"Dem Täter auf der Spur"

Kurzbeschreibung "Dem Täter auf der Spur" ist ein Spiel, in dem die Mitspieler einen fiktiven "Mordfall" durch das Suchen und Kombinieren von Indizien, sowie Befragen von Zeugen, Tatverdächtigen, usw. versuchen, den Fall zu lösen.

Anzahl der Mitspieler	2 bis über 20 Spieler
Alter der Mitspieler	ab ca. 8 Jahren
Gruppierung	einzeln oder Kleingruppen
Spieldauer	ca. 45 bis 120 Minuten
Vorbereitungszeit	ca. 30 Minuten
Helfer	keine, können aber mit eingebaut werden
Spielort	Wohnung, Haus, Stadt oder Gelände

Hilfsmittel *Sofortbildkamera (falls vorhanden)*, Schreiber, Papier, je nach Ausführung Spiegel, Lupe, Streichhölzer, Spielkarte, mögl. Tatwaffe, Kopien der Spiel-Anlagen

Anmerkungen, Besonderheiten "Dem Täter auf der Spur" ist sowohl im Haus, in der Stadt als auch im Gelände spielbar. Durch Veränderungen und Kombinieren von Indizien und dem Einsatz von Helfern, sind viele Variationen möglich.

ACHTUNG!

Am Uhr
ist Walter Scheinttot vermutlich einem Verbrechen zum Opfer gefallen.

Von dem oder den Tätern fehlt bisher jede Spur!

Wegen Personalmangels ist die örtliche Polizei nicht in der Lage die notwendigen Ermittlungen einzuleiten!

Sie ruft deshalb erneut Bürger/-innen mit kriminalistischem Instinkt auf, sich an der Suche nach dem oder den Tätern zu beteiligen.

Geeignete Personen melden sich bitte umgehend bei

Clueso (Inspektor) im Plenum!

Ausgangslage

Guten Tag meine Damen und Herren!
Wir hätten uns gewünscht, sie anlässlich eines erfreulicheren Ereignisses kennenlernen bzw. begrüßen zu können. Wir freuen uns aber trotzdem, dass uns so viele Helferinnen und Helfer bei den Ermittlungen unterstützen wollen!
Zunächst muss ich Ihnen aber eine schlechte Nachricht mitteilen!
Wir haben für Sie einen Dienstausweis vorbereitet,

- der für Sie mit einem Decknamen ausgestellt ist,
- Ihnen die ersten Indizien in dem Mordfall liefert und
- dem ein Ermittlungsbogen für die Ermittlungstätigkeiten beiliegt.

Leider sind aber durch den Mordfall und durch unsere dünne Personaldecke die Ausweise unglücklicherweise verlegt worden.
Deshalb kann Ihre 1. Aufgabe nur darin bestehen, Ihren jeweiligen Ausweis wiederzufinden.
Denn darauf müssen wir Sie eindringlich hinweisen:
ohne diesen Ausweis haben Sie kein Recht Ermittlungen anzustellen und Zeugen zu befragen.
Er ist stets auf Verlangen vorzuzeigen.
<u>Ausnahme</u>: es geht um den Schutz Ihres Decknamens!
Sobald Sie ihren Ausweis gefunden haben, begeben Sie sich unverzüglich zum Erkennungsdienst, der von Ihnen ein Foto macht, das in den Ausweis eingefügt wird.

Zur Wiederholung noch einmal Ihre ersten beiden Aufträge:

1. Suche nach Ihrem Dienstausweis mit Decknamen,
   erstes Indiz zum Mordfall und einem Ermittlungsbogen!
2. Herstellung eines Fotos beim Erkennungsdienst!

Doch halt, bevor Sie nun Ihre Suche beginnen, denken Sie bitte immer daran:
Ihr persönlicher Deckname im Dienstausweis soll Sie auf der Jagd nach dem Täter schützen. Also verraten sie ungewollt keinem Ihren Decknamen!
Auch vor "käuflichen" V-Leuten nehmen sie sich in Acht. Sie machen oft falsche Aussagen.

Erkennungsdienst:

Herstellung eines Fotos für den Ausweis mittels einer *Sofortbildkamera*.

Außerdem erhalten die Detektive hier noch folgende Hinweise:

1. Durch geschicktes Fragen kannst du versuchen, den Decknamen eines anderen Detektivs herauszubekommen, um so dessen Indiz zu erfahren.

   Das bedeutet: Du kannst Deinem Kollegen Fragen zu seinem Decknamen stellen, die er wahrheitsgemäß mit "Ja" oder "Nein" beantworten muss.
   Soviel sei hier verraten, bei allen Decknamen handelt es sich um berühmte Persönlichkeiten!
   Hast Du den Decknamen herausgefunden, muss er dir sein Indiz bekanntgeben.

2. Gleiches gilt selbstverständlich auch für Deine Kollegen. Auch Sie werden versuchen, Deinen Decknamen auf oben beschriebene Weise herauszufinden. Auch Du musst wahrheitsgemäß mit "Ja" bzw. "Nein" antworten und Dein Indiz preisgeben, sowie Dein Deckname bekannt ist.

Ausweis für Detektive

Name: _____

Deckname: _____

Geb.Datum: _____

Geb.Ort: _____

Lichtbild

Stempel

_____ _____

Ausstellungsdatum Uhrzeit Unterschrift

Ausweis für Detektive

Name: _____

Deckname: _____

Geb.Datum: _____

Geb.Ort: _____

Lichtbild

Stempel

_____ _____

Ausstellungsdatum Uhrzeit Unterschrift

Ermittlungsbogen im Mordfall Walter Scheintot

Verdächtigte Personen	
Mecky Messer	
Sonja Würgin	
Jack Ripper	
Tamara Amok	
Mr. Hyde	
Brutus Knochenbrecher	
mögliche Tatorte	
mögliche Tatwaffen	
Stromkabel	
Gift	
Rohrzange	
Seil	
Messer	
Schere	
Stromschlag	

Außerdem können Indizien noch zu finden sein:

am Tatort _____

in der Zeitung _____

bei der Spurensicherung _____

beim Personal _____

bei V-Leuten _____

bei anderen Detektiven _____

beim Arzt _____

bei den Verdächtigen _____

beim Erkennungsdienst_____

bei weiteren Zeugen_____

Motiv

Sobald Du Täter, Tatwaffe und Tatort herausgefunden hast, wende Dich unverzüglich an den Erkennungsdienst, der Dir einen Vordruck für einen Steckbrief aushändigt, den Du anhand Deiner Ergebnisse ausfüllst und anschließend aushängst!

Indizien

Mecky Messer hat für die Tatzeit ein lückenloses Alibi.	Tamara Amok stand zur Tatzeit vor dem Traualtar.	Jack Ripper hat zur Tatzeit auf dem Schlachthof gearbeitet.
Sonja Würgin machte zur Tatzeit eine Aussage bei der Polizei.	*Mr. Hyde* *befand sich zur Tatzeit in einem Chemielabor.*	Brutus Knochenbrecher saß zur Tatzeit in Untersuchungshaft.
Im Plenum fand zur Tatzeit ein Seminar für junge Menschen im FSJ statt.	Im Raum Auenland fand zur Tatzeit eine Mitarbeiterbesprechung statt.	*Im Raum mit dem Getränkeautomat* *surfte ein Jugendlicher im Internet.*
In der Teeküche wurde zur Tatzeit vom Personal Tee und Kaffee gekocht.	Im Raum Stadt Barmstedt warteten zur Tatzeit Jugendliche auf ihre Abholung.	Im Foyer / Flure Erdgeschoss kamen zur Tatzeit die Teilnehmer*innen der Spielmobil Tagung an.
Das Stromkabel war zur Tatzeit im Werkzeugschrank eingeschlossen.	Die Schere wurde zur Tatzeit im Nähkurs genutzt.	Mit der Rohrzange wurde zur Tatzeit das Waschbecken repariert.
Mit dem Seil wurde zur Tatzeit "Seil springen" veranstaltet.	Das Messer wurde zur Tatzeit zum Brötchenschmieren genutzt.	*Das Gift* *befand sich zur Tatzeit im verschlossenen Medizinschrank.*
	Zur Tatzeit herrschte in der ganzen Umgebung "Stromausfall".	"Ich sage nichts ohne meinen Anwalt."

Der Felsstein war zur und nach der Tatzeit noch fest zementiert.

Tamara Amok, 33 Jahre, 4-fache Witwe, wohlhabend, alle vier Ehemänner sind durch "Unglücksfälle" ums Leben gekommen. Das sie mit den "Unglücksfällen" etwas zu tun hatte, konnte ihr bisher nicht nachgewiesen werden.
(Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen ist nicht beabsichtigt und wäre rein zufällig.)
* Typen mit freundlicher Genehmigung aus MAD

Mr. Hyde, 43 Jahre, ehemaliger Chemieprofessor. Durch ein Laborunglück entstellt und gehbehindert. Ist seit dem Unglücksfall dem Wahnsinn verfallen.
(Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen ist nicht beabsichtigt und wäre rein zufällig.)
* Typen mit freundlicher Genehmigung aus MAD

Jack Ripper, 29 Jahre, schon in frühen Jahren auf die "schiefe Bahn" geraten. Mehrere Verurteilungen wegen schwerer Körperverletzung mit Todesfolge. Gelegenheitsarbeiter auf dem Schlachthof, zieht seit einem Arbeitsunfall das linke Bein nach.
(Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen ist nicht beabsichtigt und wäre rein zufällig.)
* Typen mit freundlicher Genehmigung aus MAD

Brutus Knochenbrecher, 32 Jahre, 120 kg, 201 cm, ehemaliger Catcher, starker Raucher. Nach seiner Scheidung im Suff einem das Genick gebrochen. Zu 5 Jahren wegen Totschlags verurteilt, seit dem Bodyguard in der Unterwelt.
(Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen ist nicht beabsichtigt und wäre rein zufällig.)* Typen mit freundlicher Genehmigung aus MAD

Mecky Messer, 27 Jahre, steht unter dem Verdacht mehrere Morde begangen zu haben. Bisher konnte ihm aber nie etwas nachgewiesen werden. Hat eine Vorliebe für scharfe, lange Messer und amerikanische Zigaretten.
(Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen ist nicht beabsichtigt und wäre rein zufällig.)
* Typen mit freundlicher Genehmigung aus MAD

Sonja Würgin, 25 Jahre, gilt als Drahtzieherin in der Unterwelt. Versteht es geschickt Gerüchte zu verbreiten, hat gute Kontakte zur Polizei. Bisher konnten ihr noch keine Straftaten nachgewiesen werden, gilt aber als Mitverantwortliche für einige Mordfälle in der Unterwelt.
(Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen ist nicht beabsichtigt und wäre rein zufällig.)
* Typen mit freundlicher Genehmigung aus MAD

S t e c k b r i e f

Gesucht wird (Täter) _____

wegen Mordverdacht an Walter Scheinttot

Der Gesuchte wird verdächtigt am _____ Uhr

das Opfer mittels (Tatwaffe) _____

im (Tatort) _____ ermordet zu haben.

Zweckdienliche Hinweise über den Aufenthaltsort des Gesuchten, werden

von _____ entgegengenommen.

_____

Datum Uhrzeit

Spielregeln:

"Dem Täter auf der Spur" ist ein Krimi-Spiel, das ohne große Vorbereitung überall, drinnen sowohl als draußen gespielt werden kann. Es müssen lediglich folgende Vorbereitungen stattgefunden haben:

Die Anlagen müssen kopiert werden.

jeweils 1x pro Mitspieler

- der Ausweis
- der Steckbrief
- der Ermittlungsbogen

jeweils 1x pro Spiel

- die Indizien
- die Tatverdächtigen

Die Indizien werden auseinander geschnitten und je

- 1 Tatverdächtiger (z.B. Mecky Messer),
- 1 Tatort (z.B. Teestube) bzw.
- 1 Tatwaffe (z.B. Stromkabel)

werden herausgenommen.

"Mecky Messer hat mit dem Stromkabel in der Teestube einen Mord begangen",
wäre in diesem Fall die von den Detektiven zu suchende Lösung.

Für die Mitspieler (angehende Detektive) wird jeweils 1 Briefumschlag vorbereitet.
Dieser enthält jeweils:

- 1 Indiz
- 1 Ermittlungsbogen (2 Seiten, siehe Anlage)
- 1 Ausweis ausgestellt auf einen Decknamen z.B. Sherlock Holmes mit ausgedachtem Geburtsdatum und Geburtsort.

Weitere mögliche Decknamen für die Ausweise:
Sherlock Holmes, Edgar Wallace, Alfred Hitchcock, Agatha Christie, Miss Marple, Nick Knatterton, Colombo, Kommissar Maigret, Derrick, Horst Schimanski, Inspektor Clouseau, Kommissar Hunter, Kottan, Matula, der Alte, der rosarote Panther, Micky Maus, Henrie Poirot, James Bond, Detektiv Rockford, Magnum, Dick Tracy, ...

Diese Umschläge werden in einem Raum versteckt.

Die übrigen Indizien werden verteilt auf z.B.:

- den Tatort
- die Zeitung
- die Tatverdächtigen
- sonstige Zeugen wie V-Leute, Erkennungsdienst, Arzt ....

Die Tatverdächtigen werden

- z.B. mit einem Indiz

oder durch

- "Ich sage nichts ohne meinen Anwalt."

versteckt ausgehängt.

Damit sind die Vorbereitungen abgeschlossen und die Suche kann beginnen.

Den angehenden Detektiven wird in angemessen Form die Lage erklärt (siehe Spielgeschichte). Die Detektive strömen aus, um einen (ihren) Briefumschlag mit Ausweis, Indiz und Ermittlungsbogen zu finden.

Ist der Umschlag gefunden, begeben sie sich zum Erkennungsdienst (Spielleitung).
Dort wird ein Foto mit einer Sofortbildkamera vom Detektiven gemacht (falls nicht vorhanden, vorher Bilder der berühmten Persönlichkeiten aus TV-Zeitschriften schneiden und in die Ausweise kleben). Der Ausweis wird vervollständigt mit Unterschrift des Ausstellers und des Inhabers, Stempel und Ausstellungsuhrzeit *(ermöglicht eine*

Zeitberechnung von der Ausstellung des Ausweises bis zur Fertigstellung des Steckbriefes).

Nun kann die eigentliche Suche nach dem oder den Tätern beginnen.
Die Detektive bekommen Hinweise und Indizien bei den auf den Ermittlungsbogen aufgeführten Personen und Orten.

Will ein Detektiv von einem anderen das Indiz, so muss er zunächst den Decknamen des anderen durch geschicktes Fragen herausbekommen (Prominenten raten).
Dies geschieht in Fragerunden, z.B.:
Detektiv A fragt: „Bist Du männlich?“
Detektiv B (in diesem Fall ist sein Deckname „Sherlock Holmes“): antwortet (wahrheitsgemäß) mit: „Ja“
Detektiv A: „Europäer?“
Detektiv B: „Ja“
A: „Engländer?“
B: „Ja“
A: „Sherlock Holmes?“
B: „Ja“

Detektiv A bekommt dafür, daß er den Decknamen von B herausgefunden hat, das Indiz von B.
Nun darf Detektiv B Fragen an A stellen.
Wird eine Frage mit "Nein" beantwortet, endet die Fragerunde und es kann/muss zu einem späteren Zeitpunkt ein erneuter Versuch unternommen werden.

Hat ein Detektiv alle Indizien zusammengetragen und/oder glaubt er den Tathergang zu kennen, begibt er sich zum Erkennungsdienst. Hier bekommt er einen Steckbrief. Der vollständig ausgefüllte Steckbrief wird anschließend offen ausgehängt. Haben alle Detektive ihre Steckbriefe ausgehängt, wird die richtige Lösung bekanntgegeben.

Sind mehr als eine richtige Lösung vorhanden, wird der Detektiv mit der kürzesten Ermittlungszeit (von Ausstellungszeitpunkt des Ausweises bis zum Ausstellungszeitpunkt des Steckbriefes) zum "Chefermittler im Polizeidienst" befördert.

Spielvarianten

Allein durch die Rollenbeschreibungen, die Suche nach einem Tatmotiv, die Verschlüsselung von Indizien, Aussagen von Zeugen sind eine Reihe von Varianten möglich, die das Spiel verlängern oder verkürzen, vereinfachen oder aber auch erschweren können.

Rollenbeschreibungen

Am Tatort werden vor Spielbeginn mehrere Zigarettenkippen ausgelegt, die den Detektiven als Hinweis auf Brutus Knochenbrecher bzw. Mecky Messer dienen können. Nach der Rollenbeschreibung sind sie die beiden einzigen Raucher.

Eine Zeugenaussage könnte lauten: "Ich sah eine Person hinkenderweise den Tatort zur Tatzeit verlassen." Die Zeugenaussage würden Mr. Hyde bzw. Jack Ripper stark belasten, weil beide nach der Rollenbeschreibung unter einer Gehbehinderung leiden.

Das Versprühen von Parfumduft vor Spielbeginn am Tatort kann ein Indiz auf Tamara Amok bzw. Sonja Würgin für die Detektive sein.

Gleichzeitig können diese Beispiele aber auch dazu dienen, die Detektive in die Irre zu leiten. Denn nur durch genaues und gewissenhaftes recherchieren, kann der "wahre Täter" ermittelt werden.

Motivsuche

In Zusammenhang mit den Rollenbeschreibungen lassen sich einfache Geschichten erfinden. Das Ziel der Detektive ist es dann zusätzlich, das Motiv des Täters herauszufinden.

Der Tote ist der 4. Ehemann von Tamara Amok.

Der Tote ist eine Versuchsperson von Mr. Hyde. Er brauchte sie für ein Experiment, das

misslang. Die Versuchsperson ist dabei ums Leben gekommen.

Zeugenaussagen

Die Einbeziehung des Arztes in die Ermittlungstätigkeiten der Detektive kann hilfreiche Schlüsse auf die mögliche Todesursache und damit auf die mögliche Tatwaffe geben.

Der Arzt könnte am Opfer z.B. feststellen:

- "Würgemale am Hals" - als mögliche Tatwaffe kommen lediglich das Stromkabel bzw. das Seil in Betracht.
- keine äusseren Verletzungen" deuten verstärkt auf Gift bzw. Stromschlag hin.
- "mehrere Stichwunden im Körper" können nur durch die Schere bzw. das Messer dem Opfer zugefügt worden sein.
- "Platzwunden am Kopf" deuten auf die Rohrzange bzw. auf den Felsstein hin.

Indizien verknüpfen, verschlüsseln..
Eine zeitliche Verkürzung des Spiels ist möglich durch die Verknüpfung von Tatverdächtigen, möglichen Tatorten und möglichen Tatwaffen.

- Tatverdächtige und möglicher Tatort z.B.
  Brutus Knochenbrecher befand sich zur Tatzeit im Tischtennisraum.

- Tatverdächtige und mögliche Tatwaffe z.B.
  Mecky Messer reparierte zur Tatzeit das Abflussrohr mit der Rohrzange.

- möglicher Tatort und mögliche Tatwaffe z.B.
  Zur Tatzeit befand sich das Gift im verschlossenem Medikamentenschrank im Büro.

Die Suche nach dem Täter, der Tatwaffe und dem Tatort kann den Detektiven erschwert werden, durch die Verschlüsselung einzelner Indizien.

Möglich wäre ein Indiz z.B.

- in Spiegelschrift zu schreiben. - Werden die Detektive es ohne Spiegel lesen können?

- bis zur Unleserlichkeit klein zu kopieren. - Werden die Detektive eine Lupe finden?
- mit Zitronensaft zu schreiben. Es wird nur dann sichtbar, wenn eine offene Flamme unter das Papier gehalten wird. - Kennen die Detektive diese Art der Geheimschrift?
- nicht vollständig auszuschreiben bzw. unleserlich zu schreiben. - Werden die Detektive es vervollständigen bzw. entziffern können?
- zu zerknüllen und so an den Tatort zu legen. - Werden die Detektive es beachten?
- zu zerreißen und die Papierschnitzel an den Tatort zu legen. - Werden die Detektive es zusammensetzen können?

Begegnung von Detektiven, Weitergabe von Ermittlungsergebnissen

Eine Zusammenarbeit unter den Detektiven ist nicht nur möglich, sondern auch erwünscht, nachdem der jeweilige Deckname herausgefunden wurde.
Soll diese Zusammenarbeit allerdings erschwert werden, gibt es folgende Möglichkeiten:

Schwarzer Peter paradox
Zusammen mit dem Ausweis und dem Ermittlungsbogen erhält jeder Detektiv 3 Spielkarten (z.B. 2 Sieben,1 Buben).
Bei diesem Spiel ist es das Ziel, den Buben zu behalten bzw. ihn zu bekommen. Derjenige, der den Buben allein auf der Hand behält, bekommt ein Indiz vom anderen.

Die Detektive A und B treffen sich. A braucht noch Indizien von B, um den Fall zu lösen. B will aber freiwillig keine weiteren Indizien herausgeben. In diesem Fall hält A seine 3 Spielkarten B verdeckt hin. B muss nun 2 Spielkarten ziehen. Zieht B die beiden Siebenen, hat A nur noch den Buben allein auf der Hand und das Spiel gewonnen. A bekommt ein Indiz von B.
Zieht B eine Sieben und den Buben, muss A wiederum eine Karte von B ziehen. Dies geht dann solange weiter, bis einer der beiden Detektive den Buben allein auf der Hand behält.
Beim Ziehen der Karten schauen sich die Detektive in die Augen. Bluffen ist nicht nur erlaubt, sondern sogar erwünscht.

Anstatt von Karten können auch 3 Streichhölzer (1 kurzer, 2 lange) genommen werden. Ziel ist es dann, den kurzen Streichholz allein auf der Hand zu behalten.

Auswertung

Was soll mit dem Spiel erreicht werden?

Das Spiel "Dem Täter auf der Spur" ist als eine mögliche Alternative gedacht, wenn z.B. ein Geländespiel aufgrund von schlechten Witterungsverhältnissen ins Wasser fallen muss.

Es ist aber gleichzeitig ein eigenständiges, universell einsetzbares Spiel, dass mit relativ geringer Vorbereitungszeit im Haus, in der Stadt und auch im Gelände schnell gespielt werden kann.

Es kann sowohl von einer sich unbekannten als auch von einer sich gut kennenden Gruppe gespielt werden. Es ist sowohl an einem der Spielgruppe unbekannten als auch bekannten Ort spielbar.

Den Mitspielern bietet es die Möglichkeit, aufeinander zuzugehen und sich in spielerischer Form kennenzulernen. Auch die jeweiligen Örtlichkeiten lassen sich so spielerisch entdecken. Gleichzeitig wird aber auch von bzw. bei den "Detektiven" Phantasie, Kombinationsgabe, Aufmerksamkeit und Kontaktfähigkeit gefordert bzw. gefördert. Schon winzige Kleinigkeiten können zum Spielziel der Entlarvung des Täters, des Tatortes und der Tatwaffe führen.

Suchen, Kombinieren und Befragen wechseln sich während des Spieles ständig ab. Dadurch können immer wieder neue Überraschungsmomente entstehen, die wahrscheinlich nicht nur die Detektive, sondern auch die eventuellen Zeugen und dem Spielleiter begeistern und ihnen viel Spaß bringen werden.

Für wen ist das Spiel gedacht?

Für Kinder, Jugendliche und Erwachsene ist das Spiel gleichermaßen geeignet. Das Mindestalter sollte bei ca. 8 Jahren liegen.

Es kann von einzelnen Detektiven als auch von kleinen Teams gespielt werden. Bei altersgemischten Gruppen ist ein Alter der Mitspieler auch unter 8 Jahren möglich (z.B. Familienseminare).

Spielbar ist "Dem Täter auf der Spur" bereits ab 2 Teilnehmern. Aber auch eine "Spur", die für über 20 Detektive ausgelegt wird, ist ohne Schwierigkeiten denkbar.

Wie lange dauert das Spiel und welche Vorbereitungen müssen getroffen werden?

Die Spielzeit lässt sich leicht durch das Verändern bzw. Kombinieren von Indizien steuern. So ist eine Spieldauer von 45 bis 120 Minuten ohne weiteres möglich, je nach dem, wie schwierig der "Fall" gestaltet wird.

Vorbereitet werden müssen Ausweise, Ermittlungsbögen und Steckbriefe.

Dient das Spiel dazu ein Gebäude kennenzulernen, sollten die möglichen "Tatorte" entsprechend umgeändert und dann verteilt bzw. versteckt werden. Mit einer kurzen Einführung in die Spielregeln beläuft sich die Vorbereitungszeit auf ca. 30 Minuten.

Sind Helfer bei der Vorbereitung bzw. bei der Durchführung nötig?

Für die Vorbereitung als auch für die Durchführung sind außer dem Spielleiter keine weiteren Helfer nötig. Stehen aber Personen zur Verfügung, die zwar nicht mitspielen wollen z.B. Jugendliche, die "keine Lust" haben, aber eine Rolle z.B. als Arzt, Erkennungsdienst, Zeuge oder bei der Spurensicherung usw. übernehmen würden, so ist auch das kein Problem in dem Spiel. Selbst die Tatverdächtigen können von Helfern bzw. Teilnehmern mit einer entsprechenden Täterbeschreibung am Pullover übernommen werden.

Wo soll das Spiel stattfinden?

Als Partyspiel im Haus oder in der Wohnung, als Stadtspiel oder auch im Gelände kann man "Dem Täter auf der Spur" einsetzen. Ortskenntnisse der Spieler sind keine

Voraussetzung, um das Spiel durchzuführen.

Welche Hilfsmittel werden bei der Vorbereitung bzw. Durchführung gebraucht?

Neben den zu kopierenden Ermittlungsbögen, Ausweisen, Steckbriefen, Indizien und Beschreibungen der Tatverdächtigen, ist eine Sofortbildkamera zur Erstellung der Ausweise zwar möglich, aber nicht unbedingt erforderlich. Die Detektive können ihr Passbild auch selbst zeichnen oder Bilder von berühmten Detektiven aus Fernsehzeitschriften kleben bereits in den Pässen.

Eine Tatwaffe, z.B. die Rohrzange am Tatort, kann einen weiteren Reiz in das Spiel bringen und erspart das Verstecken des Indizes.

Sollen die Hinweise auf die möglichen Täter, Tatorte oder Tatwaffen verschlüsselt werden, müssen natürlich auch die entsprechenden Schlüssel zur Verfügung stehen (z.B. Indiz klein kopiert - Lupe, in Spiegelschrift geschrieben - Spiegel, mit Zitronensaft geschrieben - Feuerzeug).

Was gibt es für Besonderheiten, Anmerkungen, Schwierigkeiten?

Neben der Möglichkeit die Namen in den Ausweisen vorzugeben, besteht auch die Möglichkeit, dass sich die Detektive ihre Namen selbst aussuchen. Es kann dann aber zu Schwierigkeiten beim Herausfinden der Namen kommen. Vielleicht ist der "berühmte" Detektiv für den anderen gar nicht so berühmt.

Mit begeisterten "Täter auf der Spur"-Spielern ist eine Fortsetzungsserie denkbar, die einfach mit dem bloßen Sammeln von Indizien anfängt und über das schwierige Kombinieren von Indizien weitergeht.

Die Überreichung einer selbstgestalteten Urkunde zum "Chefermittler von Scotland Yard" für den jeweilig besten Detektiv, kann der Abschluss des Falles sein. Danach folgt sicherlich in gemütlicher Runde ein anregender Meinungs- und Informationsaustausch mit der Weitergabe der unterschiedlichsten, kriminalistischen Tricks und logischen Schlussfolgerungen.