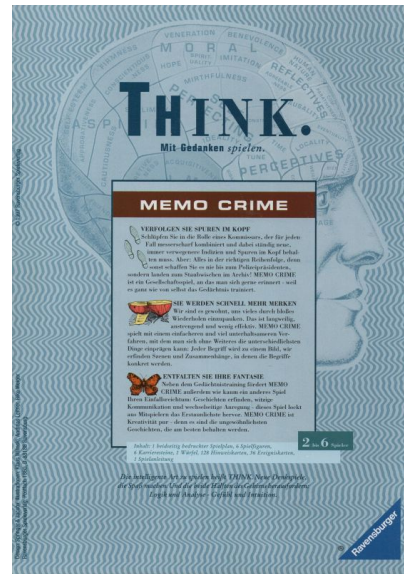
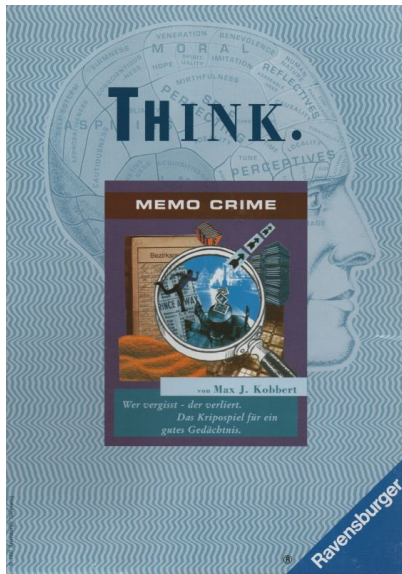


Think. Memo Crime



Name	Think. Memo Crime
Autor	Max J. Kobbert
Grafik	Gerold Como, Andreas Leitner, Rike Weiger
Verlag	Ravensburger
Erscheinungsjahr	1997
Genres	Logikspiel, Denkspiel, Merkspiel
Spieler	2-6
Dauer	Keine Angabe
Altersgruppe	Ab 16 Jahren
Produktmasse ca.	28,5 x 20 x 5,5 cm
Gewicht ca.	865 g
Auszeichnungen	-

Think. ist der Name der Erwachsenen-Spieledition von Ravensburger. Auf spielerischer Ebene wird das Gehirn trainiert und leistungsfähiger gemacht. MEMO CRIME ist ein Krimispiel dieser Edition und erinnert an "Ich packe meinen Koffer und nehme mit...".

Bis zu sechs Hobby-Kriminologen erfinden gemeinsam vier oder sechs Kriminalgeschichten. Kreativität und ein gutes Gedächtnis sind wichtig, um die Karriereleiter bis zum Polizeipräsidenten hochzuklettern.

Die Spieler starten als Kriminalmeister. Auf beiden Seiten des Spielplans sind Büros abgebildet. Einmal mit vier und einmal mit sechs Schreibtischen. Die Spieler wandern während des Spiels im Uhrzeigersinn von Schreibtisch zu Schreibtisch. Zu Beginn des Spiels eröffnet jeder Spieler auf einem Schreibtisch einen Kriminalfall. Dazu nimmt er zwei Indizienkarten vom verdeckten Stapel und beginnt einen Fall zu schildern. Zum Beispiel: "Neben dem Blutfleck fand man ein Flugticket ...". Kommt ein Spieler auf einen Schreibtisch, so muss er den aktuellen Fall den anderen Spielern korrekt schildern. Je nachdem, ob der Bericht richtig oder falsch war, rückt er mit seinen Karrierestein die Anzahl von Hinweiskarten vor oder zurück. Danach ergänzt er den Fall mit einer neuen Indizienkarte. So werden die Kriminalfälle länger und länger. Auf dem Weg durch das Büro bekommt man manchmal auch die Möglichkeit, sich einen Fall nochmals anzusehen. Ebenfalls besteht die Chance, eine Ereigniskarte zu ziehen.