

# Orientalischer Krimi

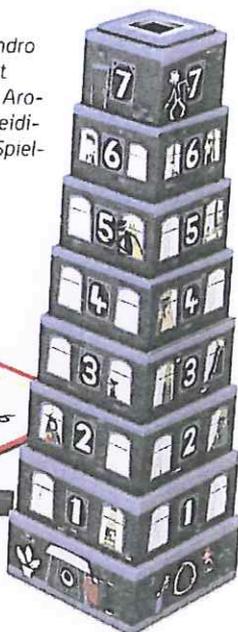
Der Zoch Verlag (Vertrieb: Noris-Spiele) präsentiert mit «Safranito» ein raffiniertes Spiel, das Geschicklichkeit und Taktik miteinander vereint. An einem indischen Gewürzstand feilschen zwei bis vier Spieler ab zehn Jahren um kostbare Zutaten für ihre exquisiten Speisen. Dazu werfen sie verdeckt indische Münzen in die Schalen auf dem Spielplan. Hierbei wird geblufft und verdrängt. Wer mit Geschick die richtigen Verhältnisse in



Für geschickte Gewürzjongleure eignet sich «Safranito» von Marco Teubner.



Autor Alessandro Zucchini sorgt mit «Mord im Arosa» für ein dreidimensionales Spielerlebnis.



den Schalen herstellt, darf Gewürze teuer verkaufen und andere günstig erstehen. Ziel ist es, möglichst schnell die richtigen Gewürze zusammen zu bekommen. Wer mit ihnen zuerst drei Gerichte zubereitet, gewinnt.

Bei «Mord im Arosa» handelt es sich um ein dreidimensionales Krimispiel, das ebenfalls für zwei bis sechs Spieler ab zehn Jahren gedacht ist. Auf den acht Stockwerken des Hotelturns werden nacheinander zwei Verbrechensopfer gefunden. Jeder Spieler kommt als Täter in Betracht. Doch wohin die Spuren der Verdächtigen

«wandern» ist nicht zu sehen – nur zu hören. Ein gewitzt geregeltes Wechselspiel aus Verdächtigungen und «Spurenkosmetik» sorgt für verblüffende kriminalistische Wendungen. Wer zu oft zur falschen Zeit am falschen Ort ertappt wird, ist letztendlich der Täter.

<b>Hersteller</b>	Zoch
<b>Vertrieb</b>	Noris-Spiele/ Simba Dickie Group
<b>Homepage</b>	<a href="http://www.zoch-verlag.de">www.zoch-verlag.de</a>
<b>Produkte</b>	Safranito, Mord im Arosa
<b>Marketing</b>	u.a. ganzjährige PR-Aktionen für beide Titel

## SPIELE-ECKE

# Gutes Gehör gefragt

Bei „Mord im Arosa“ wird Täter geräuschvoll ermittelt

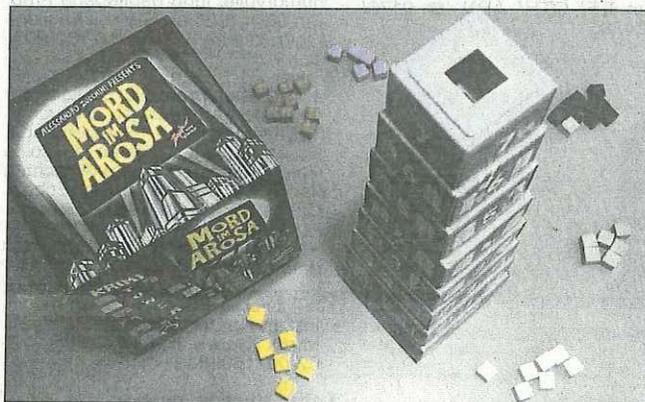
■ Von Norbert Block

Ein gutes Spiel braucht eine gute Idee. Die hat Alessandro Zucchini gehabt. Er hat ein dreidimensionales Spiel geschaffen, bei dem es vor allem auf ein gutes Gehör und etwas Glück ankommt.

Bei „Mord im Arosa“ machen sich „Spürnasen“ auf die Suche nach Tätern zweier Verbrechen. Aber aufgepasst: Unter den Ermittlern ist auch der Täter. Dieser weiß von seinem Pech aber noch nichts.

Auf den acht Stockwerken des Hotelturms ereignen sich zwei Verbrechen. Nacheinander werfen Spieler Holzklötze in das Hotel. Diese bleiben auf verschiedenen Etagen des Hotels liegen. Wer gut lauscht, kann errahnen, auf welcher Etage die Klötzchen gelandet sind. Diese Spuren der Verdächtigen gilt es ausfindig zu machen.

Durch das Öffnen einzelner Stockwerke können die Ermittler die Hinweise sichern, eigene Spuren als Entlastungsmaterial verwenden oder auch schlicht



**Sehr speziell ist der Hotelurm:** Acht Quader liegen so übereinander, dass sich der Bau nach oben hin verjüngt.

verschwinden lassen. Wer zurecht von einem Mitspieler in einer bestimmten Etage ausfindig gemacht wurde, muss einen Stein aus seinem Vorrat auf den Ermittlungsbogen stellen. Bei falschem Verdacht muss der Ermittler neben den gefundenen zusätzliche Steine aus seinem Vorrat ins Hotel werfen. So steigt die Zahl der Hinweise stets an. Wenn von einem Spieler zehn Spuren gefunden wurden, endet das Spiel. Als Täter überführt worden ist

derjenige, der die meisten Verdachtspunkte hat. Diese sind abhängig davon, ob eine Spur in der gleichen, einer benachbarten oder einer weiter entfernten Etage wie eines der Opfer gefunden wurde. Ein tolles Spiel...



**Mord im Arosa.** Familienspiel, Verlag: Zoch, Autor: Alessandro Zucchini, Spieleranzahl: 2 bis 6 Spieler, Alter: ab 10 Jahren, Spieldauer: zirka 30 bis 45 Minuten, Preis: 20 €. TLZ-Wertung: ★ ★ ★ ★ ★

### „Mord im Arosa“

**TIPPSPIEL** Klackernd verschwindet das Holzwürfelchen im siebenstöckigen Pappturm, und jeder hört genau hin: Fiel es nur ein kurzes Stück, bis in die Mitte oder ganz durch? Denn darauf kommt es an bei diesem witzigen Tippspiel (Zoch, 2-6 Spieler, ab 10 Jahre, etwa 30 Minuten, ca. 20 Euro), bei dem es eigentlich um das Ermitteln bei einem Mord im Hotel-Hochhaus Arosa geht. Reihum müssen die Spieler einen Verdacht aussprechen, also angeben, auf welcher Etage sie welche Holzwürfel Farbe vermuten. Stimmt der Tipp, wandern die Würfel auf die Verdachtsleiste – liegen dort zehn einer Farbe aus, ist der Schluss und es wird ausgewertet. Andernfalls muss der Tipper eigene Würfel einwerfen. Mal etwas ganz anderes.




**Freizeitspiel Revue Ratgeber**

Von Würfeln bis Raten

# Die schönsten Spiele für Groß und Klein

Für Spieler ab 8 Jahren



**A la carte** Im Würfel- und Rollenspiel kann jeder der 2-4 Spieler ein Sternekoche werden. 30 €, Heidelberg & Moskito



**Dixit** Spiel des Jahres 2010. 3-5 Mitspieler müssen erraten, welche Karte der Erzähler beschreibt. Ca. 25 €, Libellud



**Fresco** Noch ein Spielepreis-Sieger 2010! Schön gestaltetes Strategiespiel für 2-4 Spieler. Ca. 35 €, Queen Games

Eine Einladung zum geselligen Spiele-Abend ist im Winter besonders beliebt. Kein Wunder, eine Vielzahl interessanter Karten- und Brettspiele garantiert ebenso spannende wie unterhaltsame Stunden im Kreis netter Menschen



**Mord in Arosa** Verbrecherjagd im Hotelium – das dreidimensionale Krimispiel hält wahlweise 2-6 Spieler mit knisternder Hochspannung 30-45 Minuten in Atem. Ca. 20 €, Zoch Verlag

**Tobago** Die unterhaltsame Schatzsuche auf dem Spielbrett entführt 2-4 Personen in 32 magische Inselwelten. Ca. 34 €, vom Zoch Verlag



**Quelf** Das Brettspiel mit originellen Figuren und verrücktesten Aufgaben rettet jede Party! Für 3-8 Spieler, 20 €, Amigo



**Jaipur** Wer wird der beste Händler der Stadt? Diese Frage klären 2 Spieler im spannenden Karten-Duell. Ca. 20 €, GameWorks

## Mördersuche für pfiffige Spür-Ohren

Die Schachtel von „Mord im Arosa“ sieht erst einmal mickrig aus. Sie ist aber ein wahres Raumwunder: Ein ganzes siebenstöckiges Hotel passt hinein – stapelbare Kartons machen es möglich.

Das also ist das Arosa. Oben befindet sich ein Loch, das sich wie ein Schacht bis nach unten durchzieht. Und darein wirft man farbige Holzwürfel – ein Würfelturm, wie ihn Veteranen vielleicht noch von „Shogun“ oder „Wallenstein“ kennen.



Hier geht es aber nicht um strategische Landnahme, sondern um einen Doppelmord, den die

Spieler aufklären sollen – mittels ihrer Ohren.

Denn immer dann, wenn neue Würfel in den Turm geworfen werden, muss man hören, wo sie wohl gelandet sind, egal, ob das nun der Suche nach dem Tatort oder jener nach Verdächtiger dient. Jede Fehlspekulation wird dadurch bestraft, dass man einen neuen Würfel seiner Farbe in den Turm wirft. Jeder Treffer wird auf einem Ermittlungsbogen vermerkt – wobei man eigene Spuren auch wieder verwischen kann und sollte.

„Mord im Arosa“ ist beileibe keine spielerische Vollwertkost. Aber als spaßiger und auch ungewöhnlicher Einstieg in einen längeren Spiele-Abend ist es bestens geeignet. Und wenn nicht das etwas makabere Thema wäre, könnte man es auch wunderbar mit Kindern spielen. gol/★★★★☆

■ Alessandro Zucchini: „Mord im Arosa“. Zoch, für zwei bis sechs Spieler ab zehn Jahren, etwa 20 Euro.

Die neuen Familienspiele sind ein großer Spaß – Redakteurin Dorothea Baumm stellt Spannendes für kleine und große Zocker vor.

### Mord im Arosa

Die Idee ist verblüffend einfach, der Spaß, der dabei herauskommt, gewaltig: Zochs „Mord im Arosa“ ist ein dreidimensionales Krimispiel mit einem neuartigen Spielkonzept. Auf den acht Stockwerken des Hotelturms werden nacheinander zwei Verbrechenopfer gefunden. Jeder Spieler kommt als Täter in Betracht. Doch wohin die Spuren der Verdächtigen „wandern“ ist nicht zu sehen – nur zu hören. Das ergibt ein einzigartig gewitzt geregeltes Wechselspiel aus Verdächtigungen und „Spurenkosmetik“ mit verblüffenden kriminalistischen Wendungen: Spuren verschwinden und tauchen woanders wieder auf... Wer zu oft zur falschen Zeit am falschen Ort ertappt wird, wird von der Beweislast als Täter überführt.

Und so geht's: Das Hotel Arosa besteht aus mehreren Etagen, die jeweils ein Loch in der Mitte haben. In diesen Turm werden zwei rote Steine (die Mordopfer) geworfen. Anschließend muss je-

der Spieler zwei Steine seiner Farbe, die Spuren, in den Turm werfen. Zuerst wird nach den Mordopfern gesucht. Dann geht es – mit gespitzten Ohren! – auf Verbrecherjagd. Das Spiel endet, wenn zehn Steine eines Spielers auf dem Spielbrett liegen, oder ein Spieler keine Steine mehr in seinem Vorrat hat. Schadenfreude garantiert!



# „Mord im Arosa“ aufklären

## Schlampige Ermittlungen im Tatort-Hotel bringen Strafe

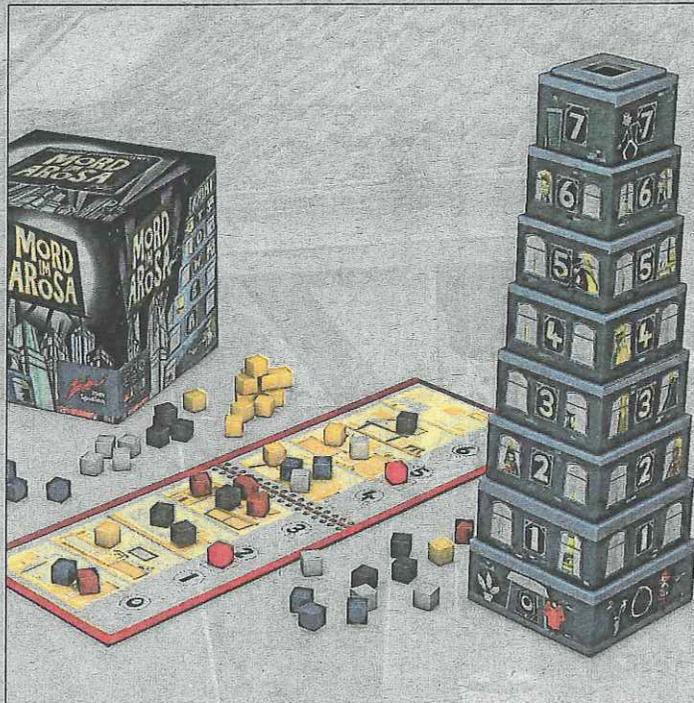
VON HELMUT LEHR

Das Hotel Arosa in Essen ist Schauplatz eines Spiels aus dem Zoch-Verlag. Dabei geht es um die Aufklärung eines Mordfalls, der im Arosa passiert sein soll in der Fantasie der Mitspieler.

Wir haben also ein Detektiv-Spiel vor uns, in dem wir den Täter suchen müssen. Aus der Schachtel holen wir acht ineinander steckende Stockwerke heraus, die übereinander aufgestapelt werden vom Stockwerk null bis sieben. Nun muss der Tatort ermittelt werden.

Alle Stockwerkböden besitzen ein viereckiges Loch. In dieses werfen wir zwei rote Holzwürfel als „Opfer“ hinein. Vor dem Einwerfen sollte im Spielzimmer Ruhe herrschen, denn alle Mitspieler müssen genau zuhören, auf welchem Stockwerk diese beiden Opferwürfel liegen bleiben. Wir haben nun ein bis zwei Tatorte.

Zusätzlich wirft jeder Mitspieler zwei seiner Würfel hinein. Das sind die Täterspuren. Jeder Mitspieler ist also gleichzeitig Täter und Ermittler. In der ersten Phase wird der Tatort ermittelt. Der Zugspieler sagt das jeweilige Stockwerk an, in dem er einen roten Würfel vermutet (Beispiel Stockwerk fünf). Stimmt die Vermu-



Auf welcher Etage des Hotels der Mord passiert ist, gilt es für die Spieler herauszufinden. (Foto: Zoch-Verlag)

tung, dann wird dieser rote Würfel auf einem Zähl-Plan, der in die acht Stockwerke aufgeteilt ist, auf Feld fünf gelegt. Findet er gleichzeitig fremde Spuren, müssen die ertappten Mitspieler eigene Vorratswürfel auf das Tatort-Feld fünf legen. Das ist schlecht für den

Spielsieg, denn jeder Tatortwürfel zählt in der Endabrechnung minus drei Punkte.

Sind die Tatorte bekannt, geht das Ermitteln los. Der Zugspieler sagt an, in welchem Stockwerk er Spuren von bestimmten Mitspielern vermutet: „Braun, Gelb und Weiß in

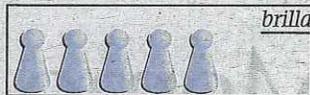
Stockwerk sechs!“ Gespannt hebt er Etage sechs hoch. Möliches Ergebnis: Keine Spuren dieser Farben vorhanden! Als „schlampig ermittelt!“

- Wenige Minuspunkte kennzeichnen den besten Ermittler

Als Strafe muss der Zugspieler einen eigenen Würfel pro falsch angesagter Farbe in den Hotelurm werfen und damit seine Spuren vermehren. Hatte er recht gehabt, hätten Spieler Braun, Gelb und Weiß jeweils einen Spürwürfel auf den Zähltag sechs legen müssen. Entlasten kann sich jeder Mitspieler, wenn er im Tatort-Stockwerk eigene Spuren findet. In darf er auf dem Zählplan entfernen. Wer zum Schluss die wenigsten Minus-Punkte besitzt, der beste Ermittler.

- „Mord im Arosa“.

Ein 3D-Krimi-Spiel von Alessandro Zucchini für 2 bis 6 Mitspieler ab 10 Jahre, Zoch-Verlag, 20 Euro.



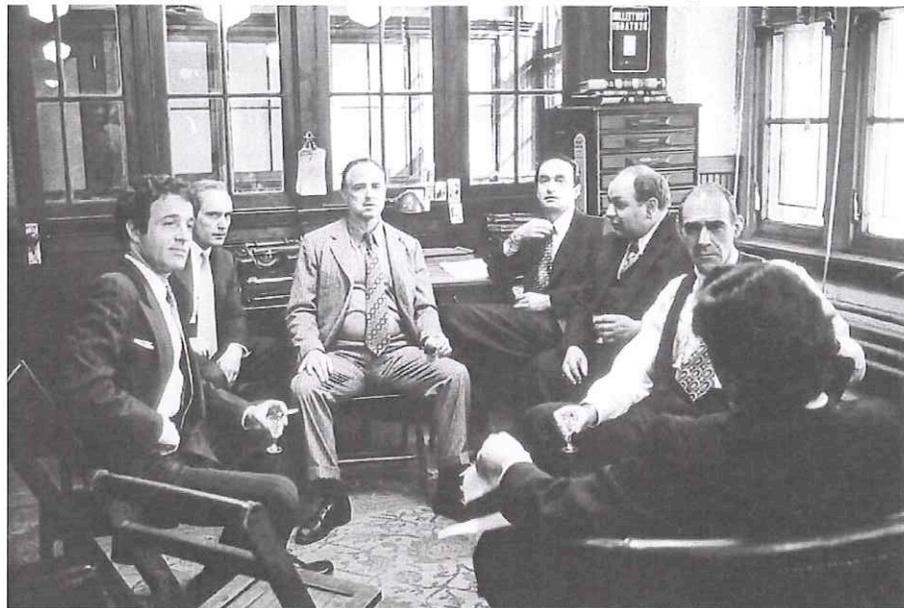
brilla

SAMSTAG 5. FEBRUAR 2011

SPIELFELD

# Dem Täter auf der Spur

Spiel-Adaptionen von berühmten Kriminalromanen sind derzeit im Kommen. Klassiker wie „Der Pate“ oder „Dr. Jekyll und Mr. Hyde“ gibt es bereits als Brett- oder Kartenspiel.



Don Vito Corleone (Marlon Brando, 3. v.l.) bespricht mit den Anhängern der Corleone-Familie einen Plan im Film „Der Pate“.

FOTO: CINETEXT

VON STEFAN DUCKSCH

Gute Zeiten für Krimifans: In Brett- und Kartenspielen kann man in Kriminalfällen ermitteln oder auf Raubzug gehen. In den aktuellen Spiele-Neuheiten deckt man als Kommissar Taten auf – oder verübt sie als Ganove selbst. Und alle können mitspielen: vom kleinen Gauner bis zum Mafia-Boss.

Die spektakulärste Spielidee steckt in „Mord im Arosa“. Im Karton befinden sich Bausteine für ein siebenstöckiges Hotel, in dem die Spieler als Kommissare ermitteln. Allerdings: Einer der Ermittler ist der Täter! Oben werden durch ein Loch farbige Würfel aller Spieler in die Hotelpyramide geworfen. Die perzeln klappern durch die sieben Ebenen, und da sollten alle genau es zu tippen, wessen Steine auf welcher Etage liegen. Stimmt dies, gelten die Steine der Mitspieler als Verdächtige und bringen Minuspunkte. Selbst versucht man natürlich, die eigenen Spuren im Hotel zu verwischen. Ein ungewöhnliches und spannendes Spielprinzip zu einem überraschend günstigen Preis. Optimal für drei bis fünf Spieler.

Auch bei „Sieben unter Verdacht“ sind die Spieler Polizisten. Sieben Verdächtige wurden festgenom-

men und werden nun auf der Wache mit großformatigen Spielkarten Zeugen vorgeführt. Die haben mal nur zwei, manchmal aber auch wesentlich mehr Tatverdächtige gesehen. Mit Logik und Kombinationsvermögen werten alle Spieler gemeinsam diese Hinweise aus und legen sich schließlich auf die Täter fest. Dabei gilt es, möglichst wenig Hinweise und Lösungsversuche zu verbrauchen. Besonders clever: Durch ein Lochsystem auf den Karten können alle am Tisch mitraten – und sogar ein Spieler kann allein spielen und kombinieren.

Natürlich kann man bei Krimispielen auch die Seiten wechseln. So wie beim atmosphärisch dichten Brettspiel „Der Pate“, für das man weder den Krimi von Mario Puzo gelesen noch die Filme mit Al Pacino gesehen haben muss. Jeder Spieler ist Clanchef einer Familie der ehrenwerten New Yorker Gesellschaft und versucht, sich in seinem Viertel unentbehrlich zu machen. Einkommen gibt es unter anderem über Geschäfte, aus denen man die Konkurrenz verjagt. Die landet dabei mal im Gefängnis, mal auch im Hudson River. Motor des Spiels ist ein raffiniertes Tableau, auf dem die Spieler vier verschiedenfarbige Würfel bestimmten Spielaktionen zuordnen. Das ist am Anfang nicht ganz einfach, aber ab der zweiten



Die Auswahl der neu erschienenen Krimispiele ist groß.

FOTO: DUCKSCH

Gruppen auszulegen. Allerdings ist zu beachten, dass bestimmte Karten nur ausgespielt werden dürfen, wenn entweder Dr. Jekyll oder eben Mr. Hyde aktiv ist. Dessen Persönlichkeit wechselt mehrfach pro Partie, und wer den Gegner überrumpeln kann, sorgt dafür, dass der ganz ohne Punkte ausgeht. Buchfans werden viele Elemente aus Stevensons Roman wieder erkennen, das schön gestaltete Spiel steckt selbst in einer attraktiven Buchhülle. Aber auch ohne vorherige Lektüre macht dieses Mystery Rummy Spaß – und Appetit auf den nächsten Krimi.

## → INFO

„Mord im Arosa“ (Zoch-Verlag), 2-6 Spieler, ab 10 Jahren, Spieldauer: ca. 30-45 Minuten, Preis: ca. 20 Euro

„Sieben unter Verdacht“ (Gmeiner), für 1-5 Spieler ab 12 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 13 Euro

„Der Pate“ (Kosmos), für 2-4 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 60-70 Minuten, ca. 32 Euro

„Coup Royal“ (CGE/Heidelberger), für 3-6 Spieler ab 10 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 15 Euro

„Mystery Rummy - Dr. Jekyll & Mr. Hyde“ (Pegasus), für 2 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 15 Euro.

Partie fühlt man sich wie ein echter Clanchef. Doch Vorsicht! Nur wer am Ende genügend Ansehen und Einfluss hat, dessen Geld zählt auch wirklich bei der Kür des Neuen Paten.

Wesentlich flotter – weil deutlich simpler – geht es beim Kartenspiel „Coup Royal“ zu. Hier sind die Spieler ebenfalls Chefs je einer Diebesbande, die es auf Edelsteine, Kunstgegenstände oder Bargeld abgesehen hat. Die Beute liegt jede Runde offen auf dem Tisch, doch nur, wenn an einem der acht Schauplätze ein Dieb allein auftaucht, ist er

erfolgreich. Bei mehr Dieben an einem Ort fällt die Beute geringer aus. Alle Spieler schicken zudem vorher verdeckt Spitzel an bestimmte Orte: Dort kann in dieser Runde nichts geklaut werden. Aus diesen Zutateen entwickelt sich schnell ein einfaches und flottes Spiel für Bluffer und Zocker.

Ein Krimi für zwei ist das Kartenspiel „Dr. Jekyll & Mr. Hyde“. Es ist in der Reihe „Mystery Rummy“ erschienen, die auf dem Rommé-Spiel basiert. Auch in diesem reinen Zweipersensspiel sammeln die Spieler passende Karten, um sie in

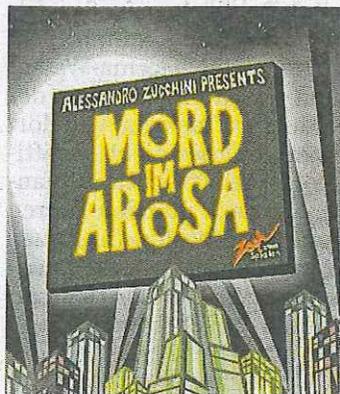
Ein origineller Mechanismus macht „Mord im Arosa“ zu einem der herausragenden Spiele des Jahres

# Auf der Suche nach dem Mörder

**T**ak, Taktaktak, Taktak – wer bei „Mord im Arosa“ gewinnen will, muss vor allem gut zuhören können, wenn es zu erraten gilt, auf welche Etage im Hotelurm die Spielerklötzchen fallen.

Das nämlich ist wichtig, wenn wir uns aufmachen, die Mörder zweier Hotelgäste zu finden. Diese werden – in Form zweier roter Klötzchen – von oben in den Hotelurm geworfen, der aus unterschiedlich großen Pappschachteln besteht. Danach wirft jeder Spieler eigene Klötzchen in den Turm und hinterlässt so „Spuren“.

In den ersten Zügen des Spiels geht es nun darum, die beiden „Toten“ zu finden.



**Zoch schickt uns auf akustische Mörderjagd.** Fotos: ver

Die Spieler heben vorsichtig den Turm an bestimmten Stockwerken hoch und schauen, ob sich dort ein rotes Klötzchen befindet.

Bei Fehlversuchen muss eine zusätzliche eigene „Klötzchenspur“ in den Turm geworfen werden. Ansonsten werden die Tatorte auf einem Tableau markiert. Außerdem müssen Spieler, deren Spuren an den Tatorten gefunden werden, entsprechend viele Klötzchen auf das Tableau legen. Sie sind nun verdächtig.

In den weiteren Zügen verdächtigen wir nun unsere Mitspieler und suchen ihre Spuren auf den entsprechenden Etagen. Haben wir



**Der „Hotel-Turm“**

Recht, wird der Verdacht mit Klötzchen untermauert, wenn nicht, wandern weitere Spuren in den Turm.

So banal es an den ersten Blick wirkt – das Spiel besticht durch seinen originellen Mechanismus, bei dem Strategie eine Nebenrolle spielt. So sticht es aus der breiten Masse der neuen Spiele annehm heraus. jw

*Mord im Arosa, Zoch-Verlag  
2 – 6 Spieler ab 10 Jahren, ca. 20 min, ca. 20 Euro*

ALLES GESPIELT

► MORD IM AROSA / OCTOVERSO

# MORD IM AROSA

## WER HÖRT DIE SPUREN?

Ein 3D-Krimi-Hörspiel: Spielsteine werden als Opfer und Spuren in den Wolkenkratzer geworfen: Zuerst werden zwei Opfer in den Schacht des Hotels geworfen, danach wirft jeder Spieler zwei Spuren einzeln ein. Genau zuhören und merken! Reihum hebt jeder im 1. Akt - der Opfersuche - eine Etage an; findet er Opfer, legt er diese auf das Feld

des Ermittlungsbogens, die Etage ist ein Tatort. Für dort gefundene Spuren muss jeder Besitzer eine Spur aus dem Vorrat auf den Ermittlungsbogen legen. Dann werden die Spuren neu eingeworfen. Findet er nur Spuren, entnimmt er alle und wirft sie wieder ein, plus einer weiteren eigenen Spur. Im 2. Akt kann man verdächtigen oder Spuren

verwischen, die jeweilige Aktion wird angekündigt. Wer verdächtig, nennt die Verdächtigen und öffnet eine Etage. Jeder Verdächtige mit Spur in der Etage legt eine Spur aus dem Vorrat auf den Ermittlungsbogen, die Spuren werden wieder eingeworfen, für Verdächtige ohne Spur wirft der Ermittler eine eigene Spur ein. Für das Erdgeschoß zählen Sonderregeln. Eigene Spuren verwischen kann man durch Öffnen einer Etage: Man zählt die dortigen eigenen Spuren und kann so viele eigene Spuren von dieser Etage am Ermittlungsbogen entfernen, danach werden die Spuren der Etage neu eingeworfen. 10 Spuren eines Spielers auf dem Bogen oder ein Spieler ohne Steine beenden das Spiel. Spuren werden in Verdachtspunkte umgewandelt. Wer die meisten hat, ist der Täter, wer die wenigsten hat, gewinnt. Ungewöhnlich, spannend, witzig und verflucht schwierig – es ist eine Herausforderung, sich zu merken welcher Stein wo gelandet ist – vorausgesetzt man „erhört“ es.



## INFORMATION

SPIELER

2-6

ALTER

10+

DAUER

45+

**Autor:** Alessandro Zucchini

**Graphik:** T. Schweiger, O. Richtberg

**Titel engl.:** ident

**Preis:** ca. 25 Euro

**Verlag:** Zoch 2010

[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

## BEWERTUNG

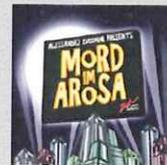
Krimispiel  
Mit Freunden  
Spuren hören

### Kommentar:

Tolle Ausstattung - Neue Verwendung des Hör-Mechanismus  
Wird mit steigender Spielerzahl schwieriger - Mehrsprachige Regeln  
Gelungenes neues Konzept

### Vergleichbar:

Für den Grundmechanismus Hörspiele wie Zapp Zarapp, insgesamt erstes Spiel dieser Art



**KRIMINOLOGISCHES HÖRSPIEL****Mord im Arosa**

Zwei Mordopfer im achtstöckigen Hotel Arosa – wer ist der Täter? Alle Spieler hinterlassen Spuren, indem sie Holzwürfel in den Hotelturn werfen. Da auf allen Etagen ein kleines Loch ist, können die Spuren bis auf den Boden fallen. Meistens bleiben sie aber auf einem Stockwerk liegen. Wo genau, kann man dank der Fallgeräusche erahnen. Also gut hinhören. Wer dran ist, verdächtigt andere Spieler oder verwischt eigene Spuren. Nach der entsprechenden Ansage legt der aktive Spieler eine Etage frei: Findet er die vermuteten Spuren,

verteilt er Verdachtspunkte oder wird selbst welche los. Für schlampige Ermittlungen werden zusätzlich eigene Spuren im Turn versenkt – die Beweislast wird immer erdrückender.

**Spielwert:** Der Hörsinn wird innovativ integriert – eine tolle Idee. Wer sich nicht auf seine Ohren verlassen will, kann auch taktisch agieren. **kas**

**Mord im Arosa (Zoch)** von Alessandro Zucchini ist für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren und kostet etwa 20 Euro.

# NEU IM SPIELE REGAL



Familienspiel

## Mord im Arosa

Ein Schuss, ein Schrei – nein, gleich zwei! Denn zwei rote Steinchen – das sind die Mordopfer – liegen irgendwo im sieben Stockwerke hohen Papptürmchen, dem Arosa-Hotel. Aber wo genau? Um den Tatort zu finden, müssen die Detektive nacheinander vorsichtig die Stockwerke anheben. Sind die Leichen entdeckt, wird das im Ermittlungsbericht vermerkt. Und wer war der Täter? Der Mitspieler, der die meisten Spuren hinterlässt. Denn bei jeder Suchaktion werfen die Spieler Spurensteine in den Turm. Am Klang kann man hören, auf welcher Etage sie landen. Dann werden Verdächtigungen ausgesprochen oder Spuren verwischt. Die Spannung eines Thrillers kommt nicht auf, aber das Prinzip „Steinchen-in-den-Turm-werfen“ ist lustig und trägt durchaus über mehrere Runden. Also: Ohren spitzen und den Mörder fangen!

Ralf Ruhl

Alessandro Zucchini: Mord im Arosa.  
Zoch Verlag, 2–6 Spieler, ab 10 Jahre,  
www.zoch-verlag.com, 20 Euro

## Lernspiel Kleine Froschmusik

Drei Töne können die kleinen Frösche quaken, hoch, mittel und tief – wie bei „Hopp, hopp, hopp – Pferdchen, lauf Galopp!“ Dazu gehören die entsprechenden Bewegungen: Strecken, Arme ausbreiten, in die Hocke gehen. Die Quaker sind auf Karten abgebildet, die nach Memo-Manier gefunden werden müssen. Wurden drei Frösche entdeckt, singen alle zusammen die Töne – und der Spieler erhält eine Konzertkarte, auf der drei Amphibien die entsprechende Pose einnehmen. Hat jemand drei Konzertkarten, wird die Melodie gemeinsam aufgeführt. Mit Bewegung natürlich. Es empfiehlt sich, vor allem bei jüngeren Kindern, zwischen den einzelnen Tönen zu klatschen, damit die Unterschiede deutlich werden. Führt lustig in die Welt der Töne ein und hilft dabei, die Scheu vor dem Selbersingen zu verlieren.

Ralf Ruhl

Anja Wrede: Kleine Froschmusik.  
Edition Siebenschläfer,  
2–4 Spieler, ab 5 Jahre, 13 Euro

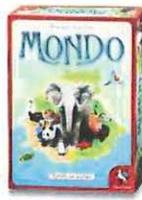
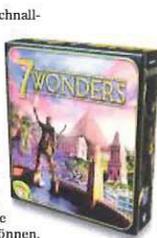
## Kluge Bündnisse zahlen sich aus

**Feiertage** Wer an Ostern nicht durch die Natur stiefeln will, kann sich mit Spielen drinnen die Zeit vertreiben. Ob witzig, taktisch oder ungewöhnlich: die Neuheiten auf dem Spielmarkt bedienen jeden Geschmack. *Von Udo Bartsch*

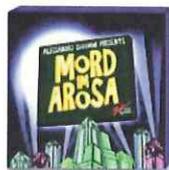
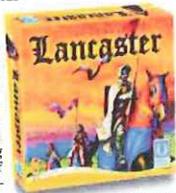
**E**in Cowboy tanzt mit untergeschnalltem Melkschemel Wiener Walzer? So absurd diese Geschichte auch ist: um beim witzigen Erzählspiel „Eselbrücke“ auf Punktejagd zu gehen, passt sie ideal. Reihum ziehen die Spieler Bildplättchen mit Begriffen wie „Cowboy“ oder „Melkschemel“ aus einem großen Stoffbeutel und verknüpfen diese zu einer Handlung. Je einprägsamer, desto besser. Denn die anderen Mitspieler sollen sich ein paar Runden später an die verwendeten Begriffe erinnern können. Die Punktwertung belohnt ein scharfes Gedächtnis und gekonntes Erzählen.

Im turbulenten „Mondo“ bauen die Spieler ihre eigene Welt. Paradiesisch anmutende Landschaftsteile zeigen Ausschnitte von Wäldern, Wiesen oder Seen sowie Tiere und Vulkane. Viele Tiere und viele abgeschlossene Landschaften in der eigenen Welt zu besitzen ergibt Punkte. Vulkane bedeuten dagegen Punktabzug. Da sich sämtliche Spieler aus demselben Plättchen-vorrat bedienen, schnappt einer dem anderen das passende Teil vor der Nase weg. Als ruhiger Vertreter der Gattung Legespiel überzeugt „Blockers“. Auf dem neun mal neun Felder großen Spielplan platzieren die Spieler ihre Teile und versuchen dabei, mit der eigenen Farbe möglichst zusammenhängend zu bauen. Zahlen, Buchstaben oder Symbole auf den Plättchen geben an, in welche Reihe, welche Linie oder welchen Abschnitt sie gehören. Dort hat der Spieler die Auswahl zwischen immerhin neun Feldern. In „Blockers“ steckt mehr, als es zunächst den Anschein hat. Vorausschauende Planung, richtige Spekulation und Glück beim Nachziehen der Teile entscheiden. Bei „Uluru“ sind Logik und Übersicht gefragt. Jeder Spieler besitzt acht farbige Traumvögel, die sich in immer neuen Konstellationen rund um den Ayers Rock niederlassen wollen. Beispielsweise möchte der rote Vogel neben dem blauen sitzen, der gelbe nicht gegenüber dem weißen. Der schwarze Vogel bevorzugt einen Platz im Süden oder Osten und immer so weiter. Jeder Spieler besitzt

**Gute Erzähler und scharfe Denker sammeln Punkte.**



Vom begeisterten Strategiespiel „7 Wonders“ bis zur Logikübung „Uluru“: acht Tipps für verspielte Ostern. Fotos: Verlage



eine eigene Spielfel und versucht fieberhaft, sämtliche Vögel so anzuordnen, dass alle Wünsche erfüllt sind. Doch die Sanduhr rinnt erbarmungslos; jeder Fehler zählt einen Strafpunkt.

Die Originalität von „Mord im Arosa“ zeigt sich auf den ersten Blick. Acht Schach-teltelle ergeben übereinander gestapelt einen Turm, in dessen Zentrum eine schmale Aussparung klafft. Hier hinein werfen die Spieler ihre Holzwürfel. Von

den Wänden des Schachtes prallen sie ab, bis sie schließlich irgendwo hängen bleiben. Anhand des Geräusches gilt es abzuschätzen, auf welcher Etage welcher Steine gelandet ist. Die Würfel stellen Verdächtige in einem Mordfall dar. Jeder Spieler ist bestrebt, die Klötzchen der anderen Spieler aufzuspüren und eigene Spuren tunlichst zu verwischen.

Auch „Asara“ dreht sich um Türme. Diesmal allerdings schlüpfen die Spieler in die Rolle von Bauherren. Als Einkäufer für ihre Turmteile besitzen sie farbige Personenkarten. Wer etwa ein Dach erwerben

möchte, gibt dafür einfach eine seiner Karten her. Der Clou dabei: die Farbe des ersten Einkäufers gilt einen Durchgang lang für alle Spieler. Das erfordert geschicktes Einteilen der Karten. Überdies gelingt es mit raffiniertem Ausspiel, der Konkurrenz wertvolle Bauteile vorzuenthalten.

Das begeisterte Strategiespiel „7 Wonders“ vereint zwei seltene Vorzüge: Es richtet sich vollkommen variabel an drei bis sieben Mitspieler und dauert kaum länger als eine Dreiviertelstunde. Die Spieler bauen Zivilisationen auf. Pro Zug wählt dazu jeder eine seiner erhaltenen Bauwerkskarten, legt sie aus und reicht die übrigen Karten seinem Nachbarn, der ebenfalls eine behält und den Rest weitergibt. Ohne direkte Konfrontation beeinflusst hier jeder jeden. „Lancaster“ schließlich führt in die Welt des Mittelalters. Die Spieler entsenden ihre Ritterfiguren. Entweder in die eigene Burg, wo sie durch Mitarbeit das Einkommen erhöhen. Oder ins Umland, wo sie Gefolgsleute anwerben, aber auch von stärkeren Rittern verdrängt werden können. Zum Höhepunkt eines jeden Durchgangs versammeln sich die Spieler im Parlament und stimmen geheim über Gesetze ab. Kluge Bündnisse und der geschickte Einsatz der Gefolgsleute helfen, die Politik im eigenen Sinne zu steuern.

### DIE BESTEN SPIELE FÜR DIE OSTERTAGE

**Eselbrücke** von Stefan Dorra und Ralf zur Linde, für drei bis fünf Spieler ab 8 Jahren, Schmidt, circa 25 Euro.

**Mondo** von Michael Schacht, für einen bis vier Spieler ab 8 J., Pegasus Spiele, 30 Euro.

**Blockers** von Kory Heath, für zwei bis vier Spieler ab 8 Jahren, Amigo, circa 20 Euro.

**Uluru** von Lauge Luchau, für einen bis fünf Spieler ab 8 Jahren, Kosmos, circa 32 Euro.

**Mord im Arosa** von Alessandro Zucchini, für zwei bis sechs Spieler ab 10 Jahren, Zoch, circa 20 Euro.

**Asara** von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling, für zwei

bis vier Spieler ab 9 Jahren, Ravensburger, circa 30 Euro.

**7 Wonders** von Antoine Bauza, für drei bis sieben Spieler ab 10 Jahren, Repos/Asmodee, circa 40 Euro.

**Lancaster** von Matthias Cramer, für zwei bis fünf Spieler ab 10 Jahren, Queen Games, circa 40 Euro. *udo*

## SPIEL DER WOCHE

## Wer lauscht, schnappt den Täter



von  
Martin  
Wehnert  
Mitglied der  
Marburger  
Spielebrücke

Wenn Menschen die Köpfe zusammenstecken, dann erzählen sie sich etwas geheimes, tratschen über Nachbarn oder hecken etwas aus – oder sie spielen „Mord im Arosa“. Denn bei diesem wahrhaft neuartigen Spiel kommt es darauf an, gut zuzuhören!

Sieben sich nach oben verjüngende Etagen des Hotels Arosa werden auf das Erdgeschoss gestülpt, das ganze sieht aus wie die Stapeltürmchen, die man Kleinkindern zum Spielen gibt. Allerdings hat jede Etage oben in der Mitte ein kleines Loch, gerade groß genug, um die Holzklötzchen der Spieler aufzunehmen.

Im Hotel sind zwei Morde geschehen; die Opfer, in Gestalt der beiden roten Klötzchen, werden zu Spielbeginn in den Turm geworfen. Und schon rücken alle Ohren näher heran, denn jeder möchte lauschen, auf welcher Ebene sie liegen bleiben. Gemeinerweise fallen sie nicht einfach durch, sondern purzeln klackernd auf irgendeine Ebene. Jeder Spieler wirft noch zwei eigene Klötzchen als Tatspuren hinterher und los geht's.

Reihum heben die Spieler vorsichtig eine Etage hoch, auf der sie ein Opfer vermuten.

„Mord im Arosa“ begeistert durch ein ungewöhnliches Spielekonzept.

Foto: Zoch Verlag

Liegt dort keins, werden alle dort gefundenen Tatspuren wieder in den Turm geworfen, plus ein weiteres Klötzchen des falsch ratenden Spielers, der neue Spuren hinterlassen hat. Werden die Opfer entdeckt, legt man sie auf dem Spielplan auf das Feld mit der Nummer der Etage, in der sie gefunden wurden. Alle mit in der Etage entdeckten Spuren werden wieder in das Hotel geworfen, allerdings müssen die betroffenen Spieler auf dem Plan markieren, dass sie sich mit Spuren beim Opfer sehr verdächtig gemacht haben. Sind beide Opfer auf dem Spielplan gelandet, geht das Spielen und

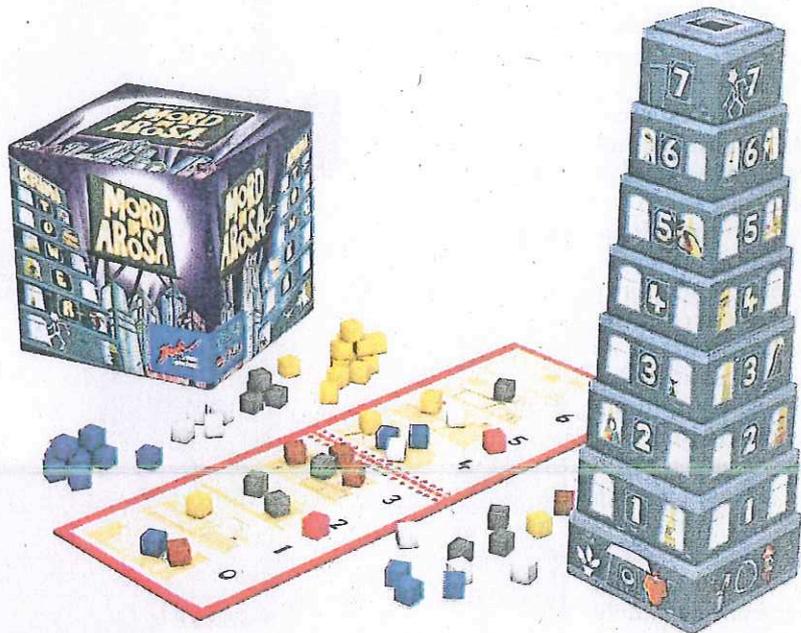
Lauschen erst richtig los. Ab jetzt wird vor dem Abheben einer Ebene eine Vermutung geäußert, welche Farben dort zu finden sind. Richtige Tipps werden wieder mit Klötzchen der Betroffenen auf dem Plan markiert, falsche sorgen für neue Spuren, die mit in den Turm kommen.

Am Ende zählen die Verdachtssteine auf dem Plan Minuspunkte, der Spieler mit den meisten davon wird als Hauptverdächtiger verhaftet.

Dem Zauber von „Mord im Arosa“ kann man sich nicht entziehen. Zwischen den fast andächtig leisen Momenten, in denen neue Steinchen in

den Turm klackern, wird laut gelacht, geschimpft und gejammert. Ein wenig Merkfähigkeit ist hilfreich, aber da ständig wieder Ebenen geräumt und die Klötzchen neu eingeworfen werden, kann man sich jederzeit schütteln, alles vergessen und mit blankem Gedächtnis neu anfangen. Und wer glaubt, es gäbe doch immer nur alte Spielideen neu verpackt, der entdeckt hier ein wirklich neues Spielgefühl. Herrlich!

Mord im Arosa, von Alessandro Zucchini, für 2-6 Spieler ab 10 Jahren, Zoch Verlag, 80533 München, etwa 24 Euro



## Mord im Arosa

Testbericht

Bewertungen (2)

Videos (1)

Bilder (28)

News (1)

### Vorwort:

Vor uns liegt ein richtiger Thriller, in dem allerdings nicht die Spürnasen sondern die Spürohren eine sehr wichtige Rolle spielen. Bereits auf der SPIEL 2010 haben wir euch „Mord im Arosa“ in einem Video vorgestellt und wollen euch jetzt auch darlegen, was dieser Krimitorer alles zu bieten hat.

### Ziel des Spiels:

Eine Nacht im Hotel Arosa ist nicht immer so ruhig wie sich manch einer das vorstellt. Urplötzlich ertönt ein Knall, doch hat etwas gesehen. Auf allen Etagen finden sich Spuren der Hotelgäste, doch welche werden am Ende entdeckt?

Die Spieler werfen ihre Spuren in Form von Holzklötzchen in den Hotelurm und nur gute Ohren lassen erahnen, auf welcher Etage die Spur liegen geblieben ist. Die Mitspieler beschuldigen sich aber nicht nur selbst sondern verwischen im Spiel auch ihre Spuren. Wer am Ende die wenigsten Verdächtigungen auf sich zieht, gewinnt.

### Spielaufbau:

Das Hotel, bestehend aus 8 Teilen, wird als Turm aufgebaut. Der Ermittlungsbogen, welcher alle Stockwerke anzeigt, wird daneben platziert. Jeder Spieler erhält 20 Spielsteine (=Spuren) einer Farbe. Die beiden roten Spielsteine (=Opfer) wirft man in den oberen Schacht des Hotels. Reihum wirft jeder Spieler zwei eigene Spuren in selbigen Schacht.

Da heißt es gut aufpassen. Denn schon jetzt ist es nicht einfach die möglichen Etagen für Opfer und Spuren herauszuhören.

### Spielablauf:

Das Spiel unterteilt sich in zwei Akte. Im ersten Akt müssen die Opfer erst einmal gefunden werden, bevor der zweite Akt, das Verdächtigen und Verwischen von Spuren, beginnt.

#### 1. Akt: Die Opfersuche

Ein Startspieler beginnt, anschließend reihum, in der Rolle des Ermittlers, eine Etage zu inspizieren. Die gewünschte Etage wird angehoben.



Findet der Spieler dort kein Opfer entnimmt er alle vorhandenen Spuren, die nach Schließen der Etage wieder in den Schacht geworfen werden. Da hier kein Opfer zu finden war, muss der aktive Spieler eine zusätzliche eigene Spur in den Schacht werfen.



Befindet sich aber auf dieser Etage ein Opfer legt er es auf das entsprechende Feld des Ermittlungsbogens und das Tatort gekennzeichnet. (Es können sich natürlich auch beide Opfer auf derselben Etage befinden.)

Sind zudem an dieser Stelle auch Spuren von Mitspielern sehr verdächtig und dies wird natürlich sofort auf dem Ermittlungsbogen vermerkt. Für jede eigene Spur müssen die Spieler aus ihrem Vorrat eine Spur auf die entsprechende Etage des Ermittlungsbogens legen. Der aktive Spieler übersieht lediglich eigene Spuren, für die er keine Spur auf dem Ermittlungsbogen legen muss.

Anschließend werden alle Spuren der untersuchten Etage in den Schacht geworfen.

Wurden beide Opfer gefunden, ist die Suche beendet

und geht in den zweiten Akt über.

## 2. Akt: Mitspieler verdächtigen oder Spuren verwischen

Es wird weiterhin reihum gespielt und der aktive Spieler entscheidet sich zwischen zwei Aktionen:

### a.) Mitspieler verdächtigen

Der Ermittler nennt einen oder mehrere seiner Mitspieler, die er verdächtigt. Er öffnet anschließend die entsprechende Etage. Jeder verdächtige Spieler muss für jede Spur, die dort zu sehen ist aus dem eigenen Vorrat eine Spur auf den Ermittlungsbogen legen. Alle Spuren werden danach wieder einzeln in den Schacht geworfen.

Wurde allerdings bei verdächtigten Mitspielern keine Spur gefunden, muss der Ermittler für diese schlampige Aktion eine zusätzliche eigene Spur aus seinem Vorrat in den Schacht werfen.

Achtung: Wenn man im Erdgeschoss ermitteln möchte, muss man mindestens eine eigene Spur dort vorfinden. Ist dies der Fall, müssen keine Spuren von Verdächtigen auf den Ermittlungsbogen gelegt werden und der aktive Spieler muss zu jedem verdächtigten Spieler eine eigene Spur aus seinem Vorrat in den Schacht legen. Alle Spuren werden dann wie gewohnt in den Schacht geworfen.

### b.) Eigene Spuren verwischen

Liegen auf dem Ermittlungsbogen eigene Spuren, kann man diese auch wieder entfernen.

Hierzu öffnet der Ermittler eine Etage seiner Wahl. Er zählt die dort vorgefundenen eigenen Spuren und nimmt maximal so viele eigene Spuren von der entsprechenden Etage weg, wie er auf der geöffneten Etage vorgefunden hat. Diese kommen in den eigenen Vorrat.

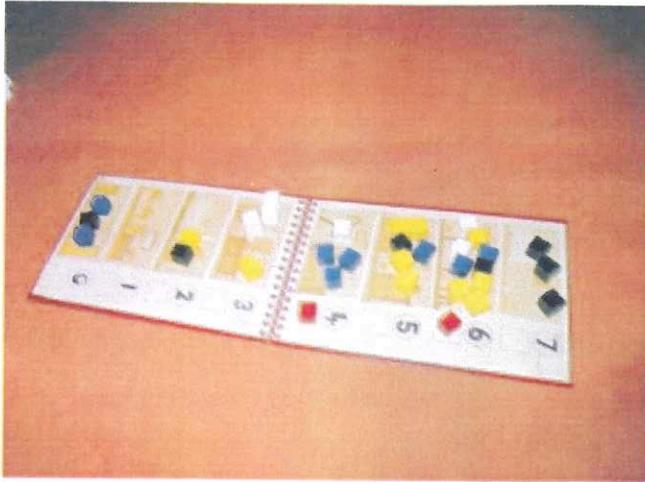
Alle Spuren auf der Etage werden dann wieder nacheinander in den Schacht geworfen. Findet man aber in der geöffneten Etage keine eigene Spur, wirft der Ermittler zusätzlich eine eigene Spur aus seinem Vorrat in den Schacht.

Das Spiel ist zu Ende sobald 10 Spuren eines Spielers auf dem Ermittlungsbogen liegen oder sobald ein Spieler keine Spuren mehr in seinem Vorrat liegen hat. Jede Spur an einem Tatort zählt drei Verdachtspunkte, jede Spur, benachbart zu einem Tatort zwei, und jede sonstige Spur einen Punkt. Der Spieler mit den wenigsten Verdachtspunkten gewinnt.



## Strategie:

Bereits zu Beginn des Spiels lauschen die Spieler genau, wohin die beiden Opfer fallen. Ist es das dritte, das vierte ganz andere Stockwerk? Gar nicht so einfach, zumal gleich anschließend die Mitspieler weitere Spuren hineinwerfen. In der Spielbesetzung hat man nur eine Chance: Raten! Mit Strategie hat dies nicht viel zu tun, so dass sich die Opfersuche



Zufallsprodukt entwickelt.

Zumindest im zweiten Akt sind dann aber einige Mörder vorhanden, denn das Verdächtigen von Mitspielern gesammelt einfach, sofern die Mitspieler bereits viele Spuren im Hotel haben. Doch auch hier sollte man eher genau hinhören, man unüberlegt eine Entscheidung trifft. Eine Treffersicherheit gibt es aber auch hier nicht.

Schnell können sich auch eigene Spuren auf der Opfer in direkter Umgebung ansammeln. Spätestens dann : zur Aktion „Eigene Spuren verwischen“ übergehen. Es ist nicht so leicht wie gedacht, eigene Spuren loszuwerden, die entsprechende Etage stimmen muss.

Insgesamt gesehen sind die strategischen Punkte gering und mit einem Restfaktor Glück verbunden.

### Interaktion:

In die Quere kommen sich die Spieler oder besser gesagt die Spuren im Hotel auf jeden Fall. Nicht jedes Stockwerk ist für jeden, so dass die Spuren relativ schnell nach unten fallen. Doch welche Spur/en kullert da nach unten?

Nur durch Anheben eines Stockwerks bekommt man eine Antwort darauf und dies birgt regelmäßig Überraschungen. Interaktion ist dabei nicht so hoch wie der Kommunikationsfaktor, denn in jedem Zug blicken die Spieler gebannt auf das Stockwerk und amüsieren sich durchaus über einen Zug.

### Glück:

Die Spuren verwischen sich im Verlauf der Partie immer mehr. Gerade mit vielen Mitspielern kann man nicht mit Sicherheit sagen, welche Spur/en auf welchem Stockwerk vorzufinden ist/sind.

So bleibt es sehr oft beim Raten!

### Packungsinhalt:

Die Spielschachtel als quadratisches Hotelgebilde zu gestalten gefällt uns sehr gut. Auch das Material mit den stabilen Stockwerken lässt sich darin gut verstauen.

Die Regeln sind übersichtlich, so dass man lediglich in der ersten Partie die eine oder andere Situation kurz nachlesen muss. Die Klötzchen sind aus Holz und in großer Menge vorhanden. 20 Euro sind für unter Betrachtung aller Faktoren ein guter Preis.

### Spaß:

Der Spaßfaktor schwankte in vielen Runden sehr stark, doch die meisten konnten sich am Ende für das Spiel begeistern. Der Ablauf des Spiels ist ungewöhnlich, wenn man plötzlich in einem Spiel mehr auf sein Gehör, anstatt auf sein Auge achten muss. Solche immer wieder neuen Spielideen kommen sehr gut an und machen das Spiel außergewöhnlich und interessant. Während des gesamten Spielverlaufs müssen die Spieler ihre volle Aufmerksamkeit auf das Hotel richten, so dass Verschnaufpausen nicht zu denken ist.

Gerade in Familien konnte das Spiel viele Leute begeistern, denn auch die Kinder müssen sich ständig ruhig halten. Zumindest für eine Spieldauer von 30 Minuten gelingt das ohne Probleme.



### Weiter zur Bewertung