



KLAUS-PETER WOLF



# OSTFRIESEN SPIEL

50 ESCAPE-KARTEN

**SPIEGEL**  
**Bestseller-**  
**Autor**

ars≡dition



# ANLEITUNG

Das Krimi-Game »Ostfriesenspiel« besteht aus **50 Spielkarten**, einem **Brief** sowie einem **Codeheft**. Die Spielkarten zeigen Orte, Gegenstände und Personen, die du sehen und z. T. berühren, also physisch beeinflussen kannst. Das Codeheft verrät dir die Auswirkungen deiner Handlungen.

Alle Karten sind nummeriert. Du beginnst das Spiel, indem du **Karte 1** aufdeckst. Neben einer Abbildung dessen, was du siehst, liefert jede Karte weitere Informationen:

- Eine **grüne Zahl** *innerhalb* einer Illustration bedeutet: Hier gibt es mehr zu sehen – decke auch die Karte(n) mit der/den entsprechenden grünen Nummer(n) auf. Sie bleiben offen liegen, bis eine durchgestrichenen rote Zahl (s. u.) dich anweist, sie wegzulegen.
- Eine **graue Zahl** bedeutet: Dieses Objekt ist beeinflussbar. Stehen dir aktuell mindestens zwei solcher Objekte zur Verfügung (auch von unterschiedlichen ausliegenden Karten), kannst du versuchen, diese miteinander zu kombinieren. Lies dazu im **Codeheft** den **Eintrag**, der sich ergibt, wenn du beide Zahlen aneinanderhängst – die *niedrigere Zahl* muss dabei *vorne* stehen! *(Existiert im Codeheft kein Eintrag mit der betreffenden Nummer, lassen sich die Objekte nicht sinnvoll miteinander kombinieren.)*

*Bitte wenden!*

- Eine **durchgestrichene rote Zahl** am oberen Bildrand bedeutet: Liegt diese Karte gerade offen vor dir aus, entferne sie (→ Ablagestapel).
- Karten mit **blauer Kartennummer** werden bis zu ihrem Einsatz zu einem späteren Zeitpunkt aufbewahrt. Sie bleiben bis auf Weiteres offen liegen.

Du benötigst für dieses Spiel weiterhin **12 Ein-Cent-Münzen** (oder vergleichbar kleine Münzen, Knöpfe o. Ä.). Lege sie bereit und starte dann, indem du **Karte 1** aufdeckst!

*(Solltest du bei einem Rätsel nicht weiterkommen, findest du auf der vorletzten Karte des Spiels hilfreiche Tipps.)*

1





»Kennt hier zufällig jemand einen gewissen ›Kriminalkommissar Frank Weller‹?« Die amüsierte Stimme von Jörg Tapper, Betreiber des *ten Cate*, reißt dich aus deinen Gedanken. Seit einer knappen Stunde sitzt du schon im gut besuchten Café deines Freundes und wartest auf Sabrina. Aber deine Tochter, mit der du um fünfzehn Uhr zu Kaffee und Kuchen verabredet warst, lässt sich nicht blicken. Hatte sie eine Panne auf dem Weg von Oldenburg hierher? Aber dann hätte sie bestimmt eine Textnachricht geschickt. Du checkst dein Handy, doch da ist keine Message von Sabrina. Ebenso wenig von Ann Kathrin, aber ihr Vortrag im BKA, wegen dem sie übers Wochenende nach Wiesbaden gefahren ist, kann erst seit ein paar Minuten um sein ...

»Hal-1000? Erde an Weller?« Grinsend hält Jörg dir einen Briefumschlag hin. »Der wurde gerade hier für dich abgegeben.«

2





Du starrst die Halskette an. Sie stammt aus dem Ostfriesischen Teemuseum – du selbst hast die Spezialanfertigung mit dem schwarzen Onyxstein vor zwei Jahren in Auftrag gegeben, als Geburtstagsgeschenk für deine Tochter. Der Unbekannte sagt die Wahrheit: Er hat Sabrina!

Deine Gedanken rasen. Wer ist er? Wieso hasst er dich so?

*Beifang ... Ermittlungen in Oldenburg ...*

Und plötzlich klingelt es: Alexander Zumstahl! Vor ein paar Jahren hast du anlässlich eines Suizidfalls eine routinemäßige Todesermittlung geleitet. Ulf Storch, Geschäftsführer einer Computerspielfirma aus Oldenburg, hatte sich umgebracht, nachdem unerklärliche finanzielle Verluste seine Firma ruiniert hatten. Im Zuge der Ermittlungen wurde ein gewisser Alexander Zumstahl verhaftet, Leveldesigner bei *StorchSoft*. Er hatte unbemerkt mehrere Millionen von Firmenkonten abgezogen und in *Wirecard*-Aktien investiert. Wie er angab, wollte er den »Kredit« zurückzahlen, sobald er an der Börse genug Gewinn gemacht hätte. Doch *Wirecard* ging pleite, Ulf Storch bemerkte das Finanzloch und erschoss sich, Zumstahl endete im Bau. Bis jetzt!

Mit zitternden Fingern zückst du dein Smartphone, um Ann Kathrin anzurufen, Ubbo Heide, *irgendjemand* ... Doch da geht eine Textnachricht ein! Decke **Karte 3** auf!



3







Nach einem kurzen Rundblick springst du auf und hetzt nach draußen. Der Entführer muss ganz in der Nähe sein! Doch auf der Straße vor dem Café ist niemand. Du fragst Jörg Tapper, der dich von der Tür aus besorgt beobachtet, wer den Brief abgegeben habe. Er deutet auf ein etwa zehnjähriges Mädchen, das gerade mit einem Beutel Vitaminbonbons aus der Schwanenapotheke kommt. Auf deine Frage führt sie dich ein paar Hundert Meter weiter, zum Restaurant *Smutje*. »Da hat der Mann gesessen«, erklärt sie. »Schlank, ziemlich groß, blonder Pferdeschwanz ...«

Kein Zweifel: Alexander Zumstahl!

»Er gab mir fünf Euro, wenn ich einen Brief zum Café *ten Cate* bringe«, fährt das Mädchen fort. »War das etwa falsch?«

Wie betäubt schüttelst du den Kopf. Du untersuchst die Bank, doch außer einigen Zigarettenkippen gibt es hier nichts zu entdecken. Der erste Hinweis auf Sabrinas Aufenthaltsort muss anderswo zu finden sein ... vielleicht in der Botschaft des Entführers selbst?

Lies den **BRIEF** erneut und versuch den verborgenen Hinweis darin zu finden. Anschließend decke die **Karte ZEIT** sowie **Karte 4** auf!

4





(Kehrst du gerade von einem anderen Ort auf der Übersichts-karte hierher zurück? Dann entferne alle aktuell aufgedeck-ten Karten mit **grünen** Nummern!)

Wohin führt dich deine Suche? Begib dich an eine beliebige Örtlichkeit, indem du den entsprechenden **Eintrag** im **Codeheft** liest! (Achtung: Sofern das Spiel dir nichts anderes mitteilt, darfst du jeden Ort nur *einmal* aufsuchen!)

Verfügst du über keine Hinweise mehr oder hast keine Idee, wo du noch suchen sollst, lies **Eintrag 4069** im **Codeheft**!

*Diese Karte bleibt aufgedeckt liegen, bis du angewiesen wirst, sie zu entfernen.*