

Auf Mörderjagd in der Fußgängerzone

Richtig fragen und kombinieren: Ein Spiel für Hobbydetektive

„Wäre es nach Dynamit-Rudi gegangen, stünde das Gebäude nicht mehr“, steht auf dem Zettel, von dem Silvia Ebert vorliest. Sie schaut kurz auf und sieht ihren Zuhörern in die Augen. Sie liest weiter: „Café... pelziger Pleitegeier der Aktienmärkte.“ Diese unverständlichen Sätze läßt sie so stehen, ergänzt nur noch um die Information, daß Gräfin Lilian von Fürstenbruck vor drei Tagen verstorben sei. Deren Haushälterin Conny Kim glaube nicht an einen natürlichen Tod und verdächtige statt dessen den Gatten der Verstorbenen, die Gräfin umgebracht zu haben. Der 29 Jahre alte Mann sei auf das Erbe erpicht. Dann steckt Ebert den Zettel in die Jackentasche. Mehr erfahren die sieben Freizeitdetektive an diesem Abend nicht; den Weg zur Lösung des – fiktiven – Mordfalls und zur Verhaftung des Täters müssen sie selbst finden. Es ist kurz nach 19 Uhr, Treffpunkt der sieben Teilnehmer an dieser Simulation ist der Zoo. Nun machen sie sich schleunigst in Zweier- oder Dreiergruppen auf den Weg, denn die Teams spielen gegeneinander. Ganz unterschiedliche Menschen wollen an diesem

so, daß dessen Unterlagen „geklaut“ würden. An diesem Abend nimmt sie jede halbe Stunde mit einem Handy Kontakt zu den Teams auf und gibt ihnen kleine Tips, falls sie sich allzusehr auf einer falschen Fährte verrennen. Sie hat Mitarbeiter engagiert, die nun an verschiedenen Orten in der Stadt darauf warten, ihre Rolle als Beteiligte an der Kriminalgeschichte zu spielen. Die Detektive müssen sie ausfragen, um dem Täter auf die Schliche zu kommen – aber vorher erst einmal finden.

Die Information über den „pelzigen Pleitegeier der Aktienmärkte“ findet Sascha Fink, der Mainzer Student, sofort schlüssig. „Damit ist der Bär gemeint, der vor der Frankfurter Börse steht.“ Also setzt er sich am Zoo in die U-Bahn Richtung Hauptwache und findet dort in einem Café tatsächlich jemanden, der mit einer gelben Banderole am Arm signalisiert, daß er einen Beteiligten spielt. Ihn also gilt es zu befragen. Der Schauspieler stellt sich als Michael Comtesse von Fürstenbruck vor, der junge Gatte der Verstorbenen. Fink spricht gut zwanzig Minuten lang mit ihm, um so zu ergründen, ob er für die Tatzeit ein Alibi hat. Während des Gesprächs erfährt er, daß es noch zwei weitere Bewohner des gräflichen Anwesens gibt, die Enkelin und den Buchhalter. Außerdem weiß Fink nun, daß die Gräfin wegen einer Herzschwäche zu einer festen Zeit kleine, rote Tabletten einnehmen mußte. Eine Obduktion hat ergeben, daß die Pillen am Abend des Todes zu spät gewirkt haben. Fink verabschiedet sich, „aber noch ist es zu früh für eine Theorie“. Er will erst die Haushälterin finden. Aber wo?

Er überlegt lange, um herauszufinden, was es mit dem „Dynamit-Rudi“ auf sich hat, kommt aber nicht auf die Lösung. Nach einer halben Stunde, während der er zwischen Hauptwache und Römerberg umherirrt, bekommt er einen Tip von der Spielleiterin, die ihn anruft: „Probieren Sie es in einem Café an der Alten Oper.“ Nach dem Spiel erfährt Fink, daß der Satz mit dem Schlüsselwort „Dynamit-Rudi“ ein Hinweis auf den ehemaligen Frankfurter Oberbürgermeister Rudi Arndt ist, der die Opernhaus-Ruine einst hatte sprengen wollen. Fink geht schnellen Schrittes, findet dort auch die Haushälterin, aber die anderen Teams waren schon dort, sie haben einen Informationsvorsprung. Nachdem Fink von der Haushälterin erfahren hat, was er wissen will, geht er in zwei weitere Lokale – an jedem Ort warten andere Beteiligte, die sich durch das, was sie sagen, sämtlich ein bißchen verdächtig machen. Jeder könnte ein Motiv haben.

Fink versucht, das große Puzzle zu ordnen. Nach gut vier Stunden Knobeln ist er überzeugt, daß der Buchhalter der Gräfin der Täter ist. Zur Lösung führte roter Siegellack, den er angeblich nur für seine Arbeit braucht, wie er vorgibt. Damit hatte er aber auch die Tabletten der Gräfin präpariert. Deshalb wirkte die Medizin zu spät, und die alte Frau starb. Zwei Teams – Sascha Fink ist dabei – haben die richtigen Fragen gestellt, die Hinweise auf Motive richtig gedeutet und tragen der Spielleiterin eine schlüssige Lösung vor. Ebert nickt, die Detektive ergreifen den Täter mit einem harten Griff an dessen Arm, bringen ihn zur Hauptwache. Dort treffen sich alle Teilnehmer wieder.

Der Buchhalter heißt im Spiel wie im echten Leben Markus Klarholz und studiert in Frankfurt Psychologie. „Ich bin zufällig an diesen Job gekommen“, sagt der 26 Jahre alte Mann. Auch er weiß nicht alles über den Fall. Silvia Ebert verrät den Schauspielern immer nur den Teil der Geschichte, den sie für ihre Rolle wissen müssen: „Dann ist die Gefahr geringer, daß sie sich verplappern.“ THIELKO GRIESS

ANZEIGE

Abend Detektiv sein: Die Bankangestellte Cornelia Strive ist dabei, weil sie einen Teilnahmeutschein gewonnen hat. Der Student Sascha Fink ist aus Interesse an Kriminalgeschichten aus Mainz gekommen und hat für seine Teilnahme 39 Euro gezahlt. „Ich habe mich schon den ganzen Tag gefreut.“ Krimis zählen bei fast allen Teilnehmern seit vielen Jahren zur Lieblingslektüre, nun wollen sie einmal ausprobieren, wie es ist, den Verdächtigen die Fragen selbst zu stellen.

Silvia Ebert, die den Abend organisiert, verbringt viel Zeit damit, sich Kriminalgeschichten auszudenken. Im vergangenen Sommer hat sie dazu das Unternehmen Citygames Frankfurt gegründet, und seither schickt sie nahezu jede Woche Privatleute auf die Suche. „Aber davon allein kann ich nicht leben, nur mit den Geschäftsleuten ist es lukrativ“, sagt die 31 Jahre alte Frankfurterin. Seit einigen Wochen organisiert sie die Detektivspiele auch für ganze Abteilungen einer Firma. Das verlangt allerdings deutlich mehr Aufwand, wie sie sagt, denn manche Firma möchte die Kriminalgeschichte genau auf das eigene Unternehmen zugeschnitten bekommen. Etwa