



# CVJM Unterensingen e.V.

## Stadtspiel: Mister X, der Falschgeldagent

### *Spielgedanke:*

In einschlägigen Kreisen ist bekannt, dass in der Stadt eine „Blütenpresse“ existiert. Einige Hehler setzen die gefälschten Geldscheine, die Blüten, in den Umlauf.

Die Hehler haben einen Hauptabnehmer für die gefälschten Scheine. Die Geldkäufer sitzen im Ausland und lassen einzelne Agenten für sich arbeiten. Dies sind immer wieder neue Leute. Noch nie war ein Agent von seinem Auftraggeber zweimal geschickt worden. Deshalb sind diese Agenten auch den Hehlern unbekannt. Es wird immer von „Mister X“ oder „dem Mann mit dem Koffer“ gesprochen. Da Mister X nur eine begrenzte Zeit in der Stadt ist, gilt es für die Hehler, diese Zeit gut zu nützen.

Die Polizei ist selbstverständlich auch auf dem Plan. Sie möchte den ominösen Fremden fassen und natürlich auch die Hehler. Darüber hinaus besteht für die Polizei, während der Anwesenheit von Mister X, die Möglichkeit, die Druckerei ausfindig zu machen und auszuheben.

### *Vorbereitung und Durchführung:*

In einem begrenzten Gebiet der Stadt (Dorf) befindet sich die Geldfälscherdruckerei (Garage, Scheune, o. Ä.).

Die Gruppe wird eingeteilt: 2/3 Geldfälscher, 1/3 Polizisten.

Nun begeben sich die Geldfälscher in die Druckerei. Dort bekommt jeder zwei Geldscheine.

Vorsichtig müssen sich nun die Geldfälscher aus der Werkstatt schleichen, denn inzwischen sind auch die Polizisten unterwegs, die den Geldfälschern die Geldscheine abnehmen dürfen (durch abschlagen). Beide Gruppen suchen aber auch den geheimnisvollen Mister X (dieser sollte möglichst allen unbekannt sein). Er befindet sich in dem betreffenden Gebiet und hat eine Tasche bei sich (möglichst unauffällig). Mister X gibt sich niemandem zu erkennen. Er erkennt aber die Geldfälscher an den Geldscheinen in ihrer Hand und kann ihnen, wenn er zu lange nicht angesprochen wird, Zeichen geben. Ist den Geldfälschern die Person verdächtig, können sie ihn fragen, ob er Mister X ist. Dieser gibt sich zu erkennen und steckt die Geldscheine unauffällig in die Tasche. Die Geldfälscher gehen in die Druckerei zurück und holen sich zwei neue Scheine. Auch die Polizisten können nach Mister X fragen. Bei ihnen jedoch stellt er sich dumm und verneint. Auf Verlangen der Polizisten muss er aber seine Tasche öffnen. Befinden sich Geldscheine darin, gehören sie nun der Polizei. Finden die Polizisten die Druckerei, ist das Spiel aus. Deshalb muss die Druckerei auch gut getarnt sein und geheim gehalten werden. Sonst besteht die Gefahr, dass das Spiel ziemlich schnell vorbei ist. Die Polizisten werden mit einem Band am Arm gekennzeichnet. Außerdem müssen die Polizisten, wenn sie 4 Geldscheine ergattert haben, diese zum Polizeihauptquartier (Spieleitung) bringen. Somit erleichtern sie Mister X und den Geldfälschern das Verschwinden.

Vieles hängt bei diesem Spiel vom Ideenreichtum der Spieler und Mister X ab. Mister X muss raffiniert genug sein, sich zu tarnen, zu verkleiden... und sich vor allem nicht kurz vor Spielende (wenn er bereits viele Scheine hat) fassen zu lassen.

Am Ende der vorher vereinbarten Spielzeit treffen sich alle Beteiligten zur Spielauswertung. Sieger ist, wer am meisten Geldscheine hat. Entweder die Polizei, oder Mister X mit seinen Fälschern.