

**Spielname**  
THINK - Memo Crime

**Anzahl Spieler**  
1 bis 6

**Alter ab**  
16

**Jahr**  
1997

**Spieldauer**

**Verlag**  
Ravensburger

**Autor**  
M. J. Kobbert

**Zugang zum Bestand**

**Sterne**  
8

**Spieleranzahl**

- Solitär-Spiel
- Zweispieler-Spiel
- Dreispieler-Spiel
- Vierspieler-Spiel
- Fünf - und Sechspieler-Spiel
- Gruppen-Spiel

**Art des Spieles**

- Würfelspiel
- Kartenspiel
- Brettspiel
- Reisespiel
- Appunterstützung

**Genre**

- Ärgerspiel
- Detektivspiel
- Knobelspiel
- Kooperationsspiel
- Legespiel
- Lernspiel
- Partyspiel
- Reaktionsspiel
- Rollenspiel
- Stichspiel
- Strategiespiel
- Tabletopspiele
- Sammelkartenspiel
- Ratespiel
- Wissensspiel

**Spieldauer**

- Schnelles Spiel
- Kurzes Spiel
- Bis 1-2 Stunden Spieldauer
- Lange Spieldauer 2-4 Stunden
- Sehr lange Spieldauer mehr als 4 Stunden

**Spielanleitung**

- Simple
- Einfach
- Anspruchsvoll
- Komplex

**Anspruch**

- Glücksspiel
- Familienspiel
- Taktikspiel
- Abstrakt

**Interaktion**

- Etwas Interaktion
- Keine Interaktion
- Interaktion

**Grundprinzip**

- Bauen
- Bluffen
- Diplomatie/Intrige
- Entwickeln
- Erforschen
- Erotik
- Experimentieren
- Gebiete/Erobern
- Kontrollieren
- Geschicklichkeit
- Handeln
- Kämpfen
- Kommunizieren
- Körpereinsatz
- Lernen
- Merken/Konzentrat.
- Optimieren
- Raten
- Reaktionsvermögen
- Logik
- Rechnen
- Sammeln
- Singen
- Suchen
- Versteigern
- Wetten/Zocken
- Wettrennen
- Zeichnen / Formen
- Zuordnen

**Thematische Einbindung**

- Mittelalter
- jüngere Vergangenheit
- Gegenwart
- Sience Fiction
- Fantasy
- Kultur (westlich)
- Kultur (asiatisch)
- Kultur (arabisch)
- Kultur (indigene)
- Berühmte Vorlage
- Tiere
- Wirtschaft
- Eroberung
- Sport
- Technik
- Geografie
- Entwicklung
- Literatur/Film/Musik

**Weitere Informationen / Bemerkungen**