

Anleitung

Inhalt:

- ➔ Druckanleitung ('bitte zuerst lesen')
- ➔ 1 Gastgeberheft
- ➔ 1 Einladung (*bitte in der gewünschten Anzahl ausdrucken*)
- ➔ Beweismappe Tatort (5 Beweise)
- ➔ Texthinweise 1. Runde (11 Hinweise)
- ➔ Beweismappe 2. Runde (11 Beweise)
- ➔ Texthinweise 3. Runde (11 Hinweise)
- ➔ Beweismappe 4. Runde (11 Beweise)
- ➔ 11 Charakterprofile
- ➔ 1 Auflösung

Allgemeines:

Ein Mord ist geschehen. Alle Mitspieler dieses Krimispieler könnten der Täter sein. Jeder ist verdächtig, hat ein schlechtes oder kein Alibi, hat mindestens ein Motiv. Doch letztlich war es nur eine Person von Euch. Ihr müsst herausfinden, wer der Mörder ist. Dazu dürft Ihr Euch alles gegenseitig fragen. Gleichzeitig erhaltet Ihr in verschiedenen 'Runden' des Spieles unterschiedlichste Texthinweise oder Beweise, die die Spieler geschickt einsetzen müssen, um somit dem Täter näher zu kommen.

In den Charakterprofilen steht, ob Ihr lügen dürft oder nicht. Das hängt damit zusammen, in wie weit Ihr etwas mit dem Mord zu tun habt. Wenn Ihr etwas gefragt werdet, was Ihr nicht wisst oder nicht wissen könnt, müsst Ihr Euch etwas ausdenken. Während des Spiels darf nicht in den Charakterbeschreibungen gelesen werden, Ihr solltet Euch alles einprägen, was wichtig ist oder Ihr macht Euch Notizen auf einem Extrazettel. Es wird immer wieder Hinweise von der Spielleitung geben, die Euch belasten werden. Somit muss auch immer spontan reagiert werden.

Spielablauf:

1. Für dieses Krimispiel brauchst Du 11 Mitspieler, die Du zu einem Krimiabend mit den Einladungskarten einlädst. Du selber übernimmst am besten die Rolle des Spielleiters. Miträtseln kannst Du trotzdem, Du kannst alles vorbereiten, auch ohne die Lösung zu kennen.
2. Zum Spiel bereitest Du alles entsprechend vor. Wie Du den Raum gestaltest, ist Deiner Phantasie überlassen. Wichtig ist, dass alle an einem Tisch sitzen können (im Kreis oder Quadrat). An jedem Platz kommt ein Namenschild, Stift und Schreibpapier.
3. Wenn alle Mitspieler eingetroffen sind, stellst (oder liest) Du ihnen die **Grundsituation** (siehe rechts) vor. Nun erhält jeder sein **Charakterprofil**. Jeder hat 30 Minuten Zeit, sich in seine Rolle hineinzusetzen. Am besten ist es, wenn sich die Teilnehmer an einen stillen Ort zurückziehen. Es sollte keinen Kontakt zu den anderen geben (**Wenn viel Zeit ist, kann diese Phase auch schon vorher geschehen; dann bitte die Charakterprofile zusammen mit den Einladungen vorab an die Mitspieler schicken; dann können sich die Teilnehmer evtl. auch entsprechend verkleiden**).
4. Zum verabredeten Zeitpunkt treffen sich alle im Spielraum am Spielort.
5. Nun öffnest Du die Beweismappe "**Tatort**" und legst die Beweise (0.1 bis 0.5) vor Nimm Dir als Spielleiter in jeder Runde dieses Gastgeberheft zu Hilfe.

6. Wenn Du das Gefühl hast, dass jeder Beweis vom Tatort ins Gespräch gebracht wurde, teilst Du die **Texthinweise der 1. Runde** (1.1 bis 1.11) aus. Die neu gewonnen Informationen sollen nun ins Gespräch gebracht werden. Dies sollten wirklich auch alle tun, mit der Ausnahme, dass ein Gesichtspunkt schon vorher zur Sprache gebracht wurde. Wieder gilt: Nacheinander Fragen stellen und auf Antworten warten! Nicht alle durcheinander reden! Sonst kommen wichtige Hinweise nicht zu Tage! Natürlich dürfen zwischendurch auch andere Fragen gestellt werden, die nichts mit den Hinweisen zu tun haben, aber weiter bringen könnten.
7. Wenn Du als Spielleitung das Gefühl hast, dass alle wichtigen Hinweise genannt wurden, verteilst Du die Beweise aus der Mappe "**Beweise 2. Runde**" (2.1 bis 2.11). Es gibt dabei keine Regel, wer was bekommen sollte. Das entscheidest Du spontan. Es ist nur wichtig, dass niemand einen Gegenstand bekommt, der ihn selbst belastet. Zu diesen Gegenständen sollen die Teilnehmer sich wieder gegenseitig Fragen stellen.
8. Wenn alle Gegenstände "besprochen" sind, teilst Du die **Texthinweise der 3. Runde** (3.1 bis 3.11) aus.
9. Wenn auch die Runde beendet ist, sind die Beweise aus der Mappe "**Beweise 4. Runde**" (4.1 bis 4.11) an der Reihe.
10. Wenn wieder alles zur Sprache gebracht wurde, geht es zum Finale: Jeder kann noch einmal die letzten Fragen stellen, die ihm offen geblieben sind.
11. Jeder sagt nun, wen er ausliefern möchte. Möglichst mit Begründung!
12. Der oder die, welche(r) die meisten Stimmen erhalten hat, wird ausgeliefert. Bei Gleichstand beide.
13. Nun liest der Spielleiter die **Auflösung** vor.

Hinweis für die Spielleitung, wenn sie selber mitspielen will:

Wenn Du selber noch nicht die Lösung kennst und Du beim Vorbereiten darauf achtest, dass Du nicht die Charakter der einzelnen Leute und die einzelnen Hinweise liest, könntest Du auch selber mitspielen. Du übernimmst einfach eine der Rollen und zusätzlich die Rolle der Spielleitung.

Grundsituation:

Sechs Jahre sind vergangen, seit die Seebrücks ihre Brauerei nach der Verwicklung in den Mordfall "Fabriziano" aufgeben mussten. Ihr seid die Mitglieder der Familie von Seebrück bzw. gehört in ihren 'Dunstkreis'. Diesmal ist auch Jochen aufgetaucht. Nur nicht besonders lange, denn in der Nacht zu Vanessas Geburtstag wurde er auf mysteriöse Art und Weise in seinem Zimmer ermordet.

Am heutigen Tag (*Sonntag, 16.11.2008*) sollte eigentlich der 18. Geburtstag von Vanessa gefeiert werden. Stattdessen sitzt Ihr nun wieder einmal in „vertrauter Runde“ im Beisein der Polizei zusammen und sollt herausfinden, was in der letzten Nacht (*Samstag, 15.11.2008*) geschehen ist, und vor allem, wie Jochen gestorben sein könnte. Wer von Euch war es? Findet es heraus!