

Kupferberg
Kreativ

Tatort Hochzeitstorte

Der Tote im Schiedersee



Gastgeberheft

Anleitung

Inhalt:

- ➔ Druckanleitung ('bitte zuerst lesen')
- ➔ 1 Gastgeberheft
- ➔ 1 Einladung (*bitte in der gewünschten Anzahl ausdrucken*)
- ➔ Beweismappe Tatort (*1 Beweis*)
- ➔ Texthinweise 1. Runde (*10 Hinweise*)
- ➔ Zeugenaussagen 2. Runde (*6 Aussagen*)
- ➔ Beweismappe 3. Runde (*11 Beweise*)
- ➔ Texthinweise 4. Runde (*10 Hinweise*)
- ➔ 10 Charakterprofile
- ➔ 1 Auflösung

Allgemeines:

Ein Verbrechen ist geschehen. Alle Mitspieler dieses Krimispiels 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 Täter 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 Fall 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 10 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 es, 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. Du als Spielleiter eröffnest das Spiel, indem Du alle bittest, sich kurz vorzustellen. Nimm Dir als Spielleiter in jeder Runde dieses Gastgeberheft zu Hilfe.

6. Sollte sich nach der Vorstellungsrunde bereits von alleine eine Diskussionsrunde ergeben, lass' ihr freien Raum.
7. Ansonsten oder nach der ersten Phase einer beginnenden Diskussion, verteilst Du den **Beweis des Tatorts (0.1)** und die **Texthinweise der 1. Runde (1.1 bis 1.10)**. 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. Immer 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.
8. Wenn Du als Spielleitung das Gefühl hast, dass alle wichtigen Hinweise genannt wurden, verteilst Du die Aussagen aus Mappe "**Zeugenaussagen 2. Runde**" (2.1 bis 2.6). Es handelt sich um Zeugenaussagen, die ebenfalls belastendes Material für alle Beteiligten enthalten. Am besten verteilst Du sie beliebig an die Mitspieler zum gegenseitigen Vorstellen.
9. Wenn alle Aussagen "besprochen" sind, teilst Du die Beweise aus der Mappe „**Beweise 3. Runde**“ (3.1 bis 3.11) aus. 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.
10. Wenn auch die Runde beendet ist, sind die **Hinweise der 4. Runde (4.1 bis 4.10)** an der Reihe.
11. Wenn wieder alles zur Sprache gebracht wurde, geht es zum Finale: Jeder kann noch einmal die letzten Fragen stellen, die ihm offen geblieben sind.
12. Jeder sagt nun, wen er ausliefern möchte. Möglichst mit Begründung!
13. Der oder die, welche(r) die meisten Stimmen erhalten hat, wird ausgeliefert. Bei Gleichstand beide.
14. 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 / Einführungstext:

„Es sollte eine rauschende Hochzeitsfeier werden, der Süßwarenfabrikant Geromé heiratet seine Cindy und hat viele Gäste in das Restaurant am Schiedersee eingeladen. Darunter auch seine Clique mit seinen vier besten Freunden und ihren Frauen. Als um Mitternacht die Braut entführt wird, nimmt die Feier ein überraschendes Ende, denn der Entführer wird eine Stunde später tot im See geborgen“.

Die Verdächtigen

DAS BRAUTPAAR:

Die 27jährige aufgemotzte **Cindy de la Crietze** (geborene Schniedermeier) hat mit ihrem 40jährigen Mann **Geromé de la Crietze**, einem angesehenen Süßwarenfabrikanten, einen wahrhaft „guten Fang“ gemacht. Die beiden sind sooo verliebt! Zu schade, dass die Erinnerungen an ihre Hochzeitsfeier immer mit einem Mord in Verbindung stehen werden...

DER FREUNDESKREIS:

Schon seit der Schulzeit, in der sie in derselben Klasse waren, sind Geromé, Frank, Hannes, Josef und Manuel unzertrennlich. Umso besser, dass ihre Frauen sich auch so gut verstehen und ebenfalls viel Zeit miteinander verbringen.

Frank Matinee (39) ist Weddingplaner von Beruf und natürlich in die Planungen der Hochzeit von Cindy und Geromé mit einbezogen. Lange war er Single, nun ist er seit einem Jahr mit Carla, der 38jährigen Innenarchitektin verheiratet. **Carla** lebt seit zwei Jahren in Schieder, vorher war sie beruflich in Bochum unterwegs.

Der schüchterne **Bauer Josef** (41) hat vor gut zwei Jahren über die Sendung „Landwirt sucht Frau“ endlich seine große Liebe **Josefa** gefunden. Die Hochzeit der Beiden ließ nicht lange auf sich warten. Nun lebt die 34jährige Lehrerin auf dem Hof und kümmert sich neben ihrem Beruf auch um die vielen Tiere.

Der 39jährige selbständige Restaurantkritiker **Hannes Rohrmann** bildet gemeinsam mit seiner Frau **Katinka** (35) das „Trauzeugenpaar“. Katinka, die gelernte Kosmetikerin, hat ein großes Erbe erhalten und es daher nicht nötig zu arbeiten. Beide waren für die Planung des Junggesellenabschiedes zuständig und fiebern mit dem Brautpaar mit.

Manuel Steif (40) ist Hauptamtsleiter bei der Stadt und „bekannt wie ein bunter Hund“. Seine Frau Jessica Steif (32) nennt sich lieber „**Jessy Spirit**“, weil sie glaubt so den Umsatz ihrer esoterischen Literatur steigern zu können.