PDF-XChange Viewer
Click to buy NOW!
www.docu-track.com

PDF-XChange Viewer
Click to buy NOW!
www.docu-track.com

Kupferberg Kreativ

Gastgeberheft

PDF-XChange Viewer
Click to buy NOW!
www.docu-track.com

Charakterprofil

Inhalt:

- 1 Gastgeberheft inkl. 4 Spielleiterinfos
- 11 Einladungen
- Namensschilder
- Fingerabdrücke der Verdächtigen
- Beweismappe 1. Runde (11 Texthinweise)
- Beweismappe 2. Runde (9 Beweise)
- Beweismappe 3. Runde (11 Texthinweise)
- Beweismappe 4. Runde (10 Beweise)
- 11 Charakterhefte
- 1 Auflösung

Spielablauf:

1. Für dieses Krimispiel brauchst Du 11 Mitspieler, die Du 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. Wenn Ihr weniger Mitspieler seid, kannst Du auf der Homepage www.krimispiel-shop.de unter Service - Downloads sehen, wie Du das lösen kannst. Benutzername: service / Passwort: downloads.

2. Dieses Spiel ist als „Krimi - Walking - (Dinner) - Spiel konzipiert. Es ist also während eines Spaziergangs spielbar. Alternativ kann natürlich auch die klassische Krimispiel - Variante in einem Raum am Tisch gewählt werden.

3. Wenn alle Mitspieler eingetroffen sind, stellst (oder liest) Du ihnen die Grundsituation vor. Nun erhält jeder sein Charakterheft. Jeder hat 30 Minuten Zeit, sich in seine Rolle hineinzuversetzen. 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 sein, dann können sich die Teilnehmer auch entsprechend verkleiden).

4. Zum verabredeten Zeitpunkt treffen sich alle am Ausgangspunkt des Spaziergangs oder im Spielraum an den Tischen. Bei einem Walking Dinner könnte man den Tatort nachbauen (z.B. mit einer Schaufensterpuppe als Toten, Absperrband, usw...)

5. Alle Verdächtigen stellen sich nun einander vor. Als Spielleiter berichtest Du vom bzw. am Tatort mit Hilfe der Spielleiterinfos „Todeszeitpunkt“ und „Spur am Toten“. Dazu verteilst Du die Fingerabdrücke. (Wenn Du möchtest, kannst Du natürlich auch vor dem Spiel echte Fingerabdrücke von den Verdächtigen nehmen und diese entsprechend auf den Beweisen platzieren.)

6. Dann teilst Du die Texthinweise für Runde 1 aus. Die neu gewonnen Informationen sollen nun nach und nach (auf dem Weg) ins Gespräch gebracht werden. Dies sollten wirklich auch alle tun, mit der Ausnahme, dass ein Gesichtspunkt schon vorher zur Sprache gebracht wurde. Natürlich dürfen zwischendurch auch andere Fragen gestellt werden, die nichts mit den Hinweisen zu tun haben, aber weiter bringen könnten.

7. Wen Du als Spielleitung das Gefühl hast, dass alle wichtigen Hinweise genannt wurden, verteilst Du die Beweise aus Runde 2. Es gibt dabei keine Regel, wer was bekommen sollte. Das entscheidest Du spontan. Es ist nur wichtig, dass niemand einen Beweis bekommt, der ihn selbst

PDF-XChange Viewer
Click to buy NOW!
www.docu-track.com

belastet. Zu diesen Beweisen sollen die Teilnehmer sich wieder gegenseitig Fragen stellen.

8. Wenn alle Beweise dieser Runde besprochen sind, teilst Du die Texthinweise aus Runde 3 aus.
9. Anschließend stellst Du die Spielleiterinfo „Zeugenaussage“ vor.
10 Wenn auch die Runde beendet ist, gibt es Beweise aus der Mappe "Runde 4".
11. Wenn wieder alles zur Sprache gebracht wurde, geht es zum Finale: Jeder kann noch einmal die letzten Fragen stellen, die ihm noch offen sind.
12. Jeder sagt nun, wen er ausliefern möchte. Möglichst mit Begründung!
13. Der, der die meisten Stimmen erhalten hat, wird ausgeliefert. Bei Gleichstand beide.
14. Nun liest der Spielleier die Auflösung vor.

Noch ein Tipps für das Walking- Dinner:

Da auf einem „Weg“ nicht alle Teilnehmer alle Infos mitbekommen, macht es Sinn, am Ende jeder Runde einen Halt einzurichten, an dem jeder erzählt, was er in der Runde ermittelt hat.
Ideal wäre es, wenn nach jeder Runde ein Gang als Picknick eingerichtet wird.

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:

Ihr sitzt hier und möchtet eine schöne Geburtstagsfeier genießen, doch die Feier Eures Verwandten bzw. Freundes Friedrich von Specht muss leider ausfallen, denn er wird seinen 80. Geburtstag nicht mehr erleben, denn so wie es aussieht, wurde er ermordet.

Wir haben schnell gehandelt, haben erste Spuren genommen und haben uns unter den Gästen umgeschaut. Und wir konnten den Kreis der Verdächtigen enger ziehen. Ihr gehört dazu.

Ihr habt nun eine halbe Stunde Zeit, Eure Beschreibung zu lesen. Darin steht, wer Ihr seid, was Ihr am Tattag und die Tage davor gemacht habt und ob und wenn ja, welche Beziehung Ihr zum Toten hattet. Nach der halben Stunde versammelt Ihr Euch am Tatort.
Wir haben herausgefunden, dass Friedrich am heutigen Morgen einen langen Spaziergang gemacht hat. Wir werden diesen Weg nun noch einmal gemeinsam nachgehen. Unterwegs könnt Ihr Euch gegenseitig Fragen stellen und so könnt Ihr helfen herauszufinden, wer der Mörder ist.

In Euer Beschreibung 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 jeden belasten können. So muss immer wieder spontan reagiert werden.

PDF-XChange Viewer
Click to buy NOW!
www.docu-track.com

Die Verdächtigen

Walburga Moralla: 57 Jahre alt, Tochter von Friedrich von Specht, geschieden, hat einen Sohn (Matthias). Ist eine sehr konservative und moralische Frau, arbeitet als Küsterin in der Pfarrkirche von Biesterfeld. Trügt der „heilige“ Schein?

Matthias Moralla: 27 Jahre, Sohn von Walburga, Enkel von Friedrich, Einzelkind, seine Eltern haben sich vor 10 Jahren getrennt, ledig, Tischler

Gertrud von Specht: 49 Jahre, Tochter von Friedrich von Specht, ledig, keine Kinder, Bürokauffrau, träumt von einer großen Weltreise

Peter von Specht: 42 Jahren, Sohn von Friedrich von Specht, verheiratet mit Lisa, keine Kinder, Frauenarzt, liebt den Luxus

Lisa von Specht: 33 Jahre, die Frau von Peter und somit Schwiegertochter von Friedrich, möchte keine Kinder, weil sie Angst hat, dass eine Schwangerschaft ihre makellose Schönheit zerstören könnte, hat nichts gelernt und keinen Job

Hermine Grange: 61, Schwester von Friedrich von Specht, Witwe, Hausfrau, hat eine Tochter (Melanie), legt großen Wert auf Ansehen der Familie

Melanie Grange: 29 Jahre, Tochter von Hermine und somit Nichte von Friedrich von Specht, Bäckereifachverkäuferin, ledig, zurückhaltend und lebt oft in einer fremden Welt

Tine Müller: 24 Jahre, Krankenschwester bei einem ambulanten Pflegedienst, ledig, betreut Friedrich von Specht seit 9 Monaten, träumt davon, selbständig zu werden

Alois Sangmeister: 55 Jahre, Pfarrer von Biesterfeld, Sohn von Wilfrieda, seinen Vater kennt er nicht, immer auf Anstand und Sitte bedacht, sucht ständig Spender für die Erneuerung seines Kirchendaches

Wilfrieda Sangmeister: 77 Jahre, Mutter und Haushälterin von Alois, hatte nie Interesse zu heiraten, oft mürrisch, konnte das Leben nie richtig genießen

Hubertus Flostatt: 39 Jahre, seit 4 Jahren Bürgermeister von Biesterfeld, verheiratet, großer Initiator einer Umgehungsstraße für Biesterfeld

© 2012 Kupferberg Kreativ

Idee: Holger Busch, Gitta Hesse, Markus Heßbrügge / www.krimispiel.info
Layout: Markus Heßbrügge, Holger Busch

Alle Rechte, auch die des Nachdrucks und der Wiedergabe in jeder Form behält sich der Urheber vor. Es ist ohne seine schriftliche Genehmigung nicht erlaubt das Spiel oder Teile daraus auf fotomechanischen Weg (Fotokopie, Scan) zu vervielfältigen und unter Verwendung elektronischer bzw. mechanischer Systeme zu speichern, systematisch auszuwerten oder zu verbreiten.

Das Spiel ist vollständig fiktiv. Übereinstimmungen mit lebenden oder verstorbenen Personen, mit Namen oder Plätzen, die tatsächlich existieren, sind rein zufällig.

© 2012 Kupferberg-Kreativ