



Cast to be a star

Gastgeberheft

Anleitung

Inhalt:

- ➔ Druckanleitung ('bitte zuerst lesen')
- ➔ 1 Gastgeberheft
- ➔ 1 Einladung (*bitte in der gewünschten Anzahl ausdrucken*)
- ➔ Beweismappe Songtexte (*4 Beweise in Form von Liedtexten (Songs der Interpreten)*)
- ➔ Texthinweise 1. Runde (*9 Hinweise*)
- ➔ Beweismappe 2. Runde (*11 Beweise*)
- ➔ Texthinweise 3. Runde (*9 Hinweise*)
- ➔ Beweismappe 4. Runde (*11 Beweise*)
- ➔ 9 Charakterprofile
- ➔ 3 mp3-Songs (*Songs der Interpreten; Liedtexte siehe Beweismappe Songtexte*)
- ➔ 1 Auflösung

Allgemeines:

Ein Mord ist geschehen. Alle Mitspieler dieses Krimispiels sind verdächtig, den Mord begangen zu haben. 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 9 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 Namensschild, Stift und Schreibpapier. Du benötigst in diesem Krimispiel auch noch einen CD-Player.
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 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; dann bitte die Charakterprofile zusammen mit den Einladungen vorab an die Mitspieler schicken; dann können sich die Teilnehmer evtl. auch entsprechend verkleiden**). Die drei Mitspieler, die die Rollen der Interpreten (Isabel, Chris, Daniela) übernehmen, können ihre Liedtexte mit Hilfe der CD (möglicherweise musst du die beiliegende CD noch zwei mal kopieren) zum späteren Vortrag einstudieren (**die Songtexte bitte der Mappe Songtexte entnehmen und den jeweiligen Mitspielern zukommen lassen**).
4. Zum verabredeten Zeitpunkt treffen sich alle im Spielraum am Spielort.
5. Zu Beginn stellen sich alle Mitspieler in ihrer Rolle vor. Dann eröffnest Du als Spielleiter das Spiel, indem Du den **Eröffnungstext 1** (siehe rechts) vorliest, anschließend werden entweder die Lieder der Interpreten vorgelesen oder gesungen (als Karaoke), dann liest Du **Eröffnungstext 2** (siehe rechts).

7. Nun verteilst Du die **Texthinweise der 1. Runde** (1.1 bis 1.9). 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.
8. 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.
9. Wenn alle Gegenstände "besprochen" sind, teilst Du die **Texthinweise der 3. Runde** (3.1 bis 3.9) aus.
10. Wenn auch die Runde beendet ist, sind die Beweise aus der Mappe "**Beweise 4. Runde**" (4.1 bis 4.11) 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.

Hinweise zum Singen der Songs:

Im Hintergrund der Songs der Kandidaten wird die Melodie der Lieder mitgespielt. Genauere Anweisungen gibt es nicht, sondern die Interpretation bleibt den Künstlern überlassen.

Eröffnungstext 1

Guten Abend, ich darf mich vorstellen: Mein Name ist Kommissar Bonnermann. Sicherlich sind Sie sehr aufgeregt, denn Sie haben alle mitbekommen, wie gerade die Kandidatin Alexandra Schaws bei ihrem Auftritt zusammengebrochen ist. Wir haben sie direkt ins Krankenhaus gebracht, sie schwebt in großer Lebensgefahr. Ich und meine Kollegen sind direkt gerufen worden, denn falls sie stirbt, stehen wir vor einer Frage: Natürlicher Tod oder möglicherweise Mord? Die Produzenten dieser Sendung haben beschlossen, dass es trotz dieses Unglücks weiter gehen muss. Anschließend werde ich mich noch einmal mit Ihnen unterhalten. Ich bitte nun also die Interpreten Daniela, Chris und Isabel um ihren Auftritt.

Eröffnungstext 2

Die Show muss jetzt doch abgebrochen werden, denn Alexandra ist leider gestorben. Die behandelnden Ärzte haben Zweifel, ob es tatsächlich ein natürlicher Tod war. Neben den typischen Symptomen eines Herz- und Kreislaufzusammenbruchs, haben sie zudem noch blaue Flecken an den Schienbeinen, ein geplatzt Trommelfell im linken Ohr und Spuren einer Magen- und Darmverstimmung gefunden.

Die Verdächtigen

DIE KANDIDATEN VON „CAST – TO BE A STAR“:

Isabel Wurm (genannt Würmchen) (21):

Sie gilt als die „Brave“ unter den Kandidaten. Die streng gläubige, konservative 21jährige ist seit 3 Monaten mit Chris Hunt verlobt.

Daniela Kuhbock (18):

Eine weitere Kandidatin, die um den Sieg bei STAR* kämpft. Bei ihren Mitstreitern ist die 18jährige nicht sehr beliebt.

Chris Hunt (28):

Mit 28 Jahren ist er der Älteste unter den Kandidaten. Vor der Show hat er bei der Bundeswehr gearbeitet. Er ist seit drei Monaten mit Isabel Wurm verlobt.

DIE JURY:

Rita Fohlen (38):

Die 38jährige Rita ist die Produzentin der Show. Gemeinsam mit dem weiteren Jury-Mitglied Thommy Schwain war sie vor zehn Jahren Mitglied der Band „Geiler Sturmflug“.

Thommy Schwain (50):

Er ist 50 Jahre alt, heißt mit bürgerlichem Namen Thomas Müller und ist – genau wie Rita - ehemaliges Band-Mitglied von „Geiler Sturmflug“.

DIE MODERATORIN:

Kim Katziger (34):

Die 34-jährige Kim hat früher eine Talkshow moderiert, wurde aber vor 10 Jahren noch bekannter durch ihre Hochzeit mit einem erfolgreichen Unternehmer, die als Doku-Soap verfilmt wurde.

DER NOTAR:

Dr. Gisbert Hampel (48):

Der 48jährige Jurist wurde für die Sendung engagiert, um für ‚Recht und Ordnung‘ (z.B. bei den Votings) zu sorgen. Er ist ledig.

DER MUSIKER:

Guido Hörnchen (23):

Der 23Jährige ist Gitarrist mit Leib und Seele und spielt in der Band, die in der Show die Kandidaten begleitet.

DER TONTECHNIKER (DIE TONTECHNIKERIN):

Luca Ton (35): Diese Rolle kann männlich oder weiblich besetzt werden.

Luca ist 35 Jahre alt und in der Show verantwortlich für das Abmischen der Songs.

© 2007 Kupferberg Kreativ

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

Layout: Markus Heßbrügge

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.