

Gastgeberheft

Gastgeberheft

Inhalt:

- ➔ Druckanleitung ('bitte zuerst lesen')
- ➔ 1 Gastgeberheft
- ➔ 1 Einladung (*bitte in der gewünschten Anzahl ausdrucken*)
- ➔ Texthinweise 1. Runde (4 *Hinweise*)
- ➔ Beweismappe 2. Runde (9 *Beweise*)
- ➔ Zeugenaussagen 3. Runde (5 *Hinweise*)
- ➔ Beweismappe 4. Runde (6 *Beweise*)
- ➔ 4 Charakterprofile
- ➔ 1 Auflösung

Allgemeines:

Ein Mord 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 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 4 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. Du kannst dieses Krimispiel an einem Tisch spielen, aber auch in einem Zimmer oder den ganzen Haus (Du kannst die Räume als Supermarkt mit unterschiedlichen Bereichen einrichten, in denen dann im Laufe des Spiels die Beweise gefunden werden).
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*).

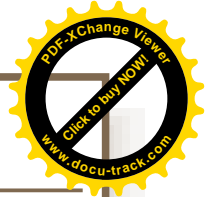
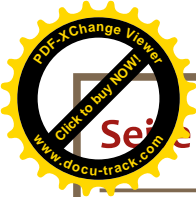
4. Zum verabredeten Zeitpunkt treffen sich alle im Spielraum am Spielort.
5. Du als Spielleiter eröffnest das Spiel, indem Du alle bittest, sich kurz vorzustellen.
6. Nimm Dir als Spielleiter in jeder Runde dieses Gastgeberheft zu Hilfe.
7. Dann verteilst Du die **Texthinweise der 1. Runde** (1.1 bis 1.4) Die neu gewonnenen 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. Es 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**" (2.0 bis 2.7). 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. Alternativ können dieses Beweise auch in den Räumen versteckt und gefunden werden.
9. Wenn alle Gegenstände "besprochen" sind, teilst Du die Zeugenaussagen **der 3. Runde** (3.1 bis 3.6) aus.
- 10 Wenn auch die Runde beendet ist, sind die Beweise aus der Mappe "**Beweise 4. Runde**" (4.1 bis 4.6) 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:

Es ist Donnerstag, der 10.11.2011. Um 19.05 Uhr brach der Rechtsanwalt Robert R. im Supermarkt tot zusammen. Erste Anzeichen deuten auf einen Mord hin. Die Kripo konnte bereits Spuren finden und hat vier verdächtige Personen im Visier, die aus dem Umfeld von Robert R. stammen.



Die Verdächtigen

Der Tote:

Der 45jährige Anwalt Robert Röhrich betrat gemeinsam mit seiner Frau um 18.55 Uhr den Supermarkt ohne zu ahnen, dass er das Opfer eines „Mordanschlags“ werden sollte. Um 19 Uhr wird er von einem Nagel in die Brust getroffen und stürzt tot zu Boden.

Folgende Verdächtige befanden sich zu der Zeit in seiner Nähe:

- Seine Frau Kornelia (40 Jahre alt), die sich am Eingang des Ladens in die Textilabteilung abgesetzt hat und sich „angeblich“ zur Tatzeit in der Umkleidekabine befand.
- Seine Tochter Pamela (18 Jahre alt), die zurzeit ein Praktikum in der Getränkeabteilung des Supermarktes macht.
- Veronika (25 Jahre alt), seine Tochter aus erster Ehe, die am Verkostungsstand Joghurt anbietet.
- Pia (30 Jahre alt) , eine Angestellte des Supermarkts, die in der Süßwarenabteilung die Waren in die Regale räumt.

© 2010 Kupferberg Kreativ

Idee: Holger Busch, Gitta Hesse
www.krimispiel.info
Layout: Holger Busch
Titelzeichnung: Anita Tepe

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.