

Mord Hotel



Gastgeberheft

Anleitung

Inhalt:

- ➔ Druckenanleitung ('bitte zuerst lesen')
- ➔ 1 Gastgeberheft
- ➔ 1 Einladung (*bitte in der gewünschten Anzahl ausdrucken*)
- ➔ 4 Beweisrunden (*als Audiomaterial*)
- ➔ 4 Charakterprofile
- ➔ 1 Auflösung (*als Audiomaterial*)

Vorab:

Vor Dir liegt das erste Krimispiel von Kupferberg Kreativ, auf dem alle Beweise als Audiomaterial vorhanden sind. Und dazu ist es das erste Krimispiel, das für nur 4 Verdächtige geschrieben ist. Wie und vor allem wo kannst Du es spielen?

Du bist unabhängig von Raum und Tisch. Nachdem alle Mitspieler die Charakterhefte gelesen haben, könnt Ihr überall dort auf Tätersuche gehen, wo die Audiodateien abgespielt werden können:

Im Auto (der Fahrer sollte natürlich nicht mitspielen), in der Bahn mit einem MP3 Player, auf einer Wiese, ... Natürlich funktioniert es auch wie gewohnt am Tisch mit einem Dinner. (*Wenn Du lieber alles schwarz auf weiß haben möchtest, kannst Du uns eine Email schreiben und wir schicken Dir die Beweise als Text zu*).

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 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. Die 4 Verdächtigen treffen sich an dem von Dir/ Euch gewählten Ort.
2. 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; für ein Dinner könnten sich die Teilnehmer evtl. auch entsprechend verkleiden)

3. Zum verabredeten Zeitpunkt treffen sich alle wieder am Spielort.
4. Das Spiel wird eröffnet, indem alle sich zu Beginn kurz vorstellen.
5. Die CD wird eingelegt oder die MP3 Datei abgespielt. Auf der CD erhaltet Ihr nun eine kurze Einführung und dann werdet Ihr mit Beweisen konfrontiert.
6. Immer wenn eine Unterbrechung mit Musik erklingt, wird auf Pause gedrückt und über die aktuellen Erkenntnisse und neu gewonnenen Informationen diskutiert. Nehmt die Person, die der jeweilige Beweis betrifft, ins Kreuzverhör. Beachtet: Der Täter darf lügen, die anderen müssen bei der Wahrheit bleiben, wenn diese direkt gefragt werden.
7. Sind alle der Meinung, die jeweiligen Beweise wurden ausdiskutiert, wird das Audio-Material wieder gestartet und der nächste Mitschnitt wird präsentiert (bis zur nächsten Musikunterbrechung). Und immer so weiter.
8. Wenn wieder alles zur Sprache gebracht wurde, geht es zum Finale: Jeder kann noch einmal die letzten Fragen stellen, die ihm offen geblieben sind.
9. Nach 4 Runden werdet Ihr aufgefordert zu sagen, wen Ihr für den Täter haltet. Jeder sagt nun, wen er ausliefern möchte. Möglichst mit Begründung!
10. Der oder die, welche(r) die meisten Stimmen erhalten hat, wird ausgeliefert. Bei Gleichstand beide.
11. Anschließend hört Ihr Euch die Auflösung an und erfahrt so den (wahren) Ablauf.

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:

Der 40 Jahre alte Philipp Borsen lebt als Banker auf großem Fuß. Am Jubiläumstag des Mauerfalls (Montag, 09.11.2009) wird er nach der Explosion einer Bombe tot in einem Hotelzimmer aufgefunden. Die Kripo stellt erste Verknüpfungen her und begrenzt den Kreis der Verdächtigen auf vier Personen, die nichts miteinander und scheinbar auch nichts mit dem Toten zu tun haben: Ein Heilpraktiker, eine Reinigungsfrau aus dem Hotel, ein Arbeitsloser und eine Verkäuferin aus einem Buchladen.

Auf dem Weg zum Verhör werden Sie in einem Polizeiwagen mit ersten Anschuldigungen konfrontiert. Wer hat den Banker auf dem Gewissen?

Bitte beachtet:

Wie alles von Kupferberg Kreativ ist auch dieses Spiel „handgemacht“. Es gibt also keine professionellen Hörspielsprecher. Wir wünschen Euch ein lustiges und spannendes Spiel und sind gespannt, ob Ihr den Täter überführen werdet.

Die Verdächtigen

Ariane Drecksmeier

Die 35jährige arbeitet als Verkäuferin in Berlin in einer Buchhandlung in der Abteilung für Phantasy-Literatur. Sie ist „eigentlich“ ledig und gilt als ruhige und verschlossene Einzelgängerin. Auch in ihrer Freizeit bleibt sie lieber für sich, sie verbringt viel Zeit am Computer oder beschäftigt mit Literatur.

Heike Propper

Sie ist 43 Jahre alt, geschieden und arbeitet als Reinigungskraft in dem renommierten ‚Streifenberger Hotel‘ in Berlin. Bei Gästen und Kollegen zeichnet sie sich durch ihre Freundlichkeit und ihren Arbeitseifer aus. Was viele nicht wissen: Noch vor wenigen Monaten führte sie ein ganz anderes Leben.

Erich Osten

Der 47jährige Erich ist verheiratet und lebt in Eberswalde, in Brandenburg. Er hat keinen festen Arbeitsplatz, sondern jobbt mal hier und mal dort. Eine Zeit lang hat er in Berlin gearbeitet und ist auch heute noch gelegentlich dort unterwegs. Er ist ein eher ‚gemütlicher, handwerklich begabter Typ‘. Vor dem Mauerfall vor über 20 Jahren saß er 8 Monate im Gefängnis, weil er eine Flucht aus der ehemaligen DDR in die Bundesrepublik geplant hatte.

Roland Kräutling

Er ist 33 Jahre alt und ledig. Beruflich ist er als Heilpraktiker tätig. In Berlin hat er sich mit seiner Praxis bereits einen Namen gemacht und zählt vor allem Personen aus ‚höheren Gesellschaftskreisen‘ zu seinen Patienten. Diese schätzen an ihm vor allem sein Einfühlungsvermögen und seine ausgeglichene Art.

Der Tote

Name: Phillip Borsen

Wohnort: Lebt in Berlin

Alter: 40 Jahre

Beruf: Banker; sein Spezialgebiet: Anlageberatung

Hobbies: Sport (Squash, Joggen), beschäftigt sich mit Literatur, verbringt auch in der Freizeit viel Zeit am PC

Familienstand: ledig, wird nie mit Frauen gesehen

Typ: arbeitet viel, immer im Stress, wirkt manchmal abgespannt, nervös, freundlich im Umgang mit seinen Mitmenschen, aber etwas reserviert, gibt wenig von sich preis

Gerüchte: Soll kurz nach der Volljährigkeit einmal bei der Staatssicherheit der DDR gearbeitet haben.

Tod: Montag, 9.11.2009, zwischen 17.00 Uhr und 17.05 Uhr; hat Einstiche vom spitzen Gegenstand im Brustbereich; er wurde tot auf seinem Bett im Schlafzimmer der Kaisersuite im „Streifenberger Hotel“ gefunden, das angrenzende Badezimmer ist total verwüstet; dort ist eine Bombe hochgegangen.

© 2009 Kupferberg Kreativ

Idee: Holger Busch

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

Musik, Geräusche, Schnitt, Layout: Markus Heßbrügge

Sprecher: Angelika Busch, Ruth Busch, Anita Thiede, Sabine Welling, Lars Hesse, Alexander Krause, Stefan Rüther, Olaf Welling, Dominik Kräling, Gitta Hesse, Holger Busch, 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.