



# Die Rückkehr des Königs

## Gastgeberheft

# Anleitung

## Inhalt:

- ⇒ 1 Gastgeberheft
- ⇒ 8 Einladungen
- ⇒ 8 Namensschilder als Visitenkarten
- ⇒ 1 Einführungstext
- ⇒ 1 Mappe „1. Runde“ mit 8 Hinweisen
- ⇒ 1 Mappe „2. Runde“ mit 8 Beweisen
- ⇒ 1 Mappe „3. Runde“ mit 8 Zeugenaussagen
- ⇒ 8 Charakterprofile
- ⇒ 8 Fortsetzungen der Charakterprofile
- ⇒ 1 Auflösung

## Spielablauf:

1. Für dieses Krimispiel brauchst du 8 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. In diesem Krimispiel könntest du eine Atmosphäre schaffen, die zu einer Weihnachtsfeier passt. Wichtig ist es, dass alle an einem Tisch sitzen können (im Kreis oder Quadrat). An jeden Platz kommt ein Namensschild, Stift und Schreibpapier.
3. Wenn alle Mitspieler eingetroffen sind, stellst (liest) du ihnen die Grundsituation (siehe Seite 3) vor. Nun erhält jeder sein Charakterheft. 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 sein. Dann können sich die Teilnehmer auch entsprechend verkleiden).
4. Zum verabredeten Zeitpunkt treffen sich alle im Spielraum an den Tischen.
5. Du als Spielleiter eröffnest das Spiel, indem du alle bittest, sich gegenseitig vorzustellen. Zudem liest du den Brief von Fred (Beweis 0.1) vor.
6. Dann verteilst du die Fortsetzungen der Charakterprofile. In diesem Moment erfahren alle Teilnehmer, was sie nach der Ankündigung der Kellnerin getan haben und ob sie etwas mit der Tat zu tun haben. Du gibst einen Augenblick Zeit, die Fortsetzungen zu lesen und liest dann den Text von Beweis 0.2 vor.

7. Nun öffnest du die Beweismappe "Runde 1" und verteilst die Hinweise. Jeder liest sich die Hinweise durch und sollte nun in dieser Runde die neu gewonnen Informationen ins Gespräch bringen. Dies sollten wirklich auch alle tun, mit der Ausnahme, dass ein Gesichtspunkt schon vorher zur Sprache gebracht wurde. Wichtig: 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, öffnest du die Beweismappe "Runde 2" und verteilst die Beweise auf die Mitspieler. Es ist dabei egal, wer welchen Beweis bekommt, achte nur darauf, dass niemand einen Beweis bekommt, der ihn selbst belasten könnte. Alle bringen nun ihre neu gewonnenen Erkenntnisse ins Gespräch.
9. Nun verteilst Du die Zeugenaussagen aus der Runde 3 und eröffnest die letzte Diskussionsrunde.
10. Wenn alles zur Sprache gebracht wurde, geht es zum Finale. Jeder kann noch einmal letzte Fragen stellen, die ihm noch offen sind.
11. Jeder sagt nun, wie er den Ablauf der Tat sieht und wen er für den Mörder hält. Möglichst mit Begründung!
12. Nun liest du 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:**

Fred König führte erfolgreich ein großes Schnäppchenmarktunternehmen im ostwestfälischen Lügde, bis er vor 4 Jahren wie aus dem Nichts verschwunden ist und nach einiger Zeit für tot erklärt wird. Sein Sohn übernahm das Unternehmen und lädt seine Angestellten zur Weihnachtsfeier ein. Doch nach der Vorspeise kommt es zu einer großen Überraschung: Die Kellnerin bringt einen Brief vorbei, in dem König sein Erscheinen an diesem Abend ankündigt. Es scheint so, als ob nicht alle darüber erfreut sind.



# Verdächtige

## Elvira König

Die 51-jährige Ehefrau von Fred König kann sein Verschwinden bis heute nicht begreifen. Sie arbeitet als Verkäuferin im SCHNÄPPCHEN-KÖNIG.

Ihre Söhne Konstantin und Leonard sind ebenfalls im Unternehmen engagiert.

## Konstantin König

Der 28-jährige gelernte Betriebswirt hat 2009 den Laden als Geschäftsführer übernommen und erfolgreich weitergeführt. Er ist verheiratet mit der hübschen Silvana König.

## Leonard König

Der zweite Sohn von Elvira und Fred ist 26 Jahre alt und für die Öffentlichkeitsarbeit des Schnäppchenmarktes zuständig.

## Silvana König

Die 27-jährige ist seit sechs Jahren mit Konstantin verheiratet und seitdem auch im Unternehmen im Verkauf tätig.

## Arne Höschen

Von Beginn an ist er „dabei“. Er wurde 1993 als erster Mitarbeiter im SCHNÄPPCHEN-KÖNIG eingestellt. Seitdem ist er dem Laden treu. Er ist 46 Jahre alt.

## Natascha Gerngroß

Die 22-jährige Freundin von Leonard kümmert sich um den Einkauf und Verkauf in der U-18-Abteilung.

## Nora-Jane Schreiber

Die niedliche 24-jährige wurde vor drei Jahren als Chef-Sekretärin im Markt eingestellt.

## Axel Schwaiss

Ein guter Freund der Familie, er kennt Fred schon ein Leben lang. Der 52-jährige ist als Vertreter von Schnäppchenwaren häufig im Laden, um die neusten Produkte vorzustellen.

### © 2013 Ausbrecher und Komplizen

Idee: Holger Busch, Gitta Fabritz / [www.krimispiel.info](http://www.krimispiel.info)

Grafiken: Anita Thiede / [www.kunstbanaus.in.de](http://www.kunstbanaus.in.de)

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.