

4. Zum verabredeten Zeitpunkt treffen sich alle im Spielraum am Spielort.
5. Du als Spielleiter eröffnest das Spiel, indem Du den **Eröffnungsbrief** vorliest und anschließend alle bittest, sich kurz vorzustellen.
6. Nun öffnest Du die Beweismappe "**Tatort**" und legst die Beweise (0.1 bis 0.5) vor
Nimm Dir als Spielleiter in jeder Runde dieses Gastgeberheft zu Hilfe.
7. Wenn Du das Gefühl hast, dass jeder Beweis vom Tatort ins Gespräch gebracht wurde, teilst Du die **Texthinweise der 1. Runde** (1.1 bis 1.11) aus. 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 2.10). 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 3.11) aus.
10. Wenn auch die Runde beendet ist, sind die Beweise aus der Mappe "**Beweise 4. Runde**" (4.1 bis 4.10) 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:

Ihr seid Mitglieder der Familie von Seebrück. Ihr seid alle miteinander verwandt, es gibt also Vater, Mutter, Tante, Kinder usw.. Ihr seid Besitzer einer Brauerei und wohnt in Höxter-Coryey, etwa 60 km von Paderborn entfernt. Brauerei, Büros und Wohnhaus (in dem alle Familienmitglieder wohnen) liegen alle auf einem Grundstück. Nebenan wohnt die Familie Fabriciano. Diese ist Euer größter Bierkonkurrent und Ihr seid seit vielen Jahren mit ihnen verhasst.

Es ist heute Samstag, der 16.11.2002. Gestern, am Freitag dem 15.11.2002, wurde die Tochter der Familie Fabriciano, die Giovanna, ermordet. Der Mörder ist einer von Euch.

Die Verdächtigen

Arnulf von Seebrück (70): ... verheiratet mit Adelheid von Seebrück (seit 48 Jahren), Seniorchef der Brauerei Seebrück.

Adelheid von Seebrück (67): ... geborene Marx, verheiratet mit Arnulf (seit 48 Jahren). Aufgrund der frühen Heirat hat sie keine Ausbildung gemacht und ist nie einer Arbeit nachgegangen.

Hildegard von Seebrück (74): ... ledig. Bis zu ihrem 60. Lebensjahr arbeitete Hildegard (Schwester von Arnulf) in der Verwaltung der Brauerei. Gerne hätte sie einen höheren Posten in der Firma angestrebt, aber aufgrund der Familientradition werden die Chefpositionen nur an Männer vergeben.

Georg von Seebrück (47): ... ledig, ältester Sohn der Familie von Seebrück und aufgrund dessen Juniorchef der Brauerei Seebrück. Georg ist nicht immer besonders zuverlässig. In seiner Freizeit beschäftigt er sich mit dem Computer.

Johannes von Seebrück (44): ... seit 12 Jahren mit Jeanette verheiratet. Vater von Vanessa (11 Jahre) und Stiefvater von Jens. Johannes arbeitet als Braumeister in der Brauerei. Am Wochenende geht er gerne Golfen.

Jeanette von Seebrück (36): ... geborene Zwicker, seit 12 Jahren mit Johannes verheiratet. Sie ist gelernte Friseurin.

Paulina von Seebrück (28): ... das Nesthäkchen der Familie von Seebrück. Sie liebt Pferde und hat deshalb die Leitung über das Gestüt der Familie von Seebrück. Nebenbei ist sie Springreiterin.

Jens von Seebrück (16): ... ist noch Schüler (zwar auf dem Gymnasium, aber seine Leistungen lassen zu wünschen übrig...). Er wird aufgrund seines Geschlechts irgendwann die Leitung der Brauerei übernehmen. Sohn von Jeanette, seinen Vater kennt er nicht, sein Stiefvater ist Johannes.

Janine Doppellotte (25): ... arbeitet mit ihrer Schwester als Putzfrau bei den Seebrücks.

Janina Doppellotte (25): ... arbeitet mit ihrer Schwester als Putzfrau bei den Seebrücks.

Kate (50): ... keiner weiß, wer sie ist. Sie ist plötzlich da.

© 2004 & 2008 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.