

Anleitung

Inhalt:

- ➔ Druckenleitung ('bitte zuerst lesen')
- ➔ 1 Gastgeberheft
- ➔ 1 Einladung (*bitte in der gewünschten Anzahl ausdrucken*)
- ➔ Beweismappe Tatort (8 Beweise)
- ➔ Texthinweise 1. Runde (9 Hinweise)
- ➔ Beweismappe 2. Runde (9 Beweise)
- ➔ Texthinweise 3. Runde (9 Hinweise)
- ➔ Beweismappe 4. Runde (9 Beweise)
- ➔ 9 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 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. In diesem Krimispiel könntest Du eine Atmosphäre schaffen, die einem „Straßenfest“ nahe kommt, z.B. das ganze auf einer Terrasse oder im Garten veranstalten. Wichtig ist, dass alle an einem Tisch sitzen können (im Kreis oder Quadrat). An jedem Platz kommt ein Namenschild, Stift und Schreibpapier.
3. Wenn alle Mitspieler eingetroffen sind, stellst Du ihnen die Grundsituation (s. *rechts*) vor. Nun erhält jeder sein Charakterheft. Jeder hat ca. 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 werden die Charakterprofile vorab mit den Einladungen an die Mitspieler verschickt; evtl. können sich die Teilnehmer auch entsprechend verkleiden**).

4. Zum verabredeten Zeitpunkt treffen sich alle im Spielraum am Spielort.
5. Du als Spielleiter eröffnest das Spiel, indem Du den Einleitungstext vorliest und alle Anwesenden bittest, sich vorzustellen.
6. Anschließend verteilst Du die Beweise der Beweismappe **Tatort** (0.1 bis 0.8). Hier sind Fotos enthalten, die wichtige Hintergrundinformationen für alle geben. Die Mitspieler sollen nun aufgrund der Fotos ins Gespräch miteinander kommen und beginnen, sich gegenseitig Fragen zu stellen.
7. Nachdem alle ersten Beweise (aus Deiner Sicht) ausreichend erörtert wurden, teilst Du die **Texthinweise der 1. Runde** (1.1 bis 1.9) aus. Die neu gewonnen Informationen sollen nun ins Gespräch gebracht werden. Generell sollte für eine gute Gesprächskultur gelten: 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. Alle sollten versuchen ihre Hinweise geschickt einzubringen und die anderen ins Kreuzverhör zu nehmen.
8. Wenn du das Gefühl hast, dass alles Wichtige gesagt wurde, verteilst Du die **Beweise der 2. Runde** (2.1 bis 2.9). Es gibt dabei keine Regel, wer was bekommen sollte, das entscheidest Du spontan. Es ist nur wichtig, dass niemand einen Beweis bekommt, der ihn selbst belastet.
9. Nach dieser Runde werden die **Texthinweise der 3. Runde** (3.1 bis 3.9) ausgeteilt. Diese sollten nun gekonnt ins Gespräch gebracht werden.
10. Wenn du das Gefühl hast, dass alles Wichtige in Runde 3 gesagt wurde, teilst Du die **Beweise der 4. Runde** (4.1 bis 4.9) aus. Es gibt dabei erneut keine Regel, wer was bekommen sollte, das entscheidest Du spontan. Es ist nur wichtig, dass niemand einen Beweis bekommt, der ihn selbst belastet. Hiermit ist nun die letzte Gesprächsrunde eröffnet.
12. Wenn du merkst, dass keine neuen Erkenntnisse mehr ans Tageslicht kommen, geht es zum Finale. Jeder kann noch einmal letzte Fragen stellen, die ihm noch offen sind.
13. Jeder sagt nun, wie er den Ablauf der Nacht sieht und wen er für den Mörder hält. Möglichst mit Begründung! Abschließend 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:

Es ist Samstagnacht, 10. September 2005, und Ihr habt ein feucht fröhliches Straßenfest auf dem Wendeplatz eurer kleinen Nachbarschaft gefeiert. Ihr habt gut gegessen, viel getrunken, geredet, debattiert und gestritten, wie es sich für Nachbarn eben gehört. Doch waren da mehr als die üblichen Auseinandersetzungen um Zäune, Hecken und Gartenpflege? Um halb 2 hat nämlich Regina Röhrenbrecher ihren Mann Robert in seinem an sein Haus angrenzenden Computerladen gefunden. Er liegt da mit nassen Klamotten, ohne Blutspuren und ist tot. Und anscheinend wurde in den Laden eingebrochen...