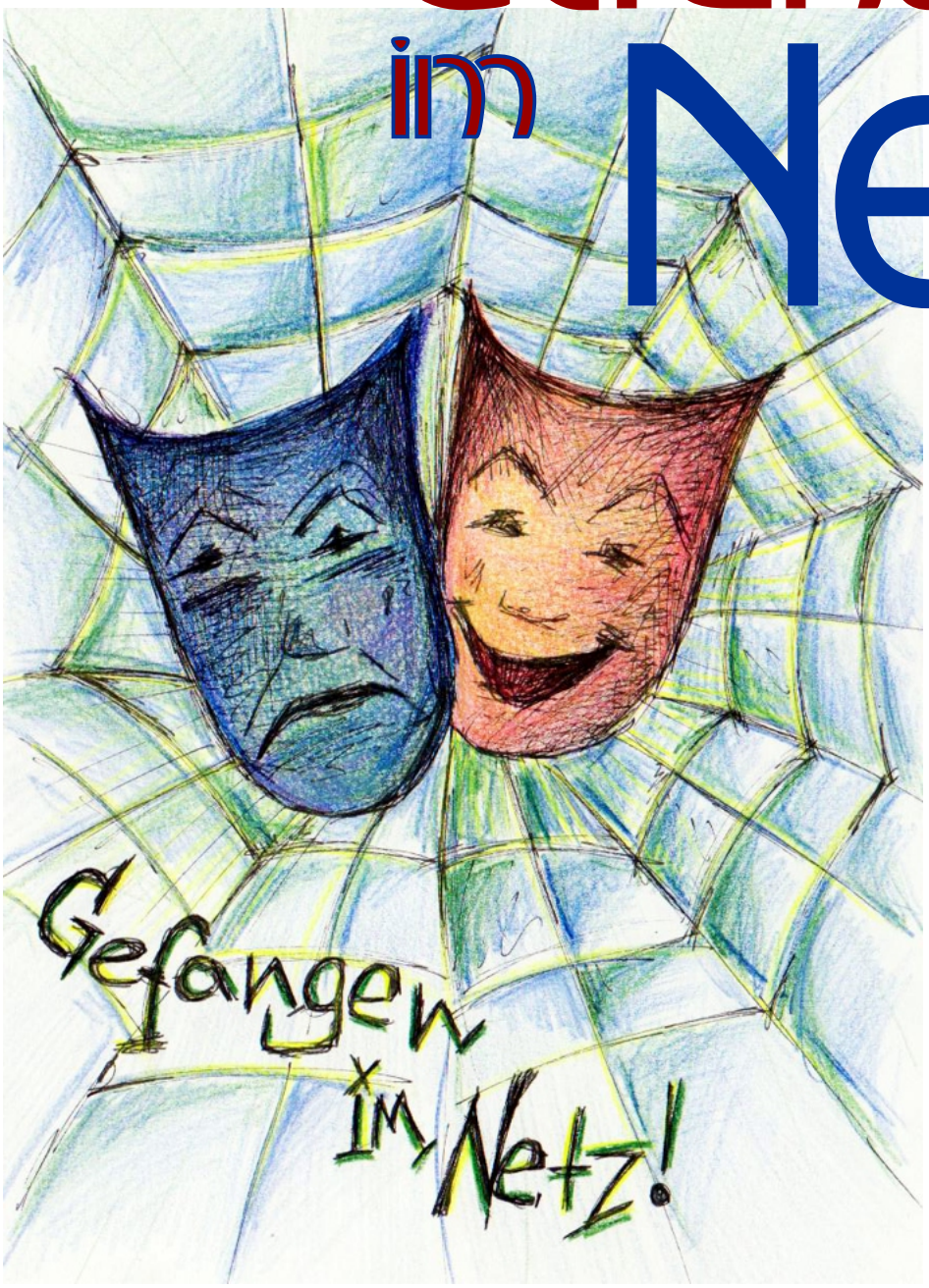
Kupferberg Kreativ

Gefangen im Netz



Gastgeberheft

Anleitung

Inhalt:
- ➲ Druckanleitung (’bitte zuerst lesen’)
- ➲ 1 Gastgeberheft
- ➲ 1 Einladung (*bitte in der gewünschten Anzahl ausdrucken*)
- ➲ Beweismappe 1. Runde (*10 Beweise*)
- ➲ Texthinweise 2. Runde (*10 Hinweise*)
- ➲ Beweismappe 3. Runde (*10 Beweise*)
- ➲ 10 Charakterprofile
- ➲ 1 Auflösung

Allgemeines:
Ein Verbrechen ist geschehen. Alle Mitspieler dieses Krimispieles 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 Täter 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 Fall 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 10 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. Wichtig ist es, 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 (oder liest) Du ihnen die **Grundsituation** (siehe rechts) vor. Nun erhält jeder sein **Charakterprofil**. Im Charakterprofil ist ebenso das eigene ‚Fazebuck‘-Profil mit einigen wichtigen Elementen enthalten. Darüberhinaus ist jedem Charakterprofil ein weiteres ‚Fazebuck‘-Profil einer anderen (mitspielenden) Person beigefügt. Dieses kann vorab schon gelesen werden, ist als Beweismittel aber erst in der 1. Runde wichtig. Jeder hat 30 Minuten Zeit, sich in seine Rolle hineinzuversetzen. 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. Nimm Dir als Spielleiter in jeder Runde dieses Gastgeberheft zu Hilfe.
6. Sollte sich nach der Vorstellrunde bereits von alleine eine Diskussionsrunde ergeben, lass' ihr freien Raum, ansonsten gibst Du das Signal, dass ab nun (1. Runde) die Fazebuck-Profile der anderen eingebracht und gegeneinander verwendet werden dürfen. Ab diesem Zeitpunkt ist es auch gestattet, die erhaltenen Fazebuck-Profile der anderen an andere Mitspieler weiter zu geben, falls jemand dies möchte. 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.
7. Wenn Du als Spielleitung das Gefühl hast, dass alles Wichtige ins Gespräch gebracht wurde, verteilst Du die Hinweise aus der Mappe "**Texthinweise 2. Runde**" (*2.1 bis 2.10*).
8. Wenn alles "besprochen" wurde, teilst Du die Beweise aus der „**Beweismappe 3. Runde“** (*3.1 bis 3.10*) aus. Es gibt dabei keine Regeln, 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 wieder alles zur Sprache gebracht wurde, geht es zum Finale: Jeder kann noch einmal die letzten Fragen stellen, die ihm offen geblieben sind.
10. Jeder sagt nun, wen er ausliefern möchte. Möglichst mit Begründung!
11. Der oder die, welche(r) die meisten Stimmen erhalten hat, wird ausgeliefert. Bei Gleichstand beide.
12. Nun liest der Spielleier die **Auflösung** vor.

Hinweis für die Spielleitung, wenn sie selbst 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:
Montagmorgen. Eigentlich ein Montagmorgen wie immer. Schüler und Lehrer kommen eher weniger als mehr motiviert in die Barbara-Schule. Doch dieser Montagmorgen ist anders, denn es verbreitet sich schnell das Gerücht, dass die Schülerin Mona Leonhard eine grausame Nacht in der Sporthalle verbracht hat. Sie wurde nach Ihrer Aussage von einem "Affen" an einen Volleyballpfosten gefesselt und hat Todesängste ausgestanden. Der Direktor der Schule ruft direkt verdächtige Personen aus Ihrem Umfeld zusammen und versucht, den Fall verschwiegen aufzuklären. Auch Mona ist dabei, denn der Direx ist sich nicht sicher, ob nicht auch das Opfer der Täter gewesen sein könnte? Findet es heraus!

Die Verdächtigen

Mona Leonhard

Die 16jährige gewissenhafte Schülerin trifft man meistens nur im „Doppelpack“ mit ihrer besten Freundin Lisa an. Mona gilt als sehr engagiert (z.B. als Volleyballtrainerin) und beliebt. Umso erstaunlicher ist es, dass sie das Opfer eines „heimtückischen Überfalls“ wurde, bei dem sie an einen Volleyballpfosten in der Turnhalle gefesselt wurde.

Elke Leonhard (40 Jahre alt) **und Stefan Leonhard** (44 Jahre alt)

sind verheiratet und die Eltern von Mona (16) und Tamara (24). Beide sind als Lehrer an der „Barbara-Schule“ tätig.

Tamara Leonhard

Die 24jährige Tamara ist Monas' große Schwester, die aber schon seit einigen Jahren nicht mehr „zu Hause“ wohnt. Sie macht zurzeit eine Ausbildung zur Erzieherin und jobbt nebenbei als Babysitterin.

Lisa Dawinschi

Die 15 jährige selbstbewusste Lisa ist die beste Freundin von Mona. Seit sie das Schuljahr wiederholen musste, sind die Beiden nicht mehr in derselben Klasse. Lisa kommt wegen ihrer offenen und witzigen Art bei allen (besonders auch bei den Jungs) gut an. Sie interessiert sich aber nur für Paul, ihren Freund. Bei den Lehrern gilt sie wegen ihrer frechen Bemerkungen eher als Störenfried.

Paul Poppelsdorf

Der 18jährige Paul ist Lisas Freund. Er geht auf das Berufskolleg. An der „Barbara-Schule“ kennt man ihn noch, weil er zu seiner Schulzeit dort Schülersprecher war. Er ist ein sportlicher Typ, der einen großen Freundeskreis hat, aber nur im „echten Leben“, soziale Netzwerken findet er offensichtlich doof.

Karl Knödelein

Der 17jährige schüchterne Karl geht in dieselbe Klasse wie Mona und ist ein guter Freund von dem „Doppelpack Mona und Lisa“. Unter den Schülern gehen die Meinungen über Karl auseinander. Einige behaupten, dass er schwul sei, andere halten ihn für einen stillen Typen, der schwer zu durchschauen ist. Wer weiß welche Geheimnisse er hat…

Cedric Spatz

Der 14jährige Cedric gehört (sowohl bei Schülern, als auch bei Lehrern) zu den unbeliebtesten Typen an der Barbara-Schule. Er gilt als hinterhältig und gemein und viele haben Angst vor ihm. Er ist schon mehrmals haarscharf um einen Schulverweis herumgekommen. Eigentlich kann er sich nichts mehr erlauben…

Beate Ergeiz

Die sportliche 32jährige ist alleinerziehende Mutter einer 12jährigen Tochter (Shannon-Kimberly) Shannon-Kimberly wird von Mona im Volleyball trainiert.

Heinz Rededrueber

Der 30jährige ist seit zwei Jahren als Sozialarbeiter an der „Barbara-Schule“ tätig. Bei den Schülern ist er mehr oder weniger beliebt, die Meisten schätzen seine unkomplizierte, freundliche Art. Einige können ihn nicht leiden, weil er versucht, cool zu wirken ohne cool zu sein.

© 2011 Kupferberg Kreativ

Idee: Holger Busch, Gitta Hesse, Anita Thiede / www.krimispiel.info
Zeichnungen: Anita Thiede

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.