

Kupferberg
Kreativ

Geburtstags- party



Gastgeberheft

Anleitung

Inhalt:

- ⇒ 1 Gastgeberheft
- ⇒ 9 Einladungen
- ⇒ 9 Namensschilder
- ⇒ 1 Mappe mit 6 Beweisen
- ⇒ 9 Charakterprofile und Hinweishefte
- ⇒ 1 Auflösung

Spielablauf:

In diesem Krimispiel gibt es 9 Mitspieler, die Du zu einem Krimiabend mit den Einladungskarten einlädst, und einen Kommissar. Alle setzen sich an einen großen Tisch, so dass sie sich alle untereinander gut unterhalten können. Als erstes verteilt der Spielleiter die Namensschilder an die richtigen Personen. Diese kann man am besten mit einer Sicherheitsnadel oder einem Stück Doppelklebeband an der Kleidung der Mitspieler befestigen. Die Mitspieler erhalten vor der Spieleröffnung eine kurze Einführung (s. u.) und ihre Charakterprofile. Sie haben ca. 30 Minuten Zeit, sich alles über ihre Person einzuprägen. Weisen Sie die Mitspieler darauf hin nur das Charakterprofil zu lesen und nicht auf die Hinweise weiterzublättern. Die werden erst im späteren Spielverlauf benötigt.

Der Kommissar (Spielleiter) erhält die Beweismappe. Wenn er sich die Spannung erhalten will, schaut er noch nicht in die Mappe hinein.

Als Einführung wird folgendes vorgelesen:

"Ihr gehört alles Freunde und Verwandte von Frieda Kunze, die Euch zu Ihrer Geburtstagsparty eingeladen hat. Die Feier ist ganz nett, nur um 21.30 Uhr macht Betel Böhme eine schaurige Entdeckung: Seine Frau Hannelore liegt blutüberströmt im Schlafzimmer von Frieda Kunze. Ein Kommissar wird gerufen, der den Fall mit Euch aufklären soll."

Wenn alle Mitspieler zusammengetroffen sind, bittet der Kommissar alle, sich einmal kurz vorzustellen. Dann fordert er die Mitspieler auf die Hinweise für die 1. Runde im Charakterprofil und Hinweisheft weiterzublättern. Die Mitspieler versuchen ihre Hinweise geschickt einzubringen und die anderen ins Kreuzverhör zu nehmen. Die Mitspieler, die ein Verbrechen begangen haben, dürfen lügen, müssen aber natürlich aufpassen, dass sie sich nicht in Widersprüche verstecken. Alle anderen müssen die Wahrheit sagen.

Wenn der Kommissar / Spielleiter den Eindruck hat, dass alle Hinweise der 1. Runde zur Sprache gebracht wurden, werden die Mitspieler gebeten auf die Hinweise der 2. Runde weiterzublättern.

Außerdem hat er eine Mappe mit Beweisen, die er als Kommissar im Laufe des Spiels einsetzen kann (verteilt auf 1. und 2. Runde). Die Reihenfolge kann er selbst bestimmen, es empfiehlt sich aber die Beweise in der richtigen Reihenfolge zu veröffentlichen (1-6).

Wenn sich keine neuen Hinweise und Fragen mehr ergeben, bittet der Kommissar alle, einen Tipp abzugeben, wen sie für den Mörder halten. Anschließend liest er die Auflösung vor.

Viel Spaß und bei Fragen und Unklarheiten schickt uns einfach eine Mail und noch eine Bitte:

Wir vertrauen darauf, dass die Käufer ehrliche Krimispieler sind und die Krimispiele nicht weiter im weiter verschicken oder verkaufen. Es steckt viel Arbeit drin und die Preise sind fair.

© 2004 Kupferberg Kreativ

Idee: Holger Busch, Gitta Fabritz, Markus Heßbrügge / www.krimispiel.info
Layout: Markus Gröschel / www.5tegebot.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.