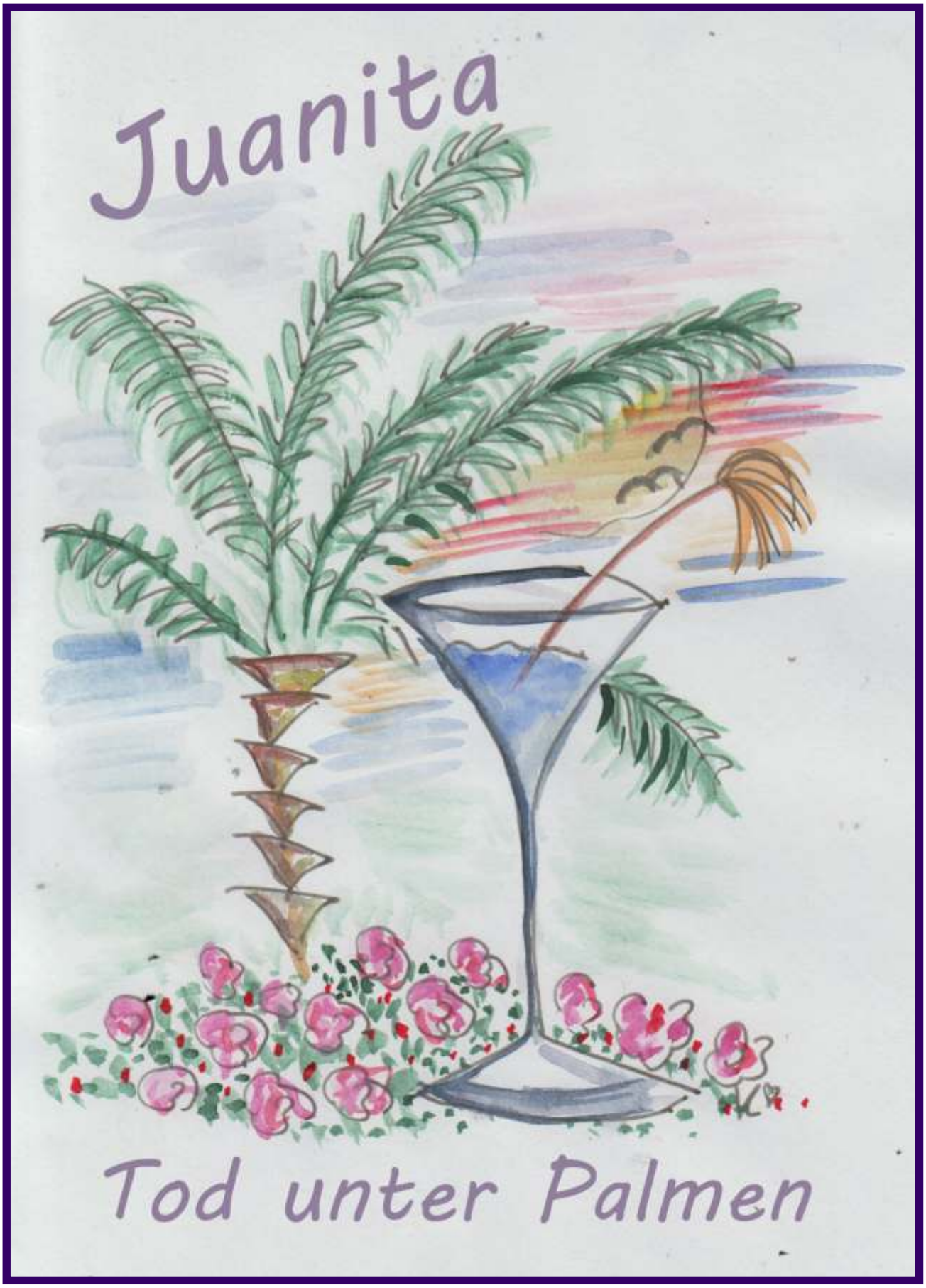

Gastgeberheft

Gastgeberheft

Inhalt:
- ➲ 1 Gastgeberheft
- ➲ 12 Einladungen
- ➲ 12 Namensschilder
- ➲ Texthinweise 1. Runde (*12 Hinweise*)
- ➲ Beweismappe 2. Runde 14 *Beweise*)
- ➲ Beweismappe 3. Runde (17 Hinweise)
- ➲ 12 Charakterprofile
- ➲ 1 Auflösung

Allgemeines:
Ein Mord ist geschehen. Alle Mitspieler dieses Krimispieles könnten der Täter sein. Jeder ist verdächtig, hat ein schlechtes oder kein Alibi, hat mindestens ein Motiv. 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 12 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. Wenn Ihr weniger Mitspieler seid, beachte bitte die Extra-Hinweise auf unserer Shopseite.
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**. 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.
6. Nun teilst Du die **Texthinweise der 1. Runde** (*1.1 bis 1.12*) 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.Es 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 alle wichtigen Hinweise genannt wurden, verteilst Du die Beweise aus der Mappe "**Beweise 2. Runde**" (*2.1 bis 2.14*). 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. Zu diesen Beweisen sollen die Teilnehmer sich wieder gegenseitig Fragen stellen. Es ist auch möglich, dass Du als Spielleiter alle Beweise selbst ins Spiels bringst oder dies optionale Ermittler tun.
8. Wenn diese Runde beendet ist, sind die Beweise aus der Mappe "**Beweise 3. Runde**" (3.*1 bis 3.17*) an der Reihe. Es funktioniert hier genauso wie in Runde 2.
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 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:
Sommer in Spanien. Viele Familien genießen einen unbeschwerten Urlaub in der Hotelanlage Royal Family an der Costa Brava. An einem Morgen wird die 20jährige Animateurin Juanita erstochen in ihrem Bett aufgefunden. Die örtliche Polizei versammelt Verdächtige, die in den letzten Stunden mit Juanita Kontakt hatten. Ihr gehört dazu.
Heute ist Sonntag, der 11. August 2019.

© 2019 Ausbrecher und Komplizen

Idee: Holger Busch, https://krimispiel.info
Logo: Anita Tepe / www.kunstbanausin.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.