# Der letzte Fall



Gastgeberheft



# Gastgeberheft

#### Inhalt:

- 1 Gastgeberheft
- ⇒ 11 Einladungen
- ⇒ Beweismappe Tatort (2 Beweise)
- → Texthinweise 1. Runde (11 Hinweise)
- ⇒ Beweismappe 2. Runde (8 Beweise)
- Texthinweise 3. Runde (11 Hinweise)
- ⇒ Beweismappe 4. Runde (9 Beweise)
- **⇒** 11 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 erkennt ihr, 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 11 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. Zu Beginn des Abends kann es eine Schokoladenverkostung geben. Es ist optional, ob Du das mit einbaust. 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 öffnest Du die Beweismappe "**Tatort**" und legst die Beweise (0.1 bis 0.2) vor. Nimm Dir als Spielleiter in jeder Runde dieses Gastgeberheft zu Hilfe.
- 7. Dann 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 2.8). 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.
- 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 4.9) 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:**

Bier- und Weinproben, Dessouspartys und Küchenmaschinenvorführungen haben sie schon alles erlebt. Die Clique um Raffael Fall, genannt Raffaello, hatte schon viele gemeinsame lustige Abende. Um seinen Freunden etwas ganz Besonderes zu bieten, lädt er sie zu seinem 25. Geburtstag zu einer Schokoladenverkostung ein. Die Gäste sind begeistert von den handgemachten Leckereien, doch kurz vor dem anschließenden Menü ist er verschwunden. Seine Frau Rabea Rocher findet ihn tot auf dem Flur vor den Toiletten des Restaurants.



# Verdächtige

#### Rabea Rocher

ist die 25jährige Ehefrau von Raffael Fall. Ihren Nachnamen hat sie behalten. Wer will schon Fall heißen, wenn man Rocher sein kann?

#### **Heike Bums**

ist die 21 Jahre alte Schwester von Raffael. Genau wie ihr Bruder hatte sie kein Interesse im Dessous - Unternehmen "Fall in love" des Vaters Roland Fall zu arbeiten. Da traf es sich perfekt, dass sie vor 1 1/2 Jahren Benno geheiratet hat und nun den Job "Spielerfrau" leben darf.

#### **Benno Bums**

ist 24 Jahre alt und Fußballprofi beim FC Paderborn, der in der 2. Bundesliga spielt. Benno ist durch die Hochzeit mit Heike in die Familie der Falls gefallen.

## **Frauke Stehgrad**

steht als 44jährige Unternehmerin ihre Frau. Sie leitet das Modehaus "Stehgrad Moden" und ist seit 10 Jahren geschieden. Sie ist die Chefin von Raffael, Martin, Nancy und ihrer Tochter Saskia.

### **Martin Vögler**

ist 25 Jahre alt und Verkäufer bei Stehgrad Moden und der gute Freund von Raffael. Er ist überzeugter Single, macht aber vor keiner hübschen Frau halt.

## **Nancy Hitzegrad**

ist 23 Jahre alt, die beste Freundin von Raffael und bei Stehgrad Moden Verkäuferin in der Wäscheabteilung, genau wie

# Saskia Stehgrad,

die mit ihren 20 Jahren den Job als Dessous - Verkäuferin nur hat, weil sie die Tochter der Chefin ist. Sie fällt mehr durch Aussehen als durch Fachkompetenz auf.

#### Karl Knitterbrocker

ist 45 Jahre alt und der Schwager von Ronald Fall. Er leitet seit 4 Jahren "Fall in love" seit sich Ronald aus dem aktiven Geschäft zurückgezogen hat.

#### © 2016 Ausbrecher und Komplizen

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

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.