



Gastgeberheft

Anleitung

Inhalt:

- ⇒ 1 Gastgeberheft
- ⇒ 8 Einladungen
- ⇒ 8 Namensschilder
- ⇒ 1 Mappe „1. Runde“ mit 8 Beweisen
- ⇒ 1 Mappe „2. Runde“ mit 5 Hinweisen
- ⇒ 1 Mappe „3. Runde“ mit 6 Zeitungsartikeln
- ⇒ 1 Mappe „4. Runde“ mit 7 Zeugenaussagen
- ⇒ 1 Mappe „5. Runde“ mit 8 Beweisen
- ⇒ 8 Charakterprofile
- ⇒ 5 Zeugenhefte
- ⇒ 1 Auflösung

Spielablauf:

1. Für dieses Krimispiel brauchst du 8 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. An diesem Spiel können bis zu weitere 5 Personen als Zeugen teilnehmen.
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 zu einem Klassentreffen passt. Wichtig ist es, dass alle an einem Tisch sitzen können (im Kreis oder Quadrat). An jedem Platz kommt ein Namensschild, Stift und Schreibpapier.
3. Wenn alle Mitspieler eingetroffen sind, stellst (liest) du ihnen die Grundsituation (siehe Seite 3) vor. Nun erhält jeder sein Charakter- (bzw. Zeugen)heft. Jeder hat 30 Minuten Zeit, sich in seine Rolle hineinzusetzen. Am besten ist es, wenn sich die Teilnehmer an einen stillen Ort zurückziehen. Es sollte kein Kontakt zu den anderen geben. (Wenn viel Zeit ist, kann diese Phase auch schon vorher geschehen sein. Dann können sich die Teilnehmer auch entsprechend verkleiden).
4. Zum verabredeten Zeitpunkt treffen sich alle im Spielraum an den Tischen.
5. Du als Spielleiter eröffnest das Spiel, indem du alle bittest, sich gegenseitig vorzustellen.
6. Nun öffnest du die Beweismappe "Runde 1" und verteilst die Beweise. Entweder an die Verdächtigen oder an die Ermittler. Wichtig ist, dass niemand einen Beweis bekommt, der ihn selbst belastet. Mit Hilfe dieser Beweise können sich gegenseitig die ersten Fragen gestellt werden.

7. Wenn du als Spielleitung das Gefühl hast, dass alle wichtigen Punkte genannt wurden, öffnest du die Mappe "Runde 2" und verteilst die Hinweise auf die 5 auf den Karten benannten Mitspieler. In dieser Runde können auch die Zeugen die Informationen aus ihrem Heft zur Sprache bringen. Wenn ohne Zeugen gespielt wird, bekommen die übrigen Mitspieler die Zeugenhefte als Beweismittel. Jeder liest sich die Hinweise durch und sollte nun in dieser Runde die neu gewonnen Informationen ins Gespräch bringen. Dies sollten wirklich auch alle tun, mit der Ausnahme, dass ein Gesichtspunkt schon vorher zur Sprache gebracht wurde. Wichtig: 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. In Runde 3 werden die Zeitungsartikel von der Spielleitung, den Verdächtigen oder den Zeugen vorgelesen und es ergeben sich dadurch neue Erkenntnisse und Fragen.
9. In Runde 4 erhalten die Zeugen ihre entsprechenden Hinweise. Aussage 6+7 können von der Spielleitung geäußert werden. Wenn ohne Zeugen gespielt wird, erhalten die Verdächtigen die Zeugenaussagen.
10. In der 5. Runde werden wie in Runde 1 weitere Bild- Beweise ins Spiel gebracht.
11. Wenn alles zur Sprache gebracht wurde, geht es zum Finale. Jeder kann noch einmal letzte Fragen stellen, die ihm noch offen sind.
12. Jeder sagt nun, wie er den Ablauf der Tat sieht und wen er für den Mörder hält. Möglichst mit Begründung!
13. Nun 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 Rolle und zusätzlich die Rolle der Spielleitung.

Grundsituation:

Nach 25 Jahren ist der Abschlussjahrgang 89 der Realschule wieder zum Klassentreffen in Lügde: Freunde und Feinde von damals, die eine mit einer großen Karriere als Richterin, der andere abgestürzt und ohne Arbeit, die andere nach einem Unfall im Rollstuhl. Weil viel getrunken wird, haben sich die meisten direkt ein Zimmer im Hotel genommen. Es scheint viele ungelöste Probleme zu geben, neben der Wiedersehensfreunde gibt es auch immer wieder aufkeimenden Streit bei der Feier im Waldhotel Lügde. Am nächsten Morgen wird der Lehrer Julian Böhmer tot und gefesselt am Osterkreuz gefunden, dass 4,5 Kilometer vom Hotel entfernt ist. Die Kripo ist schnell vor Ort und hat 8 Verdächtige im Visier der Tat.

