

BOHÈME BERLIN

Preview



Infos
Spielanleitung
Spielmaterialeien

Autor: Richard Bardl
Erschienen im Cocolino Verlag



VORANMERKUNGEN ZU DIESEM PREVIEW

Kriminellen Tag allerseits,

auf den folgenden Seiten erhalten Sie einen Einblick in unsere Krimidinner Party „Bohème Berlin für 16-20 Personen“. Die kleinere Version des Spiels (11-15 Personen) funktioniert nach dem gleichen Prinzip und enthält fünf Charaktere weniger. Dieses Preview zeigt Ihnen die komplette Spielanleitung inklusive aller Spielmaterialien.

Keine Angst! Sie erfahren keine Geheimnisse und können das Spiel nach dem Lesen dieses Previews bedenkenlos spielen. Einige Passagen haben wir deswegen geschwärzt oder abgeändert, die Charakterbeschreibungen, die Hinweise und die Auflösung müssen wir Ihnen aus diesem Grund leider auch noch vorenthalten.

Viel Spaß und kriminelle Energien!

Ihr Cocolino Verlag





BOHÈME BERLIN

Berlin im Herbst 1928. Die Metropole ist in ständigem Wandel, die ganze Welt schaut mit einer Mischung aus Faszination und Verachtung auf die Stadt. Neu erworbener Luxus und das exzessive Nachtleben mit seinen gewagten Kostümen und pompösen Abendveranstaltungen ziehen Menschen aller Couleur an und lassen die Grenzen zwischen Tag und Nacht verschwimmen. Gleichzeitig floriert die Berliner Unterwelt; Drogenhandel, Erpressung und Korruption bescheren einträgliche Gewinne und die wachsende Armut der Arbeiter und Arbeiterinnen führt zu politischen Spannungen. Doch egal welche Gesellschaftsschicht – niemand vermag die mitreißende Energie und den unaufhörlichen Puls der Weltmetropole zu bändigen.

Das Variété-Theater „Metropol“ ist die treibende Kraft der kreativen Szene, die Vorstellungen sind meist innerhalb von wenigen Stunden ausverkauft und wiederkehrende Skandale erhöhen die Anziehungskraft des elitären Hauses. Und so verwundert es nicht, dass zur luxuriösen Jubiläumsfeier neben den berühmtesten Künstlerinnen und Künstlern reichlich bekannte Größen aus Politik, Wirtschaft und der Unterwelt Berlins anwesend sind.

Der Abend verspricht Spannung und Brisanz, denn – so viel können wir verraten – eine Person wird die Feier nicht überleben, und auch der Täter oder die Täterin befindet sich unter den anwesenden Gästen von denen sich die meisten im existenziellen Zwiespalt zwischen Loyalität und Wahrheitsfindung wiederfinden werden.



VERANSTALTEN SIE EINE SPANNENDE KRIMIDINNER PARTY

Herzlichen Dank, dass Sie sich für eine Krimidinner Party aus dem Cocolino Verlag entschieden haben!

Bei unseren Krimidinner Partys schlüpfen Sie gemeinsam mit Ihren Gästen in verschiedene Rollen und ermitteln in einem spannenden Mordfall. Unsere Krimidinner Partys sind so gestaltet, dass alle Gäste eine aktive Rolle im Spiel einnehmen und **auch Sie als Gastgeber oder Gastgeberin mitspielen können**. Dabei hat jeder Mitspieler und jede Mitspielerinnen neben einem Motiv auch weitere dunkle Geheimnisse und wird schnell in Verdacht geraten.

Wenn Sie bereits Krimidinner Fan sind und schon verschiedene Krimidinner für kleinere Gruppen ausprobiert haben, dann werden Sie viele Facetten eines klassischen Krimidinner bei unseren Krimidinner Partys wieder erkennen. Der Hauptunterschied besteht in der Anzahl der Mitspieler und Mitspielerinnen. **Unsere Krimidinner Partys sind speziell für größere Gruppen geschrieben**. Während klassische Krimidinner in einer gemeinsamen Gesprächsrunde gespielt werden, löst sich diese bei unseren Krimidinner Partys aufgrund der vielen Gäste auf. Es wird stattdessen in kleinen Gruppen diskutiert, heimlich geflüstert, es werden vertrauliche Gespräche unter vier Augen geführt oder auch mal vor allen Gästen Anschuldigungen vorgetragen. Während der Krimidinner Party steht die Interaktion der Spieler und Spielerinnen im Vordergrund – ideal für Teambuilding Events, Weihnachtsfeiern und um sich besser kennen zu lernen. Außerdem hat jede Rolle im laufenden Spiel einen eigenen Auftrag zu erfüllen, mit dem gemeinsamen Ziel am Ende den Mörder oder die Mörderin zu überführen.

Der Mord selber wird auch auf Ihrer Party stattfinden und zwar etwa bei der Hälfte des Spiels. Das Opfer, welches vorher die Opferrolle spielte, übernimmt nach dem eigenen Tod die Rolle des zum Tatort gerufenen Sonderermittlers und kann natürlich weiter mitspielen.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine verständliche Anleitung, wie Sie Ihre eigene Krimidinner Party ausrichten können. **Eine Party, von der Ihre Gäste und Sie selber noch lange erzählen werden.**

DIE CHARAKTERE

Susanne von Bornheim – Die stolze Direktorin des „Metropol-Varietés“ glänzt durch ökonomisches Geschick und künstlerischer Leidenschaft. Dank ihr ist das Theater über die Grenzen von Berlin hinaus für seine moderne Bühnenkunst bekannt.

Bruno Ben Berg – Der berühmte Regisseur verwandelt die aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen in mitreißende Theaterstücke und trifft damit den Nerv der Zeit.

Lena Berg – Die Frau des Regisseurs arbeitet als Maskenbildnerin im Metropol-Variété und kennt durch ihre vertrauenswürdige Wesensart fast jedes Geheimnis.

Bastian Arno Wolle – Der berühmte Schauspieler ist in viele Hauptrollen zu sehen, beim neuen Stück von Bruno Ben Berg ging er jedoch leer aus.

Arno Wolfgang Wolle – Der Schaumweinfabrikant ist einer der wichtigsten Förderer des Metropol-Varietés und unterstützt seinen Sohn Bastian Arno Wolle bei dessen Karriere als Schauspieler wo er kann.

Hella Sommerfeld – Die Theaterkennerin verpasst keine Vorstellung im Metropol-Variété und veranstaltet gern opulente Partys in ihrer Villa.

Gonnja – Ein Mensch der Kunst, voller Rätsel und Geheimnisse. Extreme Vorstellungen auf der Bühne, das Leben eine Aneinanderreihung von Skandalen, exzentrisch und launisch, passt Gonnja in keine Schublade.

Klaus Barnekow – Von der Presse gefeiert und vom Publikum geliebt spielt er die Rolle des Gärtners im neuen Stück.

Kommissar Wilkens – Als Mitarbeiter der Sittenpolizei ist er bei der Jubiläumsfeier um im Fall der verstorbenen Charleston-Tänzerin Sara Lux zu ermitteln. Jedenfalls offiziell...

Anton Werner – Der hilfsbereite Requisiteur ist die gute Seele des Theaters und erfreut sich an Klatsch und Tratsch im Theater.

Heribert Saum – Der aufbrausende Dirigent liebt den Swing und seinen Taktstock. Und er liebte Sara Lux – bis diese vor wenigen Tagen tragisch verstarb.

Kyra Lux – Die amerikanische Charleston-Tänzerin will den Tod ihrer Zwillingschwester Sara lückenlos aufklären.

Arianne Blanchier – Die expressionistische Malerin stammt aus Frankreich und hat das Bühnenbild zum neuen Stück entworfen.

Hannah Schirwitz – Die junge Dame vertreibt sich gern die Zeit in vornehmen Gesellschaften und versteht sich bestens darin, wohlhabende Männer um den Finger zu wickeln.

Heidi Seifert – Als Kellnerin bei der Jubiläumsfeier verfolgt sie ihre eigenen Ziele.

Karl Bendix Günther – Auch dieser junge Mann tritt als unschuldiger Kellner auf und hofft, mit seinen eigenen Plänen bei der Jubiläumsfeier Geschichte zu schreiben.

Andreas Westhoff – Der ehemalige Besitzer des Café Cralle zählt zu den wohlhabendsten Bürgern Berlins und sehnt sich zurück in die tugendreiche Kaiserzeit.

Olga Hundertmarck – Die Journalistin ist immer auf der Suche nach skandalträchtigen Schlagzeilen und steckt dafür ihre Nase tief in die Angelegenheiten des Theaters. Vielleicht etwas zu tief...

Else Eichenblatt – Als „Königin der Unterwelt“ ist sie das respektierte Oberhaupt eines kriminellen Ringvereins und hält den Drogenhandel fest in ihren Händen.

Muskel-Achim – Der Anblick des Drogendealers ist für die meisten „Kunden“ ein schlagendes Argument, immer pünktlich zu bezahlen.

ABLAUF DER KRIMIDINNER PARTY

Die Gäste kommen an und schlüpfen direkt auf der Türschwelle in Ihre Charakterrollen.

Beim Eintreffen erhält jeder der Spieler und Spielerinnen einen Umschlag mit Informationen und Aufgaben. (Zuvor hat jeder Gast eine Rollenbeschreibung als Einladung erhalten)



Die Direktorin Susanne von Bornheim hält eine kurze Rede an Ihre Gäste.

(Der Ablauf des Abends wird nochmal kurz erklärt)



Runde 1: Nun beginnen die Spieler sich untereinander auszutauschen und ihre Aufgaben zu erfüllen. Die Spieler lernen sich kennen und erfahren dabei die neusten Informationen.



Es geschieht ein Mord!

(Das Opfer spielt anschließend als Sonderermittler weiter.)



Runde 2: Der Sonderermittler Jürgen Kubasch stellt sich kurz vor und jeder Spieler und jede Spielerin erhält einen zweiten Umschlag mit weiteren Infos und Aufgaben.

(Die Spieler können nun untereinander weiterdiskutieren, Geheimnisse herausfinden, intrigieren und den Fall lösen.)



Der Sonderermittler präsentiert die gesammelten Beweisstücke.

(Diese werden von den Gästen inspiziert und es wird weiteren Spuren nachgegangen.)



Die Anklage! Jeder schreibt auf die „Anklagezettel“, welchen Charakter er des Mordes verdächtigt.

(Außerdem wird das beste Kostüm und die beste schauspielerische Leistung prämiert.)



Die Auflösung des Falls wird vorgelesen.

(eine ausführliche Beschreibung finden Sie unter „Spielanleitung“)



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Wie lange dauert ein Spiel?

Je nach Gruppe und Diskussionsfreude dauert das Spiel zwischen 3 und 4 Stunden.

Ab wie viel Jahren kann jemand mitspielen?

Unsere Erfahrungen zeigen, dass Jugendliche ab etwa 16 Jahren große Freude haben mitzuspielen.

Soll ich mich verkleiden?

Natürlich ist Verkleiden kein Muss, aber Sie sollten es wirklich tun. Unsere Erfahrung zeigt, dass es dadurch viel lustiger wird und es einfacher fällt in die entsprechenden Rollen zu schlüpfen. Weisen Sie am besten schon bei der Einladung darauf hin, dass alle Gäste verkleidet erscheinen sollen.

Wie wird der Mord geschehen?

Das Opfer erfährt nach der Ankunft aus seiner Rollenbeschreibung (im ersten Umschlag), dass es den Abend nicht überleben wird. Nach der ersten Runde, wenn alle Anwesenden ihre Aufgaben erfüllt haben, schaltet das Opfer kurz das Licht aus. In diesem Moment wird ein Schuss (lauter Knall) abgegeben und das Opfer sackt in sich zusammen. (Alternativ können Sie dies auch bei angeschaltetem Licht machen.) Nach dem Tod spielt das Opfer als Sonderermittler weiter. Die Anweisungen dazu erhält der Spieler im zweiten Umschlag. Dieser Umschlag trägt den Namen des (bereits toten) Charakters.

Wie viel Vorbereitungszeit sollte ich einplanen?

Wie bei allen unseren Krimidinnern können Sie relativ spontan losspielen, allerdings empfehlen wir, den Abend in Ruhe vorzubereiten, den Raum zu dekorieren und sich um ein passendes Essen zu kümmern. Die Vorbereitungszeit, die Sie unbedingt benötigen, um alle Unterlagen zu drucken, zu zerschneiden und zuzuordnen beträgt ungefähr eine Stunde.

Kann ich als Gastgeber oder Gastgeberin mitspielen?

Natürlich! Allerdings müssen Sie beim Vorbereiten aufpassen, dass Sie keine der Rollenbeschreibungen und Hinweise lesen. Diese sind derart geschrieben, dass Sätze wie zum Beispiel „Sie sind die Mörderin“ im Fließtext versteckt und damit nicht auf dem ersten Blick zu lesen sind.

Wie erkläre ich meinen Gästen die Spielregeln?

Dazu können Sie einfach vor Spielbeginn die Seite „Ablauf der Krimidinner Party“ ausdrucken und mit Hilfe der Stichpunkte „Spielregeln erklären“ kurz erklären. Einige wichtige Erläuterungen befinden sich zusätzlich bei jedem Spieler im Dokument „Hinweise 1“. Halten Sie während des Spiels die Spielregeln in Reichweite (z.B. indem Sie dieses pdf auf ihr Handy/Tablet laden oder die entsprechenden Seiten ausdrucken) um Nachfragen beantworten zu können.



DIE VORBEREITUNG

Sie können die Vorbereitungen für das Krimidinner der Ihnen zur Verfügung stehenden Zeit anpassen. Wenn Sie ein ausgefeiltes Menü vorkochen und den Raum liebevoll dekorieren dauert die Vorbereitung länger, als wenn Sie sich beispielsweise das Essen liefern lassen. Planen Sie für das Drucken und Sortieren der Spielmaterialien bitte mindestens eine weitere Stunde Vorbereitungszeit ein.

Ausdrucken

Um das Spiel spielen zu können, müssen Sie nicht alle Seiten ausdrucken. Je nachdem wie viele Personen mitspielen und ob Sie beispielsweise die Einladungen per Email oder in gedruckter Form per Post verschicken möchten, variiert die Anzahl der zu druckenden Seiten. Unsere Faustregel lautet: „Mindestanzahl der zu druckenden Seiten = Mitspieleranzahl x 3“.

Zur Not kann auch ein Handy oder ein Tablet den Ausdruck einzelner (verloren gegangener) Seiten ersetzen. Wenn Sie als Gastgeber/in mitspielen möchten, dürfen Sie die Dokumente „Hinweise“, „Auflösung“ und die Charakterbeschreibungen der anderen Personen natürlich nicht lesen.

Hinweise vorbereiten

Im Dokument „Hinweise und Beweismittel“ finden Sie die Hinweise der 1. Runde und der 2. Runde. Jede Rolle im Spiel hat jeweils zwei Hinweiszettel. Drucken Sie die Hinweise aus und ordnen Sie diese den entsprechenden Rollen zu. Am besten funktioniert dies, wenn Sie für jede Rolle zwei Umschläge bereithalten, die Sie mit dem Namen des Charakters beschriften. Haben Sie keine Umschläge parat, können Sie die Hinweisblätter einzeln aufrollen, mit etwas Schnur umbinden und den Namen außen auf das Papier schreiben.

Bei folgenden Rollen kommen zusätzlich noch die „Beweise“ mit in den Umschlag der Runde 2. Bitte lesen Sie dabei nicht die auf den Beweisen geschriebenen Texte. Beweis 1 bei [REDACTED], Beweis 2 bei [REDACTED], Beweis 3 bei [REDACTED] und Beweis 4 bei [REDACTED].

Namenskarten

Weiter unten in diesem Dokument finden Sie die Namenskarten der einzelnen Charaktere. Die Karten dienen der einfacheren Identifikation der Mitspieler und Mitspielerinnen. Schneiden Sie die Karten einfach aus und heften Sie dies mit Klebeband oder einer Sicherheitsnadel an die Kleidung.

Schmiergeld

In den bewegten 20er Jahren wurde gerne auch mal der ein oder andere Schein benutzt um die Mühlen des Systems zu ölen oder die ein oder andere Information aus den Gesprächspartnern zu kitzeln. Das Schmiergeld finden Sie weiter unten im Dokument. Jeder Spieler erhält am Anfang des Spiels 2 Scheine im Umschlag „1. Runde“ und nochmal 1 Schein in Umschlag „2. Runde“. Dazu müssen Sie die Seite evtl. mehrmals ausdrucken. Alternativ können Sie auch einfach Spielgeld (z.B. aus Monopoly) benutzen. Am Ende des Spiels bekommt der korrupteste Spieler, der am meisten Geld anhäufen konnte, eine extra Auszeichnung.

Anschuldigungskarten

Wenn alle Hinweise ausdiskutiert und alle Beweise präsentiert sind, ist es Zeit, über den Mörder abzustimmen. Dazu dienen die Anschuldigungskarten, verteilen Sie diese unter den Gästen. Neben der Vermutung des Täters werden auch das schönste Kostüm und die beste schauspielerische Leistung gewählt.

Das Essen

Sie haben die Wahl, ob Sie die Krimidinner Party mit Dinner oder eher im Stile einer Cocktailparty veranstalten. Da während des Spiels viel in kleinen Gruppen und heimlich unter vier Augen diskutiert wird, empfehlen wir, Fingerfood zu reichen, das während des Spiels gegessen werden kann. Wenn Sie ein Menü servieren möchten, können Sie das auch gerne tun, achten Sie aber darauf, dass dieses den Spielfluss nicht stört. Die Essensauswahl können Sie selber bestimmen, jedoch empfehlen wir thematisch passend ein 20er Jahre Menü. Wie viel Aufwand Sie betreiben ist Ihnen überlassen – unsere Krimipartys werden mit Pizza vom Lieferservice gespielt, aber auch mit ausgeklügelten kulinarischen Exzessen, die sich am Krimidinner orientieren (im exklusiven Metropol-Variété werden eher Kaviar als Bouletten und Artischocken statt Spreewaldgurken serviert). Wenn Sie selber mitspielen möchten (was wir empfehlen), sollte die Essens-Präparation allerdings nicht zu lange dauern (!), da sich sonst das Spiel in die Länge zieht. Hier eine Idee, wie das mörderische Menü des Abends aussehen könnte:

Zeitpunkt	Gang	Speise/Getränk
Ankunft der Gäste	Willkommensdrink	Ein Martini als Aperitif
Während der 1. Runde	Vorspeisen	Kleines Vorspeisenbuffet
Während der 2. Runde (Nach dem Mord)	Hauptspeisen-Buffet	Warme und kalte Häppchen, z. B. gefüllte Eier, Artischockenherzen, Lachsschnittchen
Nach der Auflösung	Dessert	Mousse au Chocolat

Deko

Schön dekoriert macht das Krimidinner doppelten Spaß. Genauso wie beim Essen setzen Sie hier die Standards und entscheiden, wie viel Zeit Sie in die Dekoration und Musikauswahl stecken. Unsere Erfahrung zeigt, dass es sich lohnt, eine passende Atmosphäre zu schaffen um damit den Krimidinner Abend noch einzigartiger zu machen.

Verteilung der Charaktere

Weisen Sie jedem Mitspieler und jede Mitspielerin einen Charakterrolle im Spiel zu. Lesen Sie dazu nicht die Charakterprofile, sondern nutzen Sie die Kurzbeschreibung weiter oben im Dokument. Anfängern raten wir, die Rollen ähnlich der Eigenschaften und des Alters der Charaktere zu vergeben. Profis und Personen mit guten Schauspielfertigkeiten finden oft Freude daran gegensätzliche Charaktere spielen. Natürlich können männliche und weibliche Rollen frei an beide Geschlechter verteilt werden. Für den Gastgeber bzw. die Gastgeberin empfehlen wir die Rolle von Susanne von Bornheim, der Direktorin. Dieses Spiel ist für mindestens 16 Personen konzipiert und enthält 4 optionale Rollen, die genauso ins Geschehen verstrickt sind. Bei weniger als 20 Spielern werden



folgende Rollen nicht vergeben: [redacted] (bei 19 oder weniger Spielern), [redacted] (bei 18), [redacted] (bei 17) und [redacted] (bei 16).

Die Einladungen

Wenn Sie die Rollen verteilt haben, schicken Sie die fertig erstellten Einladungen per E-Mail oder per Post an Ihre Gäste. Die Einladungen enthalten die Charakterbeschreibung, kurze Hinweise zum Ablauf des Abends und die Zeitung „Berliner Morgenschau“. Bitten Sie die Gäste um eine verbindliche Zusage, denn schließlich ist es für das Spiel wichtig, dass jeder Charakter auftaucht.

Ein oder mehrere Gäste sagen spontan ab

Keine Sorge, Sie können trotzdem spielen, solange Sie über der Mindestspieleranzahl bleiben. Tauschen Sie die Rolle des Gastes, der spontan abgesagt hat mit einem Gast, der „optionalen“ Rolle spielt (siehe oben). Informieren Sie diesen so schnell wie möglich, damit er sich noch auf die Rolle vorbereiten kann.

Die Checkliste

Weiter hinten in diesem Dokument finden Sie eine übersichtliche Checkliste für die einfache Vorbereitung. So können sie nichts vergessen.



SPIELANLEITUNG

Der Ablauf des Krimidinner:

0. Akt: Vor dem eigentlichen Abend

Alle Spieler und Spielerinnen haben bereits vor dem Abend ihre Einladung erhalten, ihr Charakterprofil gelesen und sich auf den Abend gefreut.

1. Akt: Die Ankunft der Gäste

Die Gäste kommen an und schlüpfen direkt auf der Türschwelle in Ihre Charakterrollen. Geben Sie jedem Gast den Umschlag „Hinweise 1“. Dieser darf direkt geöffnet und gelesen werden.

Jetzt ist der perfekte Moment für einen Willkommensdrink.

2. Akt: Die Einleitung

Sobald alle Gäste erschienen sind, hält die Direktorin Susanne von Bornheim eine kurze Rede an Ihre Gäste. Der Ablauf des Abends wird nochmal kurz erklärt, dann geht es los.

Gleichzeitig kann hier das Vorspeisenbuffet eröffnet werden.

3. Akt: Die erste Runde

Nun beginnen die Spieler und Spielerinnen sich in lockerer Atmosphäre untereinander auszutauschen und ihre Aufgaben zu erfüllen. Die Spieler lernen sich kennen und erfahren dabei die neusten Informationen. Diese Runde dauert ungefähr 40-60 Minuten.

4. Akt: Es geschieht ein Mord!

Nachdem das Opfer (es weiß aus Hinweis 1, dass es das Opfer ist) und alle weiteren Spieler ihre Aufgaben erfüllt haben, geschieht der Mord. Das Opfer schaltet kurz das Licht aus und wenn die Lichter wieder angehen, liegt er oder sie tot auf dem Boden.

Tipps: Halten Sie etwas weißes Klebeband bereit und markieren Sie die Umriss des Toten.

5. Akt: Die Untersuchung

Das Opfer steht nun wieder auf, geht kurz aus dem Zimmer und kehrt als Sonderermittler Jürgen Kubasch wieder. Das klappt besonders gut, wenn Sie als Gastgeber eine Schirmmütze, eine (Sonnen)-Brille und evtl. ein kariertes Sakko bereithalten, so dass das Opfer schnell in die neue Rolle schlüpfen kann.

6. Akt: Die zweite Runde

Nun erhält jeder Spieler und jede Spielerin den zweiten Umschlag (Hinweise 2) mit weiteren Infos und Aufgaben. Zu Beginn hält der neu eingetroffene Sonderermittler (er spielte vorher das Opfer) eine kurze Rede. (zu finden in diesem Dokument). Danach können die Spieler untereinander weiterdiskutieren, Geheimnisse herausfinden und den Fall lösen. Dies dauert ungefähr 40-60 Minuten.

Während dieser Runde können Sie den Hauptgang servieren.

7. Akt: Die Beweise werden präsentiert

Sobald der Sonderermittler alle Beweisstücke (diese hatten manche Personen mit im Umschlag „Hinweise 2“) zusammengetragen hat, legt er diese auf einem Tisch aus und erklärt sie kurz. Anschließend können die Beweise von den Gästen genauestens inspiziert und ein weiteres Mal untereinander diskutiert werden. Nun sollten auch die letzten noch nicht erfüllten Aufgaben ausgeführt werden. (mindestens weitere 30 Minuten)

8. Akt: Die Anklage!

Wenn alle Informationen ausgetauscht und alle Aufgaben erfüllt sind, teilen Sie die „Anschuldigungskarten“ aus. Jeder Spieler schreibt nun auf welchen Charakter er des Mordes verdächtigt.

9. Akt: Die Auflösung

Geben Sie den Umschlag mit der Auflösung an den Sonderermittler und bitten Sie ihn, diese zu verlesen. Außerdem werden das beste Kostüm, die beste schauspielerische Leistung und das korrupteste Verhalten (die Person mit dem meisten Schmiergeld) prämiert.

Nun ist die perfekte Zeit für Nachtisch.

DIE VERTEILUNG DER CHARAKTERE

Charakter	Wird gespielt von
Susanne von Bornheim (am besten von der Gastgeberin/ dem Gastgeber gespielt)	
Bruno Ben Berg	
Lena Berg	
Bastian Arno Wolle	
Arno Wolfgang Wolle	
Hella Sommerfeld	
Gonnja	
Kommissar Wilkens	
Anton Werner	
Heribert Saum	
Kyra Lux	
Arianne Blanchier	
Hannah Schirwitz	
Andreas Westhoff	
Heidi Seifert	
Karl Bendix Günther	
Klaus Barnekow	
Olga Hundertmarck	
Else Eichenblatt	
Muskel-Achim	

CHECKLISTE

Hinweis: Dieses Spiel kann auch mit kurzer Vorbereitungszeit (ca. 1-2 Stunden) gespielt werden, allerdings empfehlen wir, die Vorbereitung deutlich früher zu beginnen.

Etwa ein bis vier Wochen vor dem Spiel:

- Laden Sie Ihre Gäste ein und bitten Sie um eine verbindliche Zusage („Save the date“)

Etwa ein bis zwei Wochen vor dem Spiel:

- Weisen Sie allen Gästen, die zugesagt haben, eine Charakterrolle zu (und notieren Sie diese auf dem Blatt „Verteilung der Charaktere“)
- Verschicken Sie die fertig erstellten Einladungen bestehend aus:
 1. Dem „Einladungsschreiben“
 2. Der „Berliner Morgenschau“ (2 Seiten)
 3. Der „Charakterbeschreibung“
- Erstellen Sie die eine Einkaufsliste und planen Sie Essen und Trinken
- Optional: Besorgen Sie kleine Präsente (z. B. eine Flasche Wein) für die Prämierung des korruptesten Spielers, des besten Kostüms und der besten schauspielerischen Leistung
- Überlegen Sie sich ein eigenes Kostüm

Vor dem Spiel:

- Essen vorkochen
- Zimmer und Buffet im Stil des Krimidinner dekoriere
- Fotoapparat bereitlege
- Folgende Seiten aus diesem Dokument bitte ausdrucken:
 - Namenskarten (anschließend ausschneiden, Klebeband oder Sicherheitsnadel zum Anstecken bereithalten)
 - Schmiergeld (anschließend ausschneiden und zurechtlegen)
 - Beweise (bitte nicht lesen!)
 - Anschuldigungs-Karten (anschließend ausschneiden und zurechtlegen)
 - „Ablauf der Krimidinner Party“ (Spielregeln zum Nachschlagen parat halten)
 - „Berliner Morgenschau“ einmal ausdrucken und zum Nachlesen parat halten
 - „Einleitungsrede“
 - „Rede vor Beginn der 2. Runde“ ausdrucken und bereitlege (in diesem Dokument)
 - „Auswertung des Spiels“
 - „Zertifikat für das beste Kostüm“
 - „Zertifikat für die beste schauspielerische Leistung“
 - „Zertifikat für den korruptesten Spieler“
- Folgende Dokumente komplett ausdrucken:
 - „Hinweise“
 - „Auflösung“
- Umschläge „Runde 1“ für jeden Gast vorbereite (Hinweis 1 und Schmiergeld)
- Umschläge „Runde 2“ für jeden Gast vorbereite (Hinweis 2, Schmiergeld und evtl. Beweise)
- Weißes Klebeband bereithalten, um die Konturen des toten Opfers nachzuziehen (optional)
- Verkleidung für das Opfer herausuchen, damit es sich nach dem eigenen Tod schnell als Sonderermittler umkleiden kann (z. B. eine Brille, eine Schirmmütze, ein kariertes Sakko etc.)

SPIELREGELN ERKLÄREN

Bitte erklären Sie zuerst kurz den anwesenden Gästen die Regeln. Folgende Punkte sind wichtig:

- Schildern Sie den Ablauf des Spiels. Nutzen Sie dafür einfach die Seite „Der Ablauf der Krimiparty“ weiter oben in diesem Dokument.
- Jeder Gast sollte die Hinweise und Aufträge aus den Umschlägen vollständig erledigen. Alle den Charakteren bekannten Informationen können für Schmiergeld oder im Austausch gegen Geheimnisse, weitergegeben werden, sofern dies nicht eindeutig anders gekennzeichnet ist.
- Sollte eine Information nicht in den Hinweisen stehen, darf und soll entsprechend der eigenen Rolle und Ziele improvisiert werden.
- Opfer und Täter sind unter uns. In der ersten Runde weiß nur das Opfer, dass es am Ende der Runde sterben wird und bekommt spezielle Instruktionen. Der Mörder selbst erfährt zu Beginn der zweiten Runde von seiner Tat.
- Es kann passieren, dass jemand einen Fehler macht, das ist natürlich nicht schlimm. Wenn es im Verlauf des Spiels auffällt, sollten jedoch die getätigten Aussagen schnellstmöglich widerrufen werden.

Diese Einleitungsrede anschließend wird von der Direktorin Susanne von Bergheim zu Spielbeginn vorgetragen. (Bitte vorher für jeden ein Getränk zum Anstoßen bereithalten/verteilen.)

EINLEITUNGSREDE

Liebe Gäste,

ich bin stolz, Sie alle in diesem herrlichen Varieté willkommen heißen zu dürfen und möchte in aller Bescheidenheit hinzufügen, dass dieses Theater, in dem wir uns hier und jetzt befinden um sein großartiges Jubiläum zu begehen, die weltweit modernste und anspruchsvollste Bühnenkunst bietet, die es in der Menschheitsgeschichte je gegeben hat.

Wir alle sind Teil dieser Geschichte, schreiben sie fort mit unseren formidablen Inszenierungen und folgen unserer Bestimmung, mit dem Boot, das wir Theater nennen und in dem wir alle sitzen, weit hinaus zu segeln in stürmische Gewässer um die prächtigen neuen Horizonte der Kunst zu entdecken.

Verehrte Gäste, ich möchte mit Ihnen anstoßen, auf einen opulenten Abend im berühmten Metropol-Varieté zu Berlin. (In diesem Moment bitte das Glas heben und mit allen Gästen anstoßen.)

(Nun geht es los: Lernen Sie die anderen Anwesenden kennen und erfüllen Sie die Aufgaben aus dem Umschlag „Hinweise 1“.)



REDE VOR BEGINN DER 2. RUNDE

Diese Rede wird vom Sonderermittler Jürgen Kubasch gehalten. (Diese Rolle wird am Anfang nicht vergeben, sondern vom Opfer nach seinem Tod weiter gespielt.) **Bitte lesen Sie die Rede nicht vor dem Spiel**, da sie Geheimnisse enthält.

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

(Nun geht es weiter: Erfüllen Sie die Aufgaben aus dem Umschlag „Hinweise 2“.)





HERZLICHE EINLADUNG ZUR KRIMIDINNER PARTY „BOHÈME BERLIN“

Gemeinsam mit Dir wollen wir ins Berlin der 20er Jahre eintauchen, in eine Welt voller exzentrischer Künstler, betuchter Fabrikantinnen und kriminellen Machenschaften – und dabei einen tollen Abend erleben. Dazu schlüpft jeder von uns in eine spannende Rolle, doch Vorsicht, denn neben köstlichem Essen steht auch ein Mord auf der Speisekarte. Niemand kann an diesem Abend sicher sein, lebendig nach Hause zu gehen, aber jeder wird die Chance bekommen, den Mordfall zu lösen.

Bitte nimm dir ein bisschen Zeit für die Vorbereitung der Feier, damit allen Gästen der Abend noch lange in Erinnerung bleiben wird.

Bitte lies deine Charakterbeschreibung durch.

Darin findest du alle nötigen Informationen, die du für die Krimidinner Party benötigst, du erfährst welche Rolle du spielst und lernst deine persönlichen Geheimnisse kennen. Wenn du möchtest kannst du dir vor der Party bereits ein paar passende Sätze zurechtlegen und deine Mimik im Spiegel üben.

Verrate nichts von dem was du gelesen hast.

Nur deinen Namen und deinen Beruf darfst du preisgeben, behalte den Rest bitte für dich.

Bitte verkleide dich entsprechend deiner Rolle.

In deiner Rollenbeschreibung findest du Hinweise, welche Kleidung zu deinem Charakter passt. Dein Outfit muss nicht genau der Beschreibung entsprechen – nimm dir einfach ein bisschen Zeit und feil an deinem 20er Jahre Kostüm. So fällt es dir auf der Party leichter, in deine Rolle zu schlüpfen.

Lies dir die Berliner Morgenschau durch.

In der beigelegten Lokalzeitung findest du weitere Hintergründe über die Geschehnisse der letzten Tage. Keine Sorge, die Liste der eingeladenen Gäste musst du nicht auswendig können, aber es hilft, wenn du dir einen kurzen Überblick verschaffst.

Bis bald auf der Party!

Die Spielregeln erklären wir dir auf der Krimidinner Party, wenn du neugierig bist, wie unsere Krimidinner Party ablaufen wird, dann findest du auf www.cocolino.online/krimidinner alle nötigen Infos.



Skandal im Metropol!



So etwas hat das verwöhnte Berliner Theaterpublikum noch nicht gesehen! Bei der Premiere des neuen Stücks im Metropol-Variété kam es in der entscheidenden Szene zu einer aufsehenerregenden Darbietung. Gonnja, eine rätselhafte Persönlichkeit, über deren Geschlecht und Herkunft schon lange spekuliert wird, spielte die Hauptrolle und fügte sich vor ausverkauftem Haus eine tiefe Wunde zu. Das Blut spritzte heraus und färbte die Bühne dunkelrot. Gonnja versuchte einen Teil des Blutes selber zu trinken, kämpfte mit sich und den Elementen, bis sie kurz vor der Ohnmacht von der Bühne geführt wurde. Das Publikum huldigte den spektakulären Auftritt mit spontanen Ovationen.

„Ein fantastischer Abend! Modernes Theater muss polarisieren und die heutige Vorstellung hat den Horizont der Kunst mit großer Dynamik erweitert.“ jubilierte die Theater-Direktorin Susanne von Bornheim. Der Regisseur des Stückes, Bruno Ben Berg, hielt sich mit Lobreden dagegen auffällig zurück.

Café Cralle nun ein Kollektiv

Das berühmte Café Cralle im Arbeiterbezirk Wedding ist nun ein Kollektiv. Statt des früheren Inhabers Andreas Westhoff, führen die Mitarbeiter das Café in Eigenregie. „Wir fällen unsere Entscheidungen demokratisch, offen und im Konsens“ verkündete die Kellnerin Heidi Seifert, „der Gewinn wird fair zwischen allen Mitarbeitenden aufgeteilt und unser Lohn ist deutlich gestiegen.“

Hintergründe zum Tod von Sara Lux weiterhin unklar

Nach dem tragischen Tod der Charleston-Tänzerin Sara Lux, die durch ihre Auftritte am Metropol-Variété das Publikum begeisterte, sind die Hintergründe weiterhin unklar. Der zuständige Kommissar Wilkens teilte auf Anfrage der Berliner Morgenschau mit, dass die Untersuchungen mit Hochdruck vorangetrieben werden.

Werbung



BERLINER MORGENSCHAU

Die exklusive Gästeliste für die große Jubiläumsfeier im Metropol

Die Berliner Morgenschau möchte Ihnen die geladenen Gäste der glanzvollen Party am Metropol-Variété vorstellen – eine brennende Mischung aus berühmten Künstlerinnen und Künstlern sowie den einflussreichsten Größen der Berliner Theaterszene. Wir können nur hoffen, dass die Feier nicht – wie so häufig – mit einem Polizeieinsatz enden wird.

Susanne von Bornheim – Die stolze Direktorin des Metropol-Varietés glänzt durch ökonomisches Geschick und künstlerischer Leidenschaft. Dank ihr ist das Theater über die Grenzen von Berlin hinaus für seine moderne Bühnenkunst bekannt.

Bruno Ben Berg – Der berühmte Regisseur verwandelt die aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen in mitreißende Theaterstücke und trifft damit den Nerv der Zeit.

Lena Berg – Die Frau des Regisseurs arbeitet als Maskenbildnerin im Metropol-Variété und kennt fast jedes Geheimnis.

Bastian Arno Wolle – Der berühmte Schauspieler ist in viele Hauptrollen zu sehen, beim neuen Stück von Bruno Ben Berg ging er jedoch leer aus.

Arno Wolfgang Wolle – Der Schaumweinfabrikant ist einer der wichtigsten Förderer des Metropol-Varietés und unterstützt seinen Sohn Bastian Arno Wolle bei dessen Karriere als Schauspieler.

Hella Sommerfeld – Die Theaterkennerin verpasst keine Vorstellung im Metropol-Variété und veranstaltet gern opulente Partys in ihrer Villa.

Gonja – Ein Mensch der Kunst, voller Rätsel und Geheimnisse. Extreme Vorstellungen auf der Bühne, das Leben eine Aneinanderreihung von Skandalen, exzentrisch und launisch, passt Gonja in keine Schublade.

Heidi Seifert – Als Kellnerin bei der Jubiläumsfeier verfolgt sie ihre eigenen Ziele.

Karl Bendix Günther – Auch dieser junge Mann tritt als unschuldiger Kellner auf und hofft, mit seinen eigenen Plänen bei der Jubiläumsfeier Geschichte zu schreiben...

Klaus Barnekow – Von der Presse gefeiert und vom Publikum geliebt spielt er die Rolle des Gärtners im neuen Stück.

Anton Werner – Der hilfsbereite Requisiteur ist die gute Seele des Theaters und erfreut sich an Klatsch und Tratsch.

Heribert Saum – Der aufbrausende Dirigent liebt den Swing und seinen Taktstock. Und er liebte Sara Lux – bis diese vor wenigen Tagen tragisch verstarb.

Kyra Lux – Die amerikanische Charleston-Tänzerin will den Tod ihrer Zwillingschwester Sara lückenlos aufklären.

Arianne Blanchier – Die expressionistische Malerin stammt aus Frankreich und hat das Bühnenbild zum neuen Stück entworfen.

Hannah Schirwitz – Die junge Dame vertreibt sich gern die Zeit in vornehmen Gesellschaften und versteht sich bestens darin, wohlhabende Männer um den Finger zu wickeln.

Olga Hundertmarck – Die Journalistin ist immer auf der Suche nach skandalösen Stories und steckt ihre Nase tief in die Angelegenheiten des Theaters. Vielleicht etwas zu tief...

Andreas Westhoff – Der ehemalige Besitzer des Café Cralle zählt zu den wohlhabendsten Bürgern Berlins und sehnt sich zurück in die Kaiserzeit.

Elsa Eichenblatt – Als „Königin der Unterwelt“ ist sie das respektierte Oberhaupt eines kriminellen Ringvereins und hält den Drogenhandel fest in ihren Händen.

Muskel-Achim – Der Anblick des Drogendealers ist für die meisten „Kunden“ ein schlagendes Argument, immer pünktlich zu bezahlen.

Kommissar Wilkens – Als Mitarbeiter der Sittenpolizei ist er hier um im Fall der verstorbenen Charleston-Tänzerin Sara Lux zu ermitteln. Jedenfalls offiziell...

SUSANNE VON
BORNHEIM

Direktorin

BRUNO BEN BERG

Regisseur

LENA BERG

Maskenbildnerin

BASTIAN ARNO
WOLLE

Schauspieler

ARNO WOLFGANG
WOLLE

Schaumwein-Fabrikant

HELLA
SOMMERFELD

Theaterkennerin

GONNJA

Mensch der Kunst

KOMMISSAR
WILKENS

Sittenpolizist

ANTON WERNER

Requisiteur

HERIBERT SAUM

Dirigent

KYRA LUX

Charleston-Tänzerin

ARIANNE
BLANCHIER

Malerin

HANNAH
SCHIRWITZ

Theaterliebhaberin

ANDREAS
WESTHOFF

Ehemaliger Café-Besitzer

HEIDI SEIFERT

Kellnerin

KLAUS
BARNEKOW

Schauspieler

KARL BENDIX
GÜNTHER

Kellner

OLGA
HUNDERTMARCK

Journalistin

MUSKEL-ACHIM

Drogendealer

ELSE
EICHENBLATT

Königin der Unterwelt

SCHMIERGELD

Jeder Spieler und jede Spielerin erhält im ersten Umschlag 2 Scheine und im zweiten Umschlag nochmal 1 Schein Schmiergeld. Dazu diese Seite entweder öfter ausdrucken oder eigenes Spielgeld (z. B. aus Monopoly) benutzen.



ANSCHULDIGUNGSKARTEN

Teilen Sie am Ende des Spiels an jeden Spieler und jede Spielerin eine Anklagekarte aus. Dafür müssen Sie diese Seite mehrmals ausdrucken.

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Beweis #1 – Beispiel (anders als im Original)

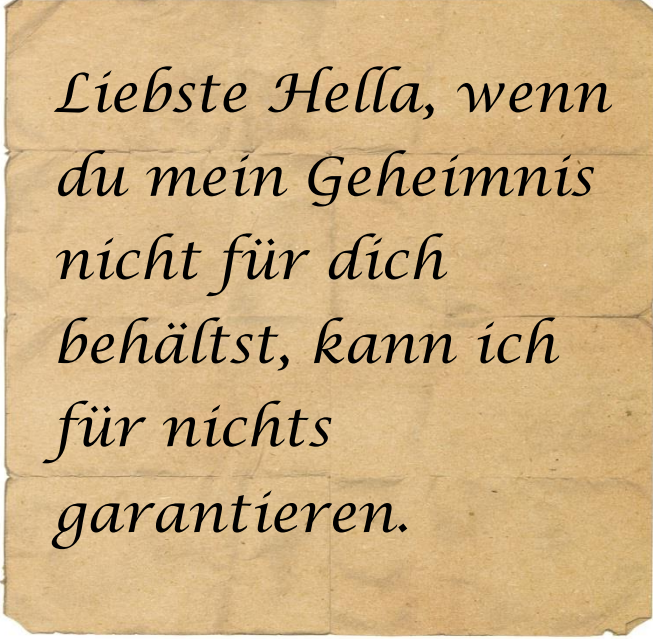
Beschreibung: Elfenbein-Dolch , vermutlich die Tatwaffe

Fundort: In der Nähe des Tatorts, gefunden von Bastian Arno Wolle



Beweis #2 – Beispiel (anders als im Original)

Beschreibung: Notiz für Hella Sommerfeld
Fundort: Neben dem Mülleimer, gefunden von Muskel-Achim



*Liebste Hella, wenn
du mein Geheimnis
nicht für dich
behältst, kann ich
für nichts
garantieren.*

Beweis #3 – Beispiel (anders als im Original)

Beschreibung: Liste mit ausgezahlten Prämien

Fundort: Herausgesucht von Kommissar Wilkens

Ausgezahlte Prämien

Juli 1928

August 1928

September 1928

Gonnja	500 Reichsmark	500 Reichsmark	550 Reichsmark
Bastian Wollé	200 Reichsmark	200 Reichsmark	800 Reichsmark
Sara Lux	-	-	-
Kyra Lux	400 Reichsmark	400 Reichsmark	400 Reichsmark

AUSWERTUNG DES SPIELS

Am Ende des Spiels können Sie diese Tabelle nutzen, um das beste Kostüm, die beste schauspielerische Leistung und den schmierigsten Spieler zu bestimmen.

Charakter	Bester Schauspieler	Beste Verkleidung	Schmiergeldstand
Beispielcharakter:			100 Reichsmark
Susanne von Bornheim			
Bruno Ben Berg			
Lena Berg			
Bastian Arno Wolle			
Arno Wolfgang Wolle			
Hella Sommerfeld			
Gonnja			
Kommissar Wilkens			
Anton Werner			
Heribert Saum			
Kyra Lux			
Arianne Blanchier			
Hannah Schirwitz			
Andreas Westhoff			
Klaus Barnekow			
Heidi Seifert			
Karl Bendix Günther			
Olga Hundertmarck			
Else Eichenblatt			
Muskel-Achim			

URKUNDE

Diese Urkunde wird an _____ für die beste schauspielerische Leistung bei der Krimidinner Party „Bohème Berlin“ verliehen. Du warst der Star des Abends, dein Auftreten und deine Verwandlungskunst wird noch lange in Erinnerung bleiben.



Ein Krimidinner aus dem Cocolino Verlag
www.cocolino.online/krimidinner

URKUNDE

Diese Urkunde wird an _____ für das beste Kostüm bei der Krimidinner Party „Bohème Berlin“ verliehen. An dein modisches Auftreten, deine Liebe zum Detail und deinen brillanten Stil wird man sich noch lange erinnern.



Ein Krimidinner aus dem Cocolino Verlag
www.cocolino.online/krimidinner

URKUNDE

Diese Urkunde wird an _____ für das
Eintreiben von üppigen Mengen Schmiergeld auf der
Krimidinner Party „Bohème Berlin“ verliehen. Deine Liebe
zur Korruption, dein Hang zur Vetternwirtschaft und dein
unglaubliches Talent, aus jeder Situation ein paar Scheine
Schmiergeld herauszuschlagen, machten dich zum Star des
Abends.



Ein Krimidinner aus dem Cocolino Verlag
www.cocolino.online/krimidinner