

Das 13. Testament des Herrn Buchholz



Infos
Spielanleitung
Spielmaterialien

Autoren: Nikola Giese und Richard Bardl

Erschienen im Cocolino Verlag 2019



Voranmerkungen zu diesem Preview

Kriminellen Tag allerseits,

auf den folgenden Seiten erhalten Sie einen Einblick in unser Krimidinner „Das 13. Testament des Herrn Buchholz“ für 10 Personen. Die kleineren Versionen des Spiels (für 7, 8 und 9 Personen) funktionieren nach dem gleichen Prinzip, enthalten aber weniger Rollen. 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 und abgeändert, die originalen Charakterbeschreibungen, die Hinweise und die Auflösung müssen wir Ihnen aus diesem Grund leider auch noch vorenthalten.

Neben „Das 13. Testament des Herrn Buchholz“ sind weitere spannende Krimidinner für 4-11 Personen im Cocolino Verlag erschienen. Diese funktionieren grundsätzlich nach den gleichen Regeln und sind ähnlich aufgebaut. Neben diesen „klassischen“ Krimidinnern haben wir „Krimidinner Partys“ für große Gruppen im Angebot. Sie basieren auf einem anderen Spielprinzip und sind für 11-20 Personen geeignet.

Viel Spaß und kriminelle Energien!

Ihr Cocolino Spieleverlag



Herzlichen Dank,

dass Sie sich für ein Krimidinner aus dem Cocolino Spieleverlag entschieden haben. Dieses Krimidinner ist für zehn Personen geschrieben, darunter neun Verdächtige und der später zum Tatort geeilte Kriminalkommissar. Auf den folgenden Seiten finden Sie die Spielmaterialien, die Spielanleitung und wertvolle Tipps, wie Sie einen unvergesslichen Abend mit Freunden, Familie oder Kollegen verbringen können. Wir wünschen beste Unterhaltung und einen spannenden Krimidinner Abend!

Was ist passiert?

Große Vermögen wecken noch größere Begehrlichkeiten. Und so konnte der wohlhabende Walter Buchholz sich nie sicher sein, ob seine Freunde aus ehrlicher Zuneigung oder in durchtriebenen Gedanken an ein reiches Erbe mit ihm Zeit verbringen wollten. Immer wieder vermutet der alte Herr die verwerflichsten Absichten hinter seinen Bekannten, enterbt, schreibt sein Testament um. Dieses Mal, so ist er sich sicher, hat er die perfekte, die finale Version ausgearbeitet, die seinen umfangreichen Besitz gerecht verteilt. Es ist die 13. Fassung und wie bei allen vorherigen „finalen Versionen“ seines Testaments lädt der schrullige Herr Buchholz seine Erben in sein Anwesen ein, welche infolgedessen pflichtbewusst und gespannt zu diesem inzwischen regelmäßigen Ritual erscheinen. Beim Dinner, so möchte es der reiche Herr Buchholz, soll das finale Testament verlesen werden. Doch soweit sollte es dieses Mal nicht kommen, denn kurz vor der Bekanntgabe der Erben wird Walter Buchholz leblos in seinem Zimmer aufgefunden...

Worum geht es?

Um Spiel und Spaß! Gemeinsam mit Ihren Gästen schlüpfen Sie in verschiedene Rollen und ermitteln in einem spannenden Mordfall. Allerdings ist Vorsicht geboten: Der Täter oder die Täterin sitzt mit am Tisch. Er oder sie darf lügen und wird versuchen, alle anderen auf eine falsche Fährte zu locken. Aber auch die übrigen Gäste haben dunkle Geheimnisse und geraten schnell in Verdacht!

Während des Spiels wird ein Essen serviert, ob grillen, Pizza bestellen oder ein 3-Gänge Menü – alles ist erlaubt. Es wird gelacht und ausgiebig diskutiert. Im Laufe des Spiels tauchen neue Fakten und Hinweise auf, um den Täter oder die Täterin zu überführen. Am Ende darf verdächtigt und über den Täter abgestimmt werden. Schaffen Sie es den Fall zu lösen?

Wie lange dauert ein Spiel?

Zwischen 2 und 3 Stunden. Die genaue Dauer hängt natürlich von den Spielern und Spielerinnen ab, wer gern und ausgiebig diskutiert benötigt etwas länger.

Ab wie viel Jahren kann jemand mitspielen?

Wir empfehlen, dieses Krimidinner ab 16 Jahren zu spielen.

Muss ich mich verkleiden?

Natürlich ist Verkleiden kein Muss, aber wir empfehlen es ausdrücklich, da das Krimidinner dadurch viel lustiger wird und es den Spielern einfacher fällt in die entsprechenden Rollen zu schlüpfen. Auch kleine Accessoires können schön einen großen Unterschied machen.



Vorbereitungen

Ausdrucken

Um das Krimidinner spielen zu können, ist es notwendig, die Dokumente „Hinweise“, „Auflösung“ und die Spielmaterialien (Namenskarten, Einleitungsrede) auszudrucken. Wenn Sie die Charakterbeschreibungen per E-Mail als Einladung verschicken, müssen Sie diese nicht noch einmal drucken. Zur Not können jederzeit auch ein Handy oder ein Tablet den Ausdruck ersetzen, allerdings empfehlen wir aufgrund der schöneren Atmosphäre, den Einsatz von Handys zu minimieren. Wenn Sie als Gastgeber/in mitspielen möchten, dürfen Sie die Dokumente „Hinweise“, „Auflösung“ und die Charakterbeschreibungen der anderen Personen natürlich nicht lesen.

Das Essen

Das Menü ist gänzlich Ihnen überlassen. 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. Raclette, Fondue oder ein vorbereitetes 3-Gänge Menü haben sich bewährt (wobei man in den Pausen zwischen den Gängen die neuen Hinweise liest und während des Essens diskutiert).

Die Einladungen

Wenn Sie möchten, können Sie das Spiel spontan spielen und die Charakterbeschreibungen direkt am Anfang des Spiels austeilen. Haben Sie noch etwas Zeit bis zum Spieleabend, dann empfehlen wir, die Charakterbeschreibungen vorher zu verteilen, damit sich die Mitspieler und Mitspielerinnen diese in Ruhe durchlesen und entsprechend verkleiden können. Unser Tipp: Schicken Sie eine E-Mail an Ihre Gäste und hängen Sie die fertige Datei „Einladung und Charakterbeschreibung“ an.

Namenskarten

Weiter unten in diesem Dokument finden Sie für jeden Charakter eine Namenskarte zur einfacheren Identifikation. Drucken Sie die Seite und schneiden Sie die Namenskarten aus. Diese können dann mit Klebeband oder einer Sicherheitsnadel an die Kleidung geheftet werden.

Deko

Schön dekoriert macht das Krimidinner doppelt Spaß. Genauso wie beim Essen setzen Sie hier die Standards und entscheiden, wie viel Zeit Sie in die Dekoration 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

Jeder Mitspieler und jede Mitspielerin erhält einen Charakter, den Sie bestimmen. (Lesen Sie dazu aber bitte nicht die Charakterprofile.) Anfängern raten wir, die Rollen ähnlich den 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, meistens sorgt dies sogar für zusätzliche Heiterkeit. Folgende Charaktere gibt es:

Das Opfer (dieser Charakter wird nicht verteilt, er ist bereits tot)

Walter Buchholz (71): Der Immobilienmogul hatte Geld, jedoch keine eigene Familie. Immerfort ist er auf der Suche nach würdigen Erben für sein umfangreiches Vermögen, angetrieben von der Sorge um seine schlechte Gesundheit. Doch der schrullige Herr ist nicht krank, sondern ein kerngesunder Hypochonder. Und so konsultiert Herr Buchholz eine ganze Schar von Ärzten und Therapeuten, welche sich, mit Blick auf das Erbe, umso fürsorglicher um ihn kümmern. Seinen plötzlichen Tod kann sich niemand erklären.

Der Inspektor (Dieser Charakter wird verteilt, ist aber nicht verdächtig.)

Ernst Kluch (41): Der Polizeiinspektor ist sofort zur Villa Buchholz geeilt und sichert am Tatort die Beweise. Sobald er neue Indizien entdeckt, teilt er sie den Gästen mit. Dank seiner akribischen Arbeit und seinen brillanten Fragen kann der Fall sicher schnell gelöst werden.

Die Verdächtigen

Dr. Günter Schmidtreiter (58): Der Hausarzt kümmert sich stets um die Bedürfnisse seines langjährigen Freundes und Patienten Walter Buchholz. Mit geübter Geduld erklärt er dem kerngesunden Walter, dass seine Symptome keine ernstzunehmende Krankheit bedeuten.

Loretta von der Waldwiesen (45): Die Psychologin mit deutlichem Hang zur Esoterik betreut Walter seit längerer Zeit und sorgt sich rührend um seine seelische Gesundheit.

Marina Nusser (24): Die junge Journalistin setzt sich für kritisch-investigative Berichterstattung ein. Doch warum soll gerade sie Walter Buchholz beerben?

Anna Mayer (66): Mit ihrer umwerfenden Kochkunst und ihrem tüchtigen Engagement ist sie seit fast fünfzig Jahren bei der Familie Buchholz beschäftigt.

Ferdinand Friedrichsfelde (29): Der ambitionierte Kunsttherapeut betreut Walter seit einigen Monaten und ist fest entschlossen, mit Kerzengießen und Mandala malen, Walters Hypochondrie zu heilen.

Fatima Zaidan (65): Die idealistische Frau ist Walters ehemalige Geschäftspartnerin. Sie hat ihren Anteil an der Firma vollständig an wohltätige Organisationen gespendet.

Ingrid Schmucker (38): Als Immobilienmaklerin ist sie in der Firma von Walter Buchholz angestellt und hat einen bedeutenden Anteil an deren Erfolg.

Sebastian Berger (39): Der Physiotherapeut ist jedes Mal beeindruckt von Walter Buchholz' Konstitution. Mehrmals wöchentlich kommt der alte Herr in seine Praxis.

Eduard Rummler (60): Da Eduard im Ausland lebt, hat er wenig Kontakt zu Walter Buchholz. Die beiden kennen sich jedoch schon seit einer Ewigkeit und haben sich nie aus den Augen verloren.



Spielanleitung

1. Runde – Was bisher geschah

Zu Beginn des Spiels liest Anna Mayer den Einführungstext (am Ende dieses Dokuments) vor. Danach stellt sich jeder Charakter kurz vor: Wie heißt er, was macht er, warum ist er hier. Fragen sind hier noch nicht erlaubt.

2. Runde – Hinweiserunde 1

Die Hinweise 1 werden geheim an die jeweiligen Personen ausgeteilt. Nun liest jeder seine Hinweise durch. Sind alle fertig, werden die neuen Erkenntnisse des Inspektors vorgelesen („Hinweise“). Dann darf diskutiert, verdächtigt und sich verteidigt werden. Jeder Hinweis **der die eigene Person nicht belastet** sollte angesprochen werden.

Der Täter darf (und sollte) zum Tathergang lügen um nicht verdächtig zu werden. Alle anderen Spieler und Spielerinnen sind der Wahrheit verpflichtet. Interpretationen und weitflüchtende Antworten sind erlaubt, führen aber leicht zu Verdächtigungen. Generell gilt: Der Täter oder die Täterin sollte aufpassen, sich nicht in seinen eigenen Lügen zu verstricken.

Sollte eine Antwort nicht aus der Charakterbeschreibung oder den Hinweisen hervorgehen, dürfen (und müssen) Sie kreativ werden. Erfinden Sie eine Geschichte und improvisieren Sie.

Hier ein Beispiel:

Person 1 hat mit dem Toten letztes Jahr eine Bank ausgeraubt. Und wird nun gefragt: „Woher kennen Sie den Toten?“ Person 1 sagt: „Ich kenne ihn von meiner Ausbildung als Fleischereifachverkäufer.“ Das ist frei erfunden und eine erlaubte „Interpretation der Wahrheit“, da diese Info nicht im Spiel gegeben ist. Die konkrete Frage: „Haben Sie mit dem Toten zusammen eine Straftat begangen?“ hätte Person 1 allerdings mit „Ja, habe ich.“ beantworten müssen.

Wenn Sie bemerken, dass Sie unabsichtlich gelogen haben, beispielsweise, weil ein Hinweis erst in der darauffolgenden Runde ans Licht kam, dann sollten Sie dies so schnell wie möglich revidieren.

Die Hinweiserunde endet, wenn alle Hinweise diskutiert wurden und niemand weitere Fragen hat. Dies dauert in der Regel 30 - 60 Minuten.

3. Runde – Hinweiserunde 2

Diese Runde wird genauso wie die Hinweiserunde 1 gespielt.

4. Runde – Hinweiserunde 3

Diese Runde wird genauso wie die Hinweiserunde 1 gespielt.

5. Runde – Hinweiserunde 4

Diese Runde wird genauso wie die Hinweiserunde 1 gespielt.

6. Runde – Auflösung

Es wird spannend! Jeder schreibt verdeckt auf einen eigenen Zettel den Namen des von ihm angeklagten Mörders oder der Mörderin. Reihum dreht nun jeder sein Zettel um und erklärt, warum er genau diese Person des Mordes bezichtigt. Sind alle Spieler und Spielerinnen an der Reihe gewesen, wird das Dokument „Auflösung“ verlesen.



Damit endet das Krimidinner. Kritik und natürlich auch Lob nehmen wir gern entgegen. Schreiben Sie einfach eine E-Mail an info@cocolino-spieleverlag.de

Und noch etwas: Es kann passieren, dass ein Spieler oder eine Spielerin einen Fehler macht oder die Auslegung der Regeln überstrapaziert. Seien Sie nicht zu streng, sondern spielen Sie das Spiel mit Freude und Spaß weiter. Denn darum geht es hier schließlich.



Namenskarten zum Anstecken oder Ankleben

**Loretta von der
Waldwiesen**

Anna Mayer

Sebastian Berger

Ingrid Schmucker

**Dr. Günter
Schmidtreiter**

Fatima Zaidan

**Ferdinand
Friedrichsfelde**

Eduard Rummler

Marina Nusser

Ernst Kluch

Einführungstext

(Anna Mayer liest vor.)

Liebe Gäste,

ich bitte Sie um Ihre geschätzte Aufmerksamkeit. Wie wahrscheinlich inzwischen jeder erfahren hat, fand ich soeben den allseits geschätzten Walter Buchholz tot in seinem Zimmer. Mir blieb das Herz fast stehen, als ich ihn dort leblos auf dem Boden liegen sah. Sofort bat ich den Hausarzt Herrn Dr. Schmidtreiter um Hilfe, doch es war zu spät, Herr Buchholz war bereits verschieden.

Wie Sie bemerkt haben dürften, ist der Kommissar Ernst Kluch samt Spurensicherung vor Ort und wird uns aktiv bei der Auflösung des Falls unterstützen. Da niemand außer den anwesenden Personen die Villa Buchholz heute Abend betreten hat, müssen wir davon ausgehen, dass sich der Täter oder die Täterin unter uns befindet – nämlich hier in diesem Raum. Da sich nicht alle Gäste kennen, schlage ich vor, mit einer kurzen Vorstellungsrunde zu beginnen. Wenn ich den Anfang machen darf, mein Name ist Anna Mayer...

(Nach der Vorstellungsrunde werden die Hinweise der „Hinweiserunde 1“ ausgeteilt.)

