

Das Geschenk des Todes



Infos
Spielanleitung
Spielmaterial

Autor: Richard Bardl

Erschienen im Cocolino Verlag 2018



Voranmerkungen zu diesem Preview

Kriminellen Tag allerseits,

auf den folgenden Seiten erhalten Sie einen Einblick in unser Krimidinner „Das Geschenk des Todes“ für 11 Personen. Die kleineren Versionen des Spiels (für 8,9 und 10 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 Geschenk des Todes“ 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 elf Personen geschrieben. Unter diesen befinden sich zehn Verdächtige und die erst später zum Tatort geeilte Kommissarin. 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?

Wie jedes Jahr veranstaltet der exzentrische Erotik-Unternehmer und Medienstar Amor Amore am Vorabend seines Geburtstages ein rauschendes Fest. Familienmitglieder, Freunde und Journalisten feiern ausgelassen in der Villa des Unternehmers und als das Gerücht die Runde macht, dass um Mitternacht ein großes Geheimnis gelüftet wird, steigt die Spannung ins Unermessliche. Doch diesen Moment sollte der Firmenpatriarch nicht mehr erleben, er wird kurz vor seinem Geburtstag tot in seinem Zimmer aufgefunden. Die Zeichen sind eindeutig: Es war Mord! Und der Mörder oder die Mörderin ist einer der anwesenden Partygäste. Die Polizei ist samt Spurensicherung am Tatort eingetroffen um gemeinsam mit den Gästen den Fall zu lösen.

Worum geht es?

Um Spiel und Spaß! Gemeinsam mit Ihren Gästen schlüpfen Sie in verschiedene Rollen und ermitteln zusammen einen spannenden Mordfall. Allerdings ist Vorsicht geboten: Der Täter oder die Täterin sitzt unter Ihnen. Er oder sie darf lügen und wird versuchen, Sie auf eine falsche Fährte zu locken. Aber auch alle anderen 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 4 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. Thematisiert wird unter anderen Erotik-Spielzeug weswegen wir es für Kinder nicht empfehlen.

Soll 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 Dinner

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).

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)

Amor Amore (54): Der durchtrainierte Medienstar mit dem blendendweißen Lächeln führte zeitlebens die Erotik-Firma „Amore Grande“. Mit seinen Eskapaden und seinem ausschweifenden Lebensstil füllte er regelmäßig die Klatschseiten der Boulevardpresse.

Die Inspektorin (dieser Charakter wird verteilt, ist aber nicht verdächtig)

Erna Kluch (51): Die Kommissarin ist sofort zum Tatort geeilt und sichert die Beweise. Sie hält die Anwesenden über die Arbeit der Spurensicherung auf dem neusten Stand und unterstützt die Auflösung des Falls.

Die Verdächtigen

Maxima Amore (30): Zusammen mit ihrem Vater leitete die kluge Frau das Familienunternehmen. Ohne ihr Engagement wäre die Firma wahrscheinlich längst pleite.

Werner Amore (35): Der Ehemann von Maxima unterstütze seine Frau in allen Belangen, doch sein neues Hobby, die Hühnerzucht, scheint ihm seit Kurzem wichtiger zu sein.

Beate Becker (34): Die abgedrehte Journalistin wittert auf der Geburtstagsfeier von Amor Amore die Story ihres Lebens.

Konrad Leisner (28): Als Praktikant der Reporterin Becker ist er vor allem wegen des leckeren Buffets und der Cocktails auf der Party zu finden.

Toni Granato (48): Immobilienlöwe und Partyhengst, Grauzone und Rotlicht – Toni Granato lässt nie eine Party aus.

Mandy Fischer (23): Das Model ist seit längerem mit Toni Granato zusammen, ob es wirklich Liebe ist, wird jedoch bezweifelt.

Daniel Günther (40): Die Freundschaft zu Amor Amore sorgte für gute Umsätze – der Autohändler verkaufte der Erotik-Firma die exklusivsten Dienstwagen.

Theophil Taubnessel (35): Als moderner Pfarrer lässt Theophil Taubnessel überholte Werte wie Bescheidenheit und Demut hinter sich.

Roger Karel (57): Der ernste Fernsehjournalist stillt mit seiner Anwesenheit Amor Amores Gier nach medialer Aufmerksamkeit.

Lolo della Bugatti (21): Die Frontfrau von Amore Grande ist auf jedem Werbeplakat zu sehen und empfängt Gäste des Unternehmens mit süßem italienischen Akzent.



Spielanleitung

1. Runde – die Einführung

Zu Beginn des Spiels liest Erna Kluch 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 für sich durch. Sind alle fertig, werden die neuen Hinweise diskutiert. Es gilt dabei, dass alle Hinweise, welche **die eigene Person nicht belasten** den anderen mitgeteilt werden sollten.

Als Orientierung ein Beispiel: Wenn Sie (bzw. Ihr Charakter) Geldsorgen plagen und dies ein Motiv für die Tat wäre, dann sollten Sie es lieber nicht ansprechen. Aber auch, wenn *die innig geliebte* Ehefrau mit dem Toten noch eine Rechnung offen hat, brauchen Sie es nicht der gesamten Runde erzählen. Wenn Sie Ihre Ehefrau dagegen *nicht ausstehen können*, sollten Sie es den anderen mit besonderer Genugtuung berichten, damit sie in Verdacht gerät.

Nur der Täter darf (und sollte) zum Tathergang lügen um nicht verdächtig zu werden, muss aber aufpassen, dass er oder sie sich nicht in den eigenen Lügen verstrickt.

Alle anderen Spieler und Spielerinnen sind der Wahrheit verpflichtet. Interpretationen und weitflüchtende Antworten sind erlaubt, führen aber leicht zu Verdächtigungen. Wird man konkret gefragt, muss man sein Wissen teilen (auch wenn man es aus gutem Grund nicht selber angesprochen hat.)

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 - 45 Minuten.

3. - 5. Runde – Hinweiserunden 2 - 4

Die nächsten 3 Runden werden genauso wie die Hinweiserunde 1 gespielt, in jeder Runde werden neue Hinweise ausgeteilt.

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

Maxima Amore

Tochter & Unternehmerin

**Theophil
Taubnessel**

Pfarrer

Beate Becker

Journalistin

Toni Granato

Baulöwe

Daniel Günther

Autohändler

Roger Karel

Journalist

Konrad Leisner

Journalist, Praktikant

Mandy Fischer

Model

Werner Amore

Schwiegersohn

**Lolo della
Bugatti**

Empfangsdame und Model

Erna Kluch

Kommissarin

Einführungstext

(Erna Kluch liest vor.)

Liebe Gäste,

ich heiße Erna Kluch und bin die leitende Inspektorin in diesem tragischen Fall. Mein Team ist gerade dabei die Spuren am Tatort zu sichern. Sobald wir die ersten Indizien haben, werde ich sie Ihnen mitteilen. Ich werde nun Fingerabdrücke von Ihnen nehmen. Um die Ermittlungen einzuleiten, möchte ich alle Anwesenden bitten, sich kurz vorzustellen. Fragen sind hier noch nicht erlaubt. Maxima Amore, wenn Sie doch den Anfang machen würden...

(Nach der Vorstellungsrunde werden die Hinweise der ersten Runde ausgeteilt.)



Auf den nächsten Seiten sehen Sie ein Preview, wie die Einladungen mit den Charakterbeschreibungen und die Hinweis-Seiten aussehen. Alle Texte haben wir abgeändert, da sonst die ersten Geheimnisse aufgedeckt werden würden. Die folgenden Charakterbeschreibungen und Hinweise sind deswegen frei erfunden – Sie können das Krimidinner nach dem Lesen bedenkenlos spielen.

Herzliche Einladung zum Krimidinner „Das Geschenk des Todes“

Gemeinsam mit Dir wollen wir einen kriminellen Abend erleben. Dazu schlüpft jeder von uns in eine spannende Rolle und wir werden zusammen versuchen, einen Mordfall aufzuklären. Doch Vorsicht – der Täter (oder die Täterin?) wird auch mit am Tisch sitzen und alles versuchen, um nicht überführt zu werden.

Bitte nimm dir ein bisschen Zeit für die Vorbereitung, 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 das Krimidinner benötigst, du erfährst welche Rolle du spielst und lernst deine persönlichen Geheimnisse kennen. Bitte drucke die Charakterbeschreibung aus und bringe sie zum Krimidinner-Abend mit. Wenn du möchtest kannst du dir bereits jetzt 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 Kostüm. So fällt es dir beim Krimidinner leichter, in deine Rolle zu schlüpfen.

Bis bald beim Krimidinner!

Die Spielregeln erklären wir dir am Abend, wenn du bereits jetzt neugierig bist, wie unser Krimidinner ablaufen wird, dann findest du auf www.cocolino-spieleverlag.de alle nötigen Infos.



Charakterbeschreibung Maxima Amore



Was ist passiert?

Wie jedes Jahr veranstaltet der exzentrische Erotik-Unternehmer und Medienstar Amor Amore am Vorabend seines Geburtstages ein rauschendes Fest. Familienmitglieder, Freunde und Journalisten feiern ausgelassen in der Villa des Unternehmers und als das Gerücht die Runde macht, dass um Mitternacht ein großes Geheimnis gelüftet wird, steigt die Spannung ins Unermessliche. Doch diesen Moment sollte der Firmenpatriarch nicht mehr erleben, er wird kurz vor seinem Geburtstag tot in seinem Zimmer aufgefunden. Die Zeichen sind eindeutig: Es war Mord! Und der Mörder oder die Mörderin ist einer der anwesenden Partygäste. Die Polizei ist samt Spurensicherung am Tatort eingetroffen um gemeinsam mit den Gästen den Fall zu lösen.

Deine Rolle

[Redacted area containing the role description]

Leider dürfen wir Ihnen nicht mehr verraten. Eine völlig fiktive Rollenbeschreibung finden Sie im Preview unseres Krimidiners „Ein letztes Spiel“.



Hinweisheft für Maxima Amore



Hallo Maxima Amore, in diesem Hinweisheft findest du die Hinweise für die verschiedenen Spielrunden. Natürlich ist Vorblättern nicht erlaubt, wenn du allerdings etwas nachlesen möchtest, kannst du dir die vorangegangenen Hinweise nochmals anschauen. Für das Spiel ist es wichtig, dass jeder einzelne Hinweis mit den Mitspielern und Mitspielerinnen diskutiert wird. Nur wenn es dich persönlich oder eine dir sehr nahestehende Person belastet, darfst (und solltest) du Hinweise nicht ansprechen! Wenn du jedoch konkret danach gefragt wirst, darfst du nicht lügen, kannst aber versuchen, der Frage auszuweichen. Einzig und allein der Täter oder die Täterin darf lügen. Alle anderen Spieler und Spielerinnen sind der Wahrheit verpflichtet. Versuche, die Hinweise nicht vom Blatt abzulesen, sondern frei vorzutragen.



Runde 1 - Hinweise Maxima Amore

Du bist verwundert darüber, dass dich der **Tod deines Vaters kalt lässt**. Natürlich war er ein liebender Vater, aber wenn du ehrlich bist, stand er deinen Zielen nur im Weg. Mit seiner antiquierten Art, das Unternehmen zu führen, hätte er es **fast finanziell ruiniert**. Jetzt, wo er weg ist, kannst du endlich als alleinige Geschäftsführerin das Ruder an dich reißen und einen neuen Kurs einschlagen.

Als du gegen **22:00** aus dem Wintergarten ins Wohnzimmer gingst, fiel dir die **Unordnung im Bücherschrank** auf. Das war ungewöhnlich, schließlich war dein Vater der ordentlichste Mensch auf Erden und sortierte die Bücher immer exakt nach der Größe.

Um 23:45, so erinnerst du dich, hatte Paul Liefers den Toten gefunden.

Erzähle nichts über die regelmäßigen Kneipen-Eskapaden deines geliebten Ehemannes. Auch wenn du sie nicht gutheißt, du würdest ihn in der Öffentlichkeit niemals bloßstellen.



Runde 2 - Hinweise Maxima Amore

Wenn du auf die Geschehnisse der letzten Wochen zurück blickst, dann fällt dir vor allem auf, dass **Jessy Wellington** häufig bei deinem Vater in der **Privatwohnung zu Besuch** war. Welchen Grund der Chefdesigner dafür wohl hatte?

Dir fällt siedend heiß ein, dass **Paul Liefers** in dem Moment, als du zu deinem toten Vater in den Raum kamst, etwas in seiner geschlossenen Faust **verbarg**. Es muss ein sehr kleiner Gegenstand gewesen sein.

Du fragst dich, ob **Maria Montag** immer noch plant, morgen früh mit ihrem Partner in den **Segelurlaub** zu reisen, oder ob sie aus gegebenem Anlass die Reise verschieben.