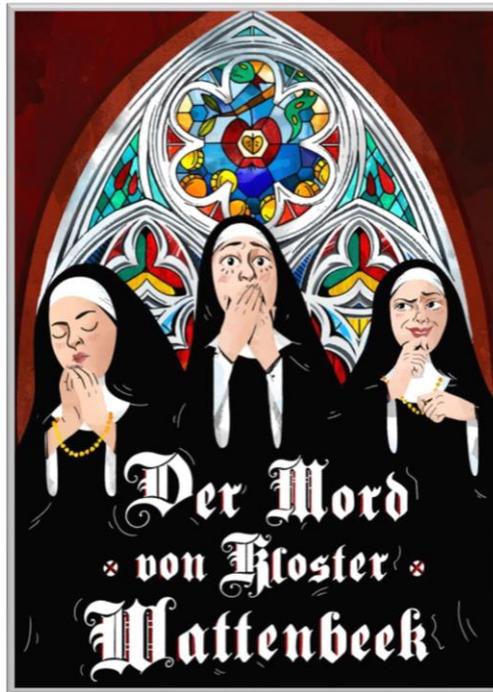




# Der Mord von Kloster Wattenbeek



Preview



Autor: Richard Bardl

Erschienen im Cocolino Spieleverlag 2017



# Voranmerkungen zu diesem Preview

Kriminellen Tag allerseits,

auf den folgenden Seiten erhalten Sie einen Einblick in unser Krimidinner „Der Mord von Kloster Wattenbeek“ für 8 Personen. Die kleineren Versionen des Spiels (für 4, 5, 6 und 7 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 „Der Mord von Kloster Wattenbeek“ 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 acht Personen geschrieben. Alle Rollen sind verdächtig und Sie können als Gastgeber/in natürlich mitspielen. 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?

Abgeschieden in der tiefsten Ödnis liegt das Kloster Wattenbeek. Hunderte Jahre trotzte es dem Gang der Geschichte und bot einer kleinen Gruppe Nonnen einen heiligen Rückzugsort. Doch die Zeit macht auch vor dem ehrwürdigen Kloster nicht halt und es finden sich schwerlich junge Nonnen, die in solch eine Einsamkeit ziehen wollen. Es gibt nicht mal Internet! Trotz großer Proteste seitens der Äbtissin soll das Kloster nun verkauft werden und es befinden sich zum ersten Mal seit Jahren wieder Gäste in den heiligen Mauern. Die weit angereisten Kaufinteressenten haben eigene Pläne für das Kloster, doch als am zweiten Tag der Immobilienunternehmer Günther Hübsch tot im Klostergarten aufgefunden wird, gefriert den Anwesenden das Blut in den Adern: Denn der Täter ist unter ihnen. Die Polizei ist alarmiert und die Äbtissin lädt alle Gäste und Nonnen in den Speisesaal um beim Nachtmahl den Mörder zu überführen und anschließend den Polizisten zu übergeben.

## 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 verdächtig und über den Täter abgestimmt werden. Schaffen Sie es den Fall zu lösen?

### **Wie lange dauert ein Spiel?**

Das hängt natürlich von den Spielern und Spielerinnen ab, die meisten brauchen zwischen 2 und 3 Stunden.

### **Ab wie viel Jahren kann jemand mitspielen?**

Unsere Erfahrungen zeigen, dass Jugendliche ab etwa 15 Jahren große Freude haben mitzuspielen.

### **Muss ich mich verkleiden?**

Natürlich ist Verkleiden kein Muss, aber unsere Erfahrung zeigt, dass es dadurch viel lustiger wird und es einfacher fällt in die entsprechenden Rollen zu schlüpfen. Dazu reichen oft schon kleine Accessoires.



# Die Vorbereitung

## **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.

Um Ihnen die Dekoration zu erleichtern, finden Sie weiter hinten im Dokument fertige Flaschenetiketten, mit denen Sie beispielsweise Wein oder Bierflaschen passend gestalten können.



# Verteilung der Charaktere

Jeder Mitspieler und jede Mitspielerin erhält einen Charakter, den Sie bestimmen. Nutzen Sie dazu die nun folgenden Kurzbeschreibungen, aber lesen Sie 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)

**Günther Hübsch (31):** Der gutaussehende Immobilienmakler wollte das Kloster kaufen. Nebenbei beflügelte er mit seinem engelsgleichen Charme die Herzen der Anwesenden.

Die Verdächtigen

**Äbtissin Christa Lippe (70):** Eine knorrige Dame der alten Schule. Einen Verkauf des Klosters versucht sie mit aller Macht zu verhindern.

**Oberschwester Edeltraut (34):** Sie folgt mit großer Aufopferung den religiösen Sitten und wacht über deren Einhaltung im Kloster.

**Schwester Martha (21):** Die kluge Nonne ist von sanfter Natur. Sie hat in Gott und der Oberschwester Edeltraut ihre Hirten gefunden.

**Schwester Mandy (25):** Mandy verkörpert eine neue Generation der Nonnen. Ihre kecke und lebensfrohe Art bringt Farbe in die sonst monotone Klosterwelt.

**Benedikt Wolters (48):** Mit gebührendem Anstand und ernstem Blick möchte der Immobilienunternehmer das Kloster kaufen.

**Jochen Schmied (33):** Raubeinig poltert der Immobilienagent durch das Kloster und benimmt sich wie ein Elefant im Reliquienschrank.

**Joachim Hermann (28):** Der Facility Developer würde gern das Kloster übernehmen. Sein zurückhaltendes, schüchternes Auftreten macht ihn zu einem gern gesehenen Gast.

**Paul Grün (47):** Der zerstreute und eigenbrötlerische Gärtner pflegt im Kloster Beete und Bäume.



# Spielanleitung

## 1. Akt – Die Einführung

Zu Beginn des Spiels liest die Äbtissin Christa Lippe 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. Akt – Hinweiserunde 1

Die Hinweise 1 werden geheim an die jeweiligen Personen ausgeteilt. Nun liest jeder seine Hinweise für sich durch. Die gelesenen Hinweise werden anschließend angesprochen und gemeinsam 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 dagegen den alten Drachen – mit dem Sie leider auch noch verheiratet sind – nicht ausstehen können, werden Sie ihr Motiv mit Genugtuung verbreiten.

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.)

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 - 45 Minuten.

## 3. Akt – Hinweiserunde 2

Diese Runde wird genauso wie die Hinweiserunde 1 gespielt.

## 4. Akt – Hinweiserunde 3

Diese Runde wird genauso wie die Hinweiserunde 1 gespielt.



### **5. 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](mailto: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

Äbtissin  
Christa Lippe

Oberschwester  
Edeltraud

Schwester  
Mandy

Schwester  
Mandy

Joachim  
Hermann

Benedikt  
Wolters

Paul Grün

Jochen  
Schmied



# Einführungstext

## ***Folgende kleine Regelwiederholung bitte nicht vergessen:***

Die Hinweise werden in der jeweiligen Runde ausgeteilt. Um den Fortgang der Geschichte zu konstruieren, sollten alle Hinweise, welche **nicht** die eigene Person belasten, angesprochen werden. Wenn eine Information die eigene (oder eine befreundete Person) belastet, dann ist es erlaubt und sinnvoll, diese zu verschweigen. Wird man jedoch konkret danach gefragt, dann muss wahrheitsgemäß geantwortet werden.

Mit einer Ausnahme: Der Täter oder die Täterin darf immer lügen. Alle anderen Spieler und Spielerinnen sind der Wahrheit verpflichtet.

---

Die Äbtissin liest vor:

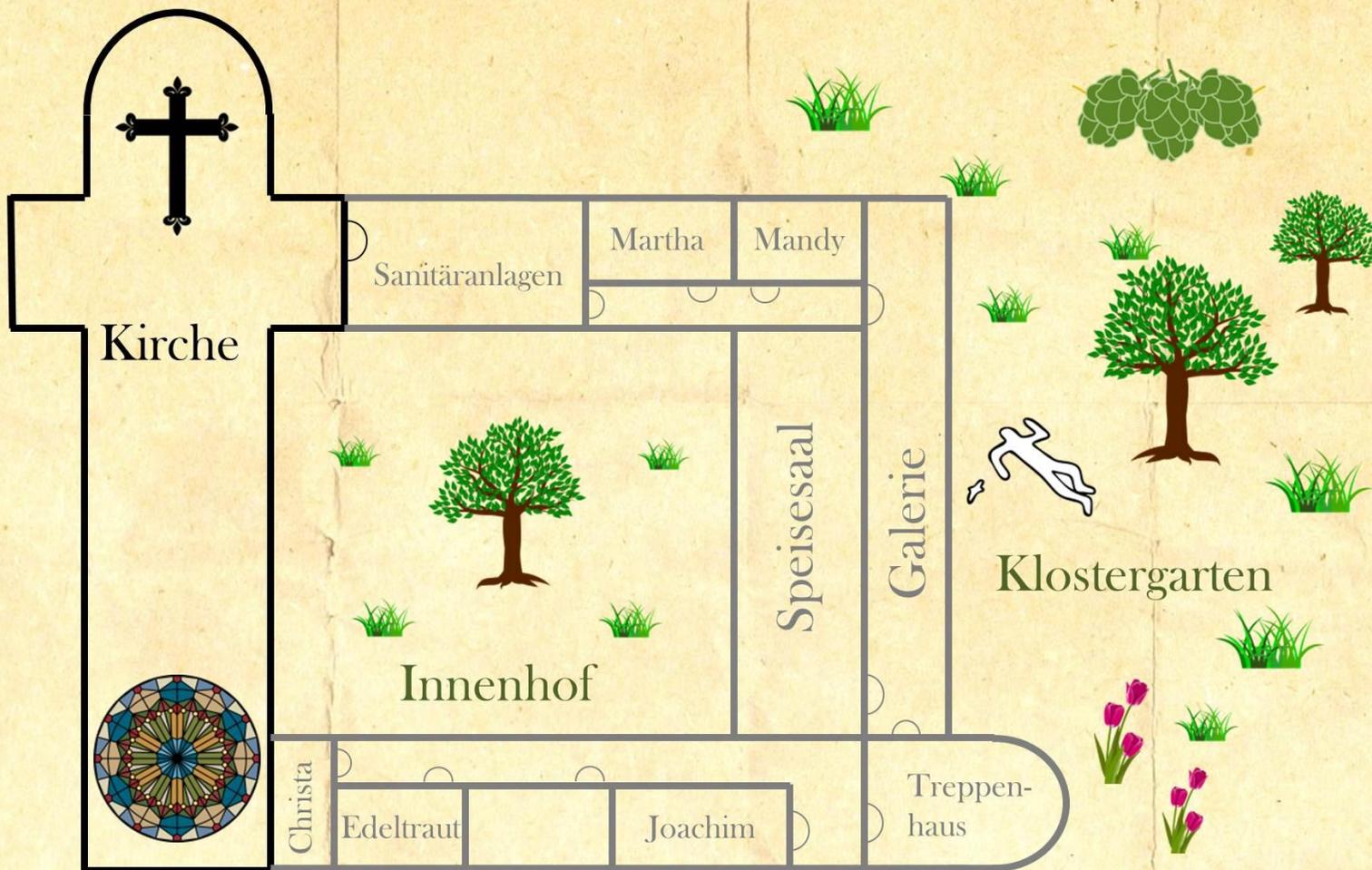
Liebe Anwesenden,

ein Schatten hat sich über unser ehrwürdiges Kloster gelegt. Der Immobilienunternehmer Günther Hübsch ist tot und wir können nur hoffen, dass Gott sich barmherzig seiner Seele annimmt. Wir alle haben mit unseren eigenen Augen im Klostergarten das Unheil gesehen. Direkt unter der Galerie lag sein Leichnam. Soeben habe ich die Polizei alarmiert, sie ist auf dem Weg zu uns, wird aber noch eine Weile brauchen bis sie ankommt. Lasst uns die Zeit nicht verschwenden, sondern diese schreckliche Tat aufklären. Denn sollte sich niemand weiteres auf dem Gelände des Klosters rumtreiben, dann sitzt der Mörder oder die Mörderin unter uns hier am Tisch! Da sich nicht alle genau kennen, bitte ich zuerst die Anwesenden sich vorzustellen. Auf dass wir den Fall mit Gottes Hilfe lösen werden!

(Nach einer kurzen Vorstellungsrunde werden die „Hinweise 1 „ ausgeteilt.)

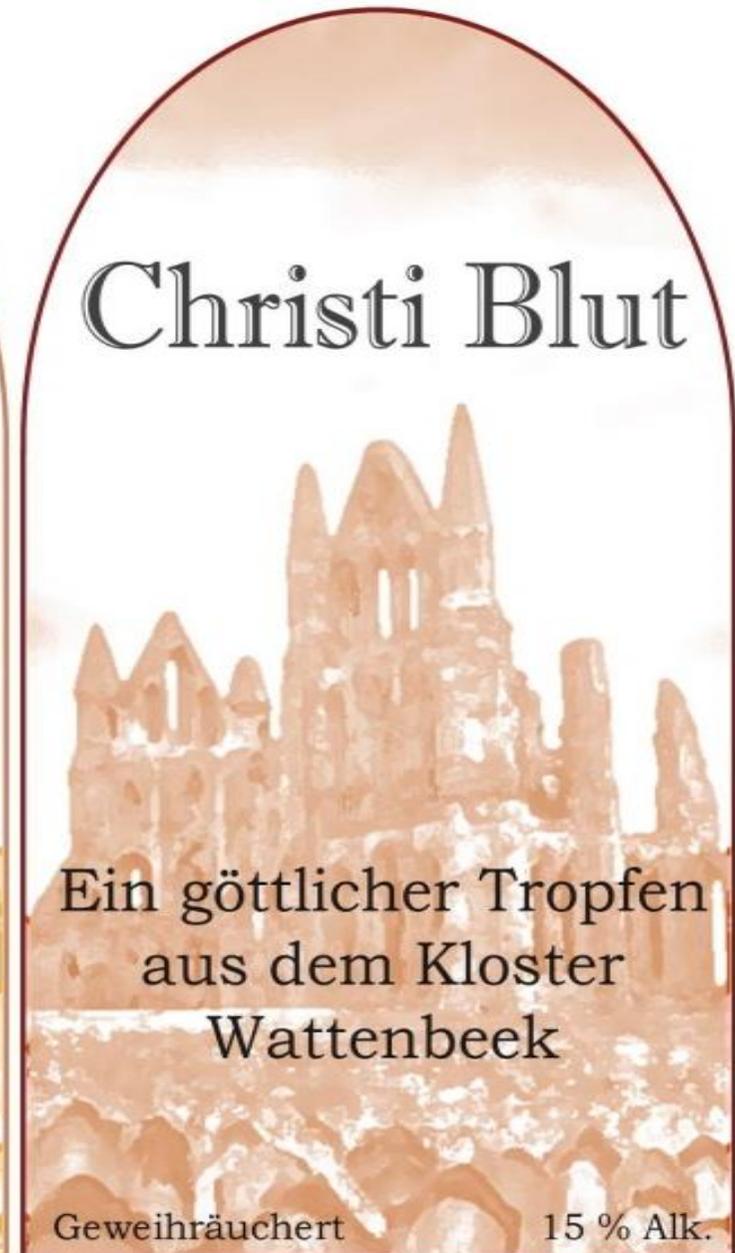
# Übersichtsplan Kloster Wattenbeek

2. Etage. Weitere Zimmer im Erdgeschoss.



# Weinflaschen -Etiketten

Einfach ausdrucken und über  
das originale  
Weinflaschenetikett kleben.



# Bierflaschen- Etiketten

Einfach ausdrucken und über das  
originale Bierflaschenetikett kleben.



*Auf den nächsten Seiten sehen Sie ein Preview der Einladungen mit den Charakterbeschreibungen. Einige Passagen haben wir geschwärzt, da sonst die ersten Geheimnisse aufgedeckt werden würden.*

**Noch tiefere Einblicke in unsere Krimidinner gewünscht? Eine fiktive Rollenbeschreibung mitsamt Hinweisen finden Sie im Preview unseres Krimidinner „Ein letztes Spiel“.**



# Herzliche Einladung zum Krimidinner „Der Mord von Kloster Wattenbeek“

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 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](http://www.cocolino-spieleverlag.de) alle nötigen Infos.





# Charakterbeschreibung Oberschwester Edeltraut

## Was ist passiert?

Abgeschieden in der tiefsten Ödnis liegt das Kloster Wattenbeek. Hunderte Jahre trotzte es dem Gang der Geschichte und bot einer kleinen Gruppe Nonnen einen heiligen Rückzugsort. Doch die Zeit macht auch vor dem ehrwürdigen Kloster nicht halt und es finden sich schwerlich junge Nonnen, die in solch eine Einsamkeit ziehen wollen. Es gibt nicht mal Internet! Trotz großer Proteste seitens der Äbtissin soll das Kloster nun verkauft werden und es befinden sich zum ersten Mal seit Jahren wieder Gäste in den heiligen Mauern. Die weit angereisten Kaufinteressenten haben eigene Pläne für das Kloster, doch als am zweiten Tag der Immobilienunternehmer Günther Hübsch tot im Klostersgarten aufgefunden wird, gefriert den Anwesenden das Blut in den Adern: Denn der Täter ist unter ihnen. Die Polizei ist alarmiert und die Äbtissin lädt alle Gäste und Nonnen in den Speisesaal um beim Nachtmahl den Mörder zu überführen und anschließend den Polizisten zu übergeben.

## Ihre Rolle

[REDACTED]

[REDACTED]

Verkleidungstipps: [REDACTED]  
[REDACTED]

