

# Ein letztes Spiel



Infos  
Spielanleitung  
Spielmaterialien

Autorin: Nikola Giese (Mitglied der Ulmer Autoren)

Co-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 „Ein letztes Spiel“ für 7 Personen. Die kleineren Versionen des Spiels (für 5 und 6 Personen) funktionieren nach dem gleichen Prinzip, enthalten aber einen bzw. zwei 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 und abgeändert, die originalen Charakterbeschreibungen, die Hinweise und die Auflösung müssen wir Ihnen aus diesem Grund leider auch noch vorenthalten.

Neben „Ein letztes Spiel“ 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 Verlag





# Herzlichen Dank,

dass Sie sich für ein Krimidinner aus dem Cocolino Verlag entschieden haben. Dieses Krimidinner ist für sieben Personen geschrieben, darunter sechs Verdächtige und der erst später zum Tatort gerufene Kommissar Ernst Kluch. Auf den folgenden Seiten finden Sie die Spielmaterialien, die Spielanleitung und wertvolle Tipps, wie Sie einen tollen Abend mit Freunden, Familie oder Kollegen verbringen können. Wir wünschen beste Unterhaltung und einen spannenden Krimidinner Abend!

## Was ist passiert?

Seit einer Woche findet im Black & White Casino das größte Pokerturnier der Welt statt. Hunderte Spieler haben in den letzten Tagen geboten und geblufft, doch in die letzte Runde kamen nur die besten acht. Neben den altbekannten Größen der Pokerszene sitzen auch ein paar neue Gesichter am Final Table und machen sich Hoffnung auf das üppige Preisgeld. Die Spannung vor dem allesentscheidenden Finale steigt und die Fernsehkameras stehen bereit, um jede noch so kleine Nuance der Regung in den Gesichtern der Profis festzuhalten. Doch als die Spieler ihre Plätze am Pokertisch einnehmen, bleibt ein Stuhl leer...

## 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?**

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

### **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, Etiketten, Einleitungsrede) auszudrucken. Wenn Sie die Charakterbeschreibungen per E-Mail als Einladung verschicken, müssen Sie diese nicht noch einmal drucken. Zur Not kann 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 passende Datei „Einladung und Charakterprofil“ an.

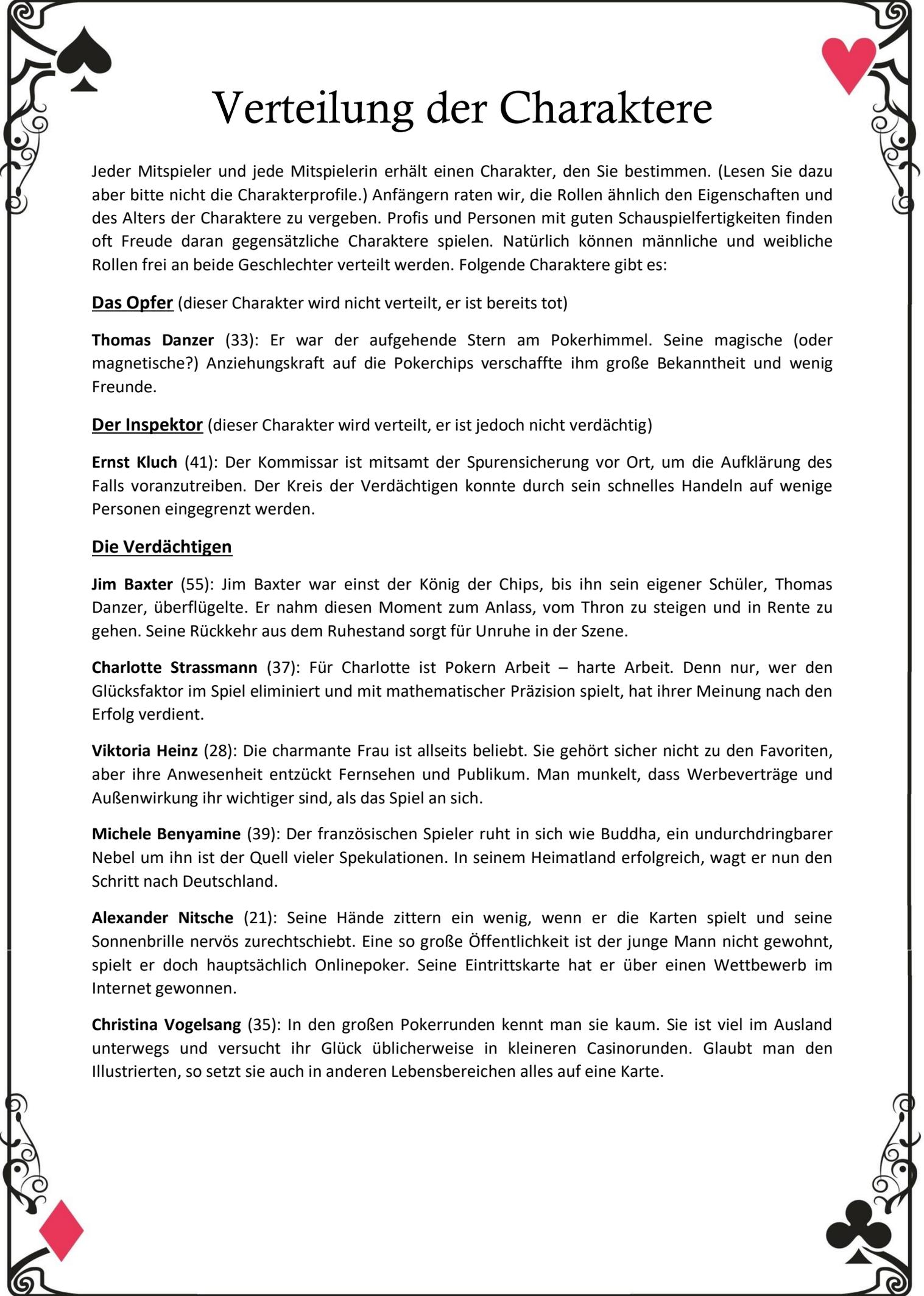
## **Namenskarten**

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 doppelten 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. Folgende Charaktere gibt es:

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

**Thomas Danzer** (33): Er war der aufgehende Stern am Pokerhimmel. Seine magische (oder magnetische?) Anziehungskraft auf die Pokerchips verschaffte ihm große Bekanntheit und wenig Freunde.

**Der Inspektor** (dieser Charakter wird verteilt, er ist jedoch nicht verdächtig)

**Ernst Kluch** (41): Der Kommissar ist mitsamt der Spurensicherung vor Ort, um die Aufklärung des Falls voranzutreiben. Der Kreis der Verdächtigen konnte durch sein schnelles Handeln auf wenige Personen eingegrenzt werden.

**Die Verdächtigen**

**Jim Baxter** (55): Jim Baxter war einst der König der Chips, bis ihn sein eigener Schüler, Thomas Danzer, überflügelte. Er nahm diesen Moment zum Anlass, vom Thron zu steigen und in Rente zu gehen. Seine Rückkehr aus dem Ruhestand sorgt für Unruhe in der Szene.

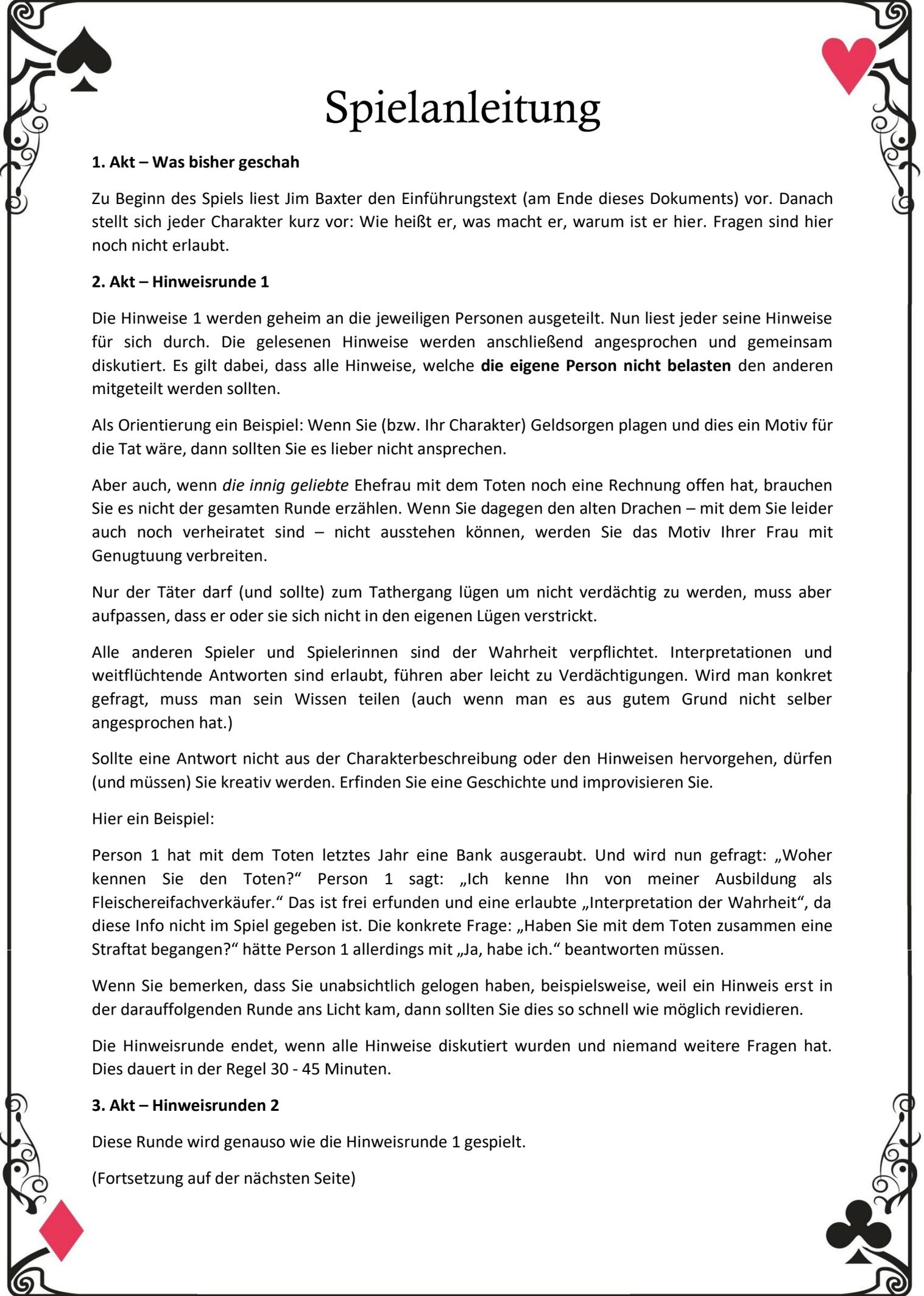
**Charlotte Strassmann** (37): Für Charlotte ist Pokern Arbeit – harte Arbeit. Denn nur, wer den Glücksfaktor im Spiel eliminiert und mit mathematischer Präzision spielt, hat ihrer Meinung nach den Erfolg verdient.

**Viktoria Heinz** (28): Die charmante Frau ist allseits beliebt. Sie gehört sicher nicht zu den Favoriten, aber ihre Anwesenheit entzückt Fernsehen und Publikum. Man munkelt, dass Werbeverträge und Außenwirkung ihr wichtiger sind, als das Spiel an sich.

**Michele Benyamine** (39): Der französische Spieler ruht in sich wie Buddha, ein undurchdringbarer Nebel um ihn ist der Quell vieler Spekulationen. In seinem Heimatland erfolgreich, wagt er nun den Schritt nach Deutschland.

**Alexander Nitsche** (21): Seine Hände zittern ein wenig, wenn er die Karten spielt und seine Sonnenbrille nervös zurechtschiebt. Eine so große Öffentlichkeit ist der junge Mann nicht gewohnt, spielt er doch hauptsächlich Onlinepoker. Seine Eintrittskarte hat er über einen Wettbewerb im Internet gewonnen.

**Christina Vogelsang** (35): In den großen Pokerrunden kennt man sie kaum. Sie ist viel im Ausland unterwegs und versucht ihr Glück üblicherweise in kleineren Casinorunden. Glaubt man den Illustrierten, so setzt sie auch in anderen Lebensbereichen alles auf eine Karte.



# Spielanleitung

## 1. Akt – Was bisher geschah

Zu Beginn des Spiels liest Jim Baxter 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 das Motiv Ihrer Frau 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 – Hinweiserunden 2

Diese Runde wird genauso wie die Hinweiserunde 1 gespielt.

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)



#### **4. Akt – Hinweiserunde 3 bzw. Gerüchterunde**

Dies ist eine Gerüchterunde – Jeder Spieler erhält in seinem Hinweisheft ein Gerücht, dass er oder sie vorträgt. Dieses kann wahr oder total falsch sein. Finden Sie es heraus!

#### **5. Akt – Hinweiserunde 4**

Diese Runde wird genauso wie die Hinweiserunde 1 gespielt.

#### **6. Akt – Hinweiserunde 5**

Diese Runde wird genauso wie die Hinweiserunde 1 gespielt.

#### **7. Akt – Auflösung**

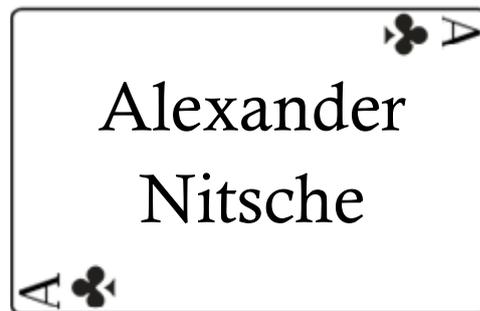
Es wird spannend! Jeder schreibt verdeckt auf einen eigenen Zettel den Namen des von ihm angeklagten Mörders oder der Mörderin. Reihum dreht nun jeder sein Zettel um und erklärt, warum er genau diese Person des Mordes bezichtigt. Sind alle Spieler und Spielerinnen an der Reihe gewesen, wird das Dokument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





# 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.

---

Hallo zusammen,

ich weiß gar nicht, wie ich es sagen soll, aber Thomas ist tot. Als er nicht zu dem geplanten Finale erschien, gingen ich und ein Hotelmitarbeiter nachsehen und fanden ihn tot in seinem Zimmer. Wie ihr wohl schon bemerkt habt, hat der Manager des Casinos bereits die Polizei verständigt. Da sich außer uns Finalisten weder Personal noch andere Personen in den oberen beiden Stockwerken aufgehalten haben sind wir die einzigen Tatverdächtigen und Zeugen. Unsere Aussagen könnten dabei helfen, die Umstände aufzuklären unter denen Thomas Danzer gestorben ist. Der Inspektor hat darum gebeten, dass wir uns einmal kurz vorstellen, bevor er mit den Ermittlungen beginnt.

Ich mach dann einfach mal den Anfang, mein Name ist Jim Baxter...

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





# Herzliche Einladung zum Krimidinner „Ein letztes Spiel“

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 Franz Fiktiv

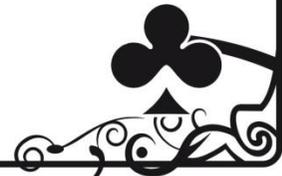
## Was ist passiert?

**Keine Sorge, Sie lesen hier keine Original-Texte, ansonsten würden Sie ja bereits die Geheimnisse eines Charakters kennen und das Krimidinner seinen Reiz verlieren. Die Texte sind vollkommen fiktiv, aber so oder so ähnlich sieht eine Charakterbeschreibung aus.**

Seit einer Woche findet im Black & White Casino das größte Pokerturnier der Welt statt. Hunderte Spieler haben in den letzten Tagen geboten und geblufft, doch in die letzte Runde kamen nur die besten acht. Neben den altbekannten Größen der Pokerszene sitzen auch ein paar neue Gesichter am Final Table und machen sich Hoffnung auf das üppige Preisgeld. Die Spannung vor dem allesentscheidenden Finale steigt und die Fernsehkameras stehen bereit, um jede noch so kleine Nuance der Regung in den Gesichtern der Profis festzuhalten. Doch als die Spieler ihre Plätze am Pokertisch einnehmen, bleibt ein Stuhl leer...

## Charakterbeschreibung

Als altruistischer Pokerspieler unterscheidest du dich vom Stereotyp eines wohlhabenden Stars und wirst von den Medien als der „Robin Hood der Pokerchips“ gefeiert. Statt Maßanzug und Krokodillederschuh trägst du ein buntes Second-hand-Jackett und Turnschuhe, eine einfache Zweizimmerwohnung ist dein bescheidenes Heim. Seit Beginn deiner Pokerkarriere spendest du die Preisgelder an wohltätige Organisationen, unzählige Hilfsprojekte im In- und Ausland hast du bereits unterstützt und einer Vielzahl an Menschen geholfen. Dein Auftreten erzeugt stets Aufsehen und obwohl du dich nie an den Medienrummel um deine Person gewöhnen konntest, bist du stolz auf deine selbstlose Einstellung und möchtest möglichst viele Nachahmer motivieren. Unbestritten, dass deine Lebensphilosophie am Pokertisch, zwischen Bling-Bling und teuren Designer-Sonnenbrillen, nicht viel Anerkennung findet, oft wirst du belächelt, deine Ideologie diffamiert. In letzter Zeit wurdest du des Öfteren von Thomas Danzer bedrängt, deine Pokerkarriere an den Nagel zu hängen, deine Anwesenheit am Pokertisch schade dem Ansehen des Spiels. Stattdessen, so schlug Danzer vor, solltest du lieber Kindergärtner werden. Du warst außer dir vor Wut und branntest darauf, am Final Table, beim allesentscheidenden Finale deinen Konkurrenten im Spiel zu schlagen und in seine Schranken zu weisen. Dass Danzer den Abend nicht überleben wird, hättest du niemals gedacht...





## Verkleidungstipps

Das Pokerspiel ist deine Leidenschaft, Markenklamotten sind es nicht. Deine Garderobe aus buntem Jackett, Turnschuhen und einer blumigen Hose ist ein Statement gegen teure Markenanzüge und Designer-Kleidung. Du bist 43 Jahre jung.

## Spielweise

Du bist nicht der Mörder. Du darfst nicht lügen. Dein Spielziel: Finde heraus wer der Mörder oder die Mörderin ist und welches Motiv er oder sie hatte.

## Dein Verhältnis zu den anderen

### Michele Benyamine (35):

Der Franzose und seine Kniffe sind dir eher unbekannt. Er scheint jedoch ein echt gutes Händchen zu haben und seine Gegner sehr gut einschätzen zu können.

### Charlotte Strassmann (39):

Die Frau ist intelligent und ruht sich nicht auf ihrem Erfolg aus. Sie verlässt sich nicht auf ihr Bauchgefühl, sondern analysiert ihre Gegner noch bevor sie am Tisch sitzen.

### Viktoria Heinz (28):

Sie hat einiges Talent, aber sie spielt ihre Karten ungewöhnlich aus. Während andere Spieler sich nur auf Karten und Chips versteifen scheint sie vor allem daran zu denken, wie sie auf Zuschauer und Medien wirkt. Mit viel Erfolg auf diesem Gebiet.

### Alexander Nitsche (21):

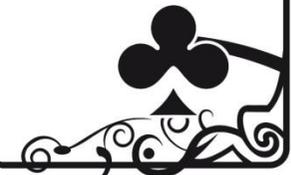
Dieser junge Bursche ist noch mehr als grün hinter den Ohren. Deiner Einschätzung nach hat er bis jetzt nur selten mit echten Menschen gespielt. Dass hier ein ganz anderes Spiel läuft als beim Online Poker vor dem Bildschirm wird er wohl früher oder später lernen.

### Christina Vogelsang (35):

Soweit du weißt ist sie nur selten in großen Runden unterwegs. Ihr Spiel ist so sprunghaft, wie du es nur von Anfängern gewohnt bist. Die Frau muss schon sehr viel Pech in der Liebe haben, dass sie im Spiel so weit gekommen ist!

### Ernst Kluch (41): (nicht verdächtig)

Der Polizeiinspektor hat sofort nach dem Fund der Leiche die Ermittlungen eingeleitet. Der Kreis der Verdächtigen konnte durch sein schnelles Handeln auf wenige Personen eingegrenzt werden.



# Hinweisheft für Franz Fiktiv



Hallo Franz Fiktiv, 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 belastet darfst du Hinweise verschweigen. 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, in deine Rolle einzutauchen. Dazu hilft es, die Hinweise nicht vom Blatt abzulesen, sondern frei vorzutragen.



# Hinweisrunde 1 – Franz Fiktiv

**Keine Sorge, Sie lesen hier keine Original-Texte, ansonsten würden Sie ja bereits die Geheimnisse eines Charakters kennen und das Krimidinner seinen Reiz verlieren. Die Texte sind vollkommen fiktiv, aber so oder so ähnlich sieht eine Hinweisrunde aus.**

Als du vor dem Black & White Casino aus dem Bus stiegst, waren die Kameras mal wieder auf dich gerichtet. Es nieselte und du musstest lächeln, als du sahst, wie sich die Pressearmada in das kleine Wartehäuschen quetschte, um nicht nass zu werden. Doch dann sahst du den Reporter der Illustrierten, welcher letzte Woche dieses hämische Interview mit Thomas Danzer geführt hatte. Was stand in dem Artikel? Kulturlos? Kindergärtner? Dein Lächeln verebbte schneller als es gekommen war und du eiltest ins Casino.

Gegen 17:00 wurde die Sitzordnung am Pokertisch bekannt gegeben. Viktoria direkt gegenüber der Kamera und du so weit wie möglich entfernt von ihr – wie hätte es anders kommen sollen? Dass die Sitzordnung sich kurz vor Spielbeginn nochmal ändern sollte, wusstest du zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Ehrlich gesagt, hast du so etwas auch noch nie erlebt.

Kurz danach verkündete der Pokerspieler Richard Hamilton, direkt abzureisen und nicht am Spiel teilzunehmen. Du fragtest Richard, warum er das Casino so hastig verließ und die Antwort war nur ein tiefer Seufzer.

Richards Abreise sorgte für einigen Diskussionsstoff in der Runde. Es muss gegen 19:00 gewesen sein, Thomas zog beim gemeinsamen Abendessen pausenlos über Richard her. Zuerst belustigte dich sein Fundus an Schmähwörtern, doch bald war es nicht mehr zu ertragen! Du verließest den Raum und gingst auf dein Zimmer. Dir fiel auf, dass die Tür von Zimmer Nummer 505 nur angelehnt war, hast es aber nicht weiter beachtet.

**Im Spiel folgen 4 weitere Hinweisrunden.**

