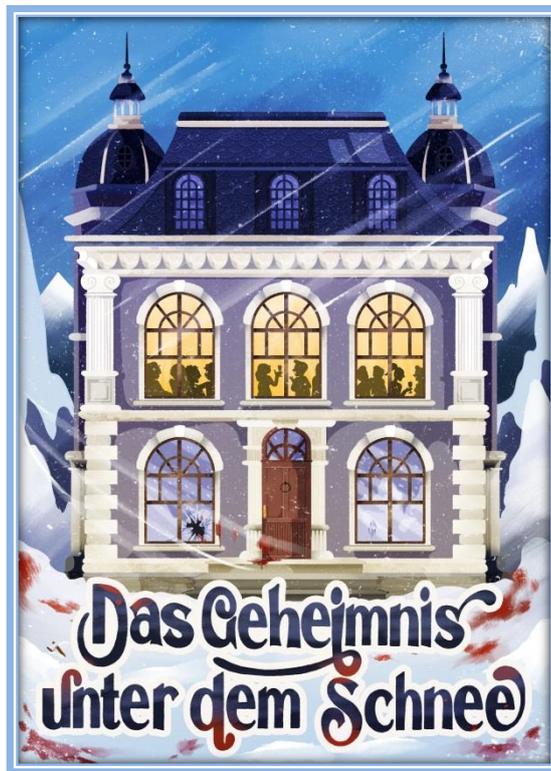


Das Geheimnis unter dem Schnee



Infos
Spielanleitung
Spielmaterialien

Autor: Richard Bardl



Voranmerkungen zu diesem Preview

Kriminellen Tag allerseits,

auf den folgenden Seiten erhalten Sie einen Einblick in unser Krimispiel „Das Geheimnis unter dem Schnee“ für 18-60 Personen. Die kleinere Version des Spiels (18-36 Personen) funktioniert nach dem gleichen Prinzip.

Dieses Preview zeigt Ihnen die komplette Spielanleitung inklusive einiger Spielmaterialien.

Keine Angst! Sie erfahren keine Geheimnisse und können das Spiel nach dem Lesen dieses Previews bedenkenlos spielen. Die Charakterbeschreibungen, die Hinweise und die Auflösung müssen wir Ihnen aus diesem Grund leider noch vorenthalten.

Viel Spaß und kriminelle Energien!

Ihr Cocolino Spieleverlag



Herzlichen Dank,

dass Sie sich für ein Krimispiel aus dem Cocolino Spieleverlag entschieden haben. Dieses Spiel ist für 18-60 Personen geschrieben. Auf den folgenden Seiten finden Sie die Spielanleitung, Spielmaterialien und wertvolle Tipps, wie Sie unvergessliche Zeit mit Freunden, Familie oder Kollegen verbringen können. Wir wünschen beste Unterhaltung.

Was ist passiert?

Während dichter Nebel das Schloss hoch am Alpenkamm verhüllt, sprießen unten im Bergdorf neue Gerüchte. Die örtlichen Handwerker hatten den Auftrag, Gitterstäbe und einen großen Pool einzubauen und die Biologielehrerin im Dorf führt das Fischsterben auf illegale Abwässer aus dem Schloss zurück. Ein Luxusgefängnis? Ein Folterkeller? Eine Drogenküche? Alles drei gleichzeitig?

Der Schlossherr Sergio Katzenstein nennt sich selbst *König Katzenstein* und fühlt sich nicht verpflichtet, forschende Fragen der Dorfbewohner zu beantworten. Viel lieber spricht er über seine wohltätigen Taten: Er finanziert den örtlichen Fußballverein, das Alphornmuseum und nun – als Höhepunkt seiner gönnerhaften Aktivitäten – veranstaltet er eine exklusive Benefiz-Gala.

Als am Galaabend die handverlesenen Gäste anreisen, schielen die Dorfbewohner durch die Gardinen. Ihre Warnungen vor dem aufziehenden Schneesturm wollte niemand hören. Der Schneefall setzt ein und scheint nicht mehr enden zu wollen, als ein Notruf aus dem Schloss abgesetzt wird: *Doris Hofgeismar, die Lebenspartnerin des Schlossherrn, sei tot.*

Doch nicht nur die örtliche Polizei macht sich auf den Weg ins verschneite Schloss. Alle sechs Gala-Teilnehmer holen sich eigene Unterstützung für die anstehenden Ermittlungen:

Die Investigativ-Journalistin Francesca Bartoli alarmiert ihre Kolleginnen und Kollegen. König Sergio Katzenstein organisiert das *Bündnis der freien Adelshäuser*. Eine Crew Hip-Hopper eilt dem Gangsterrapper Terrorist-T zur Unterstützung herbei und kurz darauf schlurften bebrillte Hacker über das Parkett: Das Team der Kryptomilliardärin Mara1337. Sela Olbrich, die Leibwächterin von Mara ruft ihre ehemaligen Geheimdienst-Kollegen zur Hilfe. Zu guter Letzt trifft mit ohrenbetäubendem Lärm Mikes Biker-Crew ein, die berüchtigte Rocker-Gang *Smell of Gasoline*.

Jedes dieser Unterstützer-Teams nimmt im Schloss Platz und schwört, nicht eher zu gehen, bis der Fall aufgeklärt und die Unschuld des eigenen Schützlings bewiesen ist.



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 ist mit im Raum. Er oder sie darf lügen und wird versuchen, alle anderen auf eine falsche Fährte zu locken. Im Laufe des Spiels tauschen die Spieler Beweise und Indizien aus und versuchen, mit den gewonnen Erkenntnissen, 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 funktioniert das Spiel?

Bei diesem großen Krimispiel gibt es 6 zentrale Charaktere (6 Verdächtige). Diese waren zur Tatzeit zugegen und der Mörder (bzw. die Mörderin) befindet sich unter ihnen.

Der Rest der Gäste teilt sich in 6 Unterstützer-Teams auf – und zwar eins je verdächtige Person. Alle Gäste erhalten eine Einladung und eigene Charakterbeschreibung.

Ein Beispiel:

Mike gehört zu den 6 Verdächtigen. Er ist ein waschechter Biker und steht in Verdacht, den Mord begangen zu haben. Als seine Freunde vom Rocker-Club „Smell of Gasoline“ das hören, schütteln Sie die Köpfe: „Unser braver Mike soll ein Mörder sein? – Niemals.“ Und so macht sich Mikes Biker-Crew auf den Weg und will den Mord aufklären, um die Unschuld ihres Freundes zu beweisen.

Mikes Biker-Crew bildet dann Mikes persönliches Unterstützer-Team und ermittelt gemeinsam mit Mike in dem Fall.

Neben Mike gibt es noch 5 weitere Verdächtige und jeder dieser Verdächtigen hat sein Unterstützer-Team dabei.

Jedes Unterstützer-Team besteht aus 2 bis 9 Personen. (Je nach Anzahl Ihrer Gäste können also zwischen 18 und 60 Personen mitspielen.)

Zusätzlich ist ein Kommissar der örtlichen Polizei vor Ort. Diese Rolle fungiert als Spielleitung. Sie kann besetzt werden, muss aber nicht. (Siehe auch „Kann die Spielleiterin mitspielen?“)



Wer sind die 6 Verdächtigen?

König Sergio Katzenstein (64): Der wohlhabende Privatier besitzt zu viel Elan und Exzentrizität, um seinen Lebensabend in Ruhe zu verbringen. Mehrere Konfrontationen mit „dem Gesetz“ bewegten ihn dazu, das wohl einsamste Schloss der Alpen zu kaufen. Dieser Besitz befähigt ihn – seiner Meinung nach – zum Tragen des Königtums.

Als Unterstützer hat er das *Bündnis der freien Adelshäuser* an seiner Seite.

Francesca Bartoli (25): Die Investigativ-Journalistin deckt Verschwörungen und Machenschaften in Politik und Wirtschaft auf. In der Folge hat die mysteriöse Francesca viele Bewunderer – und noch mehr Feinde.

Francesca wird von befreundeten Reportern und Journalistinnen unterstützt.

Terrorist-T (30): ... ist die Instanz des Gangster-Raps. In seinen Texten verarbeitet er seine Gegner verbal zu Hackepeter und lässt keine Gelegenheit aus, die fette Goldkette blitzen zu lassen.

Als Unterstützung ist seine Hip-Hop-Crew angereist.

Mike (41): Sein Nachname bleibt im Dunkeln, seine schwarze Lederkutte strahlt Gefahr aus. Hilfreich zu Freunden und siegreich über Feinde – besser, man steht auf der richtigen Seite.

Mike ist Präsident der Biker-Gang *Smell of Gasoline* – die als Unterstützer angereist sind.

Mara1337 (26): Die Gründerin von Croco Coin ist der milliardenschwere Star der Kryptowährungen. Ihre luxuriösen Shopping-Trips und ausufernden Kaufräusche führen dazu, dass Mara so ziemlich alles besitzt, was man für Geld kaufen kann. Das Teuerste ist ihr gerade gut genug.

Als Unterstützung ist ihr buntes Team von Hackerinnen und Nerds angereist.

Sela Olbrich (33): Sela ist Maras Leibwächterin. Scharfsinnig und wissbegierig schützt sie Maras Leben und ihre Geheimnisse. Fragen zu ihrer eigenen Vergangenheit beim Geheimdienst beantwortet sie äußerst wortkarg.

Ihre ehemaligen Kolleginnen und Kollegen vom Geheimdienst sind angekommen, um sie bei der Lösung des Falls zu unterstützen.

Hinweis: Natürlich können männliche und weibliche Rollen frei an beide Geschlechter verteilt werden. Unserer Erfahrung nach sorgt das für eine Extraportion Heiterkeit. Wir kennen jedoch auch Gruppen, die hier eher zurückhaltend sind und die Rollen passend zu den Geschlechtern vergeben.

Wir empfehlen, die Unterstützer-Teams bunt zu durchmischen, damit sich die Gäste untereinander kennenlernen.



Häufig gestellte Fragen

Wie lange dauert das Spiel?

Die Dauer des Spiels beträgt ungefähr 1 ¼ bis 1 ¾ Stunden und kann von Ihnen mitbestimmt werden. Ein „schnelles Spiel“ kann auch in einer guten Stunde stattfinden. Wenn man merkt, dass die Gruppen viel Freude am Ermitteln haben und für die Detektivarbeit noch etwas länger brauchen, dann kann die Spieldauer natürlich verlängert werden. Die angegebenen Zeiten pro Runde bilden Erfahrungswerte ab, wir sagen: Planen Sie 100 Minuten ein.

Was passiert, wenn eine Rolle ausfällt?

Die 6 Verdächtigen-Rollen müssen unbedingt besetzt sein. Sollte hier eine Person ausfallen, bitten Sie am besten eine Person aus deren Unterstützer-Team, die Verdächtigen-Rolle zu übernehmen.

Die Unterstützer-Rollen können beliebig besetzt werden. Wenn hier jemand ausfällt, muss diese Rolle nicht getauscht werden, sie entfällt einfach. Jedoch muss jedes Unterstützerteam mindestens aus einer, besser aber zwei Personen, bestehen. Sie müssten also ausschließlich für den unwahrscheinlichen Fall, dass ein Unterstützer-Team komplett absagt nochmal eine Rolle tauschen.

Kann die Spielleiterin mitspielen?

Wir empfehlen, dass die Spielleitung die Rolle des Kommissars bzw. der Kommissarin übernimmt und durch das Spiel leitet. Wenn Sie etwas Erfahrung mit Krimidinnern haben und mitspielen möchten, können Sie auch eine Rolle aus einem Unterstützerteam spielen. Das gelingt insbesondere bei kleineren Gruppen gut. Dann sollten Sie aber neben Ihrer Rolle das Spielgeschehen leiten und die Uhr im Blick haben.

Gibt es dazu ein Krimidinner-Menü?

Vielleicht kennen Sie andere Krimidinner-Konzepte, bei denen meist zwischen 3 und 4 Stunden gespielt und nebenher gegessen wird. Bei den „großen Krimipartys“ (also zum Beispiel bei diesem Spiel) empfehlen wir, sich vollständig auf das Spiel zu konzentrieren und davor oder danach zu essen. (Dieses Spiel dauert ca. 1 ¼ bis 1 ¾ Stunden.)

Ab wie viel Jahren kann jemand mitspielen?

Das Spiel ist frei von expliziten Szenen, wilden Affären, Drogenmissbrauch und ähnlichem. Stattdessen lebt es von Humor, skurrilen Charakteren und einem kniffligen Mordfall. Für die Rollen der Verdächtigen empfehlen wir jedoch ein Mindestalter von 16 Jahren.

Die Unterstützer-Teams können Sie bunt durchmische. Kinder können genauso mitspielen wie Erwachsene und erhalten einen eigenen Charakter. Für kleine Kinder, die noch nicht lesen können, hat es sich bewährt, dass sie sich eine Rolle mit einem Erwachsenen teilen.

Auch Eltern mit Kleinkindern, Rufbereitschaftlerinnen, Wackelkandidaten, Zu-Spät-Kommer und Zu-Früh-Geher können gut eingebunden werden. Sie sollten Rollen aus den Unterstützer-Teams spielen.



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 gelingt, in die entsprechenden Rollen zu schlüpfen. Weisen Sie am besten schon bei der Einladung darauf hin, dass alle Gäste verkleidet erscheinen sollen. Oft reichen kleine Accessoires, wie Brillen, Hüte, angeklebte Bärte oder ein gebasteltes Fanschild. Jede Rolle erhält Tipps zur Verkleidung in der Charakterbeschreibung.

Wie wird der Mord geschehen?

Der Mord geschah bereits vor dem Spiel, es gibt keinen weiteren Mord.

Wie viel Vorbereitungszeit sollte ich einplanen?

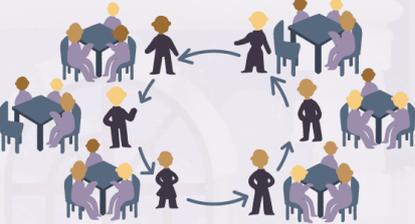
Wie bei allen unseren Krimidinnern können Sie relativ spontan losspielen, allerdings empfehlen wir, das Spiel in Ruhe vorzubereiten. Die Vorbereitungszeit, die Sie unbedingt benötigen, um alle Unterlagen zu drucken, zu zerschneiden und zuzuordnen beträgt ungefähr zwei Stunden.

Wie erkläre ich meinen Gästen die Spielregeln?

Die Spielregeln sind in 5 Minuten erklärt. Nutzen Sie dazu die Stichpunkte unter „Spielregeln erklären“ weiter hinten in diesem Dokument.



Spielablauf

<p>1. Einleitungsrede – Die Kommissarin erklärt die Regeln und liest die Einleitungsrede vor. Alle Gäste schlüpfen in ihre Rollen.</p>	
<p>2. Die 6 Verdächtigen stellen sich vor – Fragen sind hier noch nicht erlaubt. Danach finden sich die Spieler in ihren Ermittlerteams zusammen.</p>	
<p>3. Indizien beschaffen – Die Spieler (inkl. Verdächtiger) jedes Teams teilen ihre „Hinweise 1“ unter sich auf, erfüllen diese und erfahren dabei die neusten Indizien und Beweise.</p>	
<p>4. Ermittlungen führen – Die Spieler (inkl. Verdächtiger) kehren in ihre jeweilige Ermittlungszentrale zurück und diskutieren die neuen Informationen.</p>	
<p>5. Fremde Verdächtige befragen – Jeder der 6 Verdächtigen geht in eine andere, fremde Ermittlungszentrale. Es wird rotiert, so dass jeder Verdächtiger jedes Team einmal aufgesucht hat. (Nur der Mörder darf lügen, alle anderen sind der Wahrheit verpflichtet.)</p>	
<p>6. Indizien beschaffen – diesmal mit „Hinweise 2“</p>	<p>wie Runde 3</p>
<p>7. Ermittlungen führen</p>	<p>wie Runde 4</p>
<p>8. Fremde Verdächtige befragen</p>	<p>wie Runde 5</p>
<p>9. Ermittlungen abschließen – Jedes Team schreibt auf, wen sie wegen des Mordes anklagen möchten. (Es ist möglich, den „eigenen“ Verdächtigen anzuklagen.)</p>	<p>wie Runde 4</p>
<p>10. Auflösung – Die Kommissarin verliest die Auflösung. Damit endet das Krimispiel.</p>	

Die Vorbereitungen

Sie können die Vorbereitungen für die Krimiparty der Ihnen zur Verfügung stehenden Zeit anpassen. Wenn Sie den Raum liebevoll dekorieren und sich ein ausgefeiltes Kostüm zusammenstellen, dauert die Vorbereitung länger. Planen Sie für das Drucken und Sortieren der Spielmaterialien bitte mindestens zwei Stunden Vorbereitungszeit ein.

Tip: Sie können das Spiel auch zu zweit oder zu dritt organisieren, um die Vorbereitung auf mehrere Schultern zu verteilen.

Ausdrucken

Um die Krimiparty 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. Die Mindestanzahl an zu druckenden Seiten beträgt ca. 80 Seiten – also bei 60 Personen etwas mehr als eine Seite pro Person, und bei 40 Personen etwa zwei Seiten pro Person.

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.

Spielunterlagen vorbereiten

Vielleicht kennen Sie es von anderen Krimidinnern, dass jede Person ihre eigenen Hinweise bekommt. Dies ist hier nicht so. In diesem Krimispiel erhält **jedes Team** seine eigenen Hinweise: Und zwar 10 Hinweise pro Hinweiserunde. Die Hinweise enthalten Informationen und kleinere Aufträge. Welches Teammitglied welchen Hinweis bekommt, ist nicht relevant.

Die Hinweise sind für jedes Team unterschiedlich.

Es gibt Hinweise 1 und Hinweise 2 für die Runden 3 bzw. 6. (Siehe weiter unten.)

Drucken Sie die 6 Dateien „Spielunterlagen für Team ...“ aus.

Die Spielunterlagen sind so gestaltet, dass sie auf A4 ausgedruckt werden. Manche A4-Seiten enthalten *einen* Hinweis, andere Seiten enthalten *drei* Hinweise. Zerschneiden Sie die Seiten mit den drei Hinweisen, so dass man jeden Hinweis einzeln nehmen kann.

Jedes Team erhält einen Umschlag mit den Hinweisen 1 und einen weiteren Umschlag mit den Hinweisen 2. Sie brauchen also 12 Umschläge (oder ähnliches). Beschriften Sie die Umschläge mit „Hinweise 1“ (bzw. 2) und dem Namen des Teams.

Außerdem erhält jedes Team am Anfang des Spiels die Seiten „Spielablauf“, den Hilfszettel „Ermittlungen“ und ihre Namensschilder.

Wir empfehlen, die fertig ausgeschnittenen Namensschilder, den Zettel „Spielablauf“ und „Ermittlungen“, sowie den verschlossenen Umschlag mit den fertig ausgeschnittenen Hinweisen 1 vor dem Spiel auf die Tische der jeweiligen Teams (= Ermittlungszentralen) zu legen.

So funktionieren die Hinweise

Die Funktionsweise der Hinweise ist auf jedem Hinweis noch einmal erklärt. Sie müssen also beim Erklären der Regeln nicht weiter darauf eingehen.

Hier ein Beispiel für einen Hinweis (Dieser ist frei erfunden, könnte aber so oder so ähnlich im Spiel vorkommen):



Team Sela Hinweiserunde 1

Finde den Biker, der auch einen Hinweis mit einem Herz hat.

Stelle dich kurz vor und finde heraus, wie loyal die Biker untereinander sind. Was würden die Biker tun, wenn Mike der Mörder ist?

Erzähle dann, was du weißt: *König* Sergio Katzenstein beruft sich auf einen Gesetzestext aus dem Mittelalter. Er und das *Bündnis der freien Adelshäuser* sind der Rechtsauffassung, dass die Schlösser und Burgen der Alpen den Status von autonomen Staaten haben und eigene Adelstitel verleihen dürfen. Diese Auffassung ist außerhalb des Bündnisses höchst umstritten.

Merke dir, was die andere Person über den Kriminalfall weiß. Solltest du weitere Hinweise haben, dann erfülle diese. Kehre danach in deine Ermittlungszentrale zurück.

Arrangieren von Stühlen/Tischen etc.

Hinweis: Wir haben den Aufbau der Tische und Stühle auf dem Blatt „Spielablauf“ grafisch dargestellt.

Bei einem Teil des Spiels hören alle Gäste der Spielleitung oder den Verdächtigen zu. Dies sind folgende Runden:

- In Runde 1 erklären Sie die Regeln und lesen die Einleitungsrede vor (Runde 1). Es sollten Ihnen alle Gäste zuhören. Bei größeren Gruppen kann hier ein Mikro oder eine (improvisierte) Bühne hilfreich sein.
- In Runde 2 stellen sich die Verdächtigen kurz vor.
- In Runde 10 verlesen Sie die Auflösung.

Bei einem Teil des Spiels stehen die Gäste auf und durchmischen sich.

- In den Runden 3 und 6 erhalten die Spieler Hinweise (diese bestehen aus Informationen und kleineren Aufträgen). Es treffen sich die verschiedensten Personen aus unterschiedlichen Teams, lernen sich kennen und tauschen Informationen aus.

Ein weiterer Teil des Spiels findet in den Ermittlungszentralen (an verschiedenen Tischen) statt.

- Jedes Team (Team = Verdächtiger + Unterstützerteam) bekommt seine eigene Ermittlungszentrale in der die Ermittlungen gesammelt werden. Hier werden in den Runden 4, 7 und 9 neue Infos zusammengetragen und über den Fall diskutiert.
- In den Runden 5 und 8 bleiben die Unterstützerteams in ihrer Ermittlungszentrale und die Verdächtigen gehen einzeln von Tisch zu Tisch und stellen sich den Fragen der Unterstützerteams.

Diese *Ermittlungszentralen* können einzelne Tische am Rand des Saals oder Raumes sein, oder einzelne Räume. Es ist wichtig, dass etwas Abstand zwischen den Zentralen liegt und man sich nicht leicht belauschen kann.

Namensschilder

Weiter unten in diesem Dokument finden Sie die Namensschilder der einzelnen Charaktere. Diese dienen der einfacheren Identifikation der Mitspieler und Mitspielerinnen. Schneiden Sie die Kärtchen aus und heften Sie diese mit Klebeband oder einer Sicherheitsnadel an die Kleidung.

Das Essen

Dieses Spiel dauert ca. 100 Minuten und wir empfehlen, davor oder danach zu essen. Die Getränkeauswahl ist gänzlich Ihnen überlassen. Unserer Erfahrung nach ist es am besten, wenn alle Gäste vor Beginn des Spiels mit Getränken versorgt sind, auch kleine Snacks auf den Tischen sind gern gesehen.

Deko

Das Krimispiel findet in der Rahmen einer Benefizgala und auf einem Alpenschloss statt. Sie setzen hier die Standards und entscheiden, wie viel Zeit Sie in die Dekoration und Musikauswahl stecken. Bereits kleine Details wie Kerzen, Blumen oder ein Schild „Willkommen auf Schloss Katzenstein“ sorgen für die passende Atmosphäre.

Verteilung der Charaktere

Es gibt 6 zentrale Charaktere: Die Verdächtigen. Meist finden sich dafür Freiwillige, vielleicht haben Sie auch schon einige Gäste im Kopf. Manche Gäste sind „eine sichere Bank“, man weiß, dass sie kein Problem damit haben, im Rampenlicht zu stehen. Bei anderen ist man unsicher. Wir möchten Sie ermutigen, auch ein oder zwei Rollen an Personen zu geben, an die Sie im ersten Moment nicht gedacht haben. Man erlebt immer wieder Überraschungen, wie Gäste im Rollenspiel plötzlich aufleben.

- Stellen Sie sicher, dass diese 6 Personen wirklich Zeit haben und bitten Sie um eine verbindliche Zusage.
- Bitten Sie die Personen, eine Verkleidung für ihre Rolle zu organisieren.

Zusätzlich gibt es zwischen 12 und 54 Charaktere in den Unterstützerteams.

- Theoretisch kann das Spiel bereits mit einer Person pro Unterstützerteam gespielt werden. Wenn die Teams größer werden, wird die Gruppeninteraktion oft ausgelassener und die Ideen werden vielfältiger. Ab einer Größe von 8 Personen wird die Absprache in den Ermittlerteams jedoch schwieriger und die „Indizien“ müssen herumgereicht werden. Es

kommt ein bisschen auf die Gruppe an, doch wir haben festgestellt, dass es bei Ermittlungsteams mit mehr als 10 Personen (also insgesamt 60 Personen) in den Teams langsam unübersichtlich wird. Theoretisch sind aber auch mehr Personen möglich.

- Die Ermittlerteams müssen nicht gleich groß sein, es empfiehlt sich aber ein ungefähres Gleichgewicht.
- Tipp: Mischen Sie die Teams gut durch – so lernen sich unterschiedliche Gäste kennen. Für sehr junge Gäste empfiehlt sich ein Erwachsener als Begleitperson.

Die Fragen „Was passiert, wenn eine Rolle ausfällt?“, „Kann die Spielleiterin mitspielen?“, „Ab wie viel Jahren kann jemand mitspielen?“ und „Soll ich mich verkleiden?“ werden weiter oben im Kapitel Häufig gestellte Fragen beantwortet.

Die Einladungen

Wenn Sie die Rollen verteilt haben, schicken Sie die von uns fertig erstellten „Einladungen und Charakterbeschreibungen“ per E-Mail, Messenger, Post oder Brieftaube an Ihre Gäste. Die Datei enthält eine Einladung, einen kurzen Überblick über das Spielthema („Was ist passiert“) sowie die eigene Charakterbeschreibung.

Die Checkliste

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



Spielanleitung

Der Ablauf der Krimiparty:

Vor dem eigentlichen Abend

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

Die Ankunft der Gäste

Die Gäste kommen an, schlüpfen in ihre Charakterrollen und finden sich in den jeweiligen Ermittlungszentralen ein. Meist dauert es eine Weile, bis alle Gäste eingetrudelt sind. Diese Zeit wird von den Spielern genutzt, um die anderen Teammitglieder kennen zu lernen.

Wenn schließlich alle Gäste Platz genommen haben, geben Sie den Teams noch wenige Minuten Zeit, um die teaminternen Vorstellungen abzuschließen und beginnen Sie dann, die Regeln zu erklären.

1. Runde: Einleitungsrede (und Regeln erklären)

Erklären Sie kurz die Regeln, nutzen Sie dazu unser Hilfsblatt „Spielregeln erklären“ weiter hinten in diesem Dokument. Dort finden Sie auch die Einleitungsrede der Kommissarin. (Insgesamt ca. 5 Minuten)

2. Runde: Die 6 Verdächtigen stellen sich vor

Die 6 Verdächtigen stellen sich kurz vor allen Gästen vor. (Dauer: 6 Minuten)

3. Runde: Indizien beschaffen 1

Jedes Team (Team = Unterstützerteam + Verdächtigem) trifft sich kurz in seiner eigenen „Ermittlungszentrale“

Der Umschlag „Hinweise 1“ wird geöffnet und jede Person des Teams (auch der Verdächtige) nimmt sich etwa gleich viele Hinweise.

Jeder Hinweis enthält ein Symbol. Man geht los und sucht die andere Person auf der Party, die das gleiche Symbol hat – und erfüllt den im Hinweis geschriebenen Auftrag. Dies dauert ca. 5-10 Minuten.

Ein Beispiel finden Sie im Kapitel „So funktionieren die Hinweise“

4. Runde: Ermittlungen führen 1

Zurück in der Ermittlungszentrale tragen die Teams die gewonnen Hinweise und Informationen zusammen und kombinieren diese. Dies dauert ca. 10-15 Minuten.

5. Runde: Fremde Verdächtige befragen 1

Das Unterstützerteam bleibt in der Ermittlungszentrale. Der eigene Verdächtige geht nun zu einem anderen Team und ein fremder Verdächtiger kommt zur eigenen Ermittlungszentrale. Dieser darf nun befragt werden.

Danach wechseln die Verdächtigen – so, dass jeder fremde Verdächtige einmal bei jedem Team war und befragt werden konnte. (Hier empfehlen wir genau 2 Minuten Zeit pro

Befragung. Sie als Kommissar/Spielleitung stoppen die Zeit, insgesamt also 2 Minuten x 5 fremde Verdächtige = 10 Minuten)

6. Runde: Indizien beschaffen 2

Genauso wie „Indizien beschaffen 1“, nur mit dem Umschlag „Hinweise 2“.

7. Runde: Ermittlungen führen 2

Genauso wie „Ermittlungen führen 1“.

8. Runde: Fremde Verdächtige befragen 2

Genauso wie „Fremde Verdächtige befragen 2“.

9. Runde: Ermittlungen abschließen und Anklage

Wie „Ermittlungen führen“ – es gilt, final zu ermitteln. Jedes Team einigt sich, welchen Verdächtigen sie des Mordes anklagen möchten. (ca. 10 Minuten)

10. Runde: Auflösung

Die Spielleitung befragt die einzelnen Teams, wer ihrer Meinung nach den Mord begangen hat. Dann wird die Auflösung verlesen. (5 Minuten)

Zu den Zeitangaben:

Die Zeitangaben sind Vorschläge und Erfahrungswerte, Sie entscheiden, wie lang viel Zeit Sie für die Krimiparty und die einzelnen Runden einplanen. (Siehe auch FAQ – Wie lange dauert ein Spiel?)

- Wir haben die Erfahrung gemacht, dass es wichtig ist, bei größeren Gruppen die Regeln klar zu formulieren und vor Beginn der jeweiligen Runde anzukündigen, wie viel Zeit die Teams haben.
- Sollten Sie reichlich Zeit haben, dann können Sie die von uns vorgeschlagenen Zeiten auch verlängern. Unserer Erfahrung nach macht es trotzdem Sinn, am Anfang das Spiel mit flottem Tempo zu beginnen. Richtung Spielende, z. B. bei der zweiten Befragung (8. Runde) oder der finalen Ermittlung (9. Runde), können Sie dann etwas mehr Zeit geben, falls Sie das möchten.



Verteilung der Charaktere 1/2

Sergio Katzenstein und das *Bündnis der freien Adelshäuser*

Charakter	Wird gespielt von	Charakter	Wird gespielt von
Sergio Katzenstein	_____	Großherzog Kevin	_____
Freiherrin Mystica	_____	Großherzogin Mandy	_____
Fürst von M.	_____	Kaiserin Brigitte	_____
Fürst Jochen der Großmütige	_____	Ritter von Stolz	_____
Gräfin Martina	_____	Prinzessin Cassandra	_____

Francesca Bartoli und ihre befreundeten Journalisten

Charakter	Wird gespielt von	Charakter	Wird gespielt von
Francesca Bartoli	_____	Aurora Sonnenschein	_____
Anna Müller	_____	Don Simon	_____
Gabriele Knopf	_____	Francesco Hose	_____
Guilia Sommer	_____	Matteo Menger	_____
Martina Meier	_____	Riccardo Rock	_____

Terrorist-T und seine Hip-Hop-Crew

Charakter	Wird gespielt von	Charakter	Wird gespielt von
Terrorist-T	_____	Gangster-G	_____
Maryhme	_____	Melli	_____
Alan A.	_____	Chateau X	_____
Calyptus	_____	Chateau Y	_____
Schwesta Gun	_____	Money Mustache	_____

Bitte auch die nächste Seite beachten...



Verteilung der Charaktere 2/2

Mike und seine Bikergang *Smell of Gasoline*

Charakter	Wird gespielt von	Charakter	Wird gespielt von
Mike	_____	Kalle	_____
Birte	_____	Mirna	_____
Auge	_____	Sven	_____
Jen	_____	Teddy	_____
Jezz	_____	Ron	_____

Mara1337 und ihre Gemeinschaft der Hacker und Nerds von CrocoCoin

Charakter	Wird gespielt von	Charakter	Wird gespielt von
Mara1337	_____	∞Disturbed∞	_____
Thoralf666	_____	CH1LL	_____
Bee42	_____	Sp01ler	_____
mei5ter	_____	123Quarksalat	_____
mei5terin	_____	Hack4Rise	_____

Sela Olbrich und ihre Geheimdienst-Agenten

Charakter	Wird gespielt von	Charakter	Wird gespielt von
Sela Olbrich	_____	005	_____
Lilith Tykor	_____	Marion Quasar	_____
M	_____	Mr. Eleven	_____
OO	_____	Triple X	_____
Smith	_____	Mrs. Mashine	_____



Checkliste

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

Etwa ein bis sechs Wochen vor dem Spiel:

- Wählen Sie Gäste für die 6 Verdächtigen-Rollen und aus bitten Sie diese um eine verbindliche Zusage.
- Schicken Sie den anderen Gästen ebenso ein „Save the date“

Etwa ein bis drei 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 Dateien „Einladung und Charakterbeschreibung“
- Überlegen Sie sich ein eigenes Kostüm
- Wenn Sie möchten, besorgen Sie Getränke und Snacks für das Spiel.

Vor dem Spiel:

- Räumlichkeiten im Stil der Krimiparty dekorieren
- Fotoapparat bereitlegen
- Folgende Seiten aus diesem Dokument bitte ausdrucken:
 - „Spielablauf“ – für Sie zum Orientieren während des Spiels
 - „Spielregeln erklären und Einleitungsrede“ – für Sie zu Beginn des Spiels
- Folgende Dokumente komplett ausdrucken:
 - Die 6 Dateien „Unterlagen für Team ...“
 - „Auflösung“
- 6 verschiedene Ermittlungszentralen festlegen und jeden Tisch folgendermaßen ausstatten:
 - Das Blatt mit dem Teamnamen auf den Tisch legen oder anderweitig befestigen.
 - Die Blätter „Spielablauf“ und „Ermittlungen“ vor Spielbeginn auf den Tisch legen.
 - Die Namenskarten ausschneiden und auf den Tisch legen. (Können mit Klebeband oder Sicherheitsnadeln befestigt werden. Dies auch bereitlegen.)
 - „Hinweise 1“ in einen Umschlag stecken, diesen mit Teamnamen und „Hinweise 1“ beschriften und auf den Tisch legen.
 - „Hinweise 2“ in einen Umschlag stecken, diesen mit Teamnamen und „Hinweise 2“ beschriften und beiseite legen. (Noch nicht auf den Tisch legen.)
 - Stifte und Papier für Notizen auf den Tisch legen.



Spielregeln erklären

Bevor Sie die Spielregeln erklären, geben Sie den Gästen noch wenige Minuten, sich teamintern vorzustellen. (Siehe Spielanleitung weiter oben.)

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

- Verweisen Sie auf das Blatt „Spielablauf“, welches auf allen Tischen ausliegt.
- Zunächst stellen sich die Verdächtigen vor allen Gästen vor.
- In der 3. und 6. Runde werden Indizien beschafft. In den Umschlägen „Hinweise 1“ (bzw. „Hinweise 2“) befinden sich Hinweise für jedes Team. Es sollten sich alle Teammitglieder (Unterstützer und Verdächtiger) etwa gleich viele nehmen, bis alle Hinweise verteilt sind. Die Hinweise enthalten kleinere Aufträge. Beim Ausführen der Aufträge durchmischen sich die Teams.
- Nachdem die Hinweise ausgeführt wurden, kehren die Gruppen zu ihren Tischen zurück, tragen die Indizien zusammen und ermitteln gemeinsam. (4. und 7. Runde und 9. Runde)
- Anschließend (5. und 8. Runde) rotieren die Verdächtigen einzeln von Tisch zu Tisch und können kurz befragt werden.
- Schließlich wird die Auflösung verlesen.
- Wichtig: Wir haben einen Mörder unter uns. Nur der Mörder (oder die Mörderin) darf lügen, alle anderen sind der Wahrheit verpflichtet.
- Die Hinweise sind alle wahr.

Nun bitte die Einleitungsrede vorlesen:

Einleitungsrede

Sehr geehrte Gäste,

mein Name ist Kommissarin Yolanda Hofer und ich leite hier die Ermittlungen. Allem Anschein nach wurde Doris Hofgeismar von einem Krokodil gefressen. Im Moment sind wir noch nicht sicher, ob es sich um einen Unfall oder einen Mord handelt.

Da Sie nun so zahlreich erschienen sind, möchte ich Sie um Ihre Mithilfe bitten. Es gibt sechs Tatverdächtige. Ich bitte diese, sich kurz vorzustellen – vielleicht machen Sie den Anfang, Herr Katzenstein.

(Nun stellen sich die Verdächtigen kurz vor. Danach gehen alle in ihre Ermittlungszentralen.)

