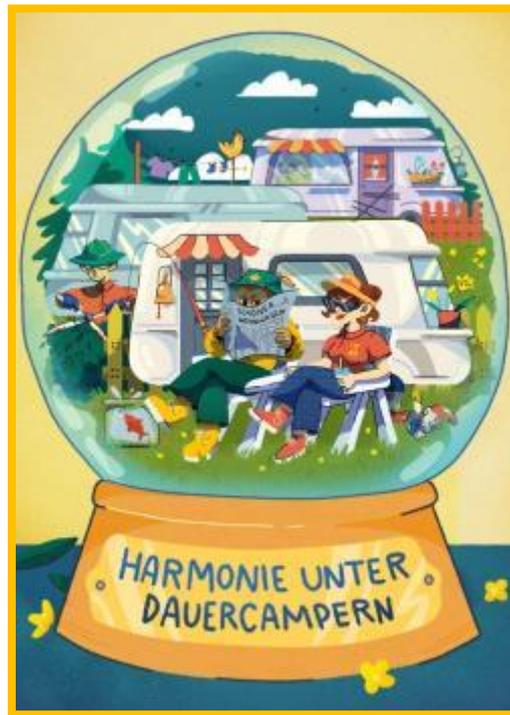




HARMONIE UNTER
DAUERCAMPERN

Harmonie unter Dauercampern

Version für 16-20 Personen



Infos Spielanleitung Spielmaterialien

Autor: Richard Bardl
Erschienen im Cocolino Spieleverlag

cocolino

Voranmerkungen zu diesem Preview

Kriminellen Tag allerseits,

auf den folgenden Seiten erhalten Sie einen Einblick in unsere Krimidinner Party „Harmonie unter Dauercampern“. Die kleinere Version des Spiels (11-15 Personen) funktioniert nach dem gleichen Prinzip und enthält fünf 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 oder abgeändert, die Charakterbeschreibungen, die Hinweise und die Auflösung müssen wir Ihnen aus diesem Grund leider auch noch vorenthalten.

Viel Spaß und kriminelle Energien!

Ihr Cocolino Spieleverlag

PS: Wir haben die Bildqualität für dieses Preview reduziert. Das Spiel hat eine deutlich bessere Bildqualität.



Harmonie unter Dauercampern

„Harmonie unter Dauercampern?“, die Furchen auf der Stirn von Oberst a. D. Siegfried Lilienfein vertiefen sich, während er einen Gartenzwerg poliert. „Das hat es nie gegeben.“ Siegfried entdeckt kopfschüttelnd ein letztes Staubkorn auf der roten Mütze, wischt es ab und korrigiert die Stellung seiner Zwerge: In Reih und Glied stehend blicken sie kampfbereit in Richtung Nachbarparzelle. Dort strickt Leonora gerade einen bunten Wollpulli, während sie fröhlich und schief zu Bob-Marley-Liedern pfeift. Mit völlig gegensätzlichen Gefühlen beobachten die beiden, wie sich die Pustebblumen-Samen von Leonoras Wildkräuterwiese in die Freiheit der Lüfte erheben – um dann wie Fallschirmspringer den englischen Rasen des Armeemoffiziers zu erobern.

„Wir lieben diesen Campingplatz und wenn es nach mir ginge, würden alle in Harmonie leben.“, ergänzt Irene, als sie sich dazu gesellt. Aber als Jenny ihr die Parzelle am See weggeschnappt hat, da hätte sie handeln *müssen*. Wie die den Stellplatz bekommen hat? „Vitamin B muss das gewesen sein. Oder Schmiergeld.“ Kurz schaut sich Irene um, dann flüstert sie kaum hörbar: „Oder Schweigegeld.“

Herzlich Willkommen auf dem Campingplatz mit all seinen liebenswerten, skurrilen Dauercampern. Ein Ort mit zu wenig Platz für zu viele Weltanschauungen, dort, wo niemand der Beobachtung und der Beurteilung entgehen kann.

Seien Sie mit unserem Krimidinner „Harmonie unter Dauercampern“ dabei, wenn das 50-jährige Bestehen des Campingplatzes gefeiert wird und finden Sie heraus, welcher Ihrer geliebten oder ungeliebten Parzellennachbarn ein Mörder ist.



Veranstalten Sie eine spannende Krimidinner Party

Herzlichen Dank, dass Sie sich für eine Krimidinner Party aus dem Cocolino Spieleverlag entschieden haben!

Bei unseren Krimidinner Partys schlüpfen Sie gemeinsam mit Ihren Gästen in verschiedene Rollen und ermitteln in einem spannenden Mordfall. Unsere Krimidinner Partys sind so gestaltet, dass alle Gäste eine aktive Rolle im Spiel einnehmen und auch Sie als Gastgeber oder Gastgeberin mitspielen können. Dabei hat jeder Mitspieler und jede Mitspielerin neben einem Motiv auch weitere dunkle Geheimnisse und wird schnell in Verdacht geraten.

Wenn Sie bereits Krimidinner Fan sind und schon verschiedene Krimidinner für kleinere Gruppen ausprobiert haben, dann werden Sie viele Facetten eines klassischen Krimidinner bei unseren Krimidinner Partys wieder erkennen. Der Hauptunterschied besteht in der Anzahl der Mitspieler und Mitspielerinnen. Unsere Krimidinner Partys sind speziell für größere Gruppen geschrieben. Während klassische Krimidinner in einer gemeinsamen Gesprächsrunde gespielt werden, löst sich diese bei unseren Krimidinner Partys aufgrund der vielen Gäste auf. Es wird stattdessen in kleinen Gruppen diskutiert, heimlich geflüstert, es werden vertrauliche Gespräche unter vier Augen geführt oder auch mal vor allen Gästen Anschuldigungen vorgetragen. Während der Krimidinner Party steht die Interaktion der Spieler und Spielerinnen im Vordergrund – ideal für Geburtstagsfeiern, Teambuilding-Events, Weihnachtsfeiern und um sich besser kennen zu lernen. Außerdem hat jede Rolle im laufenden Spiel einen eigenen Auftrag zu erfüllen, mit dem gemeinsamen Ziel, am Ende den Mörder oder die Mörderin zu überführen.

Der Mord selber wird auch auf Ihrer Party stattfinden und zwar etwa bei der Hälfte des Spiels. Das Opfer, welches vorher die Opferrolle spielte, übernimmt nach dem eigenen Tod die Rolle des Kommissars Hans Aschenbrenner und kann natürlich weiter mitspielen.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine verständliche Anleitung, wie Sie Ihre eigene Krimidinner Party ausrichten können. Eine Party, von der Ihre Gäste und Sie noch lange erzählen werden.



Die Charaktere

Hertha Schlosser – Hertha ist das pulsierende Herz des Campingplatzes und versteckt hinter ihrer mürrischen Fassade eine grenzenlose Güte. Stur und direkt ist sie, wenn nicht durch Argumente, dann durch Lautstärke, Siegerin jeder Diskussion.

Sascha Schlosser – Als Leiter des Campingplatzes hat er das Sagen. Zumindest offiziell. Die Dauercamper sind da anderer Meinung, insbesondere seitdem Sascha sich angewöhnt hat, in Anwesenheit seiner Frau Hertha nur noch zu lächeln und zu nicken.

Jenny – Jenny wird von allen nur Jenny genannt, wobei eine leicht gereizte Betonung auf der letzten Silbe liegt. Ihr Umzug auf eine der begehrten Parzellen am Ufer überrascht die anderen Camper und entfacht neue Gerüchte über die Finanzierung ihres Lebensunterhalts.

Ronny – Jennys Boyfriend Ronny dreht den Punkrock gern auf Anschlag. Als kompromissloser Idealist kommentiert er mit großer Freude die moralischen Verfehlungen der anderen Dauercamper.

Knut Larssen – Der alte Seebär erzählt gern und lang, wie er einst neun Kontinente und zwölf Weltmeere bereiste. Seine Entscheidung, die Aufstehdisziplin seiner Nichte Jenny durch die morgendliche Betätigung einer Schiffshupe zu verbessern, ist reichlich umstritten.

Martin Graf von Dauben – Der pensionierte Jäger und ehemalige Besitzer der Ufer-Parzelle verlässt den Campingplatz. Er ziehe fort, weil sein Hund Walter sich trotz der giftigen Blaualgen im See nicht abhalten lasse, darin zu baden. Dass dies *nicht* der wahre Grund ist, wissen alle.

Waldemar „Walli“ Wecker – Der charmante Hundezüchter war bereits mit Anna und Sybille verheiratet. Mit der Aufrichtigkeit Heinrich des VIII. beim allfälligen Eheschwur ist er nun Irenes Gatte.

Irene Wecker – Am liebsten sitzt Irene im warmen Schein des Heizstrahlers vor ihrem Camper und studiert die Regenbogenpresse. Währenddessen kursieren unter den Dauercampnern die verschiedensten Theorien, wie sich die arbeitslose Irene ihren üppigen Lebensstil leisten kann.

Anna Wecker – Die großzügige Ärztin kennt nicht nur die gesundheitlichen Probleme der Dauercamper, nimmt ihre Schweigepflicht – vorerst – aber noch ernst. Anna war mit Waldemar leiern, bis dieser ihre Schwester Irene heiratete.

Franziska Schlosser – Die Tochter von Sascha und Hertha arbeitet als Hausmeisterin auf dem Campingplatz. Nachdem ihr Großvater Achim ins Pflegeheim kam und ihre Eltern den Platz übernahmen, fing sie an, ihre Grenzen zu überschreiten. Ist das der Grund, warum sie bei ihren Eltern rausflüg ist und nun bei Anna im Camper wohnt?

Hieronymus Möbius – Der knorrige Rentner würde gern seinen besten Freund Achim Schlosser im Pflegeheim besuchen, jedoch erlaubt dessen Sohn Sascha keine Besuche beim „alten Achim“ und verweist auf dessen Ruhebedürfnis.



Siegfried Lilienfein, Oberst a. D. – Der ehemalige Offizier hat längst seine Gartenzwerge in Stellung gebracht, um seine Parzelle gegen die benachbarten Hippies – oder wie er sie nennt: Seifenallergiker mit Seifenblasenaffinität – zu verteidigen.

Leonora Malic – Trotz der angriffsbereiten Gartenzwerge ihres Nachbarn versprüht die in bunten Gewändern gekleidete Leonora Lebensfreude und berät die anderen Dauercamper zu energetisierenden und heilenden Edelsteinen.

Sara Sommer – Sie teilt ihren bunt bemalten VW-Bus mit Leonora und ist als Life-Coach auf dem Campingplatz im Dauereinsatz. Ihre – fast immer ungefragten – Lebensratschläge verteilt sie großzügig an andere, nicht an sich selbst.

Sybille Wecker – Die *vorletzte* Frau von Waldemar hat eine Hingabe zu Armreifen, Perlen und Anhängern und wird von den anderen Dauercampers nur *Klimperklunker* genannt. Seit dem Diebstahl ihrer Familienjuwelen lugt sie mit misstrauischem Blick durch die Schlitzlöcher der zugezogenen Gardinen ihres Campers.

Jonathan Schlosser – Der Sohn von Sascha und Hertha sitzt wegen des Diebstahls von Sybilles Schmuck im Gefängnis und hat heute Freigang. Über den Verbleib der Juwelen ist bisher nichts bekannt.

Bernd Hoyer – Lange Zeit lebte Bernd zurückgezogen in seinem Wohnwagen und widmete sein Leben der Ornithologie und der Melancholie. Briefe, die er seit kurzem von seiner verschollenen geglaubten Tochter erhält, ließen den früher traurigen Menschen neu erblühen.

Mario Todeskino – Der beste Freund von Sascha erschien über Nacht auf dem Campingplatz und beantwortet Fragen zu seiner Vergangenheit verdächtig wortkarg.

Helene Todeskino-Sommer – Marios Frau Helene arbeitet als Friseurin. In ihrem beliebten Salon *Hund und Hairchen* frisiert sie Hund, Herrchen und Frauchen im gleichen Look.

Martha Viotto – Die elegante Italienerin führt *Martha's Eisdiele* und ist eine Meisterin der Eisherstellung. Einen genervten Blick und eine besonders kleine Kugel erhält man, wenn man sie besserwisserisch auf den falsch gesetzten Apostroph hinweist. Ihr Eis scheint insbesondere bei zwielfichtigen Gestalten beliebt zu sein – die sich oft nur im Flüsterton mit Martha unterhalten.

Welche dieser Charaktere bei weniger als 20 Personen nicht besetzt werden, erfahren Sie im Kapitel Vorbereitungen: Verteilung der Charaktere.



Ablauf der Krimidinner Party

Die Gäste kommen an und schlüpfen direkt auf der Türschwelle in Ihre Charakterrollen.

Beim Eintreffen erhält jeder der Spieler und Spielerinnen einen Umschlag mit Informationen und Aufgaben. (Zuvor hat jeder Gast eine Rollenbeschreibung als Einladung erhalten.)



Hertha Schlosser hält eine kurze Rede an Ihre Gäste.

Der Ablauf des Abends wird nochmal kurz erklärt.



Runde 1: Die Spieler beginnen, sich untereinander auszutauschen und ihre Aufgaben zu erfüllen.

Die Spieler lernen sich kennen und erfahren dabei die neusten Informationen.



Es geschieht ein Mord!

Das Opfer spielt anschließend als Kommissar Hans Aschenbrenner weiter.



Runde 2: Der Kommissar Hans Aschenbrenner stellt sich kurz vor und jeder Spieler und jede Spielerin erhält einen zweiten Umschlag mit weiteren Infos und Aufgaben.

Die Spieler können nun untereinander weiterdiskutieren, Geheimnisse herausfinden, intrigieren und den Fall lösen.



Der Kommissar präsentiert die gesammelten Beweisstücke.

Diese werden von den Gästen inspiziert und es wird weiteren Spuren nachgegangen.



Die Anklage! Jeder schreibt auf die „Anklagezettel“, welchen Charakter er des Mordes verdächtigt.

Außerdem werden das beste Kostüm und die beste schauspielerische Leistung prämiert.

Zusätzlich gibt es eine weitere Abstimmung, davon erfahren alle aber erst in der 2. Hinweissrunde.



Die Auflösung des Falls wird vorgelesen.

(Eine ausführliche Beschreibung finden Sie unter „Spielanleitung“.)

Häufig gestellte Fragen

Wie lange dauert ein Spiel?

Je nach Gruppe und Diskussionsfreude dauert das Spiel zwischen 3 und 4 Stunden.

Ab wie viel Jahren kann jemand mitspielen?

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

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.

Wie wird der Mord geschehen?

Das Opfer erfährt nach der Ankunft aus seinen „Hinweisen 1“ (im ersten Umschlag), dass es den Abend nicht überleben wird. Nach der ersten Runde, wenn alle Anwesenden ihre Aufgaben erfüllt haben, schaltet das Opfer kurz das Licht aus. In diesem Moment stirbt das Opfer und sackt in sich zusammen. (Alternativ können Sie dies auch bei angeschaltetem Licht machen.) Nach dem Tod spielt das Opfer als Kommissar Hans Aschenbrenner weiter. Die Anweisungen dazu erhält der Spieler im zweiten Umschlag (Hinweise 2). *Dieser Umschlag trägt den Namen des (bereits toten) Charakters.*

Wie viel Vorbereitungszeit sollte ich einplanen?

Wie bei allen unseren Krimidinnern können Sie relativ spontan losspielen, allerdings empfehlen wir, den Abend in Ruhe vorzubereiten, den Raum zu dekorieren und sich um ein passendes Essen zu kümmern. Die Vorbereitungszeit, die Sie unbedingt benötigen, um alle Unterlagen zu drucken, zu zerschneiden und zuzuordnen, beträgt ungefähr eine Stunde.

Kann ich als Gastgeber oder Gastgeberin mitspielen?

Natürlich! Allerdings müssen Sie beim Vorbereiten aufpassen, dass Sie keine der Rollenbeschreibungen und Hinweise lesen. Diese sind derart geschrieben, dass Sätze wie zum Beispiel „Sie sind die Mörderin“ im Fließtext versteckt und damit nicht auf dem ersten Blick zu lesen sind.

Wie erkläre ich meinen Gästen die Spielregeln?

Dazu können Sie einfach vor Spielbeginn die Seite „Ablauf der Krimidinner Party“ ausdrucken und mit Hilfe der Stichpunkte „Spielregeln erklären“ kurz erklären. Einige wichtige Erläuterungen befinden sich zusätzlich bei jedem Spieler im Dokument „Hinweise 1“. Halten Sie während des Spiels die Spielregeln in Reichweite (z.B. indem Sie dieses pdf auf ihr Handy/Tablet laden oder die entsprechenden Seiten ausdrucken), um Nachfragen beantworten zu können.



Die Vorbereitung

Sie können die Vorbereitungen für das Krimidinner der Ihnen zur Verfügung stehenden Zeit anpassen. Wenn Sie ein ausgefeiltes Menü vorkochen und den Raum liebevoll dekorieren, dauert die Vorbereitung länger, als wenn Sie sich beispielsweise das Essen liefern lassen. Planen Sie für das Drucken und Sortieren der Spielmaterialien bitte mindestens eine weitere Stunde Vorbereitungszeit ein.

Ausdrucken

Um das Krimidinner 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. Unsere Faustregel lautet: „Mindestanzahl der zu druckenden Seiten = Mitspieleranzahl x 3“.

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.

Hinweise vorbereiten

Im Dokument „Hinweise“ finden Sie die Hinweise der 1. Runde und der 2. Runde. Jede Rolle im Spiel hat zwei Hinweiszettel. Drucken Sie die Hinweise aus und ordnen Sie diese den entsprechenden Rollen zu. Am besten funktioniert dies, wenn Sie für jede Rolle zwei Umschläge bereithalten, die Sie mit dem Namen des Charakters beschriften. Haben Sie keine Umschläge parat, können Sie die Hinweisblätter einzeln aufrollen, mit etwas Schnur umbinden und den Namen außen auf das Papier schreiben.

Bei folgenden Rollen kommen zusätzlich noch die „Beweise“ in den Umschlag der Runde 2. Bitte lesen Sie dabei nicht die auf den Beweisen geschriebenen Texte. Beweis 1 bei [REDACTED], Beweis 2 bei [REDACTED], Beweis 3 bei [REDACTED], Beweis 4 bei [REDACTED] und Beweis 5 bei [REDACTED].

Namenskarten

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



Schmiergeld

Auf dem Campingplatz wird auch mal der ein oder andere Schein benutzt, um eigene Interessen zu unterstreichen oder wichtige Informationen aus den Gesprächspartnern zu kitzeln. Das Schmiergeld finden Sie weiter unten im Dokument. Jeder Spieler erhält am Anfang des Spiels 2 Scheine im Umschlag „1. Runde“ und nochmal 1 Schein in Umschlag „2. Runde“. Dazu müssen Sie die Seite evtl. mehrmals ausdrucken. Alternativ können Sie auch einfach Spielgeld (z.B. aus Monopoly) benutzen. Am Ende des Spiels bekommt der korrupteste Spieler, der am meisten Geld anhäufen konnte, eine extra Auszeichnung.

Anschuldigungskarten

Wenn alle Hinweise ausdiskutiert und alle Beweise präsentiert sind, ist es Zeit, über den Mörder abzustimmen. Dazu dienen die Anschuldigungskarten, verteilen Sie diese unter den Gästen. Neben der Vermutung des Täters werden auch das schönste Kostüm und die beste schauspielerische Leistung gewählt.

Das Essen

Sie haben die Wahl, ob Sie die Krimidinner Party mit Dinner oder eher im Stile einer Cocktailparty veranstalten. Da während des Spiels viel in kleinen Gruppen und heimlich unter vier Augen diskutiert wird, empfehlen wir, Fingerfood zu reichen, das während des Spiels gegessen werden kann. Wenn Sie ein Menü servieren möchten, können Sie das auch gerne tun, achten Sie aber darauf, dass dieses den Spielfluss nicht stört. Die Essensauswahl können Sie selber bestimmen, jedoch raten wir zu einem typischen Campingplatz-Menü. Wie viel Aufwand Sie betreiben, ist Ihnen überlassen – unsere Krimipartys werden mit Pizza vom Lieferservice gespielt, aber auch mit ausgeklügelten kulinarischen Exzessen.

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. Sie können natürlich auch einfach Ihre Gäste bitten, Salate und Häppchen mitzubringen. Hier eine Idee, wie das mörderische Menü aussehen könnte:

Zeitpunkt	Gang	Speise/Getränk
Ankunft der Gäste	Willkommensdrink	Bowle
Während des Spiels	Hauptspeisen-Buffer	Warme und kalte Häppchen, z. B. Kartoffelsalat, Nudelsalat, Schmalzbrote, Käsespieße, Fischplatte, Tomate-Mozzarella, Brotauswahl
Nach der Auflösung	Dessert	Eiscreme (z. B. in Abstimmung mit der Eisverkäuferin Martha Viotto)

Übrigens: Grillen harmoniert nur dann mit der Krimidinner Party, wenn sich mehrere Personen am Rost abwechseln. Nur so bleibt noch genügend Zeit für die eigene Rolle.



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 und Musikauswahl 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

Weisen Sie jedem Mitspieler und jeder Mitspielerin eine Charakterrolle im Spiel zu. Lesen Sie dazu nicht die Charakterprofile, sondern nutzen Sie die Kurzbeschreibung weiter oben im Dokument. Anfängern raten wir, die Rollen ähnlich der 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. Für den Gastgeber bzw. die Gastgeberin empfehlen wir die Rolle von Hertha oder Sascha Schlosser, wer möchte, kann aber genauso gut einen anderen Charakter wählen. Dieses Spiel ist für mindestens 16 Personen konzipiert und enthält 4 optionale Rollen, die genauso ins Geschehen verstrickt sind. Bei weniger als 20 Spielern werden folgende Rollen nicht vergeben: [REDACTED] (bei 19 oder weniger Spielern), [REDACTED] (bei 18), [REDACTED] (bei 17) und [REDACTED] (bei 16).

Die Einladungen

Wenn Sie die Rollen verteilt haben, schicken Sie die von uns fertig erstellten Einladungen per E-Mail, Messenger oder per Post an Ihre Gäste. Die Einladungen enthalten die Charakterbeschreibung, kurze Hinweise zum Ablauf des Abends und die Zeitung „Schöner Wohnwagen“. Bitten Sie die Gäste um eine verbindliche Zusage, denn schließlich ist es für das Spiel wichtig, dass jeder Charakter auftaucht.

Ein oder mehrere Gäste sagen spontan ab

Keine Sorge, Sie können trotzdem spielen, solange Sie über der Mindestspieleranzahl bleiben. Tauschen Sie die Rolle des Gastes, der spontan abgesagt hat, mit einem Gast, der „optionalen“ Rolle spielt (siehe oben). Informieren Sie diesen so schnell wie möglich, damit er sich noch auf die Rolle vorbereiten kann.

Es kann vorkommen, dass aufgrund einer Absage alle Hauptrollen besetzt sind, aber die Reihenfolge der optionalen Rollen nicht mehr stimmt. In diesem Fall müssen Sie die Rollen nicht noch einmal tauschen. Das Spiel läuft dann minimal unrunder, aber nicht schlimm.

Die Checkliste

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



Spielanleitung

Der Ablauf des Krimidiners:

0. Akt: Vor dem eigentlichen Abend

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

1. Akt: Die Ankunft der Gäste

Die Gäste kommen an und schlüpfen direkt auf der Türschwelle in ihre Charakterrollen. Geben Sie jedem Gast den Umschlag „Hinweise 1“. Dieser darf direkt geöffnet und gelesen werden.

Jetzt ist der perfekte Moment für einen Willkommensdrink.

2. Akt: Die Einleitung

Sobald alle Gäste erschienen sind, hält Hertha Schlosser eine kurze Rede an die Gäste. Der Ablauf des Abends wird nochmal kurz erklärt, dann geht es los.

Gleichzeitig kann hier das Buffet eröffnet werden.

3. Akt: Die erste Runde

Nun beginnen die Spieler und Spielerinnen, sich in lockerer Atmosphäre untereinander auszutauschen und ihre Aufgaben zu erfüllen. Die Spieler lernen sich kennen und erfahren dabei die neusten Informationen. Diese Runde dauert ungefähr 40-60 Minuten.

4. Akt: Es geschieht ein Mord!

Nachdem das Opfer (es weiß aus den Hinweisen 1, dass es das Opfer ist) und alle weiteren Spieler ihre Aufgaben erfüllt haben, geschieht der Mord. Das Opfer schaltet kurz das Licht aus und wenn die Lichter wieder angehen, liegt er oder sie tot auf dem Boden.

Tipp: Halten Sie etwas weißes Klebeband bereit und markieren Sie die Umriss des Toten.

5. Akt: Die Untersuchung

Das Opfer steht nun wieder auf, geht kurz aus dem Zimmer und kehrt als Kommissar Hans Aschenbrenner wieder. Das klappt besonders gut, wenn Sie als Gastgeber einen Hut, eine (Sonnen)-Brille und evtl. ein Jäckchen bzw. ein kariertes Sakko bereithalten, so dass das Opfer schnell in die neue Rolle schlüpfen kann.

6. Akt: Die zweite Runde

Nun erhält jeder Spieler und jede Spielerin den zweiten Umschlag (Hinweise 2) mit weiteren Infos und Aufgaben. Zu Beginn hält der neu eingetroffene Kommissar (er spielte vorher das Opfer) eine kurze Rede (zu finden in diesem Dokument). Danach können die Spieler untereinander weiterdiskutieren, Geheimnisse herausfinden und den Fall lösen. Dies dauert ungefähr 40-60 Minuten.



7. Akt: Die Beweise werden präsentiert

Sobald der Kommissar alle Beweisstücke (diese hatten manche Personen mit im Umschlag „Hinweise 2“) zusammengetragen hat, legt er diese auf einem Tisch aus und erklärt sie kurz. Anschließend können die Beweise von den Gästen genauestens inspiziert und ein weiteres Mal untereinander diskutiert werden. Nun sollten auch die letzten noch nicht erfüllten Aufgaben ausgeführt werden. (Mindestens weitere 20 Minuten.)

8. Akt: Die Anklage!

Wenn alle Informationen ausgetauscht und alle Aufgaben erfüllt sind, teilen Sie die „Anschuldigungskarten“ aus. Jeder Spieler schreibt nun auf, welchen Charakter er des Mordes verdächtigt und gibt eine Stimme für das beste Kostüm und die beste schauspielerische Leistung. Zusätzlich wird eine weitere Abstimmung lanciert. Davon erfahren die Spieler aber erst in der Hinweiserunde 2.

9. Akt: Die Auflösung

Geben Sie den Umschlag mit der Auflösung an den Kommissar, um diese zu verlesen. Außerdem werden das beste Kostüm, die beste schauspielerische Leistung und das korrupteste Verhalten (die Person mit dem meisten Schmiergeld) prämiert.

Nun ist die perfekte Zeit für Nachtisch.





Die Verteilung der Charaktere

Charakter

Wird gespielt von

Hertha Schlosser

Sascha Schlosser

Jenny

Ronny

Knut Larsen

Martin Graf von Dauben

Waldemar „Walli“ Wecker

Irene Wecker

Anna Wecker

Franziska Schlosser

Hieronymus Möbius

Siegfried Lilienfein, Oberst a. D.

Leonora Malic

Sara Sommer

Sybille Wecker

Jonathan Schlosser

Bernd Hoyer

Mario Todeskino

Helene Todeskino-Sommer

Martha Viotto

Welche Charaktere bei weniger als 20 Personen nicht besetzt werden, lesen Sie weiter oben.



Checkliste

Hinweis: Dieses Spiel kann auch mit kurzer Vorbereitungszeit (ca. 1-2 Stunden) gespielt werden, allerdings empfehlen wir, die Vorbereitung deutlich früher zu beginnen.

Etwa ein bis vier Wochen vor dem Spiel:

- Laden Sie Ihre Gäste ein und bitten Sie um eine verbindliche Zusage („Save the date“)

Etwa ein bis zwei 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 fertig erstellten Einladungen, bestehend aus:
 1. Dem „Einladungsschreiben“
 2. Die „Schöner Wohnwagen“ (2 Seiten)
 3. Der „Charakterbeschreibung“
- Erstellen Sie eine Einkaufsliste und planen Sie Essen und Trinken
- Optional: Besorgen Sie kleine Präsente (z. B. eine Flasche Wein) für die Prämierung des korruptesten Spielers, des besten Kostüms, der besten schauspielerischen Leistung und einer weiteren Abstimmung (Was abgestimmt wird, dürfen wir noch nicht verraten.)
- Überlegen Sie sich ein eigenes Kostüm

Vor dem Spiel:

- Essen vorkochen
- Zimmer, Garten oder Buffet im Stil des Krimidiners dekorieren
- Fotoapparat bereitlegen
- Folgende Seiten aus diesem Dokument bitte ausdrucken:
 - Namenskarten (ausschneiden, Klebeband oder Sicherheitsnadel zum Anstecken bereithalten)
 - Schmiergeld (ausschneiden und zurechtlegen)
 - Beweise (bitte nicht lesen!)
 - Anschuldigungs-Karten (ausschneiden und zurechtlegen)
 - „Ablauf der Krimidinner Party“ (Spielregeln zum Nachschlagen parat halten)
 - „Schöner Wohnwagen“ einmal ausdrucken und zum Nachlesen parat halten
 - „Plan des Campingplatzes“ einmal ausdrucken und zum Nachlesen parat halten
 - „Einleitungsrede“
 - „Rede vor Beginn der 2. Runde“ ausdrucken und bereitlegen
 - „Auswertung des Spiels“
 - 4 „Zertifikate“ am Ende des Dokuments
- Folgende Dokumente komplett ausdrucken und dabei nicht lesen:
 - „Hinweise“
 - „Auflösung“
- Umschläge „Runde 1“ für jeden Gast vorbereiten (Hinweis 1 und Schmiergeld)
- Umschläge „Runde 2“ für jeden Gast vorbereiten (Hinweis 2, Schmiergeld und evtl. Beweise)
- Weißes Klebeband bereithalten, um die Konturen des toten Opfers nachzuziehen (optional)
- Verkleidung für das Opfer heraussuchen, damit es sich nach dem eigenen Tod schnell als Kommissar umkleiden kann (z. B. eine Brille, eine Schirmmütze, ein kariertes Sakko etc.)



Spielregeln erklären

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

- Schildern Sie den Ablauf des Spiels. Nutzen Sie dafür einfach die Seite „Der Ablauf der Krimiparty“ weiter oben in diesem Dokument.
- Jeder Gast sollte die Hinweise und Aufträge aus den Umschlägen vollständig erledigen. Alle den Charakteren bekannten Informationen können für Schmiergeld oder im Austausch gegen Geheimnisse weitergegeben werden, sofern dies nicht eindeutig anders gekennzeichnet ist.
- Sollte eine Information nicht in den Hinweisen stehen, darf und soll entsprechend der eigenen Rolle und Ziele improvisiert werden: Wie würde der Charakter reagieren? Würde er es abstreiten, vielleicht sogar lügen? Oder würde er kooperieren?
- Opfer und Täter sind unter uns. In der ersten Runde weiß nur das Opfer, dass es am Ende der Runde sterben wird und bekommt spezielle Instruktionen. Der Mörder erfährt zu Beginn der zweiten Runde von seiner Tat.
- Es kann passieren, dass jemand einen Fehler macht, das ist natürlich nicht schlimm. Wenn es im Verlauf des Spiels auffällt, sollten jedoch die getätigten Aussagen schnellstmöglich widerrufen werden.

Bitte für jeden ein Getränk zum Anstoßen bereithalten und dann die Einleitungsrede verlesen.

Einleitungsrede

(Wird gelesen von Hertha Schlosser.)

Liebe Dauercamperinnen und Dauercamper,

50 Jahre ist es her, dass der alte Achim dieses Land erwarb und es zu dem machte, was es ist: Ein Ort für Fremde, aus denen Freunde werden, ein Stück Glück, ein Zuhause. Es ist ein Jammer, dass er nicht bei uns sein kann, aber seine delikate Gesundheit lässt nicht zu, dass er das Pflegeheim verlässt. Darum halte ich diese Rede – schließlich bin ich es auch, die sich jetzt um den Campingplatz kümmert ...ähhhh..., ich meine natürlich, dass *Sascha und ich uns gemeinsam* um den Campingplatz kümmern.

Achim lässt uns alle herzlich grüßen. Sascha musste sogar versprechen, dass er ihm Fotos der Jubiläumsfeier zeigen wird – und, dass wir heute Abend ein rauschendes Fest feiern werden.

Ich hebe mein Glas. Auf den Campingplatz, auf Achim, auf eine harmonische Feier, auf euch!

(Nun geht es los: Lernen Sie die anderen Anwesenden kennen und erfüllen Sie die Aufgaben aus dem Umschlag „Hinweise 1“.)





Vor Beginn der 2. Runde

Diese Rede wird von Kommissar Hans Aschenbrenner gehalten. (Diese Rolle wird am Anfang nicht vergeben, sondern vom Opfer nach seinem Tod weiter gespielt.) **Bitte lesen Sie die Rede nicht vor dem Spiel**, da sie Geheimnisse enthält.

Sehr geehrte Gäste,

mein Name ist Kriminalkommissar Hans Aschenbrenner. Sie haben es sicher mitbekommen, soeben wurde Sascha Schlosser erschossen. Als ich seinen Wohnwagen durchsuchte fiel mir eine überdimensionierte Kühltruhe auf, in der ich eine weiteren Toten fand: Die Leiche des alten Achim. Ich werde bei den Ermittlungen auf Sie angewiesen sein. Ermitteln Sie mit und helfen Sie, den Mord aufzuklären. Wenn ich Beweise finde, werde ich diese sammeln und Ihnen kurz vorstellen. Und bitte seien sie vorsichtig: Der Mörder, bzw. die Mörderin ist unter uns.

(Nun geht es weiter: Erfüllen Sie die Aufgaben aus dem Umschlag „Hinweise 2“. Falls es noch offene Aufträge aus Hinweissrunde 1 gibt, dann diese bitte auch noch erfüllen.)





Herzliche Einladung zur Krimidinner Party „Harmonie unter Dauercampern“

Gemeinsam mit dir wollen wir das 50-jährige Jubiläum des Campingplatzes feiern und herausfinden, welcher deiner geliebten oder ungeliebten Parzellennachbarn ein Mörder ist. Also lass dich bitte nicht von der oberflächlichen Harmonie unter den Dauercampern täuschen: Der Campingplatz bietet zu wenig Raum für zu viele Weltanschauungen, hier kann niemand der Beobachtung und der Beurteilung entgehen.

Für das Spiel schlüpft jeder von uns in die Rolle eines Dauercampers. Doch Vorsicht, denn neben köstlichem Essen steht auch ein Mord auf der Speisekarte. Niemand kann sicher sein, lebendig nach Hause zu gehen, aber jeder wird die Chance bekommen, den Mordfall zu lösen.

Nimm dir bitte ein bisschen Zeit für die Vorbereitung der Feier, damit allen Gästen der Abend noch lang in Erinnerung bleiben wird.

Bitte lies deine Charakterbeschreibung durch.

Darin findest du alle Informationen, die du für die Krimidinner Party benötigst, du erfährst, welche Rolle du spielst und lernst deine persönlichen Geheimnisse kennen. Wenn du möchtest, kannst du dir vor der Party bereits ein paar passende Sätze zurechtlegen und deine Mimik im Spiegel üben.

Verrate nichts von dem, was du gelesen hast.

Nur deinen Namen 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 feile an deinem Kostüm. So fällt es dir auf der Party leichter, in deine Rolle zu schlüpfen.

Lies dir die „Schöner Wohnwagen“ durch.

In der beigelegten Zeitung findest du weitere Hintergründe über die Geschehnisse der letzten Tage. Keine Sorge, die Liste der eingeladenen Gäste musst du nicht auswendig können, aber es hilft, wenn du dir einen kurzen Überblick verschaffst.

Bis bald auf der Party!

Die Spielregeln erklären wir dir auf der Krimidinner Party, wenn du neugierig bist, wie unsere Krimidinner Party ablaufen wird, dann findest du auf www.cocolino-spieleverlag.de alle nötigen Infos.

Schöner Wohnwagen



Sonderausgabe zum 50-jährigen Jubiläum



Grußwort des alten Achim zur anstehenden Jubiläumsfeier

Liebe Dauercamperinnen und Dauercamper, wahrscheinlich habt ihr schon länger gemerkt, dass ich nur dank der grenzenlosen Hilfe meines Sohns Sascha ein halbwegs eigenständiges Leben auf dem Campingplatz führen konnte. Doch auch das hat schließlich nicht mehr gereicht. Es ist nun höchste Zeit, dass ich aufgrund meines gesundheitlichen Zustands ins Pflegeheim ziehe und dort vorerst bleibe. Wenn es mir besser geht, werde ich euch besuchen. Bitte versprecht mir, dass ihr zum 50-jährigen Jubiläum ein zünftiges Fest feiert und euch gut vertragt. - *Euer Achim*



Ohrentaucherpopulation bleibt stabil

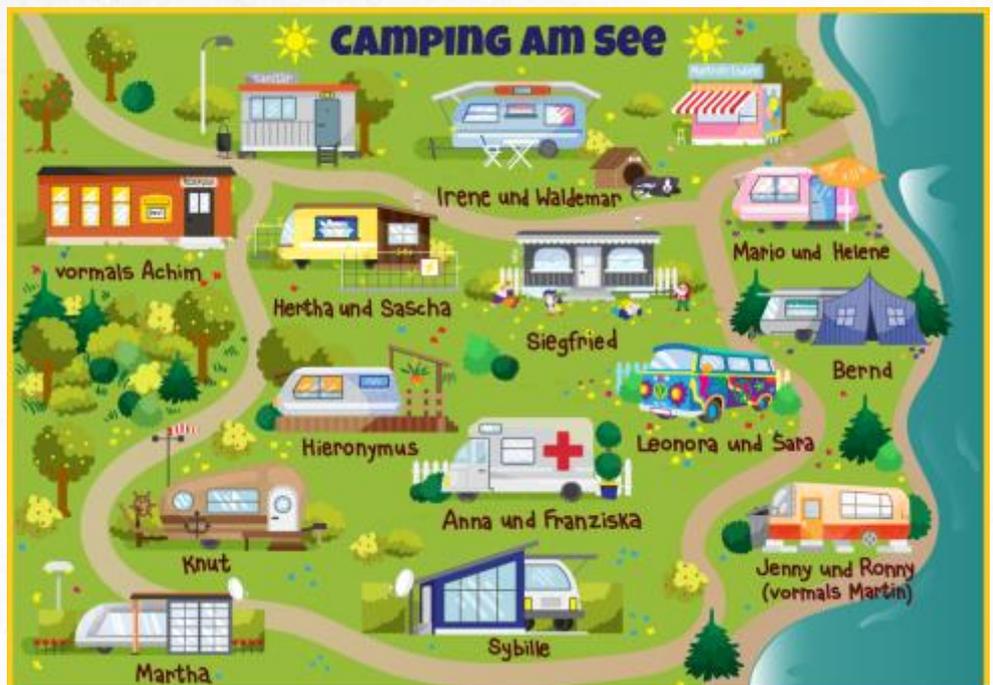
Die Zugvögel sind zurück am See. Unsere Ornithologen Jenny, Bernd und Sybille zählten zwölf brütende Ohrentaucher-Pärchen. „Trotz Knuts Schiffshupe und Ronnys dröhnendem Punkrock besteht die Hoffnung, dass sich der See langfristig als Brutgebiet etabliert hat.“, kommentiert Bernd die Situation.

Spekulationen um Elektrozaun

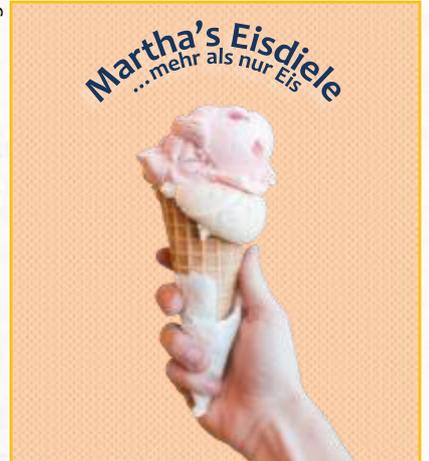
Saschas neueste Idee, seine Parzelle mit einem Elektrozaun einzuhegen, führte zu reichlich Verwirrung auf dem Platz. Selbst die Ärztin Anna, die eigentlich alle Geheimnisse kennt, muss gestehen: „Ich habe keine Ahnung, was Sascha vorhat. Wenn jemand etwas weiß, darf er sich gern bei mir melden.“

Zwei neue Dauercamperinnen

Herzlich Willkommen Leonora und Sara! Unsere beiden Neuen ziehen auf die Parzelle, die zuvor Jenny und Ronny bewohnten. Deren Umzug auf Martins alte Parzelle am Ufer hatte bereits für große Überraschung und reichlich Spekulationen gesorgt. Wir verabschieden uns schweren Herzens von Martin und wünschen ihm alles Gute. Die aktuelle Parzellenbelegung findet ihr auf der rechten Seite.



Werbung



Unsere Dauercamperinnen und Dauercamper

Hertha Schlosser – Hertha ist das pulsierende Herz des Campingplatzes und versteckt hinter ihrer mürrischen Fassade eine grenzenlose Güte. Stur und direkt ist sie, wenn nicht durch Argumente, dann durch Lautstärke, Siegerin jeder Diskussion.

Sascha Schlosser – Als Leiter des Campingplatzes hat er das Sagen. Zumindest offiziell. Die Dauercamper sind da anderer Meinung, insbesondere seitdem Sascha sich angewöhnt hat, in Anwesenheit seiner Frau Hertha nur noch zu lächeln und zu nicken.

Jenny – Jenny wird von allen nur Jenny genannt, wobei eine leicht gereizte Betonung auf der letzten Silbe liegt. Ihr Umzug auf eine der begehrten Parzellen am Ufer überrascht die anderen Camper und entfacht neue Gerüchte über die Finanzierung ihres Lebensunterhalts.

Ronny – Jennys Boyfriend Ronny dreht den Punkrock gern auf Anschlag. Als kompromissloser Idealist kommentiert er mit großer Freude die moralischen Verfehlungen der anderen Dauercamper.

Knut Larssen – Der alte Seebär erzählt gern und lang, wie er einst neun Kontinente und zwölf Weltmeere bereiste. Seine Entscheidung, die Aufstehdisziplin seiner Nichte Jenny durch die morgendliche Betätigung einer Schiffshupe zu verbessern ist reichlich umstritten.

Martin Graf von Dauben – Der pensionierte Jäger und ehemalige Besitzer der Uferparzelle verlässt den Campingplatz. Er ziehe fort, weil sein Hund Walter sich trotz der giftigen Blaualgen im See nicht abhalten lasse, darin zu baden. Dass dies *nicht* der wahre Grund ist, wissen alle.

Waldemar „Walli“ Wecker – Der charmante Hundezüchter war bereits mit Anna und Sybille verheiratet. Mit der Aufrichtigkeit Heinrich des VIII. beim allfälligen Eheschwur ist er nun Irenes Gatte.

Irene Wecker – Am liebsten sitzt Irene im warmen Schein des Heizstrahlers vor ihrem Camper und studiert die Regenbogenpresse. Währenddessen kursieren unter den Dauercampern die verschiedensten Theorien, wie sich die arbeitslose Irene ihren üppigen Lebensstil leisten kann.

Anna Wecker – Die großherzige Ärztin kennt nicht nur die gesundheitlichen Probleme der Dauercamper, nimmt ihre Schweigepflicht – vorerst – aber noch ernst. Anna war mit Waldemar leiert, bis dieser ihre Schwester Irene heiratete.

Franziska Schlosser – Die Tochter von Sascha und Hertha arbeitet als Hausmeisterin auf dem Campingplatz. Nachdem ihr Großvater Achim ins Pflegeheim kam und ihre Eltern den Platz übernahmen, fing sie an, ihre Grenzen zu überschreiten. Ist das der Grund, warum sie bei ihren Eltern rausflog ist und nun bei Anna wohnt?

Hieronymus Möbius – Der knorrige Rentner würde gern seinen besten Freund Achim Schlosser im Pflegeheim besuchen, jedoch erlaubt dessen Sohn Sascha keine Besuche beim „alten Achim“ und verweist auf dessen Ruhebedürfnis.

Siegfried Lilienfein, Oberst a. D. – Der ehemalige Offizier hat längst seine Gartenzwerge in Stellung gebracht, um seine Parzelle gegen die benachbarten Hippies – oder wie er sie nennt: Seifenallergiker mit Seifenblasenaffinität – zu verteidigen.

Leonora Malic – Trotz der angriffsbereiten Gartenzwerge ihres Nachbarn versprüht die in bunten Gewändern gekleidete Leonora Lebensfreude und berät die anderen Dauercamper zu energetisierenden und heilenden Edelsteinen.

Sara Sommer – Sie teilt ihren bunt bemalten VW-Bus mit Leonora und ist als Life-Coach auf dem Campingplatz im Dauereinsatz. Ihre – fast immer ungefragten – Lebensratschläge verteilt sie großzügig an andere, nicht an sich selbst.

Sybille Wecker – Die *vorletzte* Frau von Waldemar hat eine Hingabe zu Armreifen, Perlen und Anhängern und wird von den anderen Dauercampern nur *Klimperklunker* genannt. Seit dem Diebstahl ihrer Familienjuwelen lugt sie mit misstrauischem Blick durch die Schlitz der zugezogenen Gardinen ihres Campers.

Jonathan Schlosser – Der Sohn von Sascha und Hertha sitzt wegen des Diebstahls von Sybilles Schmuck im Gefängnis und hat heute Freigang. Über den Verbleib der wertvollen Juwelen ist bisher nichts bekannt.

Bernd Hoyer – Lange Zeit lebte Bernd zurückgezogen in seinem Wohnwagen und widmete sein Leben der Ornithologie und der Melancholie. Briefe, die er seit kurzem von seiner verschollenen geglaubten Tochter erhält, ließen den früher traurigen Menschen neu erblühen.

Mario Todeskino – Der beste Freund von Sascha erschien über Nacht auf dem Campingplatz und beantwortet Fragen zu seiner Vergangenheit verdächtig wortkarg.

Helene Todeskino-Sommer – Marios Frau Helene arbeitet als Friseurin. In ihrem beliebten Salon *Hund und Hairchen* frisiert sie Hund, Herrchen und Frauchen im gleichen Look.

Martha Viotto – Die elegante Italienerin führt *Martha's Eisdiele*. Einen genervten Blick und eine besonders kleine Kugel Eis erhält man, wenn man sie besserwisserisch auf den falsch gesetzten Apostroph hinweist. Ihr Eis scheint insbesondere bei zwielichtigen Gestalten beliebt zu sein – die sich oft nur im Flüsterton mit Martha unterhalten.



CAMPING Am See



Sanitär



Irene und Waldemar



Martha's Eislaufe



vormals Achim



Hertha und Sascha

Siegfried

Mario und Helene

Bernd

Hieronymus

Leonora und Sara

Knut

Anna und Franziska

Jenny und Ronny
(vormals Martin)

Martha

Sybille





Hertha
Schlosser



Sascha
Schlosser



Jenny



Ronny



Knut Larssen



Irene Wecker



Martin Graf
von Dauben



Waldemar
„Walli“ Wecker





**Franziska
Schlosser**



**Hieronymus
Möbius**



Anna Wecker



Leonora Malic



Sara Sommer



Sybille Wecker



**Siegfried
Lilienfein**



**Jonathan
Schlosser**





**Mario
Todeskino**



**Helene
Todeskino-
Sommer**



Martha Viotto



Bernd Hoyer



Schmiergeld

Jeder Spieler und jede Spielerin erhält im ersten Umschlag 2 Scheine und im zweiten Umschlag nochmal 1 Schein Schmiergeld. Dazu diese Seite entweder öfter ausdrucken oder eigenes Spielgeld (z. B. aus Monopoly) benutzen. Aber Achtung: Eventuell wird im Spiel Schmiergeld zerrissen.



Anschuldigungskarten

Teilen Sie am Ende des Spiels an jeden Spieler und jede Spielerin eine Anklagekarte aus. Dafür müssen Sie diese Seite mehrmals ausdrucken.

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift (Charaktername):

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift (Charaktername):

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift (Charaktername):

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift (Charaktername):

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift (Charaktername):

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift (Charaktername):



Beweise

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Beweise in richtiger Reihenfolge. Bitte drucken Sie die Beweise aus. Legen Sie bei den folgenden Rollen noch einen Beweis in den Umschlag der Runde 2. Bitte lesen Sie dabei nicht die auf den Beweisen geschriebenen Texte.

Beweis 1 bei 

Beweis 2 bei 

Beweis 3 bei 

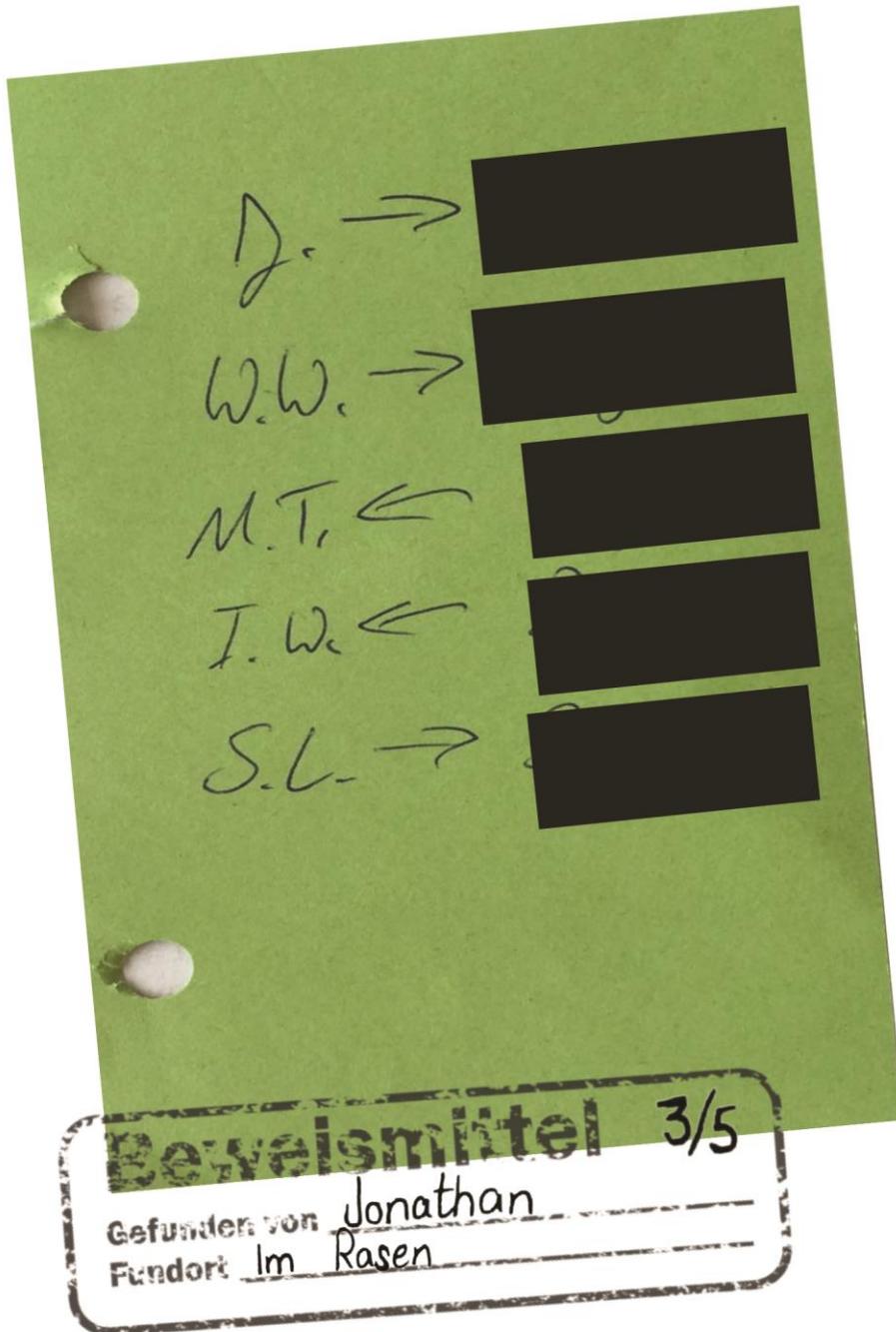
Beweis 4 bei 

Beweis 5 bei 





Beweismittel 2/5
Gefunden von *Anna*
Fundort *Im Grebüsch*



Anmerkung: Der Beweis #2 ist für dieses Preview frei erfunden und bei Beweis #3 haben wir die wichtigen Informationen geschwärzt. Fundort und Person wurden geändert.

Sie haben also noch keine Geheimnisse erfahren, aber so oder so ähnlich sehen die 5 Beweise im Spiel aus.

Auswertung des Spiels

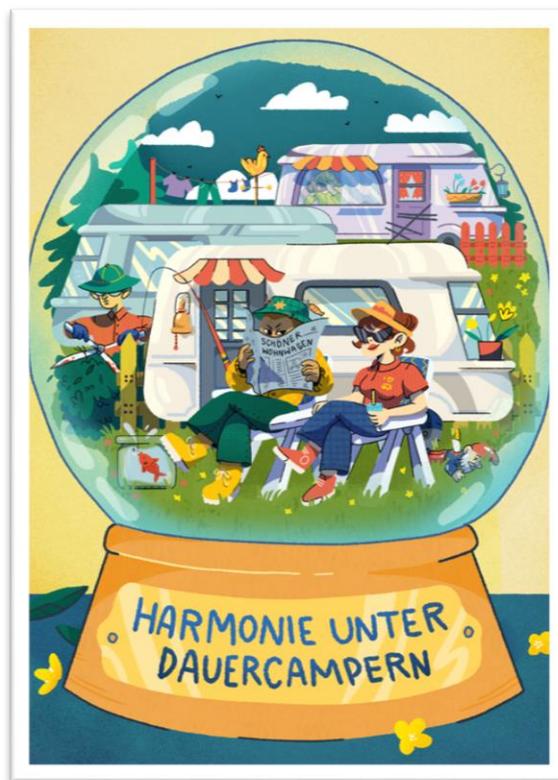
Am Ende des Spiels können Sie diese Tabelle nutzen, um das beste Kostüm, die beste schauspielerische Leistung und den schmierigsten Spieler zu bestimmen. Außerdem wird basisdemokratisch über einen Sachverhalt abgestimmt, den wir noch nicht verraten.

Charakter		Beste Verkleidung	Bester Schauspieler	Schmiergeldstand
Beispielcharakter:				120 Euro
Hertha Schlosser				
Sascha Schlosser				
Jenny				
Ronny				
Knut Larsen				
Martin Graf von Dauben				
Waldemar Wecker				
Irene Wecker				
Anna Wecker				
Franziska Schlosser				
Hieronymus Möbius				
Siegfried Lilienfein				
Leonora Malic				
Sara Sommer				
Sybille Wecker				
Jonathan Schlosser				
Bernd Hoyer				
Mario Todeskino				
Helene Todeskino-Sommer				
Martha Viotto				

Auszeichnung

Der Preis für die beste schauspielerische Leistung wird an
_____ verliehen.

Du warst der Star des Abends, dein Auftreten und deine Verwandlungskunst bei der Krimidinner Party „Harmonie unter Dauercampern“ wird noch lange in Erinnerung bleiben.



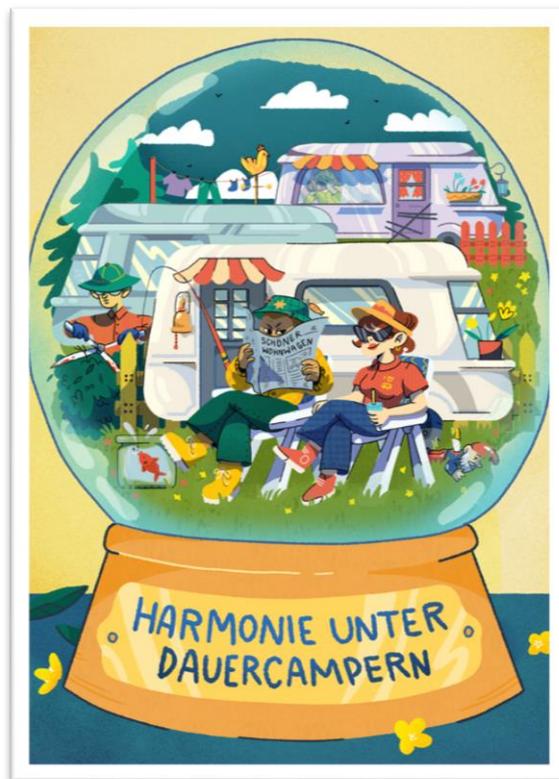
Ein Krimidinner aus dem Cocolino Verlag
www.cocolino-spieleverlag.de

Auszeichnung

Der Preis für Kostümierung wird an

für das beste Kostüm bei der Krimidinner Party „Harmonie unter Dauercampern“ verliehen.

An dein modisches Auftreten, deine Liebe zum Detail und deinen brillanten Stil wird man sich noch lange erinnern.

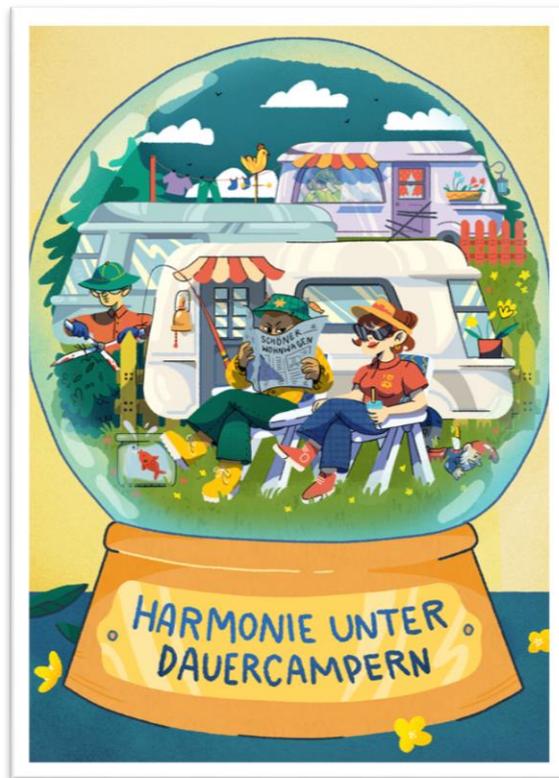


Ein Krimidinner aus dem Cocolino Verlag
www.cocolino-spieleverlag.de

Auszeichnung

Der Preis für Bestechlichkeit wird an

für das Eintreiben von üppigen Mengen Schmiergeld auf der Krimidinner Party „Harmonie unter Dauercampnern“ verliehen. Deine Liebe zur Korruption, dein Hang zur Vetternwirtschaft und dein unglaubliches Talent, aus jeder Situation ein paar Scheine Schmiergeld herauszuschlagen, lassen deinen Charakter in neuem Licht erscheinen.



Ein Krimidinner aus dem Cocolino Verlag
www.cocolino-spieleverlag.de

Auszeichnung

[Redacted]

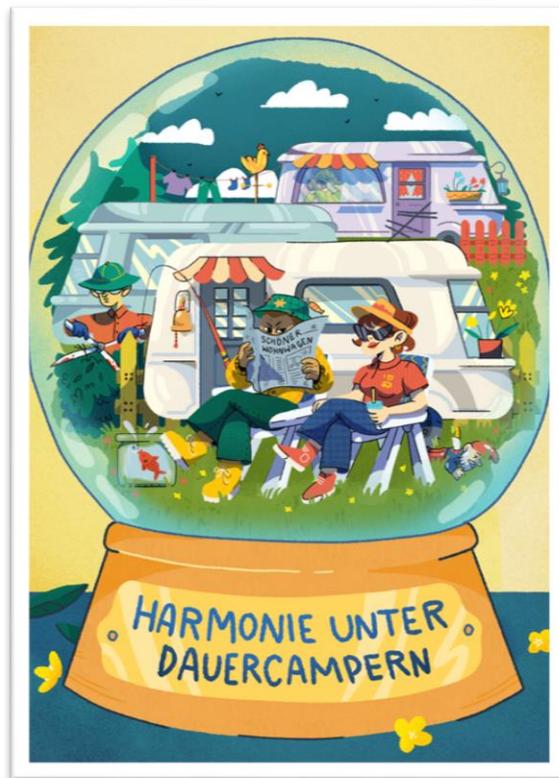
[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]



Ein Krimidinner aus dem Cocolino Verlag
www.cocolino-spieleverlag.de

