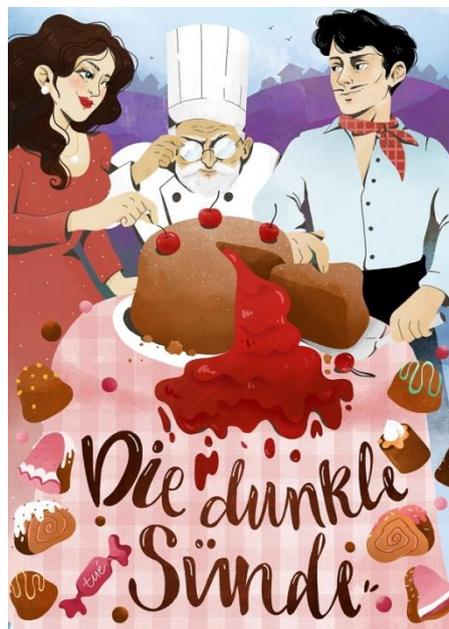


Die dunkle Sünde

Preview



Autorin: Nikola Giese

Erschienen im Cocolino Verlag 2020

Voranmerkungen zu diesem Preview

Kriminellen Tag allerseits,

auf den folgenden Seiten erhalten Sie einen Einblick in unser Krimidinner „Die dunkle Sünde“ für 9 Personen. Die kleineren Versionen des Spiels funktionieren nach dem gleichen Prinzip, enthalten aber weniger Rollen. Dieses Preview zeigt Ihnen die komplette Spielanleitung inklusive aller Spielmaterialien.

Keine Angst! Sie erfahren keine Geheimnisse und können das Spiel nach dem Lesen dieses Previews bedenkenlos spielen. Einige Passagen haben wir deswegen geschwärzt und abgeändert, die originalen Charakterbeschreibungen, die Hinweise und die Auflösung müssen wir Ihnen aus diesem Grund leider auch noch vorenthalten.

Neben „Die dunkle Sünde“ sind weitere spannende Krimidinner für 4-11 Personen im Cocolino Verlag erschienen. Diese funktionieren grundsätzlich nach den gleichen Regeln und sind ähnlich aufgebaut. Neben diesen „klassischen“ Krimidinnern haben wir „Krimidinner Partys“ für große Gruppen im Angebot. Sie basieren auf einem anderen Spielprinzip und sind für 11-20 Personen geeignet.

Viel Spaß und kriminelle Energien!

Ihr Cocolino Spieleverlag

Herzlichen Dank,

dass Sie sich für ein Krimidinner aus dem Cocolino Spieleverlag entschieden haben. Dieses Krimidinner ist für neun Personen geschrieben, darunter acht Verdächtige und der später zum Tatort geeilte Kommissar. Sie können als Gastgeber/in natürlich mitspielen. Auf den folgenden Seiten finden Sie die Spielmaterialien, die Spielanleitung und wertvolle Tipps, wie Sie einen unvergesslichen Abend mit Freunden, Familie oder Kollegen verbringen können. Wir wünschen beste Unterhaltung und einen spannenden Krimidinner Abend!

Was ist passiert?

Der verführerische Duft von heißer Schokolade, zartschmelzendem Nougat und der feine Staub von Kakaopulver liegen in der Luft. In der kleinen Chocolaterie Petit Pêche sind Freunde und Verwandte zusammengekommen, um mit Charline und Maurice zu feiern: Ihr erstes Buch mit Schokoladenrezepten wurde bereits nach wenigen Wochen zum Verkaufsschlager. Stolz fügt es sich im Schaufenster zwischen handgefertigten Pralinen und glänzenden Schokoladenfiguren ein. Doch nicht jeder in der verträumten französischen Kleinstadt gönnt den beiden ihren süßen Erfolg und die Sünden der Vergangenheit lassen sich nicht einfach unter einer Schicht Kuvertüre verstecken.

Während Charline die letzten Köstlichkeiten für den Abend vollendet, putzen sich die Gäste heraus und gesellen sich an den reich gedeckten Tisch der Chocolaterie. Man wartet nur noch auf die aufstrebende Autorin. Aber vergeblich – Charline wird nie wieder von ihren Schokoladenkreationen kosten.

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 4 Stunden. Die genaue Dauer hängt natürlich von den Spielern und Spielerinnen ab, wer gern und ausgiebig diskutiert benötigt etwas länger.

Ab wie viel Jahren kann jemand mitspielen?

Wir empfehlen, dieses Krimidinner ab 12 Jahren zu spielen.

Soll ich mich verkleiden?

Natürlich ist Verkleiden kein Muss, aber wir empfehlen es ausdrücklich, da das Krimidinner dadurch viel lustiger wird und es den Spielern einfacher fällt in die entsprechenden Rollen zu schlüpfen. Auch kleine Accessoires können einen großen Unterschied machen.

Vorbereitungen

Ausdrucken

Um das Krimidinner spielen zu können, ist es notwendig, die Dokumente „Hinweise“, „Auflösung“ und die Spielmaterialien (Namenskarten, Einleitungsrede) auszudrucken. Wenn Sie die Charakterbeschreibungen per E-Mail als Einladung verschicken, müssen Sie diese nicht noch einmal drucken. Zur Not 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.

Tipp: Um Papier zu sparen, können Sie die „Hinweise“ auf Vorder- und Rückseite drucken. Wer etwas kleinere Schrift nicht scheut, kann auch zwei Seiten auf ein Blatt drucken. (Oder beide Varianten kombinieren.)

Das Essen

Das Menü ist gänzlich Ihnen überlassen. Wenn Sie selber mitspielen möchten (was wir empfehlen), sollte die Essens-Präparation allerdings nicht zu lange dauern, da sich sonst das Spiel in die Länge zieht. Raclette, Fondue oder ein vorbereitetes 3-Gänge Menü haben sich bewährt (wobei man in den Pausen zwischen den Gängen die neuen Hinweise liest und während des Essens diskutiert).

Die Einladungen

Wenn Sie möchten, können Sie das Spiel spontan spielen und die Charakterbeschreibungen direkt am Anfang des Spiels austeilen. Haben Sie noch etwas Zeit bis zum Spieleabend, dann empfehlen wir, die Charakterbeschreibungen vorher zu verteilen, damit sich die Mitspieler und Mitspielerinnen diese in Ruhe durchlesen und entsprechend verkleiden können.

Unser Tipp: Schicken Sie eine E-Mail an Ihre Gäste und hängen Sie die fertige Datei „Einladung und Charakterbeschreibung“ an.

Namenskarten

Weiter unten in diesem Dokument finden Sie für jeden Charakter eine Namenskarte zur einfacheren Identifikation. Drucken Sie die Seite und schneiden Sie die Namenskarten aus. Diese können dann mit Klebeband oder einer Sicherheitsnadel an die Kleidung geheftet werden.

Deko

Schön dekoriert macht das Krimidinner doppelt Spaß. Genauso wie beim Essen setzen Sie hier die Standards und entscheiden, wie viel Zeit Sie in die Dekoration stecken. Unsere Erfahrung zeigt, dass es sich lohnt, eine passende Atmosphäre zu schaffen um damit den Krimidinner Abend noch einzigartiger zu machen.

Verteilung der Charaktere

Jeder Mitspieler und jede Mitspielerin erhält einen Charakter, den Sie bestimmen. Nutzen Sie dazu die nun folgenden Kurzbeschreibungen, aber lesen Sie bitte nicht die Charakterprofile. Anfängern raten wir, die Rollen ähnlich den Eigenschaften und des Alters der Charaktere zu vergeben. Profis und Personen mit guten Schauspielfertigkeiten finden oft Freude daran, gegensätzliche Charaktere spielen. Natürlich können männliche und weibliche Rollen frei an beide Geschlechter verteilt werden, meistens sorgt dies sogar für zusätzliche Heiterkeit. Folgende Charaktere gibt es:

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

Charline Laurent (31): Vor drei Jahren hatte sie die Chocolaterie ihrer Tante geerbt. Seitdem führte sie das kleine Geschäft mit viel Herzblut und Freude.

Der Kommissar (Dieser Charakter wird verteilt, er ist allerdings nicht verdächtig)

Mathis Trouver (52): Der Inspektor ist vor Ort, um den Fall zu bearbeiten. Seinen Augen entgeht nicht das kleinste Detail und seine Ohren registrieren jede noch so kleine Lüge.

Die Verdächtigen

Odette Laurent (68): Die gutmütige, ältere Dame hat die Chocolaterie vor über dreißig Jahren übernommen und war immer stolz auf ihr eigenes Geschäft. Da sie keine eigenen Kinder hat, war sie froh, als Charline sich ebenfalls für eine Ausbildung zur Konditorin entschied. Durch Charline blieb der Laden, den schon Odettes Eltern geführt hatten, im Familienbesitz.

Pauline Laurent (21): Charlines kleine Schwester studiert in Lyon und kommt nur selten zu Besuch. Pauline legt großen Wert darauf, aus der Masse hervorstechen und kann mit dem angepassten Kleinstadtleben nur wenig anfangen.

Maurice Girard (45): Vor wenigen Jahren hat der renommierte Koch sein Restaurant „Chez Maurice“ in der Stadt eröffnet. Problemlos schlägt er einen scharfen Ton an. Zusammen mit Charline verfasste er das neue Buch „Träume aus Schokolade“.

Danielle Bernard (61): Egal was in dem kleinen Städtchen vor sich geht, sie weiß Bescheid. Erst arbeitete sie für Odette, dann für Charline als Verkäuferin im Laden. Nachdem sie in Rente ging, blieb sie selbstverständlich eine enge Freundin der Familie und kommt noch heute gerne auf einen Kaffee – und ein Schwätzchen – vorbei.

Julien Bonnet (21): Sein großer Traum ist es, einmal selbst eine Chocolaterie zu eröffnen. Der ehrgeizige junge Mann arbeitet während seiner Ausbildung zum Konditor im Petit Péché. Seinem jugendlichen Charme und seinem guten Aussehen fallen besonders die jungen Damen zum Opfer.

Hugo Roux (70): Maurices ehemaliger Geschäftspartner ist gekommen, um ihm alles Gute zu wünschen. Die letzten Jahre waren turbulent, das sieht man seinen Augen gleich an.

Léa Simon (32): Sie hat zusammen mit Charline die Ausbildung begonnen, jedoch nicht beendet. Durch solche Rückschläge lässt sich Léa aber nicht aufhalten. Ihrem selbstbewussten Auftreten kann man entnehmen, dass sie diese Erfahrung nur stärker gemacht hat.

Claude Leroi (47): Wer den berühmten „Le roi“ (den König) noch nicht kennt, der sieht wohl selten fern. An seinen zahlreichen Kochsendungen, dem wöchentlichen Auftritt beim Frühstücksfernsehen, Gastauftritten und Kochbüchern kommt kaum jemand vorbei.

Spielanleitung

1. Akt – Die Einführung

Zu Beginn des Spiels begrüßt der Inspektor die Anwesenden und bittet um eine kurze Vorstellungsrunde. 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. Sind alle fertig, werden die Hinweise angesprochen und 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 – Hinweiserunde 2

Diese Runde wird genauso wie die Hinweiserunde 1 gespielt.

4. Akt – Hinweiserunde 3

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 – Auflösung

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

Damit endet das Krimidinner. Kritik und natürlich auch Lob nehmen wir gern entgegen. Schreiben Sie einfach eine E-Mail an info@cocolino-spieleverlag.de

Und noch etwas: Es kann passieren, dass ein Spieler oder eine Spielerin einen Fehler macht oder die Auslegung der Regeln überstrapaziert. Seien Sie nicht zu streng, sondern spielen Sie das Spiel mit Freude und Spaß weiter. Denn darum geht es hier schließlich.



Namenskarten zum Anstecken oder Ankleben

**Odette
Laurent**

**Pauline
Laurent**

**Maurice
Girard**

Hugo Roux

Léa Simon

**Danielle
Bernard**

**Julien
Bonnet**

**Claude
Leroi**



**Mathis
Trouver**

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.

Beginn des Spiels

Der Inspektor liest vor:

Liebe Anwesende,

nachdem der Notarzt Charlines Tod feststellen musste, hat er umgehend die Polizei informiert. Allem Anschein nach liegt hier ein fürchterliches Verbrechen vor, denn Charline wurde mit hoher Wahrscheinlichkeit vergiftet! Dank meiner bisherigen Ermittlungen und meines Spürsinns bin ich mir sicher, dass der Mörder oder die Mörderin gerade in diesem Moment mit uns am Tisch sitzt! Ich bitte jeden von euch, alles zu geben, damit dieses furchtbare Verbrechen aufgeklärt wird.

Wenn sich nun alle reihum einmal kurz vorstellen könnten. Bitte lasst jeden in Ruhe ausreden, für Verdächtigungen bleibt später noch genug Zeit. Ich werde anfangen: „Mein Name ist Inspektor Trouver...“

(Nach der Vorstellungsrunde werden die Hinweise der „Hinweiserunde 1“ ausgeteilt.)

Herzliche Einladung zum Krimidinner

„Die dunkle Sünde“

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 alle nötigen Infos.

Was ist passiert?

Der verführerische Duft von heißer Schokolade, zartschmelzendem Nougat und der feine Staub von Kakaopulver liegen in der Luft. In der kleinen Chocolaterie Petit Piché sind Freunde und Verwandte zusammengekommen, um mit Charline und Maurice zu feiern: Ihr erstes Buch mit Schokoladenrezepten wurde bereits nach wenigen Wochen zum Verkaufsschlager. Stolz fügt es sich im Schaufenster zwischen handgefertigten Pralinen und glänzenden Schokoladenfiguren ein. Doch nicht jeder in der verträumten französischen Kleinstadt gönnt den beiden ihren süßen Erfolg und die Sünden der Vergangenheit lassen sich nicht einfach unter einer Schicht Kuvertüre verstecken. Während Charline die letzten Köstlichkeiten für den Abend vollendet, putzen sich die Gäste heraus und gesellen sich an den reich gedeckten Tisch der Chocolaterie. Man wartet nur noch auf die aufstrebende Autorin. Aber vergeblich – Charline wird nie wieder von ihren Schokoladenkreationen kosten.

Charakterbeschreibung Odette Laurent (68)

[REDACTED]

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

Hinweisheft für Odette Laurent



Hallo Odette Laurent, 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. [REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED] Versuche, die Hinweise nicht vom Blatt abzulesen, sondern frei vorzutragen.

Hinweisrunde 1 – Odette Laurent

Die folgenden Hinweise sind für dieses Preview frei erfunden, könnten aber im Original so ähnlich aussehen.

Gegen 16 Uhr bist du zu Charline aufgebrochen. Auf dem Weg dahin gingst du durch die Rue de Beausoleil. Du hättest es wissen müssen – Hausnummer 13, Erdgeschoss. Wie zufällig ging das Fenster auf und deine alte Freundin Danielle begrüßte dich. Was denn das für ein Wetter wäre, da müsse man einfach mal lüften und „hach, wohin man denn bei solch einem Wetter unterwegs sein könnte?“ Ohne deine Schritte zu verlangsamen und erprobt in fixer Lüge riefst du „Einkaufen.“ und bist direkt zu Charlines Geburtstagsfeier gegangen. Kurze Zeit nach dir erschien Danielle auch auf der Feier! Eine unangenehme Situation. Aber wie kann es sein, dass Danielle heute eingeladen ist?

Nachdem du ankamst, hast du Maurice deinen Mantel übergeben, er nahm in dir mit einem Lächeln ab und schickte noch ein Kompliment hinterher. Er sagte zu dir, dass Léa den gleichen Mantel wie du tragen würde. Wunderlich, dachtest du – Léa hat eigentlich keinen Modegeschmack. Naja, du wolltest dir schon immer mal einen neuen Mantel kaufen.

Es war zwischen dem dritten und dem vierten Glockenschlag der gegenüberliegenden Kirchturmuhre, als mit lauten Krachen jemand im Erdgeschoss die Tür zuschlug. Es muss also genau 18:00 gewesen sein, beziehungsweise wenige Sekunden später.