

KRIMISPIELE

**MORD
IN DER
GRUFT**



Gastgeber

Inhalt:

Gastgeberinfos
Ausdruckenleitung



© 2008 Stephan Kessler

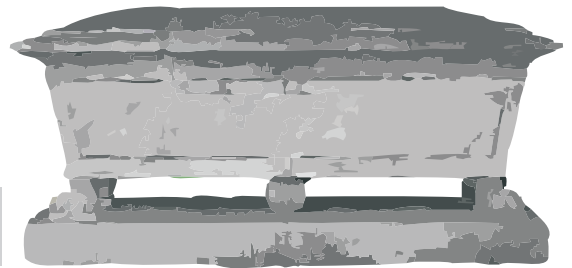
Idee: Stephan Kessler
Layout: Markus Gröschel

Alle Rechte, auch die des Nachdrucks und der Wiedergabe in jeder Form behält sich der Urheber vor. Es ist ohne seine schriftliche Genehmigung nicht erlaubt das Spiel oder Teile daraus auf fotomechanischen Weg (Fotokopie, Scan) zu vervielfältigen und unter Verwendung elektronischer bzw. mechanischer Systeme zu speichern, systematisch auszuwerten oder zu verbreiten.

Das Spiel ist vollständig fiktiv. Übereinstimmungen mit lebenden oder verstorbenen Personen, mit Namen oder Plätzen, die tatsächlich existieren, sind rein zufällig.



Gastgeberinfos I



Gastgeberinfos

Lieber Gastgeber,

Sie halten hier die Anleitung einer Krimiparty in den Händen. Sie fungieren als Spielleiter, können aber auch eine der Rollen übernehmen, wenn Sie nicht die Rollenprofile und Hinweise lesen.

Bevor Sie allerdings mit dem Druck der Unterlagen beginnen, lesen Sie sich unbedingt die auf den Folgeseiten stehende Anleitung für den Ausdruck durch ...

Einladungen:

Geben Sie rechtzeitig vor dem eigentlichen Termin die Einladungen an Ihre Gäste aus und kreuzen Sie deren Rollen an. Warten Sie ab, bis Sie feste Zusagen für Ihren Termin haben. Die Krimiparty ist nur spielbar mit 8 Personen, wenn jemand absagt, wäre es gut, einen guten Freund oder eine gute Freundin parat zu haben, die spontan einspringen würde. Wichtig ist, dass Sie den Mitspielern Ihr jeweiliges Charakterprofil im Vorfeld zukommen lassen. Dies ist für diese Krimiparty zwingend erforderlich, da jeder Charakter ein Equipment hat, das sie zu Hause vorbereiten sollten.

Spielregeln:

Wenn alle Charaktere anwesend sind, kann mit der Krimiparty begonnen werden. Es wäre ratsam, die Namensschilder auszuschneiden und mit Doppelklebeband oder einer Sicherheitsnadel gut sichtbar an die Kleidung der Gäste anzubringen.

Das Spiel gliedert sich in 4 Phasen:

1.Phase:

Einführung

Gräfin Adele liest den Einführungstext vor. Anschließend folgt eine kurze Vorstellung der Anwesenden, wobei noch keine Fragen erlaubt sind. Geben Sie bei dieser Vorstellung auf keinen Fall belastendes aus Ihrem Charakterprofil bekannt.

Der Spielleiter legt die Tatort-Skizze auf den Tisch, damit jeder bei Bedarf darauf zurückgreifen kann.

2.Phase:

Hinweisrunden

Runde 1. Der Spielleiter verteilt die Hinweise der Runde 1 an die entsprechenden Personen. Jeder Spieler liest sie sich genau durch. Diese Hinweise müssen im Verlauf der 1.Runde bekannt gegeben werden. Nun dürfen die Mitspieler sich gegenseitig Anschuldigungen an den Kopf werfen, Vermutungen äußern usw.

Dabei gilt: Es muss die Wahrheit gesagt werden. Lügen ist dem oder den Tätern vorbehalten.

WICHTIG: Hinweise müssen im Laufe der Spielrunde angebracht werden und sollten in etwa so wiedergegeben werden, wie es auf den Hinweisen steht, können aber interpretiert werden.

Extrahinweise müssen offen aufgedeckt werden und für jedermann einzusehen sein. Am besten liest man diese Wort für Wort vor und lässt den Extrahinweis dann in der Runde durchgehen.

Die folgenden Runden 2 und 3 laufen ab wie die Runde 1.

3.Phase:

Anschuldigungen

Alle Spieler (auch der/die Mörder/in) geben einen Tipp ab, wer wie den Mord verübt hat.

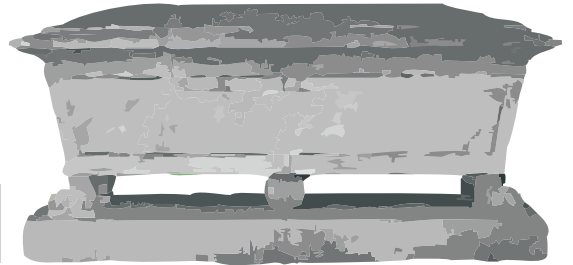
4.Phase:

Auflösung

Der Schleier wird gelüftet, indem der Spielleiter die Auflösung vorliest.



Gastgeberinfos 2



Verhöre:

Wie die Verhöre funktionieren, sieht man am Besten an einem Beispiel: Hannes Notter ist erschossen worden.

Anne Thielle ist nicht die Mörderin und darf nicht lügen, hatte aber bereits zuvor einen Mordversuch auf Notter probiert und wird gefragt: "Wie war ihr Verhältnis zu Notter?"

"Ach, wir hatten schon so unsere Meinungsverschiedenheiten."

"Würden Sie ihn dafür töten?"

"Also wenn Sie wirklich meinen, ich hätte ihn gestern erschossen, dann muss ich dass verneinen!"

Thielle hat sich genau richtig verhalten. Sie hat schließlich nicht gelogen. Sollte der fragende Spieler allerdings weiter nachbohren, kann sie sich wohl nicht mehr rauswinden und wird ihren Mordversuch zugeben müssen.

Der Mörder darf selbstverständlich lügen, allerdings gilt **nicht** die Regel:

"Wer lügt, ist der Mörder!"

Denn alles was nicht im Charakterprofil steht, darf man beliebig erfinden.

Noch ein Beispiel?

Max Drunter darf nicht lügen und wird gefragt: "Welche Verbindung hatten Sie zum Toten?"

"Ich kannte ihn zufällig aus dem Urlaub."

Später kommt heraus, dass Max für den Toten gearbeitet hat. Max hat aber nicht gelogen, da er sich diesen Urlaub für das Spiel erfunden hat. Er konnte ihn ja wirklich im Urlaub kennen gelernt haben. Die Frage, ob er Geld vom Toten bekommen hat, hätte er allerdings nicht verneinen dürfen.

Außerdem sollten Sie immer bedenken, dass manche Spieler unabsichtlich lügen und ihnen dies erst später auffällt!

FAQs:

Soll ich die Charakterprofile erst am Abend verteilen oder schon mit der Einladung verschicken?

In dieser Krimiparty ist es wichtig, die Charakterprofile schon im Vorfeld zu verschicken, weil alle Teilnehmer ein Equipment mitnehmen müssen. Diese Equipments sind bei den meisten Spielern zu Beginn verborgen, also wundern Sie sich als Spielleiter nicht.

Für den Notfall sind die Equipments auch hinter den Charakterprofilen ausgedruckt, falls jemand seines vergessen hat. Erfahrungsgemäß lassen Spieler öfter mal das Profil daheim liegen, weswegen man als Gastgeber am besten die Charakterprofile nochmals ausgedruckt parat haben sollte.

Was soll ich sagen, wenn die Antwort aus meinem Profil oder Hinweis nicht ersichtlich ist?

Man darf als Nichttäter zwar nicht lügen, muss aber etwas erfinden und ausschmücken, falls etwas nicht bekannt ist. Aussagen wie "Keine Ahnung, das steht da nicht" sind absolut verboten und trüben den Spielspaß.

Kann man auch mit nur 7 Spielern spielen, wenn jemand absagt?

Nein! Das Spiel ist für 8 Personen geschrieben und jede Rolle ist wichtig.

Können mehr als 8 Personen mitspielen?

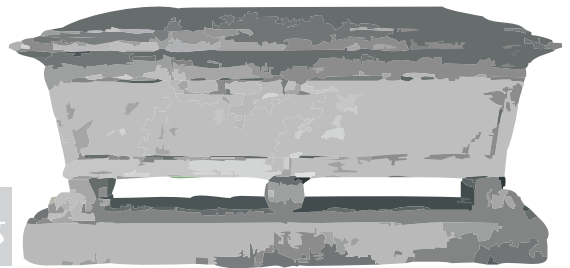
Zusätzliche Spieler kann man erfahrungsgemäß leicht integrieren, indem man ihnen Extrarollen gibt, etwa die Rolle des Butlers oder die Rolle der Köchin. Die Zusatzrollen sind nicht tatverdächtig und bekommen im Spiel auch keine Hinweise, können aber munter bei den Verhören mitreden und versuchen den Täter zu überführen. Mehr als drei Zusatzrollen sollte es allerdings nicht geben.

Kann der Gastgeber mitspielen?

Na klar. Der Gastgeber übernimmt eine beliebige Rolle und zusätzlich die Aufgabe des Spielleiters (sagt die neue Hinweiserunde an, verteilt auf Anfrage die Extrahinweise, liest die Auflösung vor). Voraussetzung ist natürlich, dass er weder die Charakterprofile, Hinweise, Auflösung noch die Extra-Hinweise vorher gelesen hat!



Ausdruckenleitung



Ausdruckenleitung:

Das Krimispiel gliedert sich in sieben Dateien, die teilweise unterschiedlich ausgedruckt werden sollten: Die folgenden Punkte zeigen an, auf welche Einstellungen man beim Druck der jeweiligen pdf-Datei im Druck-Popup achten sollte.

03_1_gruft_gastgeber.pdf (Sie lesen sie gerade):

Druckbereich: Alles
Exemplare: 1
Seitenanpassung: 'Auf Druckbereich verkleinern' oder 'Keine'

Die ausgedruckten Seiten können Sie gleich durchlesen.

03_2_gruft_einladung.pdf:

Druckbereich: Alles
Exemplare: 8
Seitenanpassung: 'Auf Druckbereich verkleinern' oder 'Keine'

Die ausgedruckten Seiten erst einmal auf die Seite legen.

03_3_gruft_charakterprofile.pdf

Druckbereich: Alles
Exemplare: 1
Seitenanpassung: 'Auf Druckbereich verkleinern' oder 'Keine'

Für jede Rolle des Spieles gibt es ein eigenes Charakterprofil. Jedes Profil besteht aus einem Deckblatt und 1-2 Seiten, die Sie auf keinen Fall anschauen dürfen, wenn Sie selbst mitspielen wollen. Trennen Sie den Ausdruck jeweils am Deckblatt und legen noch die zwei Seiten von der Einladung dazu, die Sie ja vorher 8x ausgedruckt haben. Vergessen Sie aber nicht die Einladungen auch auszufüllen und die Rolle, die übernommen werden soll, anzukreuzen. Das kommt dann in einen Umschlag und sollte von Ihnen eine Woche vor dem eigentlichen Krimispiel dem Gast gegeben werden.

03_4_gruft_tarotkarten.pdf

Druckbereich: erst **Seiten ... 1**, dann **Seiten ... 2**
Exemplare: 1
Seitenanpassung: **'Keine'**

Die Tarotkarten drucken Sie am besten auf zwei Visitenkartenbögen aus. Die Karten passen genau auf Standardvisitenkarten mit den Maßen 10x 85*54 mm (z.B. Zweckform C32010). Drucken Sie die Seiten am besten einzeln aus, da bei vielen Druckern beim Einzug von dickem Papier das darunterliegende Blatt ein Stück mit eingezogen wird und dadurch die zweite Seite dann nicht mehr genau zentral auf die Visitenkarte gedruckt wird.

Wenn Sie keine Visitenkartenbögen haben oder benutzen wollen, drucken Sie die beiden Seiten auf dickerem Papier aus und schneiden Sie dann die Karten aus.

Die 20 Tarotkarten dann der Madame Barbon-Rolle mitgeben, bzw. am Spieleabend zur Verfügung stellen.

Druckbereich

Alles
 Aktuelle Ansicht
 Aktuelle Seite
 Seiten

Drucken: Seiten umkehren

Seiteneinstellungen

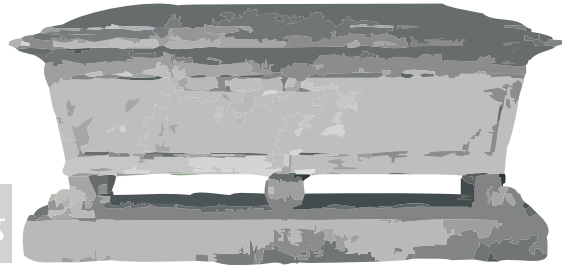
Exemplare: Sortieren

Seitenanpassung:

Automatisch drehen und zentrieren
 Papierquelle anhand der PDF Seitengröße auswählen
 Ausgabe in Datei umleiten
 Farbe schwarz ausgeben



Ausdruckenanleitung



03_5_gruft_spielleiter.pdf

Druckbereich: Alles
Exemplare: 1
Seitenanpassung: 'Auf Druckbereich verkleinern' oder 'Keine'

Die und auch die folgenden Ausdrucke brauchen Sie erst am Krimiabend und sollten sie bis dahin auch ungelesen einfach liegen lassen.

Sie enthält Namensschilder, die Tatortskizze, den Einführungstext und vier Extra-Hinweise. Wie Sie diese benutzen, können Sie in den Gastgeberinfos nachlesen.

03_6_gruft_hinweise.pdf

Druckbereich: Alles
Exemplare: 1
Seitenanpassung: 'Auf Druckbereich verkleinern' oder 'Keine'

Auch diese Ausdrucke brauchen Sie erst am Krimiabend und sollten sie bis dahin auch ungelesen einfach liegen lassen.

Sie enthält Hinweise für die drei Runden des Spiels. Für jede Hinweiserunde gibt es ein Deckblatt und jeweils einen Hinweis für jede Rolle.

Zu Beginn der Runde trennen Sie die Blätter wieder an den Deckblättern und verteilen die eigentlichen Hinweise an die entsprechenden Personen.

3_7_gruft_aufloesung.pdf

Druckbereich: Alles
Exemplare: 1
Seitenanpassung: 'Auf Druckbereich verkleinern' oder 'Keine'

Die Blätter der Auflösung brauchen Sie natürlich erst ganz am Schluss der Krimiparty und sollten sie bis dahin auch ungelesen liegen lassen.

Die Auflösung besteht wieder aus einem Deckblatt und zwei Seiten mit dem Lösungstext.