

Anleitung

Inhalt:

- ➔ Druckanleitung ('*bitte zuerst lesen*')
 - ➔ 1 Gastgeberheft
 - ➔ 1 Einladung (*bitte in der gewünschten Anzahl ausdrucken*)
 - ➔ Beweismappe Tatort (7 Beweise)
 - ➔ Texthinweise 1. Runde (10 Hinweise)
 - ➔ Beweismappe 2. Runde (12 Beweise)
 - ➔ Texthinweise 3. Runde (10 Hinweise)
 - ➔ Zeugenaussagen 4. Runde (10 Aussagen)
 - ➔ 10 Charakterprofile
 - ➔ 1 Auflösung

Hinweis für die Spielleitung, wenn sie selber mitspielen will:

Wenn Du selber noch nicht die Lösung kennst und Du beim Vorbereiten darauf achtest, dass Du nicht die Charakter der einzelnen Leute und die einzelnen Hinweise liest, könntest Du auch selber mitspielen. Du übernimmst einfach eine der Rollen und zusätzlich die Rolle der Spielleitung.

Allgemeines:

In der Zahnarztpraxis Dr. Bohr und Co ist ein Mord ist geschehen. Der Praxisinhaber Helmut Bohr und sein Kollege Dr. Karius liegen erschossen im Behandlungszimmer. Alle Mitspieler dieses Krimispiels sind verdächtig, den Mord begangen zu haben. Ihr müsst herausfinden, wer der Mörder ist. Dazu dürft Ihr Euch alles gegenseitig fragen. Gleichzeitig erhaltet Ihr in verschiedenen Runden des Spieles unterschiedlichste Texthinweise oder Beweise, die die Spieler geschickt einsetzen müssen, um somit dem Täter näher zu kommen.

In den Charakterprofilen steht, ob Ihr lügen dürft oder nicht. Das hängt damit zusammen, in wie weit Ihr etwas mit dem Mord zu tun habt. Wenn Ihr etwas gefragt werdet, was Ihr nicht wisst oder nicht wissen könnt, müsst Ihr Euch etwas ausdenken. Während des Spiels darf nicht in den Charakterbeschreibungen gelesen werden, Ihr solltet Euch alles einprägen, was wichtig ist oder Ihr macht Euch Notizen auf einem Extrazettel. Es wird immer wieder Hinweise von der Spielleitung geben, die Euch belasten werden. Somit muss auch immer spontan reagiert werden.

Mit wie vielen Personen kann ich „Die Rache der Frauen“ spielen?

Ideal sind 10 Personen, zusätzlich zum Spielleiter. Alternativ kann der Spielleiter auch selbst eine Rolle übernehmen (*siehe oben*). Wenn es mehr als 10 Personen sind, können die anderen Gäste Ermittlerrollen übernehmen. Diese würden dann in der Tatortrunde und den Runden 2 und 4 die Beweise verteilen und die Gesprächsleitung übernehmen. Wenn es 6,7,8 oder 9 Personen werden bestimmte Charakter, Hinweise und Beweise weg gelassen. Natürlich können wir an dieser Stelle nicht verraten, welche Personen weg fallen, dann würden wir einiges zu viel verraten. Schreib uns bitte eine Mail und wir verraten Dir, wie das Spiel individuell für Euch durchführbar ist.

Spielablauf:

1. Mit Hilfe der **Einladungspostkarten** kannst Du Deine Gäste einladen.
2. Zum Spiel bereitest Du alles entsprechend vor. Wie Du den Raum gestaltest, ist Deiner Phantasie überlassen. Da es in diesem Krimispiel, um eine Zahnarztpraxis geht, würde sich Arztdeko (Spritzen,

Papierlätzchen, Zahnbürste, Mundspiegel, alte Gebißabdrücke, Zahnpasta, Zungenreiniger, Zahnseide, alte Zahnsparren, aufbewahrte Milchzähne, Einmalhandschuhe, Mundschutz, Plastikbecher, Verbandszeug, Pflaster, usw....) anbieten. Wichtig ist es, dass alle an einem Tisch sitzen können (im Kreis oder Quadrat). An jedem Platz kommt ein Namenschild, Stift und Schreibpapier.

3. Wenn alle Mitspieler eingetroffen sind, stellst (oder liest) Du ihnen die **Grundsituation** (siehe unten) vor. Nun erhalten alle ihr **Charakterprofil**. Jeder hat 30 Minuten Zeit, sich in seine Rolle hineinzusetzen. Am besten ist es, wenn sich die Teilnehmer an einen stillen Ort zurückziehen. Es sollte keinen Kontakt zu den anderen geben. (*Wenn viel Zeit ist, kann diese Phase auch schon vorher geschehen; dann bitte die Charakterprofile zusammen mit den Einladungen vorab an die Mitspieler schicken; dann können sich die Teilnehmer evtl. auch entsprechend verkleiden.*)
4. Zum verabredeten Zeitpunkt treffen sich alle im Spielraum am Spielort.
5. Nimm Dir als Spielleiter in jeder Runde dieses **Gastgeberheft** zu Hilfe. Dann eröffnest Du das Spiel, indem Du die Spielleiterinfo vorliest und anschließend alle bittest, sich kurz vorzustellen.
6. Nun öffnest Du die **Beweismappe Tatort** und legst die **Beweise (0.1 bis 0.7)** vor. Du kannst die Beweise einzeln selbst vorstellen oder an die Teilnehmer verteilen und leitest das Gespräch ein mit den Worten: „Hier gibt es Skizzen der Polizeizeichnerin, der so einige Dinge am Tatort aufgefallen sind. Versuchen Sie herauszufinden, wie der Mord geschehen sein könnte“.
7. Wenn Du das Gefühl hast, dass jeder Beweis vom Tatort ins Gespräch gebracht wurde, teilst Du die **Texthinweise der 1. Runde (1.1 bis 1.10)** aus. Die neu gewonnenen Informationen sollen nun ins Gespräch gebracht werden. Dies sollten wirklich auch alle tun, mit der Ausnahme, dass ein Gesichtspunkt schon vorher zur Sprache gebracht wurde. Wieder gilt: Nacheinander Fragen stellen und auf Antworten warten! Nicht alle durcheinander reden! Sonst kommen wichtige Hinweise nicht zu Tage! Natürlich dürfen zwischendurch auch andere Fragen gestellt werden, die nichts mit den Hinweisen zu tun haben, aber weiter bringen könnten.
8. Wenn Du als Spielleitung das Gefühl hast, dass alle wichtigen Hinweise genannt wurden, verteilst Du die Beweise aus der Mappe **Beweise 2. Runde (2.1 bis 2.12)**. Es gibt dabei keine Regel, wer was bekommen sollte. Das entscheidest Du spontan. Es ist nur wichtig, dass niemand einen „Gegenstand“ bekommt, der ihn selbst belastet (alternativ können auch Ermittler diese Beweise vorstellen und die Verdächtigen dazu ins Kreuzverhör nehmen). Zu diesen Beweisen sollen die Teilnehmer sich wieder gegenseitig Fragen stellen.
9. Wenn alle Beweise "besprochen" sind, teilst Du die **Texthinweise der 3. Runde (3.1 bis 3.10)** aus.
10. Wenn auch die Runde beendet ist, sind die Zeugenaussagen aus der Mappe **Zeugenaussagen 4. Runde (4.1 bis 4.10)** an der Reihe.
11. Wenn wieder alles zur Sprache gebracht wurde, geht es zum Finale: Jeder kann noch einmal die letzten Fragen stellen, die ihm offen geblieben sind.
12. Jeder sagt nun, wen er ausliefern möchte. Möglichst mit Begründung!
13. Der oder die, welche(r) die meisten Stimmen erhalten hat, wird „ausgeliefert“. Bei Gleichstand beide.
14. Nun liest der Spielleiter die **Auflösung** vor.

Grundsituation:

Der letzte Freitag im Oktober, kurz vor Halloween, passiert in Grossdorf etwas Furchtbares. Die beiden Zahnärzte Dr. Bohr und Dr. Karius liegen tot im Behandlungszimmer ihrer Gemeinschaftspraxis. Auf den ersten Blick sieht es so aus, also ob sie sich gegenseitig erschossen haben. Doch irgendetwas stimmt nicht, als die Polizei den Tatort überprüft und so werden zunächst einmal Verdächtige zum Verhör geladen. Überraschenderweise sind es nur Frauen. Helft den Fall aufzuklären!

Die Verdächtigen

DIE ANGESTELLTEN DER PRAXIS „BOHR & Co“

Käthe Knochen

Die resolute 52jährige Arzthelferin ist seit Bestehen der Praxis mit „an Bord“. Sie ist ledig und hat keine Kinder, sie lebt für ihren Beruf! Bei den Ärzten kann sie mit ihrem über Jahre angeeigneten Fachwissen und ihrer absoluten Zuverlässigkeit punkten. Patienten beschweren sich manchmal über ihre spitze Zunge.

Sybille Biss

Die 27jährige eher schüchtern wirkende Sybille ist seit drei Jahren im Team der Praxis mit dabei. Vorher war sie als Helferin bei einer Kieferorthopädin tätig. Ihre mangelnde Berufserfahrung und den leichten Hang zur Tollpatschigkeit kann sie mit ihrem Fleiß und ihrem Ehrgeiz wieder wett machen. Patienten gegenüber zeigt sie sich einfühlsam und geduldig.

Sandy Heissfeger

Die 22jährige Auszubildende macht ihrem Namen alle Ehre. Sie zieht stets Blicke (besonders die der männlichen Patienten) auf sich. Vor gut einem Jahr hat sie ihre Ausbildung in der Praxis begonnen. Ihre fröhliche und lebhafte Art kommt sowohl bei den Ärzten, als auch bei den Patienten gut an.

DIE REINIGUNGSKRAFT

Loreen Kittelsche

Die 45jährige arbeitet bei dem Unternehmen „Wisch & Weg“, welches mehrere Arztpraxen der Stadt betreut. Sie ist zwei Praxen zugeteilt, zum einen der Praxis „Bohr & Co“, zum anderen der Praxis von Frau Dr. Speichel. Sie ist eine eher unauffällige Person, die ihre Arbeit sehr sorgfältig erledigt, ansonsten aber von den Angestellten der Praxen kaum wahrgenommen wird.

DIE KONKURRENTIN

Marlene Speichel

Die 40jährige Zahnärztin hat bis vor einem ¾ Jahr in der Gemeinschaftspraxis „Bohr & Co“ mit Dr. Helmut Bohr zusammengearbeitet. Dann hat sie eine eigene Praxis eröffnet, die sehr guten Zulauf hat. Was an ihr geschätzt wird, ist die Zeit, die sie sich für ihre Patienten nimmt.

DIE FAMILIENANGEHÖRIGEN

Caroline Bohr

Die 45jährige ist seit 20 Jahren mit dem Zahnarzt Dr. Helmut Bohr verheiratet. Sie haben eine gemeinsame Tochter und einen Sohn, der zurzeit in den USA ist. Caroline ist erst kürzlich wieder ins Berufsleben eingestiegen. Als Designerin arbeitet sie an einer eigenen Modekollektion, - der ‚Caro-linie‘ -, die demnächst auf den Markt kommen soll.

Tessa Bohr

Die 17jährige Schülerin ist die Tochter von Helmut und Caroline Bohr. Von ihren Freunden wird sie als weltoffene, herzliche Person beschrieben. Zu Hause zeigt sie sich zum Leidwesen ihrer Eltern eher angriffslustig und ausfallend.

Astrid Karius

Die 38jährige bildhübsche Astrid ist mit dem Zahnarzt Diego Karius verheiratet. Kinder haben die Beiden nicht. Astrid arbeitet halbtags in der Verwaltung eines Hotels. Die Angestellten der Praxis bekommen sie nur sehr selten zu Gesicht.

EINE PATIENTIN

Pia Patenta

Die 40jährige arbeitet als Verkäuferin in einer Boutique. Ihre Freizeit verbringt sie zu ihrem Ärger im Augenblick zum größten Teil in der Praxis „Bohr & Co“. Wurzelbehandlungen, Kronen, Zahnreinigung – das volle Programm... Die Arzthelferinnen sind mit ihr schon per Du...

EINE UNBEKANNTE

Charleen Rabe

Die 22jährige ist die Tochter des berühmten Wolfgang Rabe, dem Sänger der Musikgruppe „Kirchberger Finken“. Die anderen Verdächtigen kennen sie nicht. Möglicherweise ist sie Pharmareferentin, die ihre Produkte in den Praxen „an den Mann bringen“ möchte? Oder sie ist bei einer Werbeagentur tätig, die Logos für Arztpraxen entwirft?

© 2010 Kupferberg Kreativ

Idee: Holger Busch, Angelika Busch, Gitta Hesse, Anita Thiede / www.krimispiel.info

Zeichnungen: Anita Thiede / Layout: Markus Heßbrügge

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.

© 2010 Kupferberg-Kreativ