



Gastgeberheft

Anleitung

Inhalt:

- ➔ Druckanleitung ('bitte zuerst lesen') (nur in der CD Version enthalten)
- ➔ 1 Gastgeberheft
- ➔ 8 Einladungen (in der CD Version bitte in der gewünschten Anzahl ausdrucken)
- ➔ 8 Namenschilder (in der CD Version bitte in der gewünschten Zahl ausdrucken)
- ➔ Beweismappe Tatort (6 Beweise)
- ➔ Texthinweise 1. Runde (8 Hinweise)
- ➔ Beweismappe 2. Runde (8 Beweise)
- ➔ Zeugenaussagen 3. Runde (9 Aussagen)
- ➔ Beweismappe 4. Runde (8 Beweise)
- ➔ 8 Charakterprofile
- ➔ 1 Auflösung

Anzahl der Mitspieler:

Dieses Krimispiel ist für 8 Verdächtige gedacht. Wenn Ihr mehr Personen seid, kann der 9. Mitspieler die Rolle des Kapitäns und damit der Spielleitung übernehmen. Ein 10. Mitspieler könnte die Rolle der „Polizeizeichnerin“ (siehe unten) übernehmen. Wenn Ihr genau 8 Teilnehmer seid, übernimmt einer die Rolle des Kapitäns (Spielleitung) und gleichzeitig die Rolle eines Verdächtigen. Wenn Ihr 6 oder 7 Personen seid, findet Ihr die Hinweise zu den zu reduzierenden Rollen auf www.krimispiel-shop.de unter „Service Downloads“ (Benutzername: service / Kennwort: downloads).

Das ist passiert:

Die Passagiere auf hoher See hatten viel Spaß beim abendlichen Showprogramm, doch als das Programm vorbei ist, findet der Koch Toni Messer die Hostess Antonia Tirola tot in ihrer Kabine. Der Kapitän reißt die Ermittlungen an sich und findet Hilfe bei einer Passagierin, die beruflich als Polizeizeichnerin arbeitet. Die beiden untersuchen die Kabinen, nehmen Fingerabdrücke und tragen Beweise zusammen. Nach den ersten Erkenntnissen ruft der Kapitän 8 Verdächtige zusammen und übernimmt die Befragung.

Hinweis für die Mitspieler:

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.

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. 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 „**Das ist passiert**“ und „**Hinweise für die Mitspieler**“ (siehe oben) 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; dazu 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. Nun eröffnest Du das Spiel, indem Du alle bittest, sich kurz vorzustellen. Danach darf der Koch Toni Messer erzählen, was er am Tatort entdeckt hat.
6. Nun öffnest Du die **Beweismappe Tatort** und legst die **Beweise (0.1 bis 0.6)** vor. Du kannst die Beweise einzeln selbst vorstellen oder an die Teilnehmer verteilen. Diese Beweise werden im Laufe des Spiels immer wieder gebraucht. In dieser Runde dürfen sich die Verdächtigen auch schon gegenseitig die ersten Fragen stellen, die ihnen anhand ihres Charakterprofils gekommen sind.
7. Dann teilst Du die **Texthinweise der 1. Runde (1.1 bis 1.8)** aus. Die neu gewonnen 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. Es 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 2.8)**. 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 **Zeugenaussagen der 3. Runde (3.1 bis 3.9)** aus.
10. Wenn auch die Runde beendet ist, sind die Beweise aus der Mappe **Beweise 4. Runde (4.1 bis 4.8)** 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.

Verdächtige:

Der Kreuzfahrtdirektor: **Oscar Schiffchen (49)**

Als Kreuzfahrtdirektor ist er auf dem Schiff für das tägliche Bordprogramm verantwortlich. Er leitet und koordiniert die Auftritte der Künstler und moderiert die Shows. Er ist verheiratet mit Beatrix.

Die Chef-Hostess: **Beatrix von Lehnburg (50)**

Als Hostess ist sie für die Passagiere die Ansprechpartnerin Nr. 1, man könnte sie auch die „Kummerkastentante des Schiffs“ nennen. Für die Wünsche der Gäste hat sie stets ein offenes Ohr.

Seit 10 Jahren ist sie verheiratet mit Oscar.

Der Schiffsarzt: **Dr. Wolf Sonder (42)**

Der Doktor behandelt die großen und kleinen Weh-Wehchen der Passagiere, er hat seine festen Sprechzeiten, ist aber auch immer dann zur Stelle, wenn Not am Mann ist. Er ist verheiratet mit Inka.

Die Fitnesstrainerin: **Inka Sonder-Brause (38)**

Sie sorgt für das gesamte Sportprogramm an Bord. Sie betreut das Fitnessstudio und bietet unterschiedlichste Kurse an, -von Step-Aerobic bis hin zum Herz-Kreislauf-Training. Sehr gefragt sind die Zumba-Kurse!

Sie ist verheiratet mit Wolf.

Im Showprogramm treten auf:

Der Zauberer: **Ulf Caspar (30)**

Tagsüber sorgt er als Animateur für Stimmung an Bord, abends tritt er als Zauberer in den Shows auf. Bekannt ist er für seine Showeinlage „Die verschwundene Dame“.

Die Sängerin: **Bianca Note (33)**

Mit ihrer unverwechselbaren Stimme erzeugt sie im Abendprogramm Gänsehaut bei den Passagieren. Sie ist als Solistin tätig, leitet aber auch den „Bord-Chor“, bei dem sich alle interessierten Passagiere beteiligen dürfen.

DJ und Service: **Annabelle Gläschen (22)**

Wenn sie nicht als Kellnerin im Einsatz ist, legt sie als DJane im schiffseigenen Club Susanna auf.

In der Küche: **Toni Messer (52)**

Als leitender Küchenchef sorgt er für das tägliche Buffet und kulinarische Höhepunkte an Bord. Die MS Susanna hat es ihm zu verdanken, dass die Küche des Schiffs weltweit einen guten Ruf genießt.