



Hinweis zu Beginn

Die Spielleitung nimmt die Rolle von Matthias/Mathilda ein. Wir empfehlen, nicht aktiv am Spiel teilzunehmen.

Die Aufgaben des Spielleiters

Vor dem Krimidinner

- Sende den Mitspielenden ihre Charakterbeschreibungen und die Datei Übersicht_Charaktere zu
- Lies dich in die Hintergrundgeschichte und die Charakterbeschreibungen ein und nimm dir Zeit, dich in den Spielablauf einzulesen. Keine Sorge: Du musst dich nicht an alle Informationen erinnern oder Fragen der Teilnehmer*innen beantworten. Aber die Vorbereitung hilft dir, flüssig durch das Krimidinner zu führen!

Während des Krimidinner

- Eröffne das Krimidinner
- Erkläre deinen Mitspieler*innen die Spielregeln
- Informiere über das Geschehene

Setze den vorgegebenen Zeitplan um und lies allen Teilnehmer*innen die neuen Informationen vor
Führe zum Schluss die Abstimmung durch.

Woraus besteht das Krimi-Dinner

Einladung Diese Einladung sendest du als Spielleiter den Mitspieler*innen zu. Das kann ausgedruckt per Brief, per E-Mail oder in einem Messenger geschehen. Schicke die Einladung zusammen mit der Charakterbeschreibung.

Charakterbeschreibungen Jede*r Spieler*in erhält eine individuelle Charakterbeschreibung.



Allgemeine_Informationen_Krimidinner Eine kleine Anleitung, wie ein Krimidinner eigentlich funktioniert und gespielt wird.

Die Auflösung Wird erst ganz zum Ende nach der Abstimmung vorgelesen. Hier werden nochmal alle Informationen aufgedeckt.

Viele weitere Dateien Alle weiteren Dateien (Zeltplatzplan, Nachtwachenplan etc.) werden während des Spiels veröffentlicht oder vorgelesen. Wann es soweit ist, steht im Kapitel Spielablauf.

Verteilung der Charaktere

Je nachdem wie viele Mitspieler*innen sich finden, können die Charaktere frei von Geschlechterzuordnungen verteilt werden. Das Spiel ist für 11 Spieler*innen und 1 Spielleitung (= 12 Personen) ausgelegt. Hinweis: Die Namen wurden zufällig ausgewählt. Überschneidungen mit realen Personen sind dem Zufall geschuldet.

Spieler*innenanzahl	Charaktere	Hinweise
8 Spieler*innen / 1 Spielleiter*in	Ohne Eva/Evan, Carla/Carlo und Johannes/Johanna	
10 Spieler*innen + 1 Spielleiter	Der Spieleiter/Die Spielleiterin übernimmt die Rolle von Matthias/Matthilda	
9 Spieler*innen und 1 Spielleiter	Ohne Johannes/Johanna und Eva/Evan	
Weniger Spieler*innen	Ohne Jonas/Joana Ohne Jan/Janina	Die Spielleitung gibt zwei Mitspieler*innen seiner Wahl das Geheimnis von Jonas Preis



		Matthias/Matthilda (Spielleiter*in) gibt nach 60 Minuten Spiel Jans/Janinas Geheimnis der ganzen Runde bekannt.
--	--	---

Spezialfähigkeiten / Geheimnisse / Persönliche Ziele

Jede*r Mitspielende erhält einen Charakter zugeordnet und seine*ihre persönlichen Informationen. Jeder Charakter hat die Nacht am Zeltplatz aus seiner*ihrer ganz persönlichen Sicht erlebt.

Alle wollen natürlich die zwei zentralen Spielfragen herausfinden: Welche*r Mitspielende*r hat das Banner geklaut und wer hat die Küche verwüstet? Denn eines scheint klar: Es muss jemand aus der Roverrunde gewesen sein!

Dennoch verfolgt jede*r auch ganz eigene Ziele – und jede*r hat auch ganz eigene Geheimnisse, die er natürlich nicht einfach so Preis geben will! Und hier kommen die Spezialfähigkeiten ins Spiel. Mit diesen kann man auf andere Mitspieler*innen zugehen und Geheimnisse und Ziele herausfinden. Jetzt gilt es also zu taktieren, denn: Spezialfähigkeiten sind rar! Hat ein*e Mitspielende*r seine Spezialfähigkeiten verbraucht, benötigt er*sie andere Taktiken, um an die Informationen der Mitspieler*innen zu kommen!

Spielablauf

Während des Spiels müssen immer wieder Informationen bekannt gegeben werden. Diese helfen den Spieler*innen dabei, das Rätsel zu lösen. Für das Bekanntgeben sollten alle Spieler*innen wieder in einem Raum sein. Das sorgt aus Erfahrung auch dafür, dass dort viele Informationen einzelner Mitspieler*innen ausgetauscht werden.

Gerade, wenn das Spiel digital gespielt wird, kann es sein, dass sich die Charaktere in vielen kleinen Grüppchen verteilt haben. Wenn die



Informationen kundgetan wurden, sollte man sie allen verfügbar machen. Ob man dafür extra ein schwarzes Brett aufhängt, die Informationen auf einem Tisch auslegt oder in die Chatgruppe stellt, bleibt euch überlassen!

Die dargestellten Zeiten sind Näherungswerte. Bis das Spiel in Fahrt kommt, kann es zu Beginn ein bisschen dauern – die Leute müssen sich erst in ihren Charakteren und dem Spielprinzip einfinden. Irgendwann dann sollte aber alle 30 Minuten ein weiterer Hinweis kommen.

Spielzeit	Hinweis	Erklärung
Spielbeginn	01_Der Vorfall (Separates Dokument)	Erklärt die Spielfragen und muss zu Spielbeginn bekannt gegeben werden
+ 30 Minuten	02_Karte vom Zeltplatz (Separates Dokument)	
+ 60 Minuten	03_Nachwachenplan (Separates Dokument)	
+ 90 Minuten	04_Foto von Marens Marios Kamera (Separates Dokument)	
+ 120 Minuten	Abschlussrunde Sie dazu 05_Auflösung (Separates Dokument)	Abstimmung Auflösung Wer hat seine*ihre Ziele erreichen können?

Weitere Infos für den Spielleiter:

Johannes und Maren haben Spezialfähigkeiten, mit denen sie Informationen abfragen können.

Johannes kennt die Wahrscheinlichkeit jedes Roverundenmitglieds, mit der er / sie länger als bis 2 Uhr wach bleibt. Als Spielleitung nennst du ihm die Wahrscheinlichkeiten aller Personen.

Maren kann die Instagram-Profile von bestimmten Personen stalken und herausfinden, wer von wem am öftesten geliked wird. Zu einer Person wird jeder Name aus der Tabelle genannt. Diese Fähigkeit kann sie drei Mal einsetzen.



	Wahrscheinlichkeitsrechnung für Johannes/ Johanna	Instalikes für Maren /Mario Wer liked bei dieser Person am meisten Bilder
Jonathan / Jana	21%	Sebastian (aus anderem Stamm)
Jonas / Joana	58%	Elli / Elias
(Johannes / Johanna)		Eva / Evan
Jan-Hendrik / Henrietta	80%	Maren / Mario
Maren / Mario	80%	
Carla / Carlo	21%	Elli / Elias
Elli / Elias	50%	Carla / Carlo
(Eva / Evan)	13%	Johannes / Johanna
Joschka / Josephine	97%	Joschka / Josephine hat kein Insta
Anton / Anka	75%	Sebastian (aus anderem Stamm)
Jan / Janina	73%	Jan / Janina hat kein Insta



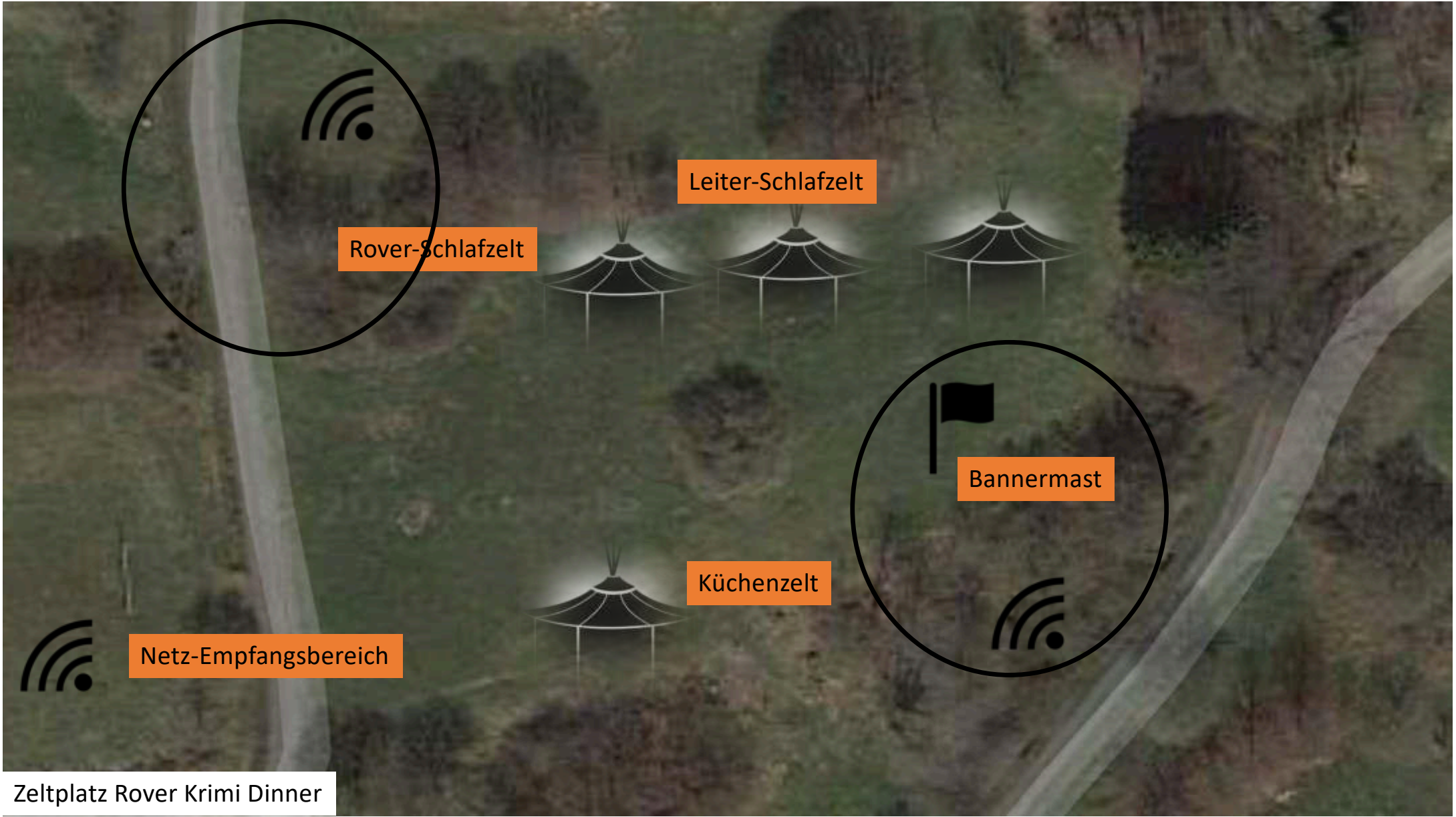
Der Vorfall

Das Lagerbanner wurde geklaut und große Verwüstung in der Küchenjurte angerichtet. Um 6.30 Uhr sind die zwei Jungpfadfinder*innen mit ihren Leiter*innen zum Frühstücksdienst aufgestanden, um Kaffee zu kochen und haben die verwüstete Küche vorgefunden.

Dabei ist dann auch aufgefallen, dass das Banner vom Stamm fehlt. Die Stammesvorstände sind außer sich! Es wird vermutet, dass die Roverrunde wieder Unfug getrieben hat und auch für den Bannerklau verantwortlich ist. Es ist bekannt, dass das Banner nur zu zweit geklaut werden kann.

Spielfragen:

1. Wer hat die Küche verwüstet?
2. Wer hat das Banner geklaut?



Rover-Schlafzelt

Leiter-Schlafzelt



Bannermast



Netz-Empfangsbereich



Küchenzelt

Zeltplatz Rover Krimi Dinner

Nachtwachenplan

Uhrzeit	Pfingstsamstag
00:00 – 02:00	Jonas / Joana und Joschka / Josephine
02:00 – 04:00	Maren / Mario und Jan- Hendrik / Henrietta
04:00 – 06:00	Elli / Elias und Carla / Carlos
Küchendienst ab 6:00	Jupfi-Leiter



Die Auflösung

Anka/Anton ist zwar ins Bett gegangen, hat sich aber heimlich wieder raus geschlichen, um sich mit ihrem Geliebten (Sebastian/Sara) zu treffen. Mit diesem machte sich einen romantischen Nachtspaziergang. Dort kam es zum Streit zwischen Anka/Anton und Sebastian/Sara. Als Treuebeweis klaute Anka/Anton dann gemeinsam mit Sebastian/Sara das Banner und dieser trug es zu seinem Stamm. Jan/Janina hat ein Pärchen spazieren sehen außerhalb des Platzes während er die Formel1-Ergebnisse gecheckt hat.

Jonathan/Jana hat sich nachts in die Küche geschlichen und Jonas/Joana beim Süßigkeiten naschen erwischt. Beide verließen die Küche dann aber in ordentlichem Zustand. Marens/Marios Fotokamera hat den Moment aufgenommen, als beide aus dem Zelt gingen - danach ist der Akku der Kamera leider leer gewesen. Joschka/Josephine hat schlafgewandelt und ist mitten in der Küche aufgewacht. Panisch hat er sich den Weg nach draußen gekämpft und dabei eine große Verwüstung angerichtet. Das ist ihm so peinlich, dass er heimlich ins Bett gegangen ist.