

ELTERNINFORMATION

KRIMIDINNER DAS KLASSENTREFFEN

WICHTIG!



Bitte lies dir diese Informationen nicht durch, wenn du beabsichtigst, am Krimidinner teilzunehmen, da hier alle Abläufe und Geheimnisse des Spiels offengelegt werden.



Diese Informationen sind ausschließlich für Eltern gedacht, die mehr über den Ablauf wissen möchten, um ihre Kinder bei der Durchführung des Krimidinner zu unterstützen.



Es ist nicht notwendig, die Elterninformation im Vorfeld des Spiels zu lesen. Sofern alle Punkte aus der Spielanleitung berücksichtigt werden, kann das Spiel starten. In der Spielanleitung werden alle notwendigen Vorbereitungen aufgeführt, dieses Dokument beschränkt sich ausschließlich auf die Abläufe während des Krimidinner.



Da die Spielunterlagen individuell entsprechend der Rollenauswahl erstellt werden, können nicht immer konkrete Rollennamen genannt werden.



KRIMIDINNER.PARTY

Allgemeine Informationen

Bei diesem Krimidinner steht der Spaß und das gemeinsame Rätseln im Vordergrund. Wir verzichten gänzlich auf brutale Schilderungen. Bei dem Mord, der im Laufe des Spiels geschieht, schaltet der betroffene Mitspieler das Licht aus und übernimmt in der nächsten Spielrunde die Rolle des Kommissars. So ist sichergestellt, dass alle Mitspieler das gesamte Spiel über aktiv dabei bleiben und niemand ausgeschlossen wird.

Die Rollen können sehr flexibel vergeben werden. So ist es beispielsweise möglich, amouröse Beziehungen auszuschließen, falls diese für Ihre Gruppe nicht passend sind. Dies können Sie bequem auf dem Dashboard bei der Rollenauswahl einstellen.

Auf dem Dashboard kann zudem hinterlegt werden, welcher Mitspieler als Gastgeber agiert. Diese Person hält zu Beginn der ersten Hinweiserunde eine Begrüßungsansprache und führt die Gruppe ins Spiel ein.

Einen expliziten Moderator oder Spielleiter benötigen Sie nicht. Die Informationen auf den Hinweiskarten sind so aufbereitet, dass die Mitspieler das Spiel vollständig eigenständig durchführen können. Alle notwendigen Anweisungen und Hinweise sind klar strukturiert und leicht verständlich formuliert.

Ablauf – Hinweiserunde 1

Zu Beginn des Spiels begrüßt der Gastgeber alle Teilnehmenden. Nach einer kurzen Vorstellungsrunde erklärt die Schulleitung die Spielregeln. Anschließend kommen die Mitspieler anhand ihrer Hinweiskarten miteinander ins Gespräch und berichten über ihre Berufe, Erinnerungen und Erlebnisse aus der Schulzeit.

Ein besonderes Highlight der ersten Spielrunde ist eine gemeinsame Bildershow: Eine dafür vorgesehene Person zeigt Fotos aus der Schulzeit, die von einem passenden Song begleitet werden und für nostalgische Stimmung sorgen.

Am Ende der ersten Hinweiserunde kommt es zum entscheidenden Wendepunkt des Spiels: Die Schulleitung stirbt. Dies wird symbolisch dargestellt, indem sich die betreffende Person auf den Boden legt und das Licht im Raum ausgeschaltet wird.

Unterstützungsmöglichkeiten in Hinweiserunde 1

- **Timing der Bildershow:**
Die Person, die laut Hinweiskarte 1 für die Bildershow zuständig ist, hat die Aufgabe, diese **20 Minuten nach der Vorstellungsrunde** zu starten. Erst nach der Bildershow erfolgt der Mord. Sollte dieser Hinweis übersehen werden und die Spielrunde dadurch nicht voranschreiten, kann diese Person daran erinnert werden.

Ablauf – Hinweiserunde 2

Nach dem Tod der Schulleitung übernimmt der Mitspieler in der zweiten Runde die Rolle des Kommissars. Die Hinweiserunde 2 mit der Ansprache des Kommissars begonnen. Nun arbeiten die Mitspieler in Gruppen zusammen, um den Mord aufzuklären. Dafür stehen verschiedene Ermittlungsunterlagen zur Verfügung:

Ermittlungsgrundlagen

- die **Briefbox**
- ein **Chatverlauf des Abends**
- die **Bilder aus Hinweiserunde 1**
- ein **Notizbuch** (abhängig von der gewählten Rollenkonstellation)

Verdachtsstränge und Motive

Im Laufe der Ermittlungen ergeben sich mehrere Verdachtsmomente und mögliche Motive:

1. **Die Briefbox – das Mordmotiv**
Eine Person hat ihr Abiturzeugnis gefälscht, um für ihr Wunschstudium zugelassen zu werden. Der entscheidende Beweis befindet sich in der Briefbox: Die belastende Notiz wurde auf einem Fehldruck des Zeugnisses verfasst. Zusätzlich zeigen die Bilder aus Hinweiserunde 1 ein Überwachungskamerabild dieser Person im Raum der Schulleitung, in dem die Zeugnisse aufbewahrt wurden. In der verzweifelten Hoffnung, die belastende Briefbox zu finden, stieß diese Person die Schulleitung die Treppe hinunter – im Glauben, die Box befinde sich in deren Tasche.
2. **Chat-Nachrichten**
Eine weitere Person gerät aufgrund bestimmter Chatnachrichten über das Opfer unter Verdacht. Die Zeitstempel belegen jedoch, dass sie sich bereits deutlich vor der Tat wieder beruhigt hatte und somit als Täter ausscheidet.
3. **Interesse am „perfekten Mord“ (optional, abhängig von der Rollenkonstellation)**
Eine Person wird verdächtigt, da sie sich intensiv mit dem Thema „perfekter Mord“ beschäftigt hat. Ein Notizbuch entlastet sie jedoch: Darin steht, dass ein tödlicher Stoß an den Füßen erfolgen müsse, um keine Hämatome zu hinterlassen. Tatsächlich wurde das Opfer jedoch von hinten am Rücken gestoßen.
4. **Pfeffer-Allergie**
Eine weitere Person versuchte, jemand anderen gezielt durch das Ausnutzen einer bekannten Pfeffer-Allergie außer Gefecht zu setzen, um sich selbst einen Vorteil zu verschaffen (eine Reise nach Mallorca). Dieser Vorfall sorgt für zusätzliche Spannungen, ist jedoch nicht das Mordmotiv.

Unterstützungsmöglichkeiten in Hinweiserunde 2

- **Hilfestellung bei der Gruppenarbeit:**
Sollten die Mitspieler Schwierigkeiten haben, die Dokumente auszuwerten oder strukturiert zu ermitteln, können gezielte Hinweise gegeben werden:

- Bei den Chat-Nachrichten sind die **Zeitstempel** entscheidend.
- Im Notizbuch ist die **exakte Beschreibung der Stoßtechnik** relevant.
- Bei der Briefbox sollten sowohl **der Inhalt der Notiz als auch das verwendete Papier** genau betrachtet werden.
- **Gruppenarbeit flexibel beenden:**

Wenn die Ermittlungen zu lang dauern oder die Spielfreude nachlässt, kann die Gruppenarbeit jederzeit beendet werden und die Anklagekarten verteilt werden. In der abschließenden Auflösung werden alle Motive, Zusammenhänge und Beweise ausführlich erklärt.

Bei weiteren Fragen zum Spiel oder zum Ablauf kannst du dich jederzeit gerne an mail@krimidinner.party wenden.