

ELTERN-INFORMATION



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 Information ist 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.



KRIMIDINNER.PARTY

Ablauf Hinweissrunde 1:

In der ersten Hinweissrunde erfahren alle Mitspieler, dass sie kurz vor dem Verschwinden des Hausmeisters eine mysteriöse SMS von ihm erhalten haben. Jede Nachricht beinhaltet ein Rätsel, dessen Lösung eine Zahl ist. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst und die Ergebnisse richtig kombiniert werden, kann eine vollständige Telefonnummer ermittelt werden.

Beim Anruf der Telefonnummer (via Telefon ins deutsche Festnetz oder über die Krimidinner-Website www.krimidinner.party/telefon) meldet sich ein Anrufbeantworter. Dieser wurde vom Hausmeister bei seiner Flucht besprochen. Die Mitspieler erfahren die Hintergründe zum Verschwinden des Hausmeisters.

Unterstützungsmöglichkeiten Hinweissrunde 1:

- **Alle SMS-Nachrichten des Hausmeisters sind wichtig.** Dies gilt insbesondere auch für Nachrichten, die der Hausmeister an Personen gesendet hat, die nicht beim heutigen Treffen anwesend sind. So konnte der Hausmeister nicht voraussehen, wer sich treffen wird, um nach ihm zu suchen.
- **Hilfe bei den einzelnen Rätseln:** Wenn die Mitspieler bei den SMS-Nachrichten vom Hausmeister nicht weiterkommen, können sie sich Hilfe holen (über www.krimidinner.party/raetsel). Der Link ist in den Hinweiskarten einzelner Mitspieler angegeben. Darüber kann mit dem Bruder eines Mitspielers kommuniziert werden, der Zugriff auf alle Nachrichten des Hausmeisters hat und bei der Lösung der Rätsel unterstützt.
- **Reihenfolge der Lösungszahlen:** Die Lösungen der einzelnen Rätsel müssen in der richtigen Reihenfolge angeordnet werden, um die Telefonnummer zu entschlüsseln. Die Reihenfolge wird durch die Geburtstage der Schüler bestimmt, beginnend mit dem Schüler, der als erstes im Jahr Geburtstag hat. In den Spielunterlagen findet sich eine Notenübersicht des Erdkundeunterrichts, die auch die Geburtstage enthält. Falls die Mitspieler hier nicht weiterkommen, kann ebenfalls der Chat dazu befragt werden (über www.krimidinner.party/raetsel).
- **Telefonnummer:** Falls der Chat aus technischen Gründen nicht genutzt werden kann, ist nachfolgend die gesuchte Telefonnummer aufgeführt: +49 8252 9639592

Ablauf Hinweissrunde 2:

In seiner Nachricht auf dem Anrufbeantworter informiert der Hausmeister die Schüler, dass er sich bewusst versteckt hält, weil er sich verfolgt fühlt. Er beschreibt zwei mögliche Gründe für seine Befürchtungen:

- **Mysteriöser grüner Rucksack:** Der Hausmeister entdeckte am Abend vor seinem Verschwinden einen grünen Rucksack auf dem Schulgelände, den er eigentlich zu den Fundsachen bringen wollte. Zu Hause fand er jedoch Geld und mysteriöse Unterlagen im Rucksack, was ihm ein ungutes Gefühl gab. Daraufhin kopierte er die Unterlagen und versteckte sie in der Turnhalle – diese bilden die Beweismittel für die zweite Hinweissrunde.
- **Verwechslung beim Bankraub:** Der Hausmeister offenbart, dass sein wahrer Name nicht Herr Jensen ist. Vor Jahren wurde er fälschlicherweise für einen Bankräuber gehalten, weil er diesem das erbeutete Geld abnahm. Er hat den wahren Bankräuber, den Vater eines Mitschülers, kürzlich wiedererkannt und auch dazu relevante Unterlagen versteckt.

Unterstützungsmöglichkeiten Hinweissrunde 2:

- **Die exakte Lösung ist nicht ausschlaggebend:** Keine Sorge, wenn die Mitspieler aus der Analyse der Unterlagen nicht die korrekten Schlüsse ziehen. In der Auflösung des Spiels wird der Hausmeister in jedem Fall gerettet und der Schulball findet statt. Es ist also stets ein positives Ende gesichert. Sollten die Mitspieler während der zweiten Hinweissrunde erschöpft sein, können die Anlegekarten verteilt werden, um die Spielrunde abzuschließen.
- **Auflösung des Krimidinner:** Du kannst dich gerne mit der Auflösung vertraut machen. Diese befindet sich auf der letzten Seite in dem Dokument, das für das Krimidinner auszudrucken ist. Wenn du die Lösung kennst, kannst du den Mitspielern einige Hinweise geben, um sie bei der Analyse zu unterstützen.

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