



ALB MIT IHREM KOPF

AB MIT IHREM KOPF



Infos

Spielanleitung

Spielmaterialien

Autorin: Nikola Giese

Erschienen im Cocolino Verlag: 2024



HERZLICHEN DANK,

dass Sie sich für ein Krimidinner aus dem Cocolino Spielverlag entschieden haben. Dieses Krimidinner ist für vier Personen geschrieben. Alle Rollen sind verdächtig und Sie können als Gastgeber:in natürlich mitspielen. Auf den folgenden Seiten finden Sie die Spielmaterialien, die Spielanleitung und wertvolle Tipps, wie Sie einen unvergesslichen Abend im Freundeskreis, mit der Familie oder dem Kollegium verbringen können. Wir wünschen beste Unterhaltung und einen spannenden Krimidinner-Abend!

Was IST PASSIERT?

Für ihre Verlobungsfeier haben Scarlett und Leo das kleine Schlösschen Wrinkle Castle in eine bizarre Traumwelt verwandelt: Uhren und Teetassen baumeln von den Zweigen der umstehenden Bäume; tiefrote Rosenbüsche verströmen ihren betörend süßen Duft im Park; die Tischchen sind geziert von Spielkarten und kleinen Porzellanhasen. Passend zum Setting hat das Paar jedem Gast eine Rolle aus Alice im Wunderland zugeteilt. Es soll – nein, es muss – ein weiterer Höhepunkt ihres glamourös inszenierten Lebens werden, in dem alles ach-so-perfekt zu sein scheint.

Doch der Abend versinkt im Chaos, ein Zwischenfall reiht sich an den nächsten, bis schließlich grelles Blaulicht das Wunderland zerreit – ganz zur Genugtuung derjenigen, die dem Paar ihr Glück nicht gönnen. Es zeigt sich, dass nicht nur die Dekoration, sondern auch das Lächeln der Gäste eine Kulisse bleibt, hinter der sich Feindseligkeiten, Missgunst und schwelende Konflikte verstecken.

Schlüpfen Sie durch den Kaninchenbau in die märchenhafte Welt von Alice im Wunderland und finden Sie heraus, warum Scarlett und Leo ihre eigene Verlobungsfeier nicht überlebten.

»Wie gefällt dir die Königin?« fragte die Grinsekatze leise. »Ganz und gar nicht,« sagte Alice, »sie hat so sehr viel —« da bemerkte sie eben, dass die Königin dicht hinter ihr war und zuhörte...

Worum GEHT ES?

Um Spiel und Spaß! Gemeinsam mit Ihren Gästen schlüpfen Sie in verschiedene Rollen und ermitteln in einem spannenden Mordfall. Allerdings ist Vorsicht geboten: Der Täter oder die Täterin sitzt mit am Tisch. Er oder sie darf lügen und wird versuchen, alle anderen auf eine falsche Fährte zu locken. Aber auch die übrigen Gäste haben dunkle Geheimnisse und geraten schnell in Verdacht!

Während des Spiels wird ein Essen serviert, ob Pizza bestellen oder ein 3-Gänge Menü – alles ist erlaubt. Es wird gelacht und ausgiebig diskutiert. Im Laufe des Spiels tauchen neue Fakten und Hinweise auf, um den Täter oder die Täterin zu überführen. Am Ende darf verdächtigt und über den Täter abgestimmt werden. Schaffen Sie es, den Fall zu lösen?


Wie lange dauert ein Spiel?

Zwischen 2 und 4 Stunden. Die genaue Dauer hängt natürlich von den Spielerinnen und Spielern ab, wer gern und ausgiebig diskutiert, benötigt etwas länger.

Ab welchem Alter kann jemand mitspielen?

Wir haben dieses Krimidinner so geschrieben, dass es mit und von Jugendlichen gespielt werden kann. Wir empfehlen es *ab 12 Jahren*. Während des Spiels wird ein Mordfall aufgeklärt. Außerdem





werden in einer Nebenhandlung Drogen thematisiert. Wenn Sie unsicher sind, ob Ihre Gruppe bereits „alt genug“ für dieses Krimidinner ist, schreiben Sie uns gern eine Email an: info@cocolino-spieleverlag.de

Soll ich mich verkleiden?

Natürlich ist Verkleiden kein Muss, aber wir empfehlen es ausdrücklich, da das Krimidinner dadurch viel lustiger wird und es einfacher fällt, in die entsprechenden Rollen zu schlüpfen. Auch kleine Accessoires können einen großen Unterschied machen.

VORBEREITUNGEN

Ausdrucken

Um das Krimidinner spielen zu können, ist es notwendig, die Dokumente „Hinweise“, „Ermittlungsergebnisse Inspektor Bell“, „Auflösung“ und die Spielmaterialien aus diesem Dokument (Namenskarten, Einleitungsrede, Zeitplan und Übersichtskarte) auszudrucken. Wenn Sie die Charakterbeschreibungen per E-Mail als Einladung verschicken, müssen Sie diese nicht noch einmal drucken. Zur Not kann jederzeit auch ein Handy oder ein Tablet den Ausdruck ersetzen. Allerdings empfehlen wir aufgrund der schöneren Atmosphäre, den Einsatz von Handys zu minimieren. Wenn Sie als Gastgeber/in mitspielen möchten, dürfen Sie die Dokumente „Hinweise“, „Ermittlungsergebnisse“, „Auflösung“ und die Charakterbeschreibungen der anderen Personen natürlich nicht lesen.

Tipp: Um Papier zu sparen, können Sie die „Hinweise“ auf Vorder- und Rückseite drucken. Wer etwas kleinere Schrift nicht scheut, kann auch zwei Seiten auf ein Blatt drucken. (Oder beide Varianten kombinieren.)

Das Essen

Das Menü ist gänzlich Ihnen überlassen. Wenn Sie selber mitspielen möchten (was wir empfehlen), sollte die Essensbereitung allerdings nicht zu lange dauern, da sich sonst das Spiel in die Länge zieht. Raclette, Fondue oder ein vorbereitetes 3-Gänge Menü haben sich bewährt. (Wobei man in den Pausen zwischen den Gängen die neuen Hinweise liest und während des Essens diskutiert.)

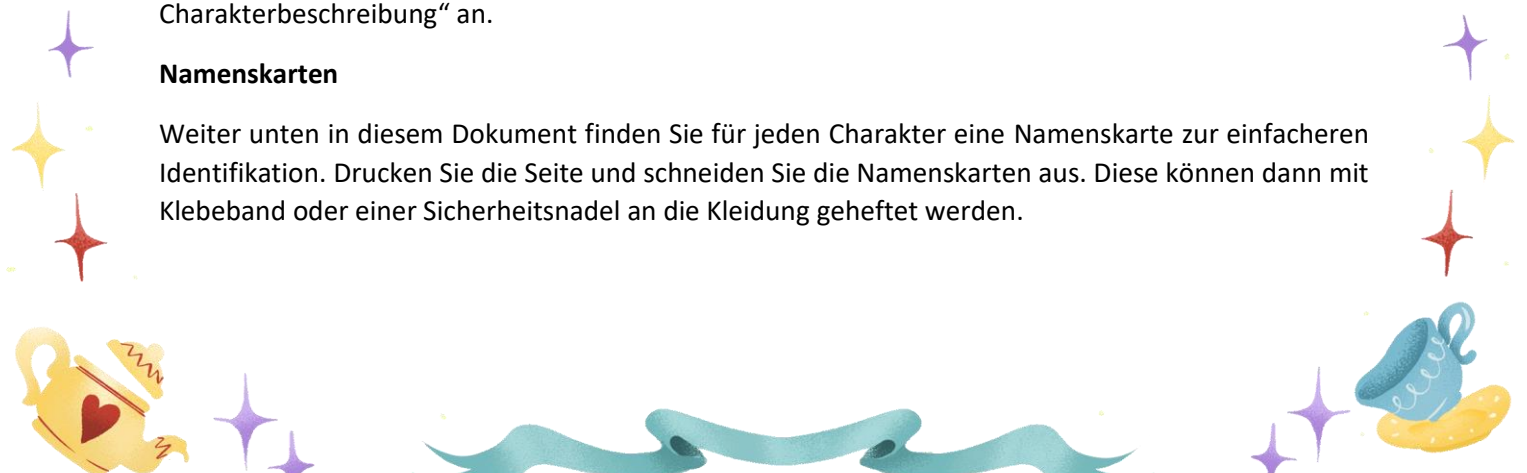
Die Einladungen

Wenn Sie möchten, können Sie das Spiel spontan spielen und die Charakterbeschreibungen direkt am Anfang des Spiels austeilen. Haben Sie noch etwas Zeit bis zum Spieleabend, dann empfehlen wir, die Charakterbeschreibungen vorher zu verteilen, damit sich die Mitspieler und Mitspielerinnen diese in Ruhe durchlesen und entsprechend verkleiden können.

Unser Tipp: Schicken Sie eine E-Mail an Ihre Gäste und hängen Sie die fertige Datei „Einladung und Charakterbeschreibung“ an.

Namenskarten

Weiter unten in diesem Dokument finden Sie für jeden Charakter eine Namenskarte zur einfacheren Identifikation. Drucken Sie die Seite und schneiden Sie die Namenskarten aus. Diese können dann mit Klebeband oder einer Sicherheitsnadel an die Kleidung geheftet werden.



Skizze von „Wrinkle Castle“ und Zeitplan

Am Ende dieses Dokuments finden Sie eine Übersicht von Wrinkle Castle und den Zeitplan der Feier. Diese Dokumente sind für die Ermittlungen wichtig. Drucken Sie die Seiten ein- oder zweimal aus und platzieren Sie diese beim Krimidinner für alle Gäste sichtbar auf dem Tisch.

Deko

Schön dekoriert macht das Krimidinner doppelt Spaß. Zu einem Alice-im-Wunderland-Motto lassen sich mit einfachen Mitteln schöne und kostengünstige Tischdekorationen zaubern. Verschnörkelte Teetassen, Hasen aus der Osterdeko, Spielkarten, Rosen, Bilderrahmen mit kleinen Zitaten aus dem Buch und dazu ein paar Kekse – schon sind Sie im Wunderland.

VERTEILUNG DER CHARAKTERE

Jeder Mitspieler und jede Mitspielerin erhält einen Charakter, den Sie bestimmen. Nutzen Sie dazu die nun folgenden Kurzbeschreibungen, aber lesen Sie bitte nicht die Charakterprofile. Anfängern raten wir, die Rollen ähnlich den Eigenschaften und des Alters der Charaktere zu vergeben. Profis und Personen mit guten Schauspielfertigkeiten finden oft Freude daran, gegensätzliche Charaktere zu spielen. Natürlich können männliche und weibliche Rollen frei an beide Geschlechter verteilt werden, meistens sorgt dies sogar für zusätzliche Heiterkeit. Folgende Charaktere gibt es:

Die beiden Opfer (diese beiden Charaktere werden **nicht** verteilt, sie sind bereits tot)

Scarlett Rose, verkleidet als „Herzkönigin“ (29): Die erfolgreiche Influencerin will, dass ihre Verlobungsfeier perfekt wird. Millionen Follower warten gespannt auf jeden Augenblick ihres glamourösen Lebens. In ihrem straff organisierten Tagesplan war ihr eigener Mord nicht vorgesehen.

Leo Cooper, verkleidet als „Herzbube“ (30): Seinen durchtrainierten Oberkörper kennen die meisten nur ohne T-Shirt. Er und Scarlett präsentieren sich der Welt als perfektes Liebespaar – dauerlächelnd auf dem Sonnendeck des Lebens. Nur wenige Spuren deuten auf seine eigene, schwierige Vergangenheit hin.

Der Inspektor (dieser Charakter wird **nicht** verteilt, aber die Ermittlungsergebnisse werden zu Anfang jeder Runde vorgelesen)

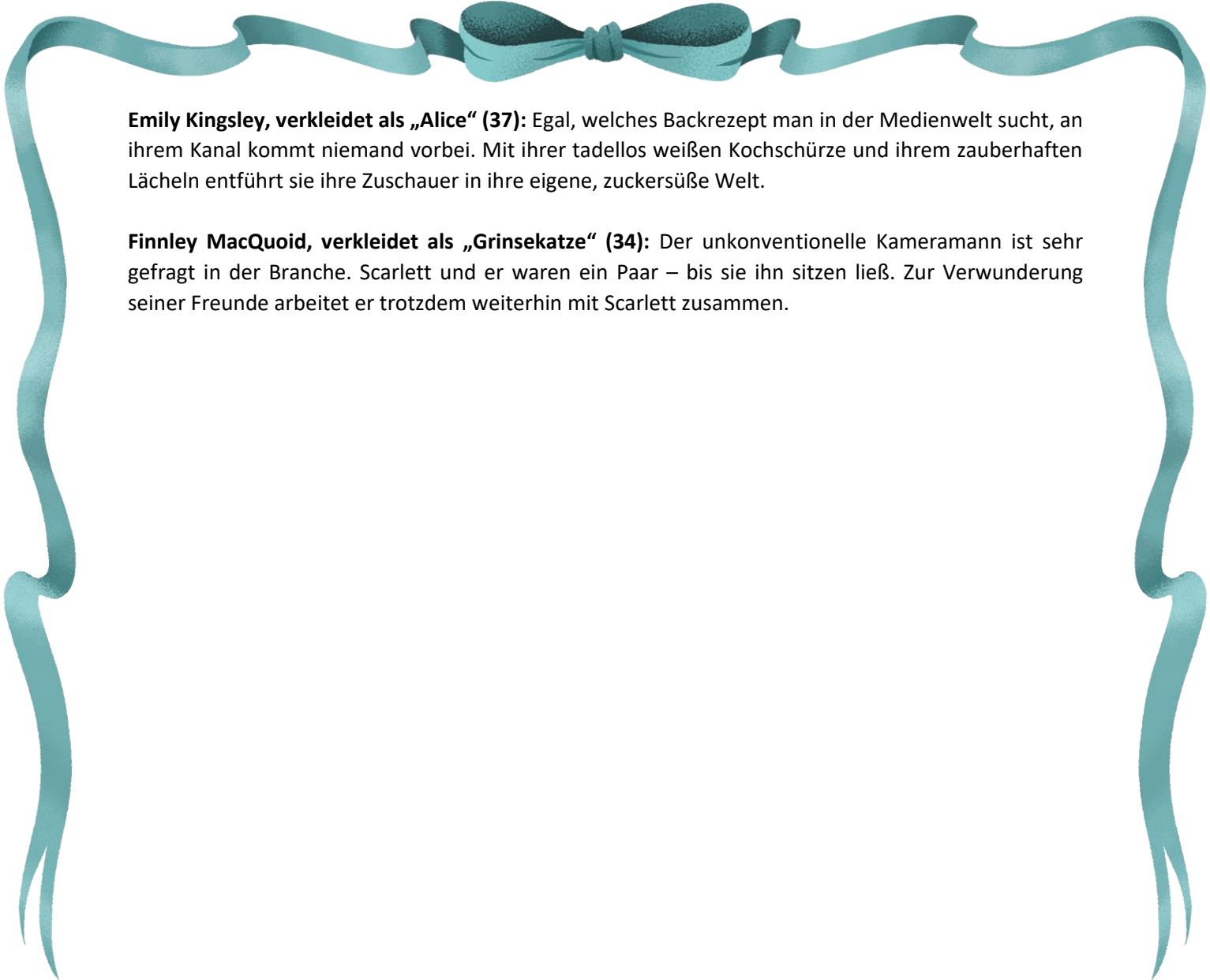
Inspektor Tyler Bell (32): Der Inspektor ist samt Spurensicherung vor Ort, überprüft Alibis und sichert Beweise.

Die Verdächtigen

Lily Davis, verkleidet als „Weißer Hase“ (28): Sie ist Scarletts persönliche Assistentin und liest ihrer besten Freundin jeden Wunsch von den Augen ab. Bescheiden und loyal ist sie stets an ihrer Seite und behält den Zeitplan im Auge. Niemand wäre als Trauzeugin besser geeignet.

Robbie Barbrow, verkleidet als „Hutmacher“ (31): Spiel, Spaß und Spannung. Leos Trauzeuge fühlt sich erst richtig lebendig, wenn ihm das Adrenalin durch den Körper pumpt. Mit seinen waghalsigen Stunts und seinem wahnsinnig schrägen Humor begeistert er seine Fangemeinde.





Emily Kingsley, verkleidet als „Alice“ (37): Egal, welches Backrezept man in der Medienwelt sucht, an ihrem Kanal kommt niemand vorbei. Mit ihrer tadellos weißen Kochschürze und ihrem zauberhaften Lächeln entführt sie ihre Zuschauer in ihre eigene, zuckersüße Welt.

Finnley MacQuoid, verkleidet als „Grinsekatze“ (34): Der unkonventionelle Kameramann ist sehr gefragt in der Branche. Scarlett und er waren ein Paar – bis sie ihn sitzen ließ. Zur Verwunderung seiner Freunde arbeitet er trotzdem weiterhin mit Scarlett zusammen.





SPIELANLEITUNG

1. Akt – Die Einführung

Zu Beginn des Spiels liest Lily Davies den Einführungstext (am Ende dieses Dokuments) vor. Danach stellt sich jeder Charakter kurz vor: Wie heißt er, was macht er, warum ist er hier. Fragen sind hier noch nicht erlaubt.

2. Akt – Hinweiserunde 1

Die Hinweise 1 werden geheim an die jeweiligen Personen ausgeteilt. Nun liest jeder seine Hinweise für sich durch. Sind alle fertig, werden die neuen Ermittlungsergebnisse von Inspektor Tyler Bell vorgelesen und diskutiert. Die gelesenen Hinweise werden nun angesprochen und ebenfalls diskutiert. Es gilt dabei, dass alle Hinweise, welche **die eigene Person nicht belasten** den anderen mitgeteilt werden sollten.

Als Orientierung ein Beispiel: Wenn Sie (bzw. Ihr Charakter) Geldsorgen plagen und dies ein Motiv für die Tat wäre, dann sollten Sie es lieber nicht ansprechen. Aber auch wenn *die innig geliebte* Ehefrau mit dem Toten noch eine Rechnung offen hat, brauchen Sie es nicht der gesamten Runde erzählen. Wenn Sie aber *den Drachen, mit dem sie leider auch noch verheiratet sind*, aus tiefstem Herzen hassen, dann sollten Sie mit Genugtuung den anderen Gästen vom Motiv ihrer Gattin berichten.

Nur der Täter darf (und sollte) zum Tathergang lügen, um nicht verdächtig zu werden, muss aber aufpassen, dass er oder sie sich nicht in den eigenen Lügen verstrickt.

Alle anderen Spieler und Spielerinnen sind der Wahrheit verpflichtet. Interpretationen und weitflüchtende Antworten sind erlaubt, führen aber leicht zu Verdächtigungen. Wird man konkret gefragt, muss man sein Wissen teilen (auch wenn man es aus gutem Grund nicht selber angesprochen hat.)

Sollte eine Antwort nicht aus der Charakterbeschreibung oder den Hinweisen hervorgehen, dürfen (und müssen) Sie kreativ werden. Erfinden Sie eine Geschichte und improvisieren Sie.

Hier ein Beispiel:

Person 1 hat mit dem Toten letztes Jahr eine Bank ausgeraubt. Und wird nun gefragt: „Woher kennen Sie den Toten?“ Person 1 sagt: „Ich kenne ihn von meiner Ausbildung als Fleischereifachverkäufer.“ Das ist frei erfunden und eine erlaubte „Interpretation der Wahrheit“, da diese Info nicht im Spiel gegeben ist. Die konkrete Frage: „Haben Sie mit dem Toten zusammen eine Straftat begangen?“ hätte Person 1 allerdings mit „Ja, habe ich.“ beantworten müssen.

Wenn Sie bemerken, dass Sie unabsichtlich gelogen haben, beispielsweise, weil ein Hinweis erst in der darauffolgenden Runde ans Licht kam, dann sollten Sie dies so schnell wie möglich revidieren.

Die Hinweiserunde endet, wenn alle Hinweise diskutiert wurden und niemand weitere Fragen hat. Dies dauert in der Regel 30 - 45 Minuten.

3. Akt – Hinweiserunde 2

Diese Runde wird genauso wie die Hinweiserunde 1 gespielt.





4. Akt – Hinweiserunde 3

Dies ist eine Gerüchterunde. Jeder Spieler und jede Spielerin erhält in seinem Hinweisheft ein Gerücht, dass er oder sie vorträgt. Dieses kann wahr oder total falsch sein. Finden Sie es heraus!

5. Akt – Hinweiserunde 4

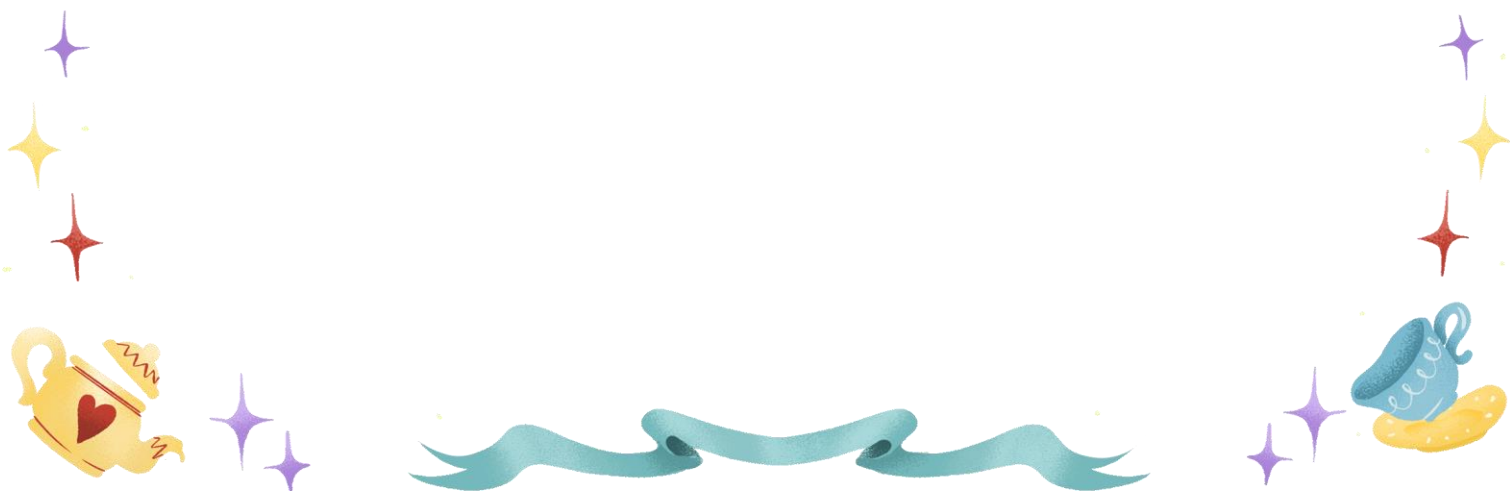
Diese Runde wird genauso wie die Hinweiserunde 1 gespielt.

6. Runde – Auflösung

Es wird spannend! Jeder schreibt verdeckt auf einen eigenen Zettel den Namen des von ihm angeklagten Mörders oder der Mörderin. Reihum dreht nun jeder sein Zettel um und erklärt, warum er genau diese Person des Mordes bezichtigt. Sind alle Spieler und Spielerinnen an der Reihe gewesen, wird das Dokument „Auflösung“ verlesen.

Damit endet das Krimidinner. Kritik und natürlich auch Lob nehmen wir gern entgegen. Schreiben Sie einfach eine E-Mail an info@cocolino-spieleverlag.de

Und noch etwas: Es kann passieren, dass ein Spieler oder eine Spielerin einen Fehler macht oder die Auslegung der Regeln überstrapaziert. Seien Sie nicht zu streng, sondern spielen Sie das Spiel mit Freude und Spaß weiter. Denn darum geht es hier schließlich.



NAMENSKARTEN ZUM ANSTECKEN ODER ANKLEBEN

Lily Davis

ROBBIE
BARBROW

EMILY
KINGSLEY

FINNLEY
MacQUOID




EINFÜHRUNGSTEXT

Folgende kleine Regelwiederholung bitte nicht vergessen:

Die Hinweise werden in der jeweiligen Runde ausgeteilt. Um den Fortgang der Geschichte zu konstruieren, sollten alle Hinweise, welche **nicht** die eigene Person belasten, angesprochen werden. Wenn eine Information die eigene (oder eine befreundete Person) belastet, dann ist es erlaubt und sinnvoll, diese zu verschweigen. Wird man jedoch konkret danach gefragt, dann muss wahrheitsgemäß geantwortet werden.

Mit einer Ausnahme: Der Täter oder die Täterin darf immer lügen. Alle anderen Spieler und Spielerinnen sind der Wahrheit verpflichtet.



(Lily Davis liest vor.)

Ich weiß gar nicht, wo ich anfangen soll,

eigentlich wollten wir Leos und Scarletts Verlobung feiern. Und nun? Wir müssen unbedingt herausfinden, wer für diese Tat zur Rechenschaft gezogen werden muss! Um die Ermittlungen einzuleiten, möchte ich alle Anwesenden bitten, sich in drei bis vier Sätzen vorzustellen. Lasst bitte alle in Ruhe ausreden. Ich mache dann einfach mal den Anfang, mein Name ist Lily Davis ...

(Nach der Vorstellungsrunde werden die Hinweise der „Hinweiserunde 1“ gelesen. Dann erst sind Fragen erlaubt.)





ZEITPLAN FÜR UNSERE VERLOBUNGSFEIER

BIS 14 UHR ANREISE

Ihr könnt bereits vormittags anreisen, um Kameras aufzubauen und euch umzuziehen.

15 UHR HOFSTAAT-SHOOTING

Auf der Wiese vor dem Schloss.

~~16 UHR AB-MIT-IHREM-KOPF-SHOOTING~~ verschoben wegen Sturz,
neue Zeit: 21 Uhr

Paar-Shooting im alten Teehaus (nur Scarlett, Finnley und Leo).

18 UHR GEMEINSAMES ABENDESSEN IN DER LOUNGE

Bis zum Mitternachtssnack könnt ihr euch jederzeit am Buffet bedienen.

19 UHR CROQUET-SHOOTING

Auf der Wiese vor dem Schloss.

24 UHR MITTERNACHTSSNACK

In der großen Lounge.

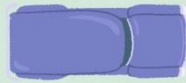
Bitte PÜNKTLICH, in MAKELLOSEM Kostüm und mit ALLERBESTER Laune zu den Zeiten erscheinen!!!



Wrinkle Castle



Parkplatz



Altes
Teehaus



Kleine Lounge

Küche



Weg zum
Eingang

Große
Lounge

Bar

Buffet

Fotos
Schminken
Deko



Empfang

Offene Wiese
Croquetfeld

Kleiner
Wald

Fluss