



MORD im Vorzelt

ANLEITUNG

HALLO LIEBER GASTGEBER,

In dieser Spielanleitung erfährst du, wie du das Krimidinner „Mord im Vorzelt“ bei dir zu Hause ausrichten kannst. Wir erklären dir die Regeln und geben dir Tipps, wie du dich und deine Gäste auf den Abend vorbereiten kannst. Diese Anleitung besteht aus den folgenden Abschnitten:

1. INHALT DIESES SPIELS

2. VORBEREITUNG AUF DAS KRIMIDINNER

2.1. Zusatzmaterial und Essen

2.2. Verteilung der Rollen

2.3. Verkleidung

3. REGELN FÜR DEN ABEND

3.1. Ausführliche Anleitung

3.2. Der Ablauf

3.3. Die Objekte

3.4. Der Spielplan

3.5. Die Anklage

3.6. Die Regelzusammenfassung

4. AM SPIELABEND

4.1. Die Geschichte

4.2. Der Prolog

5. DIE AUFLÖSUNG

ERSATZTEILSERVICE

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team



1. INHALT DES SPIELS

Insgesamt sollten sich in der Schachtel folgende Gegenstände befinden:

- 1 Anleitung/Regelheft**
- 10 Spielhefte für verdächtige Personen**
- 1 Detektivheft „Kim Schlüssler“**
- 11 Einladungskarten für die Gäste**
- 11 Tischkarten mit den Namen der Charaktere**
- 10 Hinweise in Umschlägen**
- 11 Spielfiguren aus Pappe**
- 11 Spielfigurenhalter**
- 11 Kartenhalter**
- 1 Spielplan mit dem Grundriss des Campingplatzes**

2. VORBEREITUNG AUF DAS KRIMIDINNER

Da du das Krimidinner organisierst, übernimmst du im Vorfeld die Planung des Abends. Dafür das Wichtigste zuerst: Sei entspannt! Deadly Dinner hat Tipps und Vorschläge für dich zusammengetragen, die bei der Vorbereitung helfen werden.

2.1. ZUSATZMATERIALIEN UND ESSEN

Im Netz unter **www.deadly-dinner.de** findest du nützliches Zusatzmaterial. Hier erwarten dich Rezepte des Deadly-Dinner-Teams, Verkleidungstipps und vieles mehr. Falls du das Material nicht per Post versenden möchtest, findest du dort Downloadlinks zu allen Charakterheften. So kannst du Mitspielenden den richtigen Link zur Verfügung stellen. Außerdem haben wir eine Playlist erstellt, die du unter **www.spotify.de** abrufen kannst, um den Abend stimmungsvoll mit passender Musik zu untermalen.

Das Spiel kann drei bis vier Stunden dauern. Deswegen ist es sinnvoll, für Essen und Trinken zu sorgen. Wie genau du deine Gäste versorgst, ist natürlich dir überlassen. Du kannst z. B. Snacks vorbereiten und mit deinen Gästen ein Buffet zusammenstellen, das thematisch an einen Campingplatz angepasst ist, oder du tischst richtig auf. Während des Spiels solltest du nicht mehr mit Kochen abgelenkt sein, damit du dich voll auf deine Rolle konzentrieren kannst.



2.2. DIE VERTEILUNG DER ROLLEN

Bei der Verteilung der Rollen hast du die freie Auswahl. Schau zuerst nach, welche Rollen bei der geplanten Personenanzahl überhaupt am Spiel teilnehmen werden. Seid ihr 7 Personen, dann blättere vor auf Seite 7, bei 8 Personen auf Seite 8, bei 9 auf Seite 9. Am Ende der Seite sind die teilnehmenden Charaktere aufgelistet – dreh das Heft um, damit du den Text lesen kannst. Entnimm dann die entsprechenden Spielhefte der Schachtel. Bei 10 Personen nimmst du einfach alle Spielhefte der verdächtigen Personen (also nicht „Kim Schlüssler“). Solltet ihr 11 Personen sein, nimmst du zusätzlich Kim Schlüssler als unverdächtige Rolle hinzu. Du kannst dir sowohl die Illustrationen auf der Vorderseite als auch die danach folgenden kurzen Beschreibungstexte zu Hilfe nehmen, um die Rollen deinen Gästen und dir zuzuordnen. Du gehörst wie alle anderen zu den verdächtigen Personen und kennst den Tathergang nicht. **Lies also nur das Spielheft deines Charakters.**

Tip: Sollte das vorgeschlagene Geschlecht der Charaktere nicht euren Bedürfnissen entsprechen, könnt ihr dies natürlich anpassen. Besonders bieten sich hier Torben Fröhlich und Sylvia Schulze an.

Ihr könnt die Rolle „Kim Schlüssler“ ab dem Spiel mit 8 Personen zusätzlich verteilen. Es gibt also die Möglichkeit, mit 7 Personen + Kim Schlüssler, 8 Personen + Kim Schlüssler usw. zu spielen.

Dies ist sinnvoll, falls eine Person auf keinen Fall verdächtig sein will oder sich nicht sicher ist, ob sie zum Abend kommen kann. Mit der Rolle als Polizist*in ist sie nicht verdächtig, und der Abend kann auch stattfinden, falls die Person kurzfristig absagen muss. Verteilt in diesem Fall zusätzlich zu Kim Schlüssler die Anzahl Rollen, wie verdächtige Personen (ohne Kim Schlüssler) mitspielen.

Das Opfer – Horst Hartmann (72) – Horst Hartmann ist das Urgestein von Möwenruh – gefürchtet für sein Temperament und seinen scharfen Blick, der keine Regelverstöße übersieht. Zwischen Zelten und Wohnwagen sorgt er mit eiserner Hand für Ordnung. Natürlich hat er sich über die Jahre Feinde gemacht, doch wer würde die Camping-Idylle opfern, nur um Horst für immer zum Schweigen zu bringen?

Sylvia Schulze (52) – Die Campingplatzbesitzerin von Möwenruh sucht den Ausgleich zwischen kaputten Sanitäranlagen, nörgelnden Dauercampern und ihrem wohlverdienten Feierabend.

Beate Hartmann (60) – Horsts Witwe kennt die Stellplatzordnung auswendig und ist überzeugt, dass ein organisierter Campingplatz das Fundament jeder zivilisierten Gesellschaft ist.



Madeline Hartmann (19) – Der Sprössling der Hartmanns ist auf dem Campingplatz groß geworden und rebellierte gegen ihre spießigen Eltern.

Leona Sonnentanz (39) – Die leidenschaftliche Gärtnerin lebt vegan und sieht den Campingplatz als ihre persönliche Oase – wären da nicht die Dauercamper mit ihrer schlechten Energie.

Leif Sonnentanz (40) – Leonas entspannter Lebensgefährte verbringt seine Tage mit der Gitarre am Lagerfeuer.

Laura-Jolie Brandt (28) – Die Reality-TV-Teilnehmerin mit Influencer-Ambitionen inszeniert ihr Leben auf dem Campingplatz als glamouröses Vanlife.

Torben Fröhlich (20) – Der überforderte Bundesfreiwilligendienstler hat stets ein Werkzeug in der Hand und die leise Hoffnung, dass Sylvia ihn eines Tages mal lobt.

Maurice Lehmann (20) – Der Neucamper fährt mit tiefergelegtem Golf über den Platz, trinkt Energy aus der Dose und versucht, seiner neuen Freundin Madeline zu imponieren.

Bernd Fleischhauer (62) – Bekannt als „Bratwurst-Bernd“ schmeißt er den Imbiss von Möwenruh. Er hat die Schürze um und wendet die Würstchen.

Fritz Vogel (45) – Der Survival-Experte hat bereits die entlegensten Winkel der Welt erkundet und hofft, in Möwenruh an der Ostsee sein nächstes Abenteuer zu finden.

Die Sonderrolle des Polizisten oder der Polizistin: Kim Schlüssler - In diesem Deadly Dinner Fall gibt es eine zusätzliche, unverdächtige Rolle, die zur Aufklärung des Falls beitragen kann. Kim Schlüssler hat nützliche Infos, kann nicht lügen und scheidet als tatverdächtige Person aus, denn zum Zeitpunkt des Mordes war Kim nicht auf dem Campingplatz. Kim ist bekannt für hervorragende Detektivarbeit, ein Gespür für Details und große Talente zur Befragung von verdächtigen Personen.

Wenn du den eingeladenen Personen je eine passende Charakterrolle zugeordnet hast, kannst du damit beginnen, die Einladungskarten auszufüllen, die dem Spiel beiliegen. Trage die Namen deiner Gäste sowie den Ort und die Startzeit des Krimidiners ein und verschicke die Einladungen an deine Gäste. Zusätzlich solltest du ihnen die ersten 4 Seiten ihres Spielhefts zur Vorbereitung digital zusenden.

Den Download für die Hefte findest du unter:

deadly-dinner.de/support-download-mord-im-vorzelt



Du solltest die Einladungen so verschicken, dass deine Gäste noch ein bis zwei Wochen Zeit haben, sich auf ihre Rolle vorzubereiten und ein Kostüm zu besorgen. **Außerdem solltest du deine Mitspielenden unbedingt darauf hinweisen, dass sie vor dem Abend des Krimidiners nicht über ihre Rollen und deren Geschichte sprechen dürfen.**

2.3. VERKLEIDUNGEN

In jedem Spielheft findet sich eine kurze Beschreibung des Charakters und eines üblichen Outfits. Verkleidungen sind dabei für das Spielerlebnis **nicht notwendig**, machen es aber, unserer Erfahrung nach, wesentlich lustiger und lebendiger. Teile deinen Gästen unbedingt im Vorfeld mit, ob sie kostümiert oder in Alltagskleidung kommen sollen, damit es am Abend des Krimidiners nicht zu Unstimmigkeiten kommt. Wir haben für alle Rollen passende Kostüme und Accessoires in unserem Webshop unter **www.deadly-dinner.de**. Schaut gerne vorbei und lasst euch inspirieren.

3. REGELN FÜR DEN ABEND

Den folgenden Abschnitt kannst du gerne schon im Vorfeld lesen. Es ist sehr wichtig, dass du den Inhalt des folgenden Textes allen Gästen mitteilst und falls nötig Unschlüssigkeiten klärst. Eine Zusammenfassung der Regeln und des Spielablaufs findest du ab Seite 10. Sollten du und deine Gäste bereits Erfahrung mit Deadly Dinner haben, müsst ihr die ausführliche Anleitung nicht mehr lesen. **Beachtet aber die speziellen Regeln für diesen Fall auf Seite 11.**

3.1. AUSFÜHRLICHE ANLEITUNG

Bei Deadly Dinner schlüpft jeder der Mitspielenden in die Rolle eines Charakters. Jeder dieser Charaktere (mit Ausnahme von Kim Schlüssler) ist verdächtig, den Mord an Horst Hartmann, der sich am Saisonende auf einem Campingplatz ereignet hat, begangen zu haben. Jedoch ist nur **eine** der anwesenden Personen auch tatsächlich schuldig. Es gibt keine Mordverschwörungen, Mitwissende oder Paare als Tatverdächtige. Ziel ist es, den Mordfall aufzuklären. Der Täter oder die Täterin hingegen versucht, ungeschoren davonzukommen. Alle haben zudem ein persönliches Ziel, das sie im Laufe des Spiels zu erreichen versuchen. Über die persönlichen Ziele darf – damit es spannend bleibt – bis zum Ende des Spiels nicht gesprochen werden. Das Spiel besteht aus drei Runden, in denen die Teilnehmenden nach und nach mehr Informationen über die Geschehnisse des Tatzeitraums erhalten. Vor einer Runde lesen alle Personen für sich den Text ihres Spielheftes für die jeweilige Runde. Sprecht anschließend frei darüber, was ihr gelesen



habt. Diskutiert mit den anderen, fragt nach und versucht herauszufinden, welche Geheimnisse und Motive die anderen vor euch verbergen.

Wichtig hierbei ist: Du darfst nicht lügen, wenn du **nicht** der Täter oder die Täterin bist. Wenn dir eine Frage gestellt wird, musst du wahrheitsgemäß antworten. Du solltest alle Informationen, die du über andere Personen erfährst und die dich nicht selbst belasten, weitergeben. Nur so lässt sich der Mord letztlich aufklären.

Beispiel: „Hast du eine Affäre mit Martin?“ Solltest du tatsächlich eine Affäre mit ihm haben, so musst du nun wahrheitsgemäß antworten. Es ist dir erlaubt, deine Antwort auszuschmücken oder Dinge herunterzuspielen, solange sie nicht den Sachverhalt ändern. Als schuldige Person dürftest du diese Affäre auch komplett verleugnen, allerdings ist es häufig unklug, solche dreisten Lügen aufzutischen – schließlich könnten andere Charaktere euch gesehen oder gehört haben. Außerdem weiß mindestens die Person, mit der du eine Affäre hattest, dass du lügst.

Allerdings gilt nicht: „Wer einmal gelogen hat, MUSS schuldig sein.“ Es steht nicht alles in den Spielheften. Besonders über Ereignisse und Sachverhalte, die in der Vergangenheit liegen, wissen die Rollen meistens wenig. Daher ist man manchmal gezwungen, zu improvisieren und Dinge zu behaupten, von denen man in einer späteren Runde erfährt, dass sie gar nicht wahr sind. Dann solltest du deine falsche Aussage korrigieren.

Beispiel: „Ich habe noch mal nachgedacht: Wenn ich es mir recht überlege, kommt meine Tante doch nicht aus Florida, sondern aus New York.“

Tipp: Versucht, eure Texte nicht abzulesen. Das Spielerlebnis ist wesentlich intensiver, wenn alle versuchen, ihre Rolle so frei wie möglich zu schauspielern. Lest am Anfang jeder Runde die dazugehörigen Texte. Versucht euch die wichtigsten Sachen zu merken und startet dann die Unterhaltung, indem ihr andere befragt. Solltet ihr Dinge gefragt werden, die ihr nochmal nachlesen müsst, so tut das kurz und tragt sie dann in euren eigenen Worten vor. Wenn ihr nach Sachverhalten gefragt werdet, die nicht in euren Spielheften stehen, versucht zu improvisieren.

3.2. DER ABLAUF

Deadly Dinner wird in 3 Runden gespielt. Innerhalb dieser Runden erfahrt ihr Stück für Stück mehr über den Tathergang, aber auch über Ereignisse, die sich in der Zeit vor der Tat zugetragen haben. **Am Anfang jeder Runde lest ihr gleichzeitig die Texte mit den neuen Informationen.** In Runde 1 dürft ihr also nur die Informationen für Runde 1 lesen. Ihr entscheidet gemeinsam, wann ihr die nächste Runde beginnt. Ihr solltet



darauf achten, dass alle davon ausgehen, die nötigen Informationen mitgeteilt und besprochen zu haben.

Tipp: Wir empfehlen, zwischen den Runden Pausen einzulegen, um zu essen und zu trinken. Es ist nicht empfehlenswert, eine Runde zu unterbrechen, solange noch nicht alle Informationen weitergegeben worden sind.

3.3. DIE OBJEKTE

Innerhalb einer Runde kann es vorkommen, dass ihr ein geheimes Objekt findet. Dies wird dann in eurem Text explizit erwähnt und fett gedruckt.

Beispiel: „Du stehst vor dem großen Schreibtisch in Martins Büro. Er mustert dich abschätzend und gibt dir dann **Objekt 3.**“

Du darfst nun den Umschlag, der mit Objekt 3 beschrieben ist, aus der Spielschachtel entnehmen und dir den Gegenstand darin im Geheimen ansehen. Danach kannst du dich entscheiden, ob du der Gruppe den Gegenstand zeigen möchtest, um die Ermittlungen voranzutreiben, oder ob du das Objekt lieber geheim hältst. Aber Achtung: Derartige Geheimniskrämerei macht dich natürlich verdächtig! **Jeder Charakter wird im Verlauf des Spiels mindestens ein Objekt erhalten.** Falls ihr mit weniger als 10 verdächtigen Personen spielt, werdet ihr nicht alle Objekte finden. Lasst diese einfach in der Schachtel, ihr benötigt sie nicht.

3.4. DER SPIELPLAN

Dem Spiel liegt ein großer Lageplan bei. Wir empfehlen, diesen mittig auf dem Tisch auszubreiten, sodass ihn jeder sehen kann. So habt ihr die Möglichkeit, euch eure Umgebung besser vorstellen zu können. Außerdem findet ihr in der Spielschachtel Figuren, die eure Charaktere repräsentieren. Löst dafür die Bilder aus dem Stanztableau und schiebt sie in die Plastikfüße. Auch das Opfer hat eine Figur. Ihr habt damit die Möglichkeit, bestimmte Momente des Tatabends nachzustellen und zu überprüfen, wo sich jede Person zu einem bestimmten Zeitpunkt aufgehalten hat. Aber Achtung: Auch hier darf die Täterin oder der Täter natürlich lügen!

Hinweis: Da sich Kim Schlüssler zum Zeitpunkt des Mordes nicht auf dem Campingplatz befand, benötigt diese Rolle keine Spielfigur.

Tipp: Am besten verwendet ihr den Spielplan in besonders wichtigen Situationen am Tatabend. Es ist nicht nötig, jeden Zeitabschnitt des Abends im Detail nachzustellen. Der Plan soll nur zur Orientierung dienen.



Wie der Plan zu benutzen ist: In euren Spielheften wird immer beschrieben, an welchem Ort ihr euch zu einem bestimmten Zeitpunkt aufgehalten habt. Generell gelten folgende Regeln:

1. Ihr seht und hört alles, was in dem Raum/Wohnwagen/Zelt vor sich geht, in dem ihr euch befindet.
2. Ihr könnt normalerweise nichts hören, was außerhalb eures Raumes passiert. Wenn ihr dennoch etwas aus einem Nebenraum hört, ist das immer explizit in eurem Text erwähnt.
3. Die Außenbereiche des Campingplatzes sind mit weißen Linien unterteilt. Solange ihr in einem solchen Außenbereich seid, hört und seht ihr alles, was dort passiert. Ihr könnt nichts sehen oder hören, was außerhalb der weißen Linien eures Bereiches liegt.
4. Sylvias Büro ist ein separater Raum im Verwaltungsgebäude, der nur durch das Verwaltungsgebäude zu erreichen ist und mit einer Tür abgeschlossen werden kann.
5. Die Insel kann nur über den Holzsteg betreten werden. Weder mit einem Boot noch schwimmend ist sie erreichbar.

3.5. DIE ANKLAGE

Am Ende der dritten Runde müsst ihr einen Täter oder eine Täterin anklagen. Wir empfehlen, dass alle Mitspielenden eine tatverdächtige Person und das dazugehörige Motiv verdeckt auf einen kleinen Zettel schreiben. Diese Zettel werden eingesammelt und von einer Person laut vorgelesen. Die Person mit den meisten Stimmen wird verurteilt. Bei einem Gleichstand gibt es eine erneute Abstimmung zwischen den Charakteren mit den meisten Stimmen. Gibt es erneut Gleichstand, gewinnt der Täter oder die Täterin. Habt ihr eine Person mehrheitlich angeklagt, lest die Auflösung ab Seite 14 dieser Anleitung. Habt ihr die richtige Person angeklagt, hat die Gruppe gewonnen. Habt ihr eine unschuldige Person angeklagt, gewinnt der Täter oder die Täterin und die anderen verlieren.

Lest die Auflösung auf keinen Fall, bevor ihr euch auf eine schuldige Person geeinigt habt!

Nach der Anklage können alle Mitspielenden ihre persönlichen Ziele offenbaren. Bestimmt dann gemeinsam, ob die Ziele der einzelnen Personen erreicht wurden.



3.6. DIE REGELZUSAMMENFASSUNG

ABLAUF DES SPIELS

Lest vor Beginn der ersten Runde die Geschichte ab Seite 11. Führt die dort angegebenen Schritte durch. Überspringt in der ersten Runde die Schritte 1 und 2 des normalen Rundenablaufs und fährt dann ab Schritt 3 von „Während einer Runde“ fort.

Ihr habt bis zum Ende der dritten Runde Zeit, um euer Charakterziel im Geheimen zu erfüllen.

WÄHREND EINER RUNDE

1. Lest den Text der neuen Runde in euren Spielheften.

- Wenn im Text ein Objekt mit Nummer genannt wird, nehmt den passenden Umschlag und lest den Inhalt im Geheimen.

2. Diskutiert über die neuen Informationen und befragt euch gegenseitig:

- Ihr müsst auf direkte Fragen wahrheitsgemäß antworten, außer ihr seid Täter oder Täterin.
- Ihr dürft Informationen, die euch belasten würden, verschweigen.
- Ihr dürft euch korrigieren, wenn eine neue Information einer eurer alten Aussagen widerspricht.
- Habt ihr ein Objekt erhalten, dürft ihr es allen zeigen.

3. Beschließt gemeinsam den Beginn einer neuen Runde.

SPIELPLAN

- Ihr könnt den Plan jederzeit nutzen, um nachzustellen, wo sich die Charaktere aufhalten.
- Charaktere hören und sehen alles, was an ihrem Aufenthaltsort geschieht.
- Charaktere hören oder sehen nicht, was an einem anderen Ort geschieht, außer es wird im Text explizit erwähnt.
- Charaktere können Räume nur durch Türen wechseln.



SPEZIELLE REGELN FÜR DIESEN MORDFALL

- Die Außenbereiche des Campingplatzes sind mit weißen Linien unterteilt. Solange ihr in einem solchen Außenbereich seid, hört und ihr seht alles, was in diesem Bereich passiert. Ihr könnt nichts sehen oder hören, was außerhalb der weißen Linien liegt.
- Die Insel kann nur über den Holzsteg betreten werden. Weder mit einem Boot noch schwimmend ist sie erreichbar.
- Sylvias Büro ist ein separater Raum im Verwaltungsgebäude, der nur durch das Verwaltungsgebäude zu erreichen ist und mit einer Tür abgeschlossen werden kann.

NACH DER 3. RUNDE

1. Schreibt eure verdächtige Person und das vermutete Motiv auf einen Zettel.
2. Zählt die Stimmen aus. Der Charakter mit den meisten Stimmen wird verurteilt.
3. Blättert auf Seite 14 und lest die Auflösung.
4. Nennt eure Charakterziele und überprüft, wer sie jeweils erfüllt hat.

4. AM SPIELABEND

Lest zu Beginn des Abends die folgenden Texte laut vor. Sag deinen Gästen außerdem, welche Rollen nicht besetzt sind, falls ihr nicht mit 11 Personen spielt. **Diese Rollen können zwar im Laufe des Spiels auftauchen, kommen aber automatisch nicht mehr als Täter oder Täterin infrage.**

4.1. DIE GESCHICHTE

Die Saison auf dem Strandcampingplatz „Möwenruh“ ist vorbei. Verblasste Gartenzwerge wachen über leere Parzellen und der Geruch kalter Kohle hängt in der Luft. Doch die Dauercamper halten durch – mit wettergegerbten Markisen und schwelenden Nachbarschaftsstreitigkeiten trotzen sie dem tristen Herbst. Hier kennt jeder jeden. Und jeder kennt Horst Hartmann, den ungekrönten König des Platzes. Er weiß alles, sieht alles und hat zu allem eine Meinung. Doch heute ist der Platzhirsch verstummt –



für immer. Seine Tochter Madeline findet ihn um 18.00 Uhr im Vorzelt: Im Campingstuhl sitzend, Schaum vor dem Mund, Bierflasche in der Hand – tot.

Stellt eure Charaktere einmal vor und lest dann Runde 1 in euren Spielheften. Danach liest Kim Schlüssler Text A, wenn diese Rolle besetzt ist. Falls nicht, liest Sylvia Schulze Text B.

4.2. DER PROLOG

Einleitungstext A

Wenn die Rolle „Kim Schlüssler“ als Polizist*in mitspielt:

Verehrte Gäste, liebe Angehörige,

Ein tragischer Vorfall hat uns heute hier versammelt – doch keine Sorge, ich habe die Lage fest im Griff! Als erfahrene Ermittlungsinstanz der lokalen Ostseepolizei, zuständig für Fahrraddiebstähle, aufgebrochene Strandkörbe und gelegentlich eskalierende Grillpartys, bin ich bestens vorbereitet, diesen heimtückischen Mordfall aufzuklären. Meine intuitive Spürnase sagt mir: Der Täter oder die Täterin sitzt hier mit uns am Tisch! Offenbar wurde Horst vergiftet.

Unsere Aufgabe ist es nun herauszufinden, welches Gift der Täter oder die Täterin genutzt hat und wie es ihm untergejubelt wurde. Ich schlage vor, wir besprechen die Vorkommnisse des Abends in chronologischer Reihenfolge, sodass ich mir ein Bild von der Situation machen kann.

Einleitungstext B

Wenn die Rolle „Kim Schlüssler“ nicht mitspielt:

Moin Moin,

dat is'n schlimmer Tach für unseren Campingplatz – und natürlich auch für die Familie Hartmann. Von Seiten des Campingplatzes Möwenruh möchte ich hiermit offiziell mein Beileid aussprechen. Horst war kein einfacher Mensch, aber er war ehrlich. Hat nie'n Blatt vorn Mund genommen, immer gesagt, was Sache ist. Ich denke, wir schulden ihm dieselbe Ehrlichkeit – und deswegen ist es besser, wenn wir diese Angelegenheit vorerst unter uns klären. Sicher will keiner, dass hier Gerüchte die Runde machen und am Ende keiner mehr herkommt, weil man munkelt, dass ein Mörder unter uns hockt. Also packen wir's an: Jeder erzählt mal, was er den ganzen Tach über gemacht hat. Ich zum Beispiel? Hab mich um 14:30 an der Markise vorm Verwaltungsgebäude abgerackert, damit ihr es hier schön habt. Aber die spannendere Frage ist: **Watt habt ihr alle so gemacht?**



ACHTUNG!

Auf der nächsten Seite folgt die Auflösung des Krimidiners.

**Blättert bitte erst weiter, wenn ihr euch nach
Runde 3 gemeinsam auf einen Täter oder
eine Täterin geeinigt habt.**



5. DIE AUFLÖSUNG

Lies ab hier, wenn ihr mit 10 tatverdächtigen Personen gespielt habt:

Leif Sonnentanz hat nicht mehr viel – nur seine Gitarre in der Hand und den Joint im Mund. Einst war er Spitzenmanager in einer Werbeagentur, doch nach einem peinlichen Auftritt in einer TV-Datingshow verlor er Job, Ansehen und Freunde. Ohne Perspektive stilisierte er sich zum Aussteiger und Lagerfeuer-Philosophen, der Konsum verachtet. Doch auch diese Illusion zerbrach – an Horst Hartmann. Der beschwerte sich über das Kiffen, den Gesang, das Lagerfeuer und zerstörte schließlich sogar Leifs Gitarre. War das der Moment, in dem Leif endgültig der Geduldsfaden riss – genau wie die Saiten seines geliebten Instruments?

Lies ab hier, wenn ihr mit 9 tatverdächtigen Personen gespielt habt:

Laura-Jolie Brandts Influencer-Karriere hat schon bessere Zeiten gesehen. Nach ihrer TV-Datingshow stieg sie rasant auf – bis sie ein Schneeballsystem bewarb und damit nicht nur ihre Follower, sondern auch ihr eigenes Geld verlor. Seitdem kämpft sie um ihr Comeback. Mit Sylvia hat sie einen Deal: sie darf kostenlos auf dem Campingplatz wohnen, solange sie Werbung für das Luxus-Glamping-Projekt macht. Doch Horst stand ihr im Weg. Er hat ihren Followern verraten, dass sie nicht in Schweden ist, sondern lügt. Außerdem blockierte er den Ausbau des Platzes – und damit ihre Zukunft. Hat Laura die Entscheidung getroffen, Horst aus dem Weg zu räumen, um endlich ihr altes Leben zurückzubekommen?

Lies ab hier, wenn ihr mit 8 tatverdächtigen Personen gespielt habt:

Torben Fröhlich hat vor fast allem Angst: vor Maurice, vor Frauen, vor Werkzeug, vor dem Jobverlust – und ganz besonders vor Horst. Trotz seines guten Abiturs fürchtet er, in der Arbeitswelt nicht anzukommen. Deshalb hat er sich für ein Bundesfreiwilligenjahr auf dem Campingplatz beworben, um Erfahrung in einem sicheren Umfeld zu sammeln. Doch Sylvias eiserne Hand und die Arbeit gefallen ihm – er will bleiben. Dafür muss der Platz allerdings eine finanzielle Krise überstehen, also schuftet Torben unermüdlich und versucht, allen Gästen jeden Wunsch zu erfüllen. Dabei unterlaufen ihm kleine Fehler – wie die Lebensmittelvergiftung mehrerer Camper durch Katzenfutter im Thunfischsalat. Doch sein schlimmster Fehltritt war eine Lieferung für Leif, die vermutlich Gras enthielt. Horst erwischte ihn und drohte, ihn anzuzeigen. Torben, ohnehin geplagt von Zukunfts- und Versagensängsten, gerät völlig in Panik. Hat er Horst aus dem Weg geräumt – nur damit sein Zelt auf Möwenruh stehenbleiben darf?

Lies ab hier, wenn ihr mit 7 tatverdächtigen Personen gespielt habt:

Leona Sonnentanz hat ihren Namen selbst gewählt – weil es ihr die Blumen zuflüsterten und weil er perfekt zu ihrem Online-Kräuterversand passt. Sie liebt die Natur, besonders ihre Pflanzen, die sie trotz Bewässerungsverbot hegt und pflegt – notfalls mit einem kleinen Eingriff in Torbens Wassersystem. Natürlich bleibt sie stets ausgeglichen (denn Zorn vergiftet die Aura), doch Horst Hartmann brachte selbst sie an ihre Grenzen. Seit ihrer Ankunft vor wenigen Monaten führten die beiden einen erbitterten Kleinkrieg. Nach dem Sommerfest zeigte er sie sogar wegen vorsätzlicher Körperverletzung an – er glaubte, ihre Pilzpfanne hätte seine Lebensmittelvergiftung verursacht. Doch dann ging er zu weit. Er riss ihre Pflanzen, ihre Babys, aus der Erde. Hat Leona der gewaltfreien Kommunikation abgeschworen, um sich für die Klage – und den Mord an ihren grünen Schützlingen – zu rächen?

Maurice Lehmann liebt das Campingplatzleben. Angeln am Strand, eine Dose Energy in der einen, eine Kippe in der anderen Hand – besser geht's nicht. Sein größtes Glück? Maddi, die Tochter von Horst und Beate. Mit ihr an seiner Seite will er in Möwenruh alt werden – und dafür braucht es einen Antrag. Doch Horst machte ihm einen gewaltigen Strich durch die Rechnung. Statt Segen gab es eine lautstarke Abfuhr, ein paar Beschimpfungen und einen roten Abdruck auf der Wange. Alles nur, weil Maurice ein oder zwei Gegenstände von Horst an seine Kunden weiterverkauft hat. Die Schmach, gegen einen Rentner den Kürzeren gezogen zu haben, brachte ihn fast zur Weißglut – Maddis Ablehnung seines Antrags in die Verzweiflung. Hat der impulsive Kleinganove dem Mann, der ihm seine Zukunft geraubt hat, das Leben genommen?

Madeline Hartmann hatte es nie leicht. Maurice ist weniger große Liebe als reine Rebellion gegen ihre Eltern, die sie noch ertragen muss, bis sie endlich verschwinden kann. Doch für ihren Fluchtplan braucht sie Geld – und das stammt nicht aus ihren Taschen, sondern von ahnungslosen Campingplatzbewohnern, die großzügig „gespendet“ haben. Unter der strengen Hand ihrer Eltern zählte sie die Tage bis zur Flucht, während sie zunehmend das Gefühl beschlich, mit Horst nichts gemeinsam zu haben. Vielleicht auch aus dem Wunsch, nicht mit so einem Choleriker verwandt zu sein, machte sie heimlich einen Vaterschaftstest. Heute kam das Ergebnis: Horst war nicht ihr Vater. Es folgte ein heftiger Streit. Hat sie ihren „Vater“ danach im Affekt getötet?

Bernd Fleischhauer versorgt die Camper seit über 25 Jahren mit Grillgut, aber sein Geschäft steckt in der Krise. Doch nicht nur der Imbiss läuft schlecht. Seit 20 Jahren schwelte ein Streit mit seinem einst besten Freund Horst, ausgelöst durch eine Angel-trophäe – und seine unausgesprochenen Gefühle für Beate machten alles noch komplizierter. Als Bernd erfuhr, dass er Madelines leiblicher Vater ist, brach sein Welt-

bild endgültig zusammen. Horst führte das Leben, das Bernd sich immer gewünscht hatte. Hat er seinen einst besten Freund – und größten Rivalen – endgültig aus dem Weg geräumt?

Beate Hartmann liebte Horst schon lange nicht mehr. Was sie noch mit ihrem Ehemann verband, war höchstens die gemeinsame Obsession für Regeln – doch Horsts cholerische Art und seine Wutanfälle isolierten sie zunehmend auf dem Campingplatz. Die Einsamkeit nagte an ihr. Eigentlich wollte sie nie dauerhaft in Möwenruh bleiben, doch nachdem Horst ihre gesamten Ersparnisse in fragwürdigen Investments versenkt hatte, blieb ihr keine Wahl. Seit Langem plant sie ihre Flucht – nach Mallorca, weit weg von Horst. Die Lebensversicherung, die das Ehepaar abgeschlossen hat, wäre dabei eine willkommene Starthilfe. Und als dann auch noch ihre alte Affäre mit Bernd neu entfacht, hält sie endgültig nichts mehr hier. Hat Beate sich den Traum vom besseren Leben mit der Lebensversicherung ihres Mannes erkauft?

Sylvia Schulze hasste Horst Hartmann. Für sie war er der Grund, warum Möwenruh finanziell am Abgrund steht – er vertrieb Gäste, blockierte die Modernisierung und stand ihrem Glampingresort im Weg. Gemeinsam mit Laura-Jolie plant sie den Umbau des Platzes, doch dafür müssen die Dauercamper weichen. Ein alter Vertrag gibt Horst und Beate jedoch lebenslanges Wohnrecht – ein Problem, das Sylvia mit allen Mitteln lösen will. Sie stellt sich bei jedem Streit gegen die Hartmanns und hat die anstrengenden Hippies Leona und Leif nur aufgenommen, um Horst in den Wahnsinn zu treiben. Außerdem versteckte sie regelmäßig seine Sachen, damit Beate glaubte, er werde senil und müsse ins Heim. Doch nichts fruchtete – und während sich die Schlinge aus Krediten und leeren Versprechungen immer enger zog, blieb Horst standhaft. Hat Sylvia das letzte Hindernis beseitigt, das zwischen ihr und ihrem Traum vom Glamping-Imperium stand?

Fritz Vogel hatte viele Namen und noch mehr Berufe. Ein Outdoor- und Survival-Experte ist er nicht – sondern ein professioneller Betrüger. Eigentlich wollte er auf dem Campingplatz zur Ruhe kommen und sein Vermögen genießen, doch dann tauchten gleich zwei frühere Opfer in seiner direkten Nachbarschaft auf: Laura-Jolie und Horst. Als plötzlich ein Drohbrief von Horst in seinem Campingbus lag, wurde es brenzlig. Horst hatte ihn als Betrüger erkannt und wollte sein Geld zurück. Fritz hatte nicht vor, sich von einem sturen Rentner erpressen zu lassen – oder sein Leben im Gefängnis zu verbringen.

Es blieb nur eine Option. Als er von Leonas giftigen Pflanzen hörte, kam ihm eine Idee. Er besorgte sich die todbringenden Samen. Nach dem Streit um Horsts Bier wusste er genau, welches Getränk sein Opfer an diesem Abend konsumieren würde. Alles, was er tun musste, war, sich unbemerkt in Bernds Imbiss zu schleichen, die richtigen Flaschen zu präparieren – und abzuwarten.

LOGISCHE REKONSTRUKTION

Tatwaffe: Der Schaum vor Horsts Mund und die Tatsache, dass er mit einem offenen Bier in der Hand gefunden wurde, lassen darauf schließen, dass sein Getränk mit einem Gift versetzt worden ist. Die meisten Anwesenden wissen zumindest von einer hochgiftigen Substanz auf dem Campingplatz: Die Samen des Rizinus, den Leona in ihrem Garten züchtet. Doch damit der Täter oder die Täterin zuverlässig dafür sorgen konnte, dass Horst das Gift auch zu sich nahm, musste diese Person wissen, welches Bier er trinken würde. Da sich die Bestellungen bei der Lieferung allerdings alle geändert haben, musste man bei der Diskussion dabei gewesen sein, in der Bernd Horst die schlechten Neuigkeiten überbrachte. **Sylvia war nicht zum Kaffeetrinken erschienen und wusste daher nichts von der giftigen Pflanze. Torben und Leona fehlten bei der Diskussion über die getauschte Biersorte. Ihnen allen fehlte das Wissen, um die Tat durchführen zu können.**

Zugang zur Tatwaffe: Das Gift muss zwischen 16:00 Uhr und 16:30 Uhr (als die herausgerissenen Pflanzen verbrannt wurden) beschafft worden sein. Vor 15:30 Uhr und dem Kaffeeklatsch wussten die meisten Bewohner nichts von dem giftigen Rizinus in Leonas Garten. Bis 16:00 Uhr angelte Bernd auf dem Steg und versperrte den Zugang zur Insel und somit Leonas Garten. Man konnte ihm glauben, da er später für die Tatzeit mit einem Alibi ausgeschlossen werden konnte. **Während der gesamten Zeit waren Sylvia, Maurice und Laura-Jolie mit Menschen zusammen und haben ebenfalls ein Alibi.**

Motiv: Madeline mag ihre Eltern nicht und möchte den Campingplatz verlassen. Dafür hat sie über die letzten Monate Geld von den Bewohnern Möwenruhs geklaut und hinter Torbens Schuppen versteckt. Sie grub dieses Geld unmittelbar vor der Tat aus und wollte eigentlich ihre Sachen aus dem Wohnwagen holen und abhauen. Doch dann fand sie Horsts Leiche. Sie hatte keinen plausiblen Grund, den Mann umzubringen, von dem sie nun wusste, dass es nicht ihr Vater war, wenn sie ohnehin im Begriff war, dieses alte Leben hinter sich zu lassen.

Tatzeit: Um das Gift in die Bierflasche zu bringen, brauchte der Täter oder die Täterin einen ungestörten Moment in Bernds Imbiss. Die Möglichkeit dazu ergab sich um 17:30 Uhr, als Bernd, Torben und Sylvia das Lager unbeaufsichtigt ließen. Um 17:45 Uhr war Sylvia wieder vor Ort und man konnte ihr glauben, da sie bereits durch andere Infos ausgeschlossen werden konnte. Für die Zeit von 17:30 Uhr bis 17:45 Uhr haben Beate und Bernd ein Alibi, da sie ihre Liebe in der Grillhütte wieder aufleben ließen. Im Spiel mit 10 Personen haben Leif und Maurice ein Alibi, weil sie gemeinsam am Strand kiffen.

Es bleibt nur Fritz Vogel als einzig möglicher Täter.



IMPRESSUM

Spieldesign:

Lukas Setzke, Verena Wiechens

Illustrationen, Gestaltung und Grafik:

Bringmann & Kopetzki GbR • bringmannundkopetzki.de

Redaktion:

Deadly Dinner (Jannis Pochert, Tabea König, Martin Student und Verena Wiechens)

Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Deadly Dinner GbR.

© 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



IHR HABT BLUT GELECKT? EUER NÄCHSTER MORDFALL WARTET SCHON!

