

## Anleitung

Der „**Polit-Krimi-Empfang**“ ist an den Krimidinner-Spielen orientiert, vielleicht kennst du das ja schon. Ansonsten ist es auch gar nicht schlimm, denn hier erfährst du alles, was du wissen musst.

Geeignet für: 5 bis 11 (notfalls 12) Teilnehmende; zusätzliche Teilnehmende können mit ein bisschen Mehraufwand miteingebunden werden.

### Prämisse:

In Oberhinterdupfinghofen wird seit einer Weile eine Geothermieranlage betrieben. Nachdem es zu ein paar Zwischenfällen gekommen ist, lädt die Bürgermeisterin der Gemeinde, die große Befürworterin des Projektes ist, zu einem Empfang ein, bei dem sie alle Anwesenden beruhigen und für ihre Sache begeistern möchte.

Kaum haben sich alle versammelt, geschieht aber das Unfassbare: Es gibt ein kleines Erdbeben – vermutlich durch die Geothermieranlage verursacht – und Ottfried, ein etwas grantiger, aber doch ganz sympathischer älterer Herr, fällt tot um.

Selbstverständlich muss der Empfang an dieser Stelle unterbrochen werden, die Bürgermeisterin ruft die Polizei und die zuständige Kommissarin erscheint auch prompt. Sie erklärt, dass der Todesfall unverzüglich aufgeklärt werden müsse und deshalb niemand den Raum verlassen dürfe.

Nun geht also darum, herauszufinden, wer für den Tod des armen Ottfrieds verantwortlich sein könnte.

### Dieses Spiel enthält:

- Diese Anleitung
- 1 chronologische Schritt-für-Schritt-Anleitung
- 12 Rollenkarten
- 20 Aufgabenkarten
- 1 Anfangs-Karte
- 1 Abschluss-Karte
- 2 Audiodateien zum abspielen
- 6 Material-Karten
- 2 Deko-Werbungen für euren Spielraum
- 1 Personalisierbare Einladung

## **Spieleanleitung:**

Im Folgenden erklären wir dir den Spieleablauf. Auf einer separaten Seite findest du noch eine chronologische Schritt-für-Schritt-Anleitung.

### Vorbereitung:

Das Spiel enthält insgesamt 12 Rollen, die auf die Teilnehmenden verteilt werden können. Aufgabe aller Teilnehmenden ist es, für die Dauer des Spiels, in die ihnen zugeteilte Rolle zu schlüpfen und diese zu spielen – natürlich samt auf der Rollenkarte angegebener Verkleidung! Auch haben wir die Geschlechter der Rollen festgelegt; ihr dürft sie aber natürlich sehr gerne auch so verteilen, dass ein paar männliche Teilnehmende eine weibliche Rolle spielen und andersherum.

Zum Beispiel handelt es sich bei einem der am Empfang Teilnehmenden um einen Schweizer, der schon seit einigen Monaten in Oberhinterdupfinghofen lebt. Dieser Schweizer spricht natürlich nur mit Schweizer Akzent.

Solltet ihr weniger als 12 Teilnehmende sein, könnt ihr gerne in der folgenden Reihenfolge eine Rolle nach der anderen weglassen (bei der in dieser Liste letztgenannten Rolle handelt es sich also um die im Vergleich wichtigste):

- Ottfried ist das Opfer, diese Rolle hat zwar eine eigene Rollenkarte, aber keine Aufgaben im Spiel. Sie ist also perfekt für Last-Minute Gäste, die vollkommen unvorbereitet dem Abend beiwohnen wollen.
- Herbert Lech, Verschwörungstheoretiker
- Gabriele Sturm, Verwaltungsbeamtin
- Walter Beck, Wandelndes Archiv
- Robin Rosenberg, Philosophie-Ersti
- Cornelia Schneider, Gewinnerin bei Jugend debattiert

Zwingend vorhanden sein müssen hingegen diese Rollen:

- Susanne Strätling, Bürgermeisterin
- Stephanie Falke, Kandidatin
- Lars Ungerer, Partner der Bürgermeisterkandidatin
- Florian Matschke, Ehrenamtler
- Urs Arnold, Schweizer
- Luisa Helen, EU-Bürgerin

Solltet ihr mehr als 12 Teilnehmende sein, könnt ihr euch gerne selbst zusätzliche Rollen überlegen.

Manche Rollenkarten verweisen auf bestimmtes Material, dieses muss im Vorfeld ausgedruckt und am besten auch schon von der jeweils zuständigen Rolle durchgelesen werden.

Da es sich um einen Empfang handelt, sollten natürlich Häppchen und „Sekt“-Gläser (mit O-Saft!) zur Verfügung stehen. Auch darf die Werbung für die Geothermieranlage nicht fehlen.

Für diese ganzen Vorbereitungen ist die Bürgermeisterin verantwortlich. Eure Rundenleitung bekommt also ganz automatisch diese Rolle zugeteilt. Natürlich kann sich die Bürgermeisterin von jemandem bei den Vorbereitungen helfen lassen. Wichtig ist aber, dass ihr die Materialien, also die Rollenkarten etc. nicht selbst schon durchlest, da das Spiel für euch sonst echt langweilig wird!

## **Spielablauf:**

Habt ihr euch nun alle zum Empfang getroffen, liest die Bürgermeisterin die „Anfangs-Karte“ vor und ruft sodann die Polizei. Diese eilt so schnell wie möglich herbei und zwar in Form einer Audiodatei, die wir für euch vorbereitet haben. Diese spielt die Bürgermeisterin auf einem geeigneten Gerät ab.

Nachdem die Kommissarin euch aufgefordert hat, alle im Raum zu verweilen und bei der Aufklärung des Todesfalls mitzuhelfen, startet auch schon die Diskussion. Bevor ihr aber drauf losrätseln könnt, wer es denn gewesen sein könnte, müsst ihr euch natürlich erst einmal alle vorstellen.

## **Hierfür müsst ihr folgende Vorbereitungen treffen:**

Zusätzlich zu den Rollenkarten, gibt es sogenannte Aufgabenkarten. Diese enthaltenen – wer hätte es gedacht – Aufgaben, also Anweisungen, die die Teilnehmenden im Laufe des Spieles zu befolgen haben. Diese Aufgabenkarten werden gerecht auf die anwesenden Teilnehmenden verteilt. Wichtig ist, dass die Aufgabenkarten (genauso wie die Rollenkarten) nur von der jeweiligen Rolle gelesen werden!

**Achtung:** Manche Aufgabenkarten sind nicht mit bestimmten Rollen vereinbar. Das steht aber dann gut sichtbar auf der Aufgabenkarte.

Die meisten Aufgabenkarten lassen sich ganz flexibel einsetzen. Dass sie aber an manchen Stellen im Spielverlauf besonders gut passen könnten, werdet ihr ganz schnell merken. Manche Aufgabenkarten weisen hingegen auf eine bestimmte Reihenfolge hin. So soll das Gespräch beispielsweise mit der Karte „Verdacht 1“ anfangen.

Neben den Aufgabenkarten enthalten auch die Rollenkarten bestimmte Aufgaben. Auch diese müssen von der jeweiligen Rolle im Laufe des Spieles erfüllt werden.

Sind alle Karten verteilt worden, könnt ihr auch schon loslegen. Ziel ist es, dass alle Aufgaben erledigt werden, aber vor allem, dass ihr euch ausgiebig über alles unterhaltet, was da so in den Raum geworfen wird.

## **Spielende:**

Wurden alle Aufgaben erfüllt und alle Diskussionspunkte ausreichend erörtert, ist es schließlich Zeit für die Auflösung: Spielt nun die zweite Audio-Datei der Kommissarin ab.

## Schritt-für-Schritt-Anleitung:

### 1. Im Vorfeld

Eure Rundenleitung ist für die Organisation im Vorfeld verantwortlich. Sie übernimmt die Rolle der Bürgermeisterin. Als solche erledigt sie folgende Aufgaben:

- a. Verteilen der Rollen auf die Teilnehmenden
- b. Verschicken der Einladungen inkl. der Rollenkarten an die einzelnen Teilnehmenden
- c. Schmücken des Empfangsraumes mit den beigefügten Deko-Werbungen
- d. Organisation von Häppchen und Getränken
- e. Organisation einer Lautsprecherbox o.ä., um die Audio-Dateien der Kommissarin guthörbar abspielen zu können
- f. Vorbereitung des Materials für den Abend: Anfangs-Karte, Audio-Dateien, Aufgabenkarten, Spielende-Karte

### 2. Am Spieleabend

#### a. Vor dem Todesfall

Die Bürgermeisterin folgt den Anweisungen auf der „Spielanfang-Karte“

#### b. Nach dem Todesfall

- i. Alle Anwesenden stellen sich entsprechend der Angaben auf ihrer Rollenkarte vor
- ii. Verteilen der Aufgabenkarten auf die Teilnehmenden  
Beachten, dass keine unvereinbaren Karten verteilt werden; beachte Angaben auf Aufgabenkarten
- iii. Die Rolle, die die „Verdacht 1“-Aufgabenkarte erhalten hat, fängt an und trägt ihren Verdacht vor
- iv. Die anderen verwenden ihre eigenen Aufgabenkarten, um darauf zu antworten
- v. Ihr diskutiert alle gemeinsam über die Verdachte und aufgeworfenen Fragen
- vi. Gleichzeitig versuchen alle, zusätzlich zu den Aufgabenkarten, die mit ihrer Rolle verbundenen Aufgaben (sh. Rollenkarte) zu erfüllen

#### c. Am Spielende

„Spielende-Karte“: Die Bürgermeisterin erklärt die Diskussion für sinnlos, da ihr euch ja alle eh nur gegenseitig beschuldigen würdet (sh. „Spielende-Karte“) und spielt die zweite Audio-Datei ab