

Detektivspiel:

Ein Krimispiel als Theateraufführung: Bevor der Detektiv den Mörder entlarvt haben die Zuschauer lediglich die Möglichkeit, einen Tipp abzugeben, wer der Mörder ist. **Die Zuschauer greifen nicht aktiv in die Krimihandlung ein.**

Der größte Unterschied zu einem normalen Krimi-Buch liegt darin, dass ein Krimispiel immer sehr logisch und damit nachvollziehbar aufgebaut sein muss. Von dieser Regel gibt es keine Ausnahme. Denn die Menschen, die an einem Krimispiel teilnehmen, müssen den Fall durch logisches Denken lösen können.

Das Rätsel eines unaufgeklärten Verbrechens steht bei einem Krimispiel immer im Vordergrund. Die Intuition des Kommissars kann nicht - wie es oft in Büchern der Fall ist - zur Lösung des Falles führen, da ja sonst die Zuschauer nicht auf die Lösung kommen können.

Wann werden den Zuschauern welche Information gegeben, das ist die entscheidende Frage für die Autoren eines Krimispiels. Am Anfang darf man sie nicht mit Informationen zuschütten, da sie sonst das Rätsel zu früh lösen. Daher bekommen sie in der Regel am Anfang Informationen über die Personen und Orte, und erst dann werden die Fakten zur Tat und zum Tathergang nachgeschoben.

Material:

- Steckbriefe der Rollen (vielleicht auch an die Zuschauer verteilen)
- Motive der Verdächtigen (im Zusammenhang zur Situation)
- Unterlagen für Darsteller (jeder muss genau wissen, welche Rolle er spielt)
- Script (Krimispiele) (jeder Teilnehmer schreibt seine eigene Rolle - alle sollten etwa gleich viel sagen müssen)
- Namensschilder (hilft den Zuschauern)
- Indizien (Props)

Diskutieren Sie gemeinsam alle Rollenbeschreibungen und dann schreiben Sie individuell die Rolle Ihres Charakters. Alle Teilnehmer können und sollten ihre Rolle ausschmücken und Geschichten hinzuerfinden.

Klären Sie: Sollen die Zuschauer den Mörder erraten oder ist es eine Theatervorstellung

Die Geschichte, die im Spiel erzählt wird, beginnt zwar vor der Tat, doch die Zusammenkunft (also der Zeitpunkt des Spiels), deren Ziel es ist, den Mörder zu entlarven, spielt immer nach dem Mord.

Die Rolle des Opfers wird nicht besetzt. Es wäre ja auch blöd für einen Mitspieler, den ganzen Abend "erstochen" unterm Tisch zu liegen... ;)
Schreiben Sie Ihre eigene Krimi-Geschichte!

Es gilt für alle Krimi-Spiele:

- Der Täter darf lügen, um seine Tat zu vertuschen. Der Täter sollte sich aber so weit wie möglich an die Tatsachen halten, um sich nicht in Widersprüche zu verstricken.
- Der Mörder befindet sich mit Sicherheit unter den Verdächtigen. Weder der Inspektor noch eventuelle Passanten oder das Hauspersonal würden so eine schreckliche Tat verüben. Diese Personen sind unschuldig.
- Am Anfang werden Gerüchte (*rumours*) verbreitet (*spread*) und jeder Mitspieler muss alle Informationen preisgeben (*reveal*), die er über andere Personen hat. Hinweise über die eigene Person kann er mitteilen oder verschweigen (*conceal*). Sollte die Person allerdings konkret auf eine Begebenheit (*incident*) angesprochen werden, so muss sie wahrheitsgemäß antworten. (Ausnahme ist hier natürlich der Täter.)



Beispiel:

Der Fluch der ägyptischen Statue

Spielerzahl: **4**

Der Fall:

Dr. Ari Nubis leitet mit Professor Ossy Ries das Team; Armand Rhe ist der reiche Sponsor der Expedition; Falk Hohrus ist Student und Assistent des Professors und Tom Toth ist Expeditionsfotograf. Mit ihrer beispiellosen Entdeckung wollen alle sofort berühmt werden, aber ihren großen Hoffnungen wird vorerst ein unverhofftes Ende gesetzt, als Professor Ries tot aufgefunden wird — ermordet mit einem ägyptischen Prunkdolch! Die vier Überlebenden müssen so schnell wie möglich herausfinden, welcher von ihnen den Professor getötet hat, und warum.

Die Verdächtigen:

Dr. Ari Nubis

Leiter des archäologischen Teams mit Professor Ries – Dr. Ari Nubis ist gemeinsam mit Professor Ossy Ries der Leiter eines Ausgrabungsteams in Ägypten. Dr. Nubis und der Professor sind schon seit vielen Jahren befreundet. Ihre sensationelle Entdeckung eines bisher vollkommen unbekanntes Kults von Seth, dem ägyptischen Gott des Chaos, wird die beiden Entdecker zu Stars unter Ägyptologen und interessierten Laien machen.

Armand Rhe

Reicher Sponsor – Armand Rhe, ein ägyptischer Geschäftsmann, besitzt ein hochelegantes Antiquitätengeschäft in Kairo. Professor Ries und Rhe sind schon jahrelang Geschäftspartner. Rhe ist der alleinige Geldgeber für diese Expedition und sponsert sämtliche Aufwendungen. Nun hat es sich gezeigt, dass dies eine hervorragende Investition war: Das Team hat einen Seth-Tempel gefunden, von denen es bisher hieß, es gebe keine!

Falk Hohrus

Student/in, Assistent/in von Professor Ries – Falk Hohrus studiert schon seit längerem Ägyptologie unter Professor Ries. Er/Sie arbeitet als Forschungsassistent auf dieser archäologischen Expedition: eine verantwortungsvolle Aufgabe. Hohrus war dem Professor sehr dankbar, als dieser ihn/sie als sein/ihrer Mitarbeiter für diese interessante Ausgrabung auswählte. Ihr sensationeller Fund, ein Seth-Tempel, hat alle Hoffnungen des Teams bei weitem übertroffen!

Thomas Toth

Expeditionsfotograf – Thomas Toth ist der offizielle Fotograf bei dieser archäologischen Expedition in Ägypten. Toth war überaus dankbar, als Professor Ries ihm die Gelegenheit bot, bei dieser Ausgrabung mit zu arbeiten. Und jetzt werden ihre sensationellen Funde ihn und seine Fotos mit Sicherheit berühmt machen!

English example:

'Overture to Murder' Synopsis

e.g. 6 guests

It is the winter of 1976, and musicians and associates of the world-famous Reichin Wichser Symphony Orchestra gather for an intimate supper following a matinée performance in Vienna, Austria. Attending will be a high class cast of flamboyant musicians from across the European classical music world of the 1970s, a world in which passion and melodrama are as common off stage as on. With jealousy and intrigue, fondue and floor-length evening dresses all on the program, the final curtain will surely fall for one of these celebrated performers.

>> [Characters](#)

>> [A Sample Kit](#)

(The Print Kit is only a small sample that shows you a few characters from the play)

get more ideas here: [Murder Mystery Themes](#)

Fantasiethemen Rollenspiele



- [Material](#)
- [Dämonium](#)
- [Kartenraum](#) (als Anregung – kann man vielleicht selber machen)

more of the same:

- [Fantasy](#)
- [Moderne](#)

- [Rollenspiele + Projekte](#)

Rollenspiele für Kinder, (*aber auch für 'große Kinder'*):

- [▶ Rollenspiel "Asterix und Obelix"](#)
- [▶ "Robin Hood" Fantasy-Rollenspiel](#)
- [▶ "Die Unendliche Geschichte" als Fantasy-Rollenspiel \(frei nach Michael Ende\)](#)
- [▶ Fantasy-Rollenspiel: "Unheimlicher Besuch"](#)
- [▶ "Die Versöhnung der Prinzen" - Fantasy-Rollenspiel](#)