



Bayerische Schmankerl

Kochbuch & Spielanleitung



Mord im Weißwurststüberl

Hat Sie Ihr kriminalistischer Spürsinn gepackt? Dann schlüpfen Sie in die Rolle von Flori Beidlschneider und lassen Ihre Gäste die Rollen von Vroni Gasslhuber, Dr. Alfons Oberhammer, Hansi Hinterwimmer und weiterer Halunken übernehmen. Gemeinsam gilt es herauszufinden, wer „die Patin“ Elfriede Butterweck auf dem Gewissen hat.

SPIELANLEITUNG

Ihre Gastgeberrolle als Flori Beidlschneider

Flori Beidlschneider hat viele Gesichter: Mannsbild oder Weibsideifi, Engel oder Teufel? Man weiß es nie so genau. Als Flori Beidlschneider dürfen Sie sich rühmen, besser über die Angelegenheiten Ihrer verbrecherischen Freunde im Bilde zu sein als irgendjemand sonst, doch Ihr oberstes Gebot lautet Diskretion. Wegen Ihres diplomatischen Geschicks werden Sie gern als Unterhändler für diffizile Angelegenheiten eingesetzt.

Ihr Kleidungsstil ist recht ausgefallen, Ihr Markenzeichen ein kariertes Taschentuch. Zu Ihrer Gastgeberrolle gehört, den/die Mörder/in vorab zu kennen – und sich darüber auszuschweigen!

Die Gäste

Das Krimi-Event eignet sich für 7 Gäste. Hinzu kommt Ihre Rolle als Gastgeber sowie die des Mordopfers Elfriede Butterweck, die allerdings niemand einnimmt, da sie vor dem offiziellen Beginn der Feierlichkeiten das Zeitliche segnet.

Notfallplan: Keine 7 Gäste zur Hand? Ein Teilnehmer sagt kurzfristig ab? Macht nichts! Verteilen Sie einfach Doppelrollen an schauspielerisch begabte Gäste. Die Mindestteilnehmerzahl beträgt 5 Spieler. Der/die Mörder/in und Sie als Gastgeber/in, der/die die Mordumstände kennt, können keine Doppelrolle übernehmen.

Die Vorbereitung

Studieren Sie die Profile der Ausgebufften Halunken und entscheiden Sie, an welchen Gast Sie welche Rolle vergeben möchten. Ein Mann muss nicht zwingend die Rolle eines Mannes einnehmen, eine Frau nicht unbedingt eine Frau sein.

Legen Sie ein Datum für das Mords-Buffer fest, füllen Sie die Einladungen aus und tragen Sie die Namen Ihrer Gäste in die Gästelisten ein. Verschicken Sie die Einladungen und die zugehörigen Top-Secret-Akten. Sollten Sie planen, das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt mit anderen Gästen noch einmal zu spielen, müssen Sie vorab die Einladungen und die Top-Secret-Akten kopieren.

Kopieren Sie die Namensschilder bzw. Tischkarten von Seite 94/95 oder schneiden Sie sie aus. Studieren Sie kurz vor Beginn des geselligen Abends noch einmal die Spielanleitung und die 4 großen beigelegten Gastgeberkarten. Stifte und ggf. Sicherheitsnadeln für die Namensschilder sollten am Dinner-Abend vorhanden sein. Kerzenschein und ein paar Volksmusik-Kracher sorgen für ein stimmungsvolles Ambiente.

Das Essen

Planen Sie die Gaudi im Weißwurststüberl ganz nach Ihrem persönlichen Geschmack und Ehrgeiz! Da Ihre Gäste nur ungern auf Ihre Anwesenheit verzichten werden, eignet sich ein Essen in Buffetform. Wann gegessen wird, bleibt Ihnen überlassen. Sie als Gastgeber können Essenspausen vorschlagen. Die Pausen können auch genutzt werden, um den Stand der Ermittlungen zusammenzufassen und gegenseitige Rückfragen zu stellen, so dass alle Spieler auf dem gleichen Kenntnisstand sind.

Der Empfang

Begrüßen Sie Ihre Gäste, sprechen Sie sie mit ihren Namen an und stellen sich selbst als Flori Beidlschneider vor. Teilen Sie mit, wie sehr Sie sich darüber freuen, dass die illustre Gesellschaft wieder zusammengefunden hat, und übergeben Sie ggf. die vorbereiteten Namenskärtchen.

Die Ermittlung

Bitten Sie Ihre Gäste zu Tisch. Zu Beginn der Ermittlungen nehmen Sie bitte die ersten 2 großen Gastgeberkarten für Flori Beidlschneider zur Hand und tragen den Inhalt von Gastgeberkarte 1 vor. Anschließend verkünden und erläutern Sie die auf Gastgeberkarte 2 aufgeführten Spielregeln und verteilen dabei die beigelegten Regieanweisungen für die Spielzüge bzw. Redebeiträge an die Gäste. Jeder erhält seine persönlichen Regieanweisungen, Sie eingeschlossen.

Wenn der Inhalt des ersten Redebeitrags hinreichend erörtert wurde, kommt der nächste Redebeitrag an die Reihe. Achtung, aufmerksames Zuhören ist gefragt! Aus den Redebeiträgen jedes Einzelnen lässt sich entnehmen, wessen Beitrag als nächstes an der Reihe ist. Einfacher wird es, wenn derjenige, der gerade vorträgt, auch kurz seine jeweilige Spielzug-Nummer nennt. Zusätzlich ist unter den einzelnen Beiträgen mit einem Pfeil vermerkt, wer als nächstes an der Reihe ist. Sie können auch vereinbaren, dass jeder Spieler eine Nuss oder ähnliches an den jeweiligen Nachfolger weiterreicht.

Sollten die Mitspieler im Eifer des Gefechts einmal die Orientierung verlieren oder sich zu sehr verzetteln, greifen Sie als Spielführer ein. Es hilft, wenn Sie noch einmal kurz Spielzug-Nummer, Namen und Aussage des letzten Beitrags vortragen.

Die Spielregeln für die Ermittlung im Überblick

- Ihre Gäste und Sie werden gemeinsam den Mord an der allseits beliebten Elfriede Butterweck, genannt „die Patin“, aufklären, denn nur einer der Ihren kann der Mörder oder die Mörderin sein. Sie als Gastgeber scheiden als Täter allerdings aus. Dennoch werden Sie sich rege an den Ermittlungen beteiligen.
- Jeder Spieler erhält seine persönlichen Regieanweisungen mit Aussagen, die er der Reihe nach vortragen wird. Insgesamt werden 8 Regieanweisungen an 7 Gäste und Flori Beidlschneider verteilt. Alle

persönlichen Beiträge sind jeweils von 1 – 5 durchnummeriert. Ferner wird jeweils die durchlaufende Nummer der Spielzüge angegeben. Auf den Regieanweisungen stehen Fragen und Aussagen, die die Spieler im Verlauf der Ermittlungen zum Besten geben müssen. Die Beiträge müssen zwingend in der richtigen Reihenfolge platziert werden. Dies betrifft die Nummerierung des persönlichen Beitrags wie auch die durchlaufende Spielzug-Nummerierung.

Ein Beispiel: Der erste Beitrag von Spieler A ist die Nr. 1 seiner Regieanweisung und zugleich die Nr. 5 der Spielzüge. Er beginnt also mit Nr.1 / Nr. 5. Sobald der Inhalt des Vorgänger-Beitrags mit der durchlaufenden Nummer 4 bearbeitet wurde, trägt unser Spieler A seinen Beitrag vor. Es schließt derjenige Spieler an, der den Beitrag mit der durchlaufenden Spielzug-Nr. 6 hat. Der Spieler mit der Spielzug-Nr. 7 fährt fort usw.

Zusätzlich besitzt jeder Spieler einen Joker. Der Joker unterbricht den Spielablauf und kann mehrmals eingesetzt werden. Er gestattet Nachfragen und hilft so bei der Ermittlungsarbeit.

- Grundsätzlich sind freie Redebeiträge erwünscht! Es darf nach Herzenslust gemutmaßt, beschuldigt und gestänkert werden! In den Top-Secret-Akten und auf Ihrer persönlichen Regieanweisung finden Sie Improvisationshilfen, die Sie zu jeder Zeit nutzen bzw. ausschmücken können. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf, das erhöht den Spielspaß und die Gäste finden Gelegenheit, sich in ihre Rollen einzuleben. Nicht jede Äußerung muss in direktem Zusammenhang mit dem Kriminalfall stehen.

Merke aber: Niemand darf sich fälschlicherweise als Mörder bezeichnen und alle Spieler müssen sich zwingend an die Angaben ihrer jeweiligen Einladungen und Top-Secret-Akten halten. Diese Fakten dürfen nicht verfälscht werden.

- Alle Mitspieler haben darüber hinaus Gelegenheit, sich Notizen auf der Rückseite ihrer jeweiligen Top-Secret-Akten zu machen.

Spielende

Wenn der letzte Spieler (das sind Sie als Gastgeber Flori Beidlschneider!) bei seinem Beitrag Nr. 5 und damit auch beim allerletzten Spielzug angelangt ist, geben alle Spieler ihren persönlichen Mörder-Tipp ab, auch der/die Mörder/in. Können die Gäste sich auf einen Täter einigen?

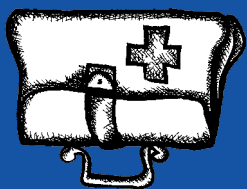
Anhand Ihrer Gastgeberkarte Nr. 3 fassen Sie die Ermittlungsergebnisse noch einmal zusammen und outen den/die Mörder/in.

Lassen Sie nun auch die letzte Gastgeberkarte (Nr. 4) mit dem Beweisfoto herumgehen. Danken Sie allen Beteiligten für Ihre Bemühungen, und wenn Sie mögen, können Sie den/die Täter/in zur Strafe für seine/ihre Tat zur Ausrichtung des nächsten Festmahls verdonnern ...

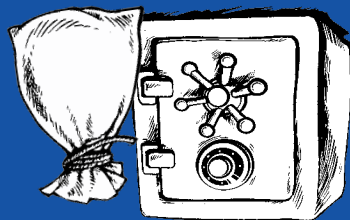


Gefragt sind nicht so sehr Sherlock-Holmes-Qualitäten, sondern Spaß und Spielfreude. Die Regeln des Spiels sind recht einfach und erfordern wenig Vorbereitung.

Erklärtes Ziel des Abends ist
kriminell gute Unterhaltung!



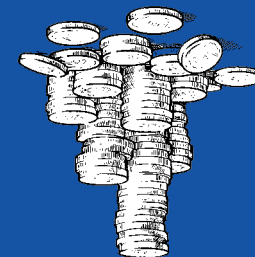
DR. ALFONS OBERHAMMER



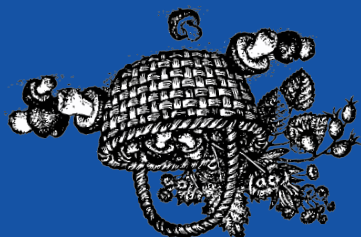
TANTE HELGA



FISIMATENTEN-FOCKE



MONETEN-MANDY



HANSI HINTERWIMMER



VRONI GASSLHUBER



FREIFRAU VON FILZMOOS



FLORI BEIDLSCHEIDER

Die Tischkärtchen können kopiert oder ausgeschnitten werden.
Sie lassen sich auch als Namensschilder verwenden.

Wer beides einsetzen möchte, kopiert die Vorlagen doppelt.
Flori Beidlschneider malt sich selbst!

Impressum

Autorinnen: Michaela Küpper/Marlies Müller

Texte: Michaela Küpper

Rezepte: Michaela Küpper/Marlies Müller

Gestaltung und Satz: Marlies Müller

Redaktion: Frank Liebsch

Illustrationen: Shutterstock.com/Michaela Küpper

Fotos: Shutterstock.com

Personen und Handlungen dieses Krimispiels sind frei erfunden. Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Alle Informationen in diesem Buch sind von Autoren, Redaktion, Lektorat und Verlag sorgfältig erwogen und geprüft worden, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Eine Haftung der Autoren, des Verlages, der von ihm beauftragten Lektoren und des Handels für etwaige Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung ohne Zustimmung des Verlages ist unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Übersetzungen, Vervielfältigungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.