

CODEWORT: MORD

Gefangen im Leuchtturm

SPIELREGELN UND HINWEISE FÜR DIE GASTGEBERIN/DEN GASTGEBER

Heute Abend schlüpfst du in die Rolle von *Mademoiselle Giselle Novelle*, der neuen Geliebten des Schriftsteller-Genies *Dominik von Plot*. Dein Lebensgefährte hat zu einem Dinner eingeladen. Natürlich überlässt er dir die ganze Arbeit ...



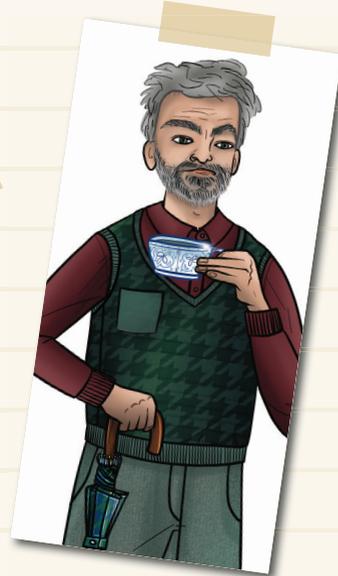
Dominik von Plot

Dein reicher Lebensgefährte ist Bestsellerautor und selbst-ernannter Meisterdetektiv.



Prof. Dr. Frederick Skript

Dominiks neuer Literaturagent trifft ihn heute Abend zum ersten Mal persönlich.



Ernst Prosa

Dominiks alter Mitschüler und größter Neider ist selbst nur ein mittelmäßiger Autor.



Gertrude Glossar

Ernst Prosas Assistentin raucht Kette und schleppt seine Schreibmaschine.



Dr. Roman Fabel

Der durchgeknallte Meeresbiologe glaubt an das Seeungeheuer von Lütjeoog.



Josephine Pulitz

Die junge, ehrgeizige Journalistin feiert große Erfolge mit ihrem True-Crime-Podcast.

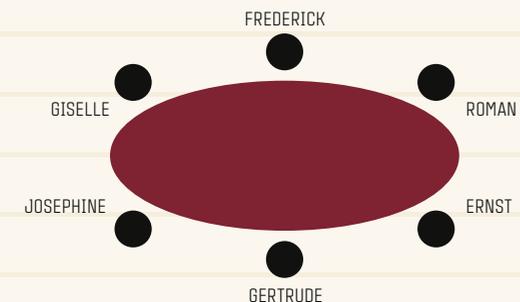
DER INHALT

- 6 x **Einladungsschreiben** mit streng geheimen Rollenbeschreibungen
- 1 x **Spielregeln** und Hinweise für die Gastgeberin / den Gastgeber
- 1 x **Tischkarten** für alle Figuren
- 1 x **Grundriss** des Leuchtturms
- 1 x **Brief, Zeitungsartikel, Gedicht und Rätsel-Matrix**
- 54 x **Anweisungskarten** für 9 spannende Spielrunden
- 18 x **Rätsel-, Hinweis- und Geheimniskarten**
- 1 x **Rezeptheft** für ein festliches Dinner

VORBEREITUNGEN

Lies dir neben diesen Spielregeln **nur deine eigene Rollenbeschreibung** durch. Verteile die übrigen **streng geheimen Einladungen an deine fünf Gäste** und bitte sie, sich die Flyer gut durchzulesen und sie zum Spiel mitzubringen. Ihr dürft während des Spiels jederzeit in eure eigenen Rollenbeschreibungen schauen. Für mehr Schauspielspaß kleidet euch dem Anlass angemessen und nutzt zu euren Figuren passende Accessoires.

Das ist eure **Sitzordnung**: Giselle, Frederick, Roman, Ernst, Gertrude, Josephine.



Bevor das Spiel losgeht, verteilst du die Tischkarten und legst jeweils einen Stapel **Anweisungskarten** verdeckt und sortiert (von 1 bis 9) vor deine Gäste. Die **Flyer Grundriss des Leuchtturms** und **Brief, Zeitungsartikel, Gedicht und Rätsel-Matrix** liegen für alle sichtbar in der Mitte des Tisches, während die **Rätsel-, Hinweis- und Geheimniskarten** farblich sortiert und verdeckt am Rand liegen. Zum Rätseln und Ermitteln benötigt ihr außerdem: Stift, Papier und mindestens ein Smartphone, um die Zeit zu stoppen und QR-Codes zu scannen.



Geht nun gemeinsam die **Spielregeln** und **Tipps für das Spielteam** durch und klärt letzte Fragen. Welchen Schwierigkeitsgrad wählt ihr für die Rätsel? Wo liegt der **geheime Ort**, an den ihr euch „unbemerkt“ von den anderen zum Rätseln zurückzieht? Er kann z. B. im selben Raum oder im Nachbarzimmer sein. Hauptsache, ihr sitzt etwas abseits und habt einen Tisch. Nachdem die Begrüßungsgetränke verteilt sind und sich alle ihre Einladungen ein weiteres Mal angeschaut haben, kann es losgehen!

DIE SPIELREGELN

Ziel des Spiels ist es, einen oder mehrere **Mörder zu überführen** – zumindest für die Unschuldigen unter euch. Denn mindestens eine Person am Tisch hat den Mord begangen und versucht, ihren Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Lasst sie nicht davonkommen!

Das Spiel ist in **9 Runden** eingeteilt. Zu Beginn jeder Runde lesen alle ihre eigene **Anweisungskarte**. Diese kann Handlungsanweisungen, Denkanstöße und Hinweise enthalten. Nutzt sie, um eure Performance auszubauen

und die Ermittlungen zu beeinflussen. Die Spielrunde geht zu Ende, wenn alle mit ihrer Anweisungskarte fertig sind und sie verdeckt zur Seite legen.

Ihr dürft eure abgelegten Anweisungskarten jederzeit wieder anschauen, doch die Infos darauf sind **nur für eure Augen** bestimmt. Legt nur Anweisungskarten mit **grafischen Hinweisen** offen in die Mitte des Tisches – ihr müsst dazu nichts abdecken oder abknicken. Scant **akustische Hinweise** über den **QR-Code** und spielt sie laut ab.

Manche Anweisungskarten schicken euch an einen **geheimen Ort** zu einem **Rätsel**. Lasst eurem Schwierigkeitsgrad entsprechend (3 Minuten – schwer, 4 Minuten – mittel, 5 Minuten – leicht) eine **Stoppuhr** laufen, während ihr zunächst in **Zweier-Teams** und ohne Hilfestellungen gegen die Zeit rätselt. Ob ihr den richtigen 4-stelligen Zahlencode ermittelt habt, verrät euch die **Rätsel-Matrix**: Nur, wenn ein sinnvolles Lösungswort herauskommt, ist der Code korrekt und ihr dürft die zugehörige **Geheimniskarte** für euch behalten.

Ist die Zeit vorher abgelaufen, greifen die **restlichen Gäste** euch unter die Arme, und ihr löst das Rätsel gemeinsam und ohne Zeitdruck. Das Geheimnis, das sich auf der Rückseite der Geheimniskarte verbirgt, wird dann für alle sichtbar.

Tipp: Falls ihr partout nicht weiterkommt, findet ihr **Hilfestellungen** auf den zugehörigen Hinweiskarten. Die letzte Hinweiskarte beinhaltet auch die Lösung.

Die Gastgeberin Giselle leitet zur nächsten Runde über, sobald niemand mehr etwas zu sagen

hat. Am **Ende der 9. Runde** stimmt ihr darüber ab, wen ihr für den Mord verantwortlich macht. Ihr müsst eine **einfache Mehrheit** (mind. 4 Stimmen) erreichen. Kommt keine Mehrheit zustande oder liegt ihr daneben, gelingt dem Täter oder den Tätern die Flucht. Erst am Ende werdet ihr von der schuldigen Person bzw. den schuldigen Personen über den **Tathergang und ihre Motive** aufgeklärt.

TIPPS FÜR DAS SPIELTEAM

- Versucht, während des Spiels in eurer Rolle zu bleiben. Traut euch – je lebhafter ihr euren Charakter darstellt, desto dynamischer und lustiger wird das Spielerlebnis!
- Beschränkt euch nicht auf eure Anweisungskarten. Ihr dürft frei diskutieren, Fragen stellen und beschuldigen.
- Macht euch Notizen, um den Ablauf des Abends zu rekonstruieren.
- Lasst euch nicht von dem (oder den) Schuldigen auf eine falsche Fährte locken!
- Meistens ist es ratsam, euch innerhalb der Gruppe auszutauschen. Manche Hinweise solltet ihr lieber eine Weile zurückhalten – oder versuchen, sie ganz verschwinden zu lassen.
- Sollte eure Anweisungskarte **fett gedruckt** verlangen, dass ihr einen Hinweis (z. B. eine Grafik oder Audiodatei) mit der Gruppe teilt oder eine Handlung ausführt, dann tut das auch.
- Offenes Feuer ist im denkmalgeschützten Leuchtturm strengstens verboten!
- Den Fall löst ihr nur, wenn ihr aufmerksam zuhört, kombiniert und alle Informationen (auch die Flyer auf dem Tisch und das Aussehen eurer Charaktere) berücksichtigt. Legt los!

TIPPS UND HINWEISE FÜR DIE GASTGEBERIN/ DEN GASTGEBER

- Wie wäre es mit einer zum Spielsetting passenden maritimen Tischdekoration?
- Der Fall spielt an einem stürmischen Abend am Meer. Atmosphärische Musik oder Regen Geräusche könnten euch in die richtige Stimmung versetzen.
- Als **Requisiten** für deine Rolle bietet sich eine Packung **Taschentücher** an. Giselle wird sie brauchen!

DIE GÄSTE



Mademoiselle Giselle Novelle
Das bist du.