

Mord auf Süderney



Vorbereitungen

Einladungen 20x ausdrucken
Charakterprofile je 1x ausdrucken.

Die Einladungen mit Rollenname, Ort und Uhrzeit ergänzen und zusammen mit dem jeweiligen Charakterprofil dem Spieler zukommen lassen.

Tischkarten 1x ausdrucken, auf die Linien den jeweiligen richtigen Namen schreiben.
Entsprechend der Tischordnung auf die 3 Tische verteilen.

Ein Notebook wie folgt präparieren: Es wird ein Passwort verlangt. Dieses lautet Inselaufenthalt. Die Spieler erhalten während des Spiels nach und nach Hinweise auf das Passwort.

Auf dem Notebook werden das neue Testament, der Brief an die Tochter und die Geburtsurkunde gespeichert. Dieses werden die Spieler nach Lösung des Passwortes finden.

Bestücken Sie 1 Dose mit Knete und drücken Sie einen Schlüsselabdruck hinein. Der gleiche Schlüssel wird bei dem Toten gefunden.

Zettel mit Symbolen 1x ausdrucken. Der obere Abschnitt mit der Lösung ist nur für den Spielleiter. Den Abschnitt darunter hielt der Tote in der Hand und wird den Spielern ausgehändigt.

Die darunter befindlichen Symbole werden in 3 senkrechten Abschnitten zerteilt. Die erhalten die Spieler nach und nach während des Spiels.

Hinweise 1x ausdrucken. Achtung!!!! Wenn es möglich ist, Duplexdruck verwenden! Die Seite 1 der Hinweise ist die Rückseite der Seite 2 usw. Wenn es mit Ihrem Drucker nicht möglich ist, erst die ungeraden Seiten ausdrucken, dann entsprechend in den Drucker einlegen, dass die geraden Seiten auf der Rückseite sind.

Hinweise-Anlagen 1 + 2 je 1x ausdrucken und entsprechend zerschneiden. Sie werden wie folgt den Hinweisen zugeordnet:

1. Bewerbung von Thomas Berg - an Hinweis Runde 1 Gesellschafterin Sandra Lenz
2. Institut für Diagnostik – an Hinweis Runde 3 Professor Frank Reuter
3. Brief von Sandra an Ihren Freund Markus – an Hinweis Runde 2 Professorin Britta Nolte
4. Altes Testament – an Hinweis Runde 1 Notar Dirk Münch
5. Zeitungsausschnitt Jagdunfall – an Hinweis Runde 2 Buttler Thomas Berg
6. Zeitungsausschnitt Waffenlieferung – an Hinweis Runde 1 Schwager Erich Schubert
7. Stellenangebot – an Hinweis Runde 1 Verleger Olaf Peters
8. Drohbrief an Politikerin – an Hinweis Runde 1 Politikerin Tanja Franke

9. Drohbrief an Waffenhändler – an Hinweis Runde 1 Waffenhändler Andrej Soschenkow
10. Info Wakapedia über WFW – an Hinweis Runde 1 Schwester Hanna Schubert
11. Auftrag zur Kapitalanlage – an Hinweis Runde 2 Tochter Lina Engels
12. 1. Reihe Symbole – an Hinweis Runde 1 Nichte Lara Zweistein
13. 2. Reihe Symbole – an Hinweis Runde 2 Gesellschafterin Sandra Lenz
14. 3. Reihe Symbole – an Hinweis Runde 3 Student Timo Graf

Außerdem muss vor Runde 3 die Dose mit der Knete und dem Schlüsselabdruck im Toilettenraum der Damen positioniert werden und darauf geachtet, dass niemand außer Schwester Hanna Schubert sie findet.

Die Hinweise werden in der Mitte quer geteilt. Dann in der Mitte quer gefaltet, dass der Hinweis innen steht. Die Anlagen zu den Hinweisen werden vorher angeheftet, so dass sie auch innen liegen. Dann die Hinweise 1x tackern oder mit Büroklammern zuhalten. Wenn Sie vor dem Spiel die Hinweise schon einmal nach Runden und Tischen sortieren, erleichtert es die Arbeit des Spielleiters am Abend.

Auflösung 1x ausdrucken und am Spielabend mitnehmen.