
DEADLY
DINNER
Tödliches
KLASSEN-
TREFFEN
ANLEITUNG

HALLO,

In dieser Spielanleitung erfährst du, wie du das Krimidinner „Tödliches Klassentreffen" bei dir zu Hause ausrichten kannst. Wir erklären dir die Regeln und geben dir Tipps, wie du dich und deine Gäste auf den Abend vorbereiten kannst. Diese Anleitung besteht aus den folgenden Abschnitten:

1. INHALT DIESES SPIELS
2. VORBEREITUNG AUF DAS KRIMIDINNER
   - **2.1 Zusatzmaterial und Essen**
   - **2.2 Verteilung der Rollen**
   - **2.3 Verkleidungen**
3. REGELN FÜR DEN ABEND
   - **3.1 Ausführliche Anleitung**
   - **3.2 Der Ablauf**
   - **3.3 Die Objekte**
   - **3.4 Der Spielplan**
   - **3.5 Die Anklage**
   - **3.6 Die Regelzusammenfassung**
4. AM SPIELABEND
   - **4.1 Die Geschichte**
   - **4.2 Der Prolog**
5. AUFLÖSUNG

ERSATZTEILSERVICE

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team

1. INHALT DIESES SPIELS:

Insgesamt sollten sich in der Schachtel folgende Gegenstände befinden:

1 Anleitung/Regelheft
10 Spielhefte für verdächtige Personen
1 Detektivheft „Alex Thiel"
11 Einladungskarten für die Gäste
11 Tischkarten mit den Namen der Charaktere
10 Hinweise in Umschlägen
11 Spielfiguren aus Pappe
11 Spielfigurenhalter
11 Kartenhalter
1 Spielplan mit dem Grundriss der Schule

2. VORBEREITUNG AUF DAS KRIMIDINNER

Da du das Krimidinner organisierst, übernimmst du im Vorfeld die Planung des Abends. Dafür das Wichtigste zuerst: Sei entspannt! Deadly Dinner hat Tipps und Vorschläge für dich zusammengetragen, die bei der Vorbereitung helfen werden.

2.1 ZUSATZMATERIAL UND ESSEN

Im Netz unter **www.deadly-dinner.de** findest du jede Menge nützliches Zusatzmaterial. Hier erwarten dich Kochvorschläge und Rezepte des Deadly-Dinner-Teams zum Selberkochen, Verkleidungen und vieles mehr. Falls du das Material nicht per Post versenden möchtest, findest du auf unserer Homepage Downloadlinks zu allen Charakterheften. So kannst du jedem Mitspielenden den richtigen Link oder ein PDF zu den ersten vier Seiten ihres Spielheftes zur Verfügung stellen. Außerdem haben wir eine Playlist erstellt, die du unter **www.spotify.de** abrufen kannst, um den Abend stimmungsvoll mit passender Musik zu untermalen.

Das Spiel kann drei bis vier Stunden dauern. Deswegen ist es sinnvoll, für Essen und Trinken zu sorgen. Wie genau du deine Gäste versorgst, ist natürlich dir überlassen. Du kannst z. B. Snacks vorbereiten und mit deinen Gästen ein Buffet zusammenstellen, das thematisch an ein Klassentreffen angepasst ist, oder du tischst mehrere Gänge auf. Während des Spiels solltest du nicht mehr mit Kochen abgelenkt sein, damit du dich voll auf deine Rolle konzentrieren kannst.

2.2 VERTEILUNG DER ROLLEN

Bei der Verteilung der Rollen hast du die freie Auswahl. Schau zuerst nach, welche Rollen bei der geplanten Personenanzahl überhaupt am Spiel teilnehmen werden. Seid ihr 7 Personen, dann blättere vor auf Seite 7, bei 8 Personen auf Seite 8, bei 9 auf Seite 9. Am Ende der Seite sind die teilnehmenden Charaktere aufgelistet – dreh das Heft um, damit du den Text lesen kannst. Entnimm dann die entsprechenden Spielhefte der Schachtel. Bei 10 Personen wären es alle Spielhefte der verdächtigen Personen (also nicht „Alex Thiel"). Solltet ihr 11 Personen sein, nimmst du zusätzlich Alex Thiel als unverdächtige Rolle hinzu und gibst sie an einen deiner Gäste. Du kannst dir sowohl die Illustration auf der Vorderseite als auch die folgenden kurzen Beschreibungstexte zu Hilfe nehmen, um die Rollen deinen Gästen und dir zuzuordnen. Auch du wirst während des Dinners eine Rolle übernehmen. Du gehörst also wie alle anderen zu den verdächtigen Personen und kennst den Tathergang nicht. **Lies also nur das Spielheft deines Charakters.**

Tipp für den Gastgeber oder die Gastgeberin: Sollte das vorgeschlagene Geschlecht der Charaktere nicht den Bedürfnissen eurer Gruppe entsprechen, könnt ihr dies natürlich anpassen. Besonders bieten sich hier Milan Novak und Ronja Jäger an.

Ihr könnt die Rolle „Alex Thiel" ab dem Spiel mit 8 Personen zusätzlich verteilen.

Es gibt also die Möglichkeit, mit 7 Personen + Alex Thiel, 8 Personen + Alex Thiel usw. zu spielen. Dies ist sinnvoll, falls eine Person auf keinen Fall verdächtig sein will oder sich nicht sicher ist, ob sie zum Abend kommen kann. Mit der Rolle als Polizist*in ist sie nicht verdächtig und der Abend kann auch stattfinden, falls die Person kurzfristig absagen muss. Verteile in diesem Fall zusätzlich zu Alex Thiel die Anzahl Rollen, entsprechend der verdächtigen Personen (ohne Alex Thiel).

Das Opfer – René Keller (37): René Keller war in der Schule ein Außenseiter. Zwanzig Jahre später kehrt er als erfolgreicher Geschäftsmann zum Klassentreffen zurück – fest entschlossen, sich endlich den Respekt zu holen, der ihm damals verwehrt blieb. Doch noch am selben Abend bricht er plötzlich zusammen und stirbt. Was ist geschehen?

Matthias „Matze" Luchs (39): Während seine Frau Anna vor der Kamera steht, hält Matze ihr den Rücken frei. Als „Stay-at-home-dad" kümmert er sich um Familie und Alltag.

Anna Luchs (38): Als Klassensprecherin hatte Anna schon in der Schule alles fest im Griff. Heute arbeitet sie als erfolgreiche Familienbloggerin und steht zusammen mit ihrer Zwillingsschwester Hannah vor der Kamera.



Hannah Luchs (38): Zusammen mit ihrer Zwillingsschwester ist Hannah als Influencerin erfolgreich. Trotzdem steht sie selbst eigentlich gar nicht gerne im Mittelpunkt.

Milan Novak (40): Als Schüler war Milan der Klassenclown der Stufe. Heute ist er Lehrer an seiner alten Schule und bringt nun seine Schüler zum Lachen.

Thomas „Tommy" Möller (38): Als Jugendlicher galt Tommy als echtes Fußballtalent, doch eine Verletzung beendete seine sportlichen Träume. Heute ist er Bürgermeister seiner Heimatstadt.

Ronja Jäger (40): Ronja war schon damals die Rebellin der Klasse – heute ist sie freie Künstlerin in Berlin und folgt noch immer ihren eigenen Regeln.

Gabi Hammer-Schmitt (51): Die Lehrerin für Mathe und Chemie führte die ehemaligen Schüler als Klassenlehrerin mit fester Hand zum Abitur.

Dieter Koslowski (68): Seit Jahrzehnten kümmert sich der Hausmeister um alles, was in der Schiller-Schule quietscht, klemmt oder kaputtgeht.

Deniz „Denny" Kurt (40): Denny stand früher lässig an der Raucherecke und gehörte zu den Coolen der Stufe – heute studiert er im x-ten Semester und nimmt das Leben offenbar genauso locker wie damals.

Katharina Winzer von Morenfels (39): Sie war das Party-Girl der Stufe und wusste immer, wo etwas los war. Heute ist sie eine erfolgreiche Ärztin, die ihr wildes Leben von damals scheinbar längst hinter sich gelassen hat.

Die Sonderrolle des Polizisten oder der Polizistin: Alex Thiel – In diesem Deadly Dinner Fall gibt es eine zusätzliche, unverdächtige Rolle, die zur Aufklärung des Falls beitragen kann. Alex Thiel hat nützliche Infos, kann nicht lügen und scheidet als tatverdächtige Person aus, denn zum Zeitpunkt des Mordes war Alex nicht auf dem Schulgelände. Alex ist bekannt für hervorragende Polizeiarbeit, ein Gespür für Details und große Talente zur Befragung von verdächtigen Personen.

Wenn du den eingeladenen Personen je eine passende Charakterrolle zugeordnet hast, kannst du damit beginnen, die Einladungskarten auszufüllen, die dem Spiel beiliegen. Trage die Namen deiner Gäste sowie den Ort und die Startzeit des Krimidinners ein und verschicke die Einladungen an deine Gäste. **Zusätzlich solltest du ihnen die ersten 4 Seiten ihres Spielhefts zur Vorbereitung digital zusenden.**

Den Download für die Hefte findest du unter:
deadly-dinner.de/support-download-toedliches-Klassentreffen

Du solltest die Einladungen so verschicken, dass deine Gäste noch ein bis zwei Wochen Zeit haben, sich auf ihre Rolle vorzubereiten und ein Kostüm zu besorgen. **Außerdem solltest du deine Mitspielenden unbedingt darauf hinweisen, dass sie vor dem Abend des Krimidinners nicht über ihre Rollen und deren Geschichte sprechen dürfen.**

2.3 VERKLEIDUNGEN

In jedem Spielheft findet sich eine kurze Beschreibung des Charakters und eines üblichen Outfits. Verkleidungen sind dabei für das Spielerlebnis **nicht notwendig**, machen es aber, unserer Erfahrung nach, wesentlich lustiger und lebendiger. Teile deinen Gästen unbedingt im Vorfeld mit, ob sie kostümiert oder in Alltagskleidung kommen sollen, damit es am Abend des Krimidinners nicht zu Unstimmigkeiten kommt. Wir haben für alle Rollen passende Kostüme und Accessoires in unserem Webshop unter **www.deadly-dinner.de**. Schaut gerne vorbei und lasst euch inspirieren.

3. REGELN FÜR DEN ABEND

Den folgenden Abschnitt kannst du gerne schon im Vorfeld lesen. Es ist wichtig, dass du den Inhalt dieser Regeln allen Gästen mitteilst und falls nötig Unschlüssigkeiten klärst. Eine Zusammenfassung der Regeln und des Spielablaufs findest du ab Seite 10. Sollten du und deine Gäste bereits Erfahrung mit Deadly Dinner haben, müsst ihr die ausführliche Anleitung nicht mehr lesen. **Beachtet aber die speziellen Regeln für diesen Fall auf Seite 11.**

3.1 AUSFÜHRLICHE ANLEITUNG:

Bei Deadly Dinner schlüpft jeder der Mitspielenden in die Rolle eines Charakters. Jeder dieser Charaktere (mit Ausnahme von Alex Thiel) ist verdächtig, den Mord an René Keller, der sich am Abend des Klassentreffens ereignet hat, begangen zu haben. Jedoch ist nur **eine** der anwesenden Personen auch tatsächlich schuldig. Es gibt keine Mordverschwörungen, Mitwissende oder Paare als tatverdächtige Personen. Ziel ist es, den Mordfall aufzuklären. Der Täter oder die Täterin hingegen versucht, ungeschoren davonzukommen. Alle haben zudem ein persönliches Ziel, das sie im Laufe des Spiels zu erreichen versuchen. Über die persönlichen Ziele darf – damit es spannend bleibt – bis zum Ende des Spiels nicht gesprochen werden. Das Spiel besteht aus drei Runden, in denen die Teilnehmenden nach und nach mehr Informationen über die Geschehnisse des Tatzeitraums erhalten. Vor einer Runde lesen alle Personen für sich den Text ihres Spielheftes für die jeweilige Runde. Sprecht anschließend frei darüber, was ihr gelesen habt. Diskutiert mit den anderen, fragt nach und versucht herauszufinden, welche Geheimnisse und Motive die anderen vor euch verbergen.

Wichtig hierbei ist: Du darfst nicht lügen, wenn du **nicht** der Täter oder die Täterin bist. Wenn dir eine Frage gestellt wird, musst du wahrheitsgemäß antworten. Du solltest alle Informationen, die du über andere Personen erfährst und die dich nicht selbst belasten, weitergeben. Nur so lässt sich der Mord letztendlich aufklären.

Beispiel: „Hast du eine Affäre mit Martin?" Solltest du tatsächlich eine Affäre mit ihm haben, so musst du nun wahrheitsgemäß antworten. Es ist dir erlaubt, deine Antwort auszuschmücken oder Dinge herunterzuspielen, solange sie nicht den Sachverhalt ändern. Als schuldige Person dürftest du diese Affäre auch komplett verleugnen, allerdings ist es häufig unklug, solche dreisten Lügen aufzutischen – schließlich könnten andere Charaktere euch gesehen oder gehört haben. Außerdem weiß mindestens die Person, mit der du eine Affäre hattest, dass du lügst.

Allerdings gilt nicht: „Wer einmal gelogen hat, MUSS schuldig sein." Es steht nicht alles in den Spielheften. Besonders über Ereignisse und Sachverhalte, die in der Vergangenheit liegen, wissen die Rollen meistens wenig. Daher müsst ihr manchmal improvisieren und behauptet dabei vielleicht Dinge, von denen ihr später erfahrt, dass sie gar nicht wahr sind. Dann solltest du deine falsche Aussage korrigieren.

Beispiel: „Ich habe noch mal nachgedacht: Wenn ich es mir recht überlege, kommt meine Tante doch nicht aus Florida, sondern aus New York."

Tipp: Versucht, eure Texte nicht abzulesen. Das Spielerlebnis ist wesentlich intensiver, wenn alle versuchen, ihre Rolle so frei wie möglich zu schauspielern. Lest am Anfang jeder Runde die dazugehörigen Texte. Versucht, euch die wichtigsten Sachen zu merken, und startet dann die Unterhaltung, indem ihr andere befragt. Solltet ihr nach Dingen gefragt werden, die ihr nochmal nachlesen müsst, so tut das kurz und tragt sie dann in euren eigenen Worten vor. Wenn ihr nach Sachverhalten gefragt werdet, die nicht in euren Spielheften stehen, versucht, zu improvisieren.

3.2 DER ABLAUF

Deadly Dinner wird in 3 Runden gespielt. Innerhalb dieser Runden erfahrt ihr Stück für Stück mehr über den Tatabend, aber auch über Ereignisse, die sich in der Zeit vor der Tat zugetragen haben. **Am Anfang jeder Runde lest ihr gleichzeitig die Texte mit den neuen Informationen.** In Runde 1 dürft ihr also nur die Informationen für Runde 1 lesen. Ihr entscheidet gemeinsam, wann ihr die nächste Runde beginnt. Ihr solltet darauf achten, dass alle überzeugt sind, die nötigen Informationen mitgeteilt und besprochen zu haben.

Tipp: Wir empfehlen, zwischen den Runden Pausen einzulegen, um zu essen und zu trinken. Es ist nicht empfehlenswert, eine Runde zu unterbrechen, solange noch nicht alle Informationen weitergegeben worden sind.

Anna Luchs, Hannah Luchs, Matze Luchs,
Dieter Kosłowski, Gabi Hammer-Schmitt,
Thomas Möller, Katharina Winzer von Morenfels

3.3 DIE OBJEKTE

Innerhalb einer Runde kann es vorkommen, dass ihr ein geheimes Objekt findet. Dies wird dann in eurem Text explizit erwähnt und fett gedruckt.

Beispiel: „Du stehst vor dem großen Schreibtisch in Martins Büro. Er mustert dich abschätzend und gibt dir dann **Objekt 3**."

Du darfst nun den Umschlag, der mit „Objekt 3" beschrieben ist, aus der Spielschachtel entnehmen und dir das Dokument darin im Geheimen ansehen. Danach kannst du dich entscheiden, ob du der Gruppe das Dokument zeigen möchtest, um die Ermittlungen voranzutreiben, oder ob du das Objekt lieber geheim hältst. Aber Achtung: Derartige Geheimniskrämerei macht dich natürlich verdächtig! **Jeder Charakter wird im Verlauf des Spiels mindestens ein Objekt erhalten.** Falls ihr mit weniger als 10 verdächtigen Personen spielt, werdet ihr nicht alle Objekte finden. Lasst diese einfach in der Schachtel, ihr benötigt sie nicht.

3.4 DER SPIELPLAN

Dem Spiel liegt ein umfassender Spielplan bei. Wir empfehlen, diesen Lageplan mittig zwischen euch auf dem Tisch auszubreiten, sodass ihn alle sehen können. So habt ihr die Möglichkeit, euch eure Umgebung besser vorstellen zu können. Außerdem findet ihr in der Spielschachtel Figuren, die eure Charaktere repräsentieren. Auch das Opfer hat eine Figur. Löst die Bilder aus dem Stanztableau und schiebt sie in die Plastikfüße, damit ihr sie als Spielfiguren nutzen könnt. Ihr habt also die Möglichkeit, bestimmte Momente des Tatabends nachzustellen und zu überprüfen, wo sich jede Person zu einem bestimmten Zeitpunkt aufgehalten hat. Aber Achtung: Auch hier darf die Täterin oder der Täter natürlich lügen!

Hinweis: Da sich Alex Thiel zum Zeitpunkt des Mordes nicht auf dem Schulgelände befand, benötigt diese Rolle keine Spielfigur.

Tipp: Am besten verwendet ihr den Spielplan in besonders wichtigen Situationen am Tatabend. Es ist nicht nötig, jeden Zeitabschnitt des Abends im Detail nachzustellen. Der Plan soll nur zur Orientierung dienen.

Wie der Plan zu benutzen ist: In euren Spielheften wird immer beschrieben, an welchem Ort ihr euch zu einem bestimmten Zeitpunkt aufgehalten habt. Generell gelten folgende Regeln:

1. Ihr seht und hört alles, was in dem Raum vor sich geht, in dem ihr euch befindet. Im Außenbereich gelten der Parkplatz, der Eingangsbereich, die Fahrradständer und die Raucherecke als eigenständige „Räume". Das heißt, ihr könnt nicht davon ausgehen, dass ihr vom Parkplatz aus sehen oder hören könnt, was bei den Fahrradständern vor sich geht.
2. Ihr könnt normalerweise nichts hören, was außerhalb eures Raumes passiert. Wenn ihr dennoch etwas aus einem Nebenraum hört, ist das immer explizit in eurem Text erwähnt.
3. Fenster und Türen gelten dennoch als Begrenzungen des Raumes. Ihr könnt also nicht davon ausgehen, dass ihr etwas durch ein Fenster oder eine offene Tür in einem anderen Raum beobachten könnt.

3.5 DIE ANKLAGE

Am Ende der dritten Runde müsst ihr einen Täter oder eine Täterin anklagen. Wir empfehlen, dass alle Mitspielenden eine tatverdächtige Person und das dazugehörige Motiv verdeckt auf einen kleinen Zettel schreiben. Diese Zettel werden eingesammelt und von einer Person laut vorgelesen. Die Person mit den meisten Stimmen wird verurteilt. Bei einem Gleichstand gibt es eine erneute Abstimmung zwischen den Charakteren mit den meisten Stimmen. Gibt es erneut Gleichstand, gewinnt der Täter oder die Täterin. Habt ihr eine Person mehrheitlich angeklagt, lest die Auflösung ab Seite 14 dieser Anleitung. Habt ihr die richtige Person angeklagt, hat die Gruppe gewonnen. Habt ihr eine unschuldige Person angeklagt, gewinnt der Täter oder die Täterin und die anderen verlieren.

Lest die Auflösung auf keinen Fall, bevor ihr euch auf eine schuldige Person geeinigt habt!

Nach der Anklage können alle Mitspielenden ihre persönlichen Ziele offenbaren. Bestimmt dann gemeinsam, ob die Ziele der einzelnen Personen erreicht wurden.

Milan Novak, Anna Luchs, Hannah Luchs, Matze Luchs, Dieter Kosłowski, Ronja Jäger, Gabi Hammer-Schmitt, Thomas Möller, Katharina Winzer von Morenfels

3.6 DIE REGELZUSAMMENFASSUNG

ABLAUF DES SPIELS

Lest vor Beginn der ersten Runde die Geschichte ab Seite 11. Führt die dort angegebenen Schritte durch. Überspringt in der ersten Runde die Schritte 1 und 2 des normalen Rundenablaufs und fahrt dann ab Schritt 3 von „Während einer Runde" fort. Ihr habt bis zum Ende der dritten Runde Zeit, um euer Charakterziel im Geheimen zu erfüllen.

WÄHREND EINER RUNDE:

1. Lest den Text der neuen Runde in euren Spielheften.

- Wenn im Text ein Objekt mit Nummer genannt wird, nehmt den Umschlag mit dem passenden Aufdruck und lest den Inhalt im Geheimen.

2. Diskutiert über die neuen Informationen und befragt euch gegenseitig.

- Ihr müsst auf direkte Fragen wahrheitsgemäß antworten, außer ihr seid die Täterin oder der Täter.
- Ihr dürft Informationen, die euch belasten würden, verschweigen.
- Ihr dürft euch korrigieren, wenn eine neue Information einer eurer alten Aussagen widerspricht.
- Habt ihr ein Objekt erhalten, dürft ihr es allen zeigen.

3. Beschließt gemeinsam den Beginn einer neuen Runde.

SPIELPLAN:

- Ihr könnt den Plan jederzeit nutzen, um nachzustellen, wo sich die Charaktere aufhalten.
- Charaktere hören und sehen alles, was an ihrem Aufenthaltsort geschieht.
- Charaktere hören oder sehen nicht, was an einem anderen Ort geschieht, außer es wird im Text explizit erwähnt.
- Charaktere können Räume nur durch Türen wechseln.

SPEZIELLE REGELN FÜR DIESEN MORDFALL

Im Außenbereich gelten der Parkplatz, der Eingangsbereich, die Fahrradständer und die Raucherecke als eigenständige „Räume". Das heißt, ihr könnt nicht davon ausgehen, dass ihr vom Parkplatz aus sehen oder hören könnt, was bei den Fahrradständern vor sich geht.

NACH ENDE DER 3. RUNDE:

1. Schreibt eure verdächtige Person und das vermutete Motiv auf einen Zettel.
2. Zählt die Stimmen aus. Der Charakter mit den meisten Stimmen wird verurteilt.
3. Blättert auf Seite 14 und lest die Auflösung.
4. Nennt eure Charakterziele und überprüft, wer sie jeweils erfüllt hat.

4. AM SPIELABEND

Lest zu Beginn des Abends die folgenden Texte laut vor. Sag deinen Gästen außerdem, welche Rollen nicht besetzt sind, falls ihr nicht mit 11 Personen spielt. **Diese Rollen können zwar im Laufe des Spiels auftauchen, kommen aber automatisch nicht mehr als Täter oder Täterin infrage.**

4.1 DIE GESCHICHTE

Nach 20 Jahren kommt der Jahrgang der Schiller-Schule zu seinem Klassentreffen wieder zusammen. Was ist aus den ehemaligen Sport-Assen, Schulstrebern, coolen Skateboardern und It-Girls geworden – und welche alten Rollen halten einer zweiten Betrachtung nicht mehr stand? Zwischen Schulbänken und Erinnerungen an vergangene Tage kommen längst vergessen geglaubte Streitigkeiten und Eifersüchteleien ans Licht. Am Ende des Abends bricht ausgerechnet René Keller, der seine Vergangenheit als uncooler IT-Nerd längst hinter sich lassen wollte, tot unter dem Jubiläums-Feuerwerk zusammen. Was ist geschehen?

Stellt eure Charaktere einmal vor und lest dann Runde 1 in euren Spielheften. Danach liest Alex Thiel Text A, wenn die Detektivrolle besetzt ist. Falls nicht, liest Anna Luchs Text B.

4.2 DER PROLOG

EINLEITUNGSTEXT A

Wenn die Rolle „Alex Thiel" mitspielt:

Liebe ehemalige Mitschülerinnen und Mitschüler, liebe Mitglieder des Lehrkörpers,

ich hatte nicht vor, meine Schule noch einmal zu betreten und schon gar nicht unter solch traurigen Umständen. Doch so ist es nun einmal. René ist nicht unter natürlichen Umständen gestorben, und wer auch immer für seinen Tod verantwortlich ist, muss sich unter den hier Anwesenden befinden. Es scheint, als könnte uns Frau Hammer-Schmitts Chemieunterricht doch noch einmal nützlich sein, denn offenbar wurde René Keller vergiftet. Unsere Aufgabe besteht nun darin herauszufinden, welches Gift der Täter oder die Täterin verwendet hat und wie es René verabreicht werden konnte. Ich schlage vor, dass wir die Ereignisse des Abends in chronologischer Reihenfolge durchgehen, damit ich mir ein genaues Bild von der Situation machen kann.

Wie hat der Abend des Klassentreffens denn begonnen?

EINLEITUNGSTEXT B

Wenn die Rolle „Alex Thiel" als Polizist oder Polizistin nicht mitspielt:

Halli hallo,

ich denke, es ist angemessen, dass ich als ehemalige Jahrgangssprecherin zuerst das Wort ergreife. In dieser schwierigen Situation muss jemand einen kühlen Kopf bewahren. René war ein geschätzter Mitschüler, aber sicherlich kein einfacher Mensch. Und jemand hier hat seinen Tod gewollt. Das ist schrecklich. Zudem stellt dies einen furchtbaren Imageschaden für die Schule dar, für alle Anwesenden, mich selbst eingeschlossen, ebenso für meinen Mann und meine Schwester. Ich werde nicht zulassen, dass diese Geschichte an die Öffentlichkeit gelangt, solange wir nicht geklärt haben, wer von uns dafür verantwortlich ist. Die Presse braucht eine kohärente Darstellung, sonst geraten wir alle unter Verdacht. Es scheint offensichtlich, dass René vergiftet wurde. Wir haben schließlich alle gesehen, wie er zusammenbrach, nachdem er an seinem Inhalator gezogen hatte. Ich schlage daher vor, dass wir die Ereignisse des Abends in chronologischer Reihenfolge besprechen, um diesen Fall aufzuklären. Hiermit gebe ich das Wort zurück in die Runde.

Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit.

ACHTUNG!

Auf der nächsten Seite folgt die Auflösung des Krimidinners.

Blättert bitte erst weiter, wenn ihr euch nach Runde 3 gemeinsam auf einen Täter oder eine Täterin geeinigt habt.

5. AUFLÖSUNG

Lies ab hier, wenn ihr mit 10 tatverdächtigen Personen gespielt habt:

Denny Kurt hat scheinbar wenig aus sich und seinem Leben gemacht. Der einst notorische Kiffer und Skaterboy ist heute ein erfolgloser Langzeitstudent und das überrascht kaum jemanden. Genau das war jedoch Dennys Ziel: eine möglichst glaubhafte Fassade für den eigentlichen Grund seiner Anwesenheit. In Wahrheit ist er mittlerweile Steuerfahnder und seit Jahren tief in den Fall um René Keller involviert, der sein Geld mit Cyberkriminalität und undurchsichtigen Briefkastenfirmen verdient. Verzweifelt suchte er den gesamten Abend über nach belastbaren Beweisen, getrieben von Rachegedanken für all die Schwierigkeiten, in die Renés ständige Petzereien ihn in der Jugend gebracht hatten. Doch er konnte ihn nicht erfolgreich festnehmen. Hat er schließlich Selbstjustiz an seinem erklärten Staatsfeind Nummer 1 geübt?

Lies ab hier, wenn ihr mit 9 tatverdächtigen Personen gespielt habt:

Ronja Jäger hatte schon immer ein Auge für die schönen Dinge. Es erscheint daher nur logisch, dass sie nach dem Abitur erfolgreiche Künstlerin geworden ist – wobei „erfolgreich" ebenso wie „Kunst" im Auge der Betrachtenden liegt. Streng genommen ist sie weder das eine noch das andere. Ronja konnte nie von ihrer Kunst leben. Nach vielen harten Jahren sah sie sich schließlich gezwungen, ihren Traum an den Nagel zu hängen und die Schädlingsbekämpfungsfirma ihres Vaters zu übernehmen. Seit einigen Monaten kämpft sie jetzt an der Schiller-Schule inkognito gegen die Nachkommen jener Mäuse, die sie selbst beim Abistreich vor zwanzig Jahren befreit hatte. Doch damit nicht genug: Schon zu Schulzeiten verteilte sie für René Drogen auf Partys, zu denen der uncoole Nerd selbst nie eingeladen war. Auch nach dem Abschluss rissen diese Geschäfte nicht ab. Im Gegenteil: René setzte sie unter Druck, weiterzumachen. Bis heute fährt sie regelmäßig mit ihrem Bus in die Niederlande, um Drogen über die Grenze zu schmuggeln, denn andernfalls droht René, sie zu verraten. Hat Ronja sich schließlich von der Unterdrückung durch ihren Drogenboss befreit, um endlich ein selbstbestimmtes Leben führen zu können?

Lies ab hier, wenn ihr mit 8 tatverdächtigen Personen gespielt habt:

Milan Novak ist ein echter Scherzkeks. Er hat den Schenkelklopfer im Prinzip erfunden und kein Dad-Joke ist zu trocken für ihn. Doch hinter der lustigen Fassade des ehemaligen Klassenclowns schlummern Sorgen und Abgründe. Bevor er selbst Lehrer an seiner alten Schule wurde, hatte Milan mit einem misslungenen Abi-Streich dafür gesorgt, dass der Rektor für Wochen im künstlichen Koma lag. Doch das ist längst vergessen, oder? Das dachte Milan, bis er eines Tages einen unmissverständlichen Droh-

brief von René Keller zusammen mit der Krankenhaus-Besucherliste seines Rektors im Briefkasten fand. Nicht nur gefährdete René damit Milans Job und Lebensgrundlage, es gab für Milan noch einen Grund mehr, René zu hassen. Sein Erpresser angelte sich auch noch die Frau, in die Milan seit seiner Jugend verliebt ist: Katharina. War nun also doch Schluss mit lustig und hat sich der Klassenclown in einen Horrorclown verwandelt?

Lies ab hier, wenn ihr mit 7 tatverdächtigen Personen gespielt habt:

Gabi Hammer-Schmitt ist seit Jahren unglücklich in ihrem Beruf. Schuld daran gibt sie vor allem dem Blog „Chiller-Gossip", der vor zwanzig Jahren an der Schule kursierte. Darin wurde ihr vorgeworfen, im Chemielabor Drogen herzustellen und eine Affäre mit ihrem Schüler Tommy zu haben. Während die erste Anschuldigung frei erfunden war, lag der Autor mit der zweiten näher an der Wahrheit, als ihr lieb sein konnte: Eine Affäre gab es tatsächlich – allerdings mit Tommys Vater. Die Gerüchte führten zu einem langwierigen Überprüfungsverfahren. Zwar konnte man ihr nichts nachweisen, doch sie verlor ihre Aufstiegschancen und sogar den Schlüssel zu ihren Fachräumen – eine Demütigung, die sie nie vergessen hat. Für Gabi steht fest, wer dahintersteckte: René Keller, der schon damals ein Talent für Computer und das Internet hatte. Ist ihr über zwanzig Jahre angestauter Hass beim Klassentreffen schließlich explodiert – wie das Wasserstoff-Sauerstoff-Gemisch bei der Knallgasprobe?

Dieter Koslowski ist längst zu alt für seinen Job. Jahrzehnte mit immer vorlauter werdender Schülerschaft, verstopften Toiletten und matschigen Fluren haben ihn zermürbt. Trotzdem hört er nicht auf. Denn Dieter ist spielsüchtig und chronisch pleite. Seit Jahren wettet er erfolglos auf nahezu jedes Sportereignis und braucht seine Stelle als Hausmeister, um sich über Wasser zu halten. Zusätzlich verkauft er aus dem Kopierraum gestohlene Tests und Lösungen an zahlungswillige Schülerinnen und Schüler. Doch das Geld verschwindet schneller, als er es verdient. Vor zwanzig Jahren schien ihm der große Coup gelungen: Gemeinsam mit Tommy Möller manipulierte er mehrere Fußballspiele und gewann beträchtliche Summen. Sie teilten das Geld und schwiegen über ihren Deal – selbst nach Tommys verletzungsbedingtem Karriereende. Doch René kam ihnen auf die Schliche und begann, beide zu erpressen. Seitdem steckt Dieter in der Zwickmühle. Hat er sich aus seiner ausweglosen Lage befreit, indem er René aus dem Weg räumte?

Tommy Möller galt einst als perfekt trainiertes Fußball-Jahrhunderttalent. Seine schulischen Leistungen litten unter dem Trainingsdruck, doch viele Lehrkräfte drückten ein Auge zu – auch Frau Hammer-Schmitt. Anders als im Blog „Chiller-Gossip" behauptet, lag das nicht an einer Affäre zwischen ihnen, sondern an der Beziehung seines Vaters zu ihr. Als Tommy davon erfuhr, versuchte er, das Thema aus Scham totzuschweigen. Nach der Schule wollte er möglichst schnell ausziehen und schlug des-

halb Dieter einen Sportwetten-Deal vor, der ihm genug Geld für ein eigenes Leben einbrachte. Doch wenige Monate später zerstörte eine schwere Verletzung seine Fußballkarriere. Schließlich wurde er zum jüngsten Bürgermeister der Stadtgeschichte gewählt. Dann erfuhr René von seinen Betrügereien und begann, Tommy zu erpressen - ein Problem, das nicht nur persönlich, sondern auch politisch brisant war. Hat Tommy Möller seinen politischen Aufstieg auf Renés Leiche gebaut?

Matze Luchs will mehr vom Leben als Windeln, Haushalt und die Rolle des idealen Vaters. Während seine Frau Karriere macht, träumt er noch immer von seiner DJ-Laufbahn – ein Traum, der schon vor zwanzig Jahren begann. Damals verlor er ein entscheidendes Stipendium knapp an René. Beim Klassentreffen erfuhr er jedoch von Frau Hammer-Schmitt, dass der Preis eigentlich ihm zugestanden hätte – René hatte offenbar betrogen. Als Matze ihn zur Rede stellte, konterte René eiskalt: Er wusste aus der ausgegrabenen Zeitkapsel von Matzes Ausrutscher im Abiturjahr. Damals hatte Matze seine jetzige Frau ausgerechnet mit ihrer Zwillingsschwester betrogen. René drohte, die Wahrheit publik zu machen, sollte Matze weiter nach dem Stipendienbetrug fragen. Damit saß Matze gleich doppelt in der Falle: um seine gestohlene Zukunft gebracht und nun auch noch erpressbar wegen eines Fehlers, den er zutiefst bereut. Hat DJ-Matze in seiner Verzweiflung schließlich beschlossen, für René das Lied vom Tod zu spielen?

Hannah Luchs stand ihr Leben lang im Schatten ihrer dominanteren Zwillingsschwester Anna. Um endlich ihren eigenen Weg zu gehen, beauftragte sie René, den gemeinsamen „Lux-Twins"-Kanal mit einer Bot-Schmutzkampagne zu sabotieren. Zunächst funktionierte der Plan – doch dann begann René, sie zu erpressen. Er drohte, Anna sowohl die Manipulation als auch Hannahs Ausrutscher mit Matze zu verraten. Der Gedanke, ihre Familie zu zerstören, hätte Hannah das Herz gebrochen. Brachte sie René zum Schweigen, bevor er ihr gesamtes Leben zum Einsturz bringen konnte?

Anna Luchs war schon immer zielstrebig und organisiert. Die ehemalige Klassensprecherin hat sich in den letzten 20 Jahren ein scheinbar makelloses Leben aufgebaut: Familie, Villa, Millionen auf dem Konto und ebenso viele Fans auf Social Media. Als eine massive Hasswelle den „Lux-Twins"-Kanal trifft, setzt Anna alles daran, die perfekte Fassade zu bewahren. Beim Klassentreffen erfuhr sie schließlich, dass René hinter der Bot-Kampagne steckte, die ihre Karriere bedroht. Hat Anna den Mann unter die Erde gebracht, der ihr sonst vielleicht ihre Karriere ruiniert hätte?

Katharina Winzer von Morenfels stammt aus einer reichen und erfolgreichen Familie, von der stets Erfolg erwartet wurde. Doch in der Schule hatte sie Schwierigkeiten und interessierte sich mehr für Partys als für Noten. Um ihre Leistungen zu verbessern, kaufte sie bei Hausmeister Dieter Koslowski Prüfungsergebnisse – doch im Abitur half ihr das nicht und sie fiel durch. René, der heimlich in sie verliebt war, fälschte ihr darauf-

hin das Abiturzeugnis, sodass sie Medizin studieren konnte. Ihre gesamte Karriere als Ärztin basiert seitdem auf dieser Lüge – ein Betrug, der sie Studium, Doktortitel und Approbation kosten könnte, sollte er auffliegen. Genau damit drohte René, der ihre damalige Zurückweisung nie überwunden hat. Statt Geld verlangte er, dass Katharina beim Klassentreffen als seine Partnerin auftritt, um allen zu zeigen, dass er es geschafft hat. Diese Demütigung konnte Katharina nicht ertragen und beschloss, René loszuwerden. Als sie bemerkte, dass er seinen Asthma-Inhalator im Foyer zurückgelassen hatte, entwickelte sie einen Plan. Gegen 18:00 Uhr stahl sie den Schlüsselbund des Hausmeisters, gelangte in den Chemieraum von Frau Hammer-Schmitt und entwendete Brom. Den Schlüssel platzierte sie später unauffällig bei der Suche im Foyer, sodass Dieter ihn selbst fand. Erst gegen 19:30 Uhr bot sich eine Gelegenheit, den unbeaufsichtigten Inhalator zu manipulieren. Nun musste sie nur noch warten, bis René ihn wieder benutzte. Diese Gelegenheit ergab sich gegen 20:30 Uhr nach einer kurzen Prügelei mit Milan – und Katharina konnte scheinbar unbeteiligt zusehen, wie René seinen letzten Atemzug tat.

LOGISCHE REKONSTRUKTION

Tatwaffe: Die Tatsache, dass sich Renés Zustand nach dem Hub aus seinem Inhalator nicht verbesserte, sondern sogar verschlechterte, lässt darauf schließen, dass jemand das Gerät manipuliert hat. Auch der chemische Geruch spricht für ein Gift. Zumindest von einer giftigen Substanz, die sogar beim Einatmen gefährlich für Menschen ist, wussten viele der Anwesenden: Es ist das Brom, das Frau Hammer-Schmitt im Chemieraum unbedacht hatte stehen lassen. Um den Inhalator zu vergiften, muss die tatverdächtige Person also sowohl von den giftigen Eigenschaften von Brom gewusst haben, als auch dass es davon einen Vorrat in Frau Hammer-Schmitts Fachraum gab und dass René immer noch auf einen Inhalator angewiesen war. **Hannah** verpasste die Begrüßung und die Diskussion um Renés Inhalator und wusste daher vorerst nicht, dass er einen solchen besaß und benötigte. Sie erfuhr erst um 19:00 Uhr in der Kantine von dem Inhalator, aber zum Zeitpunkt des Schlüsseldiebstahls fehlte ihr dieses Wissen noch. Ihre Schwester **Anna** und der **Hausmeister** waren hingegen nicht dabei, als Frau Hammer-Schmitt die Eigenschaften von Brom erklärte, und wussten daher nichts von dem Gift. Diese Personen können also ausgeschlossen werden.

Zugang zur Tatwaffe: Das giftige Brom musste aus dem Chemieraum entwendet werden. Das klappte nicht, solange alle noch im Chemieraum waren, da Frau Hammer-Schmitt nach ihrer Fahrlässigkeit das Brom im Auge behielt. Gegen 17:30 Uhr wurde der Chemieraum mit dem Brom darin von Dieter wieder verschlossen. Der Täter oder die Täterin benötigte den Schlüssel des Hausmeisters, um in den Raum zu gelangen. Es ist der einzige Schlüssel zum Fachraum. Der Hausmeister ließ den Schlüssel nur von 18:00 Uhr

bis 18:15 Uhr aus den Augen. Als er zurückkam, war der Schlüssel verschwunden. Man sollte ihm diese Information glauben, da er für den Zeitraum der Vergiftung des Inhalators ein Alibi hatte und zusätzlich nichts von dem Gift wusste. Während dieser Zeit knutschten **Tommy** und **Frau Hammer-Schmitt** im Lehrerzimmer und geben sich damit gegenseitig ein Alibi – sie hätten den Schlüssel nicht stehlen können.

Tatmotiv: Denny wollte René hinter Gitter bringen und glaubte, dafür genug Beweise gesammelt zu haben. Er hatte keinen Grund, René zu töten. **Matze** hätte ein Motiv gehabt, wenn er rechtzeitig gewusst hätte, dass dieser die Stipendiumswahl manipuliert hat und ihn mit seinem One-Night-Stand mit Hannah erpressen würde. Doch er erfuhr diese Informationen erst, als der Schlüssel bereits gestohlen worden war. Er hatte also zum Zeitpunkt, als der Mordplan bereits ausgeführt worden war, noch kein Motiv.

Tatzeit: Um das Gift in den Inhalator zu bringen, brauchte der Täter oder die Täterin einen ungestörten Moment an der Garderobe im Foyer. Die Möglichkeit dazu ergab sich zwischen 19:15 Uhr und 19:30 Uhr. Vorher kann der Inhalator nicht manipuliert worden sein, denn René setzte ihn um 19:00 Uhr noch ein, ohne medizinische Probleme zu bekommen. Das nächste Mal, dass er die Jacke ablegte, war um 19:15 Uhr. Um 19:45 Uhr holten alle ihre Jacken bereits wieder ab, um zum großen Feuerwerk zu gehen. Für diese Zeit haben Dieter und **Ronja** (bei 9 Personen) ein Alibi, da sie zusammen im Büro des Hausmeisters Karten spielten. **Milan** fuhr das Auto von Denny zweimal zu Schrott. Beide Knalle wurden von Dieter und Ronja gehört, die seine Geschichte bestätigen können, auch wenn sie ihn zur Tatzeit nicht gesehen haben. Er hat also ebenfalls ein Alibi.

Es bleibt

KATHARINA WINZER VON MORENFELS

als einzig mögliche Täterin.

IMPRESSUM

Spieldesign:
Lukas Setzke, Verena Wiechens

Illustrationen, Gestaltung und Grafik:
Bringmann & Kopetzki GbR • bringmannundkopetzki.de

Redaktion:
Deadly Dinner (Jannis Pochert, Tabea König, Martin Student und Verena Wiechens)

Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Deadly Dinner GbR.

© 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele

DEADLY DINNER

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

IHR HABT BLUT GELECKT? EUER NÄCHSTER MORDFALL WARTET SCHON!















DEADLY DINNER