ROLLENHEFT

DAVID CHÂTEAU

Deine Einladung zu einem gemeinsamen Gourmet Criminelle Spielabend in der Rolle von David Château.

FÜR

Liebe Gourmet Criminelle Gästin,
lieber Gourmet Criminelle Gast,
du bist zu einer kaltblütigen Dinnerparty eingeladen. Fanny Blanc wurde während einer geheimen Séance in einem Hotelzimmer erstochen. Im Laufe des Spiels wirst du gemeinsam mit den anderen Mitspielenden den Tod der verdeckten Ermittlerin der Pariser Polizei untersuchen.

Um dem oder der Täter:in auf die Schliche zu kommen, wurde dir und allen anderen Mitspielenden je eine Rolle der Hauptverdächtigen zugeteilt. Eine Person unter euch ist der oder die Mörder:in. Während des **Gourmet Criminelle** Spielabends entfesselt ihr gemeinsam euren detektivischen Spürsinn, um den oder die Täter:in unter euch zu entlarven. Ob ihr die versteckten Hinweise, Rätsel und Mordmotive ans Licht bringt, bevor der Nachtisch serviert wird, liegt in eurer Hand.

Viel Spaß beim Spielen!
Dein Gourmet Criminelle Team

Bringe dieses Heft bitte auf jeden Fall zum Spielabend mit! In diesem Rollenheft findest du alle Informationen, um dich auf das Gourmet Criminelle Spiel vorzubereiten sowie wichtige Fakten für die 3 Spielrunden.

GOURMET CRIMINELLE®

SPIELANLEITUNG

Keine Lust, die Anleitung zu lesen?
Im Mitgliederbereich kannst du die Videoanleitung zum Spiel einsehen:

gocrimi.de/spielanleitung

Der oder die Mörder:in ist unter euch!
Heute Abend wirst du mit einer Person am Tisch sitzen, die einen fiktiven Mord begangen hat. Nur der oder die Mörder:in darf während des Spiels lügen, um von sich abzulenken. Die anderen Mitspielenden dürfen Fragen, die ihnen gestellt werden, ausweichen, müssen jedoch immer die Wahrheit sagen.

Das Ziel des Spiels:
Das Ziel ist es, den oder die Täter:in zu entlarven und zu verhindern, dass du selbst trotz deines Tatmotivs hinter Gitter kommst. Gewonnen hat die Person, die den richtigen Mörder oder die richtige Mörderin am Ende des Spiels benennt und selbst nicht verdächtigt wird.

Schlüpfe in deine Rolle:
Du bist herzlich eingeladen, dich heute Abend in eine andere Zeit, an einen anderen Ort und in eine andere Rolle zu begeben.

Mache dich mit deiner Rolle vertraut und lebe ihre Charakterzüge voll aus. Deiner Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt. Je authentischer jeder von euch seine Rolle verkörpert, desto lustiger wird der Abend.

Ermittle, was geschehen ist:
In jeder Spielrunde kommen neue Informationen und Hinweise ans Licht, die ein komplexes und teilweise irreführendes Netz aus Tatmotiven bilden. Achte während des Spiels auf den Grundriss sowie den zeitlichen Ablauf der Mordnacht.

Wir empfehlen dir, Notizen zu den Zeitangaben auf den letzten beiden Seiten des Spielheftes zu machen.

Arbeite mit Inspektor Jacques Finesse und den Hinweisen:
Inspektor Jacques Finesse leitet die Ermittlungen im Mordfall „Fanny Blanc" und wird alle Spielrunden einleiten.

Der oder die Spielleiter:in wird vor jeder Spielrunde Hinweisumschläge an verschiedene Personen verteilen. Dir zugeteilte Hinweise darfst du vor der Runde lesen. Präsentiere die Hinweise anschließend den anderen Mitspielenden in der aktuellen Spielrunde.

GOURMET CRIMINELLE®

SPIELABLAUF

- **Vorstellungsrunde**
  Stellt euch einander in euren Rollen vor.

- **Spielrunde 1: Entrée**
  Öffnet **in jeder Spielrunde** die Hinweisumschläge, hört die Aussagen des Inspektors an und notiert euch wichtige Zeitangaben.

- **Spielrunde 2: Questions**

- **Spielrunde 3: La Mort**

- **Verdacht erheben**
  Rekonstruiert den Tathergang, sammelt Tatnachweise und unterscheidet echte Alibis von erlogenen. **Nennt nacheinander eure hauptverdächtige Person.**

- **Überführt den oder die Täter:in.**
  Inspektor Finesse löst den Fall auf.

Mit begleitendem Essen beträgt die Spieldauer 3 – 4 Stunden. Weitere Informationen zum Ablauf der Spielrunden sind vor jedem Spielabschnitt beschrieben.

VORGESCHICHTE

Spätabends am 30. Oktober 1922: Jazz strömt durch die offenen Türen der Pariser Clubs. Die Luft duftet nach Bohème, Exzentrik und Champagner. Doch nicht überall lässt man sich vom Charleston-Rhythmus durchtanzter Flapper-Schuhe mitreißen. In einem kleinen Hotel, im Schatten des Eiffelturms, ist es verdächtig still. Ein fahler Lichtschein fällt durch das von Efeu umrankte Fenster auf die Rue de la Mort. Die Straße scheint menschenleer, als plötzlich Leben einströmt. Autos fahren vor, hastige Schritte eilen über das Kopfsteinpflaster. Die Tür eines Hotelzimmers öffnet sich fünfmal, bis alle Gäste von Madame la Motte zu einer geheimen Séance versammelt sind. Die Anwesenden tragen Masken, um anonym zu bleiben, denn alle haben etwas zu verbergen.

Auch die verdeckte Ermittlerin Fanny Blanc nimmt an der Geisterbeschwörung teil, die Antworten aus dem Jenseits auf die Fragen der Gäste verspricht. Als plötzlich das Licht erlischt, wird Fanny kaltblütig erstochen. Nur eine der anwesenden Personen kann das Verbrechen begangen haben. Oder wurde Fanny Blanc von Geisterhand aus dem Leben gerissen?

GOURMET CRIMINELLE®

DIE TATVERDÄCHTIGEN

Öffentlich bekannte Informationen über die Tatverdächtigen:

Madame la Motte (46)
Dramaqueen und geheimnisvolles Medium. Als „Gefäß" für übernatürliche Energien aus dem Jenseits kennt sie die Antworten auf alle Fragen aus dem Diesseits.

Louis Petit (29)
Gehilfe und rechte Hand von Madame la Motte, der dem Medium jeden Wunsch von den Augen abliest.

David Château (37)
Adeliger Dandy, der sich ohne seine rote Seidenfliege nackt fühlt. Der Fotograf ist ein aufstrebender Stern in der Pariser Kunstszene.

Claire Toulouse (44)
Die ehemalige Krankenschwester und Frau eines Pariser Arztes nimmt heimlich Tanzunterricht, um ihre Ehe in Swing zu halten.

Paul Monee (34) träumt von einem eigenen Nachtclub. Seit dem Fabrikarbeiter ein Webrahmen auf den Kopf geschlagen ist, reimt er unfreiwillig Verse.

Valérie Flacon (32)
Die ebenso ehrgeizige wie vergessliche Juweliers-Witwe strebt mit einer neuen Schmuckkollektion nach Glanz und Gloria.

Das Opfer: Fanny Blanc (43)
Ein Unfall zog die Mitarbeiterin der Pariser Polizei buchstäblich aus dem Verkehr und bescherte ihr als Andenken ein steifes Bein. Dank des „Préfet de police", einem Freund ihrer Familie, wurde sie des Öfteren als verdeckte Ermittlerin eingesetzt.

ATTENTION
STOP

ROLLENBESCHREIBUNG DAVID CHÂTEAU

VORSICHT SPOILER ALERT!

Die Rollenbeschreibung enthält Informationen, die nur für David Château vorgesehen sind. Bitte lies die Rollenbeschreibung vor dem Spielabend, bis zum Abschnitt „Vorstellungsrunde" (Seite 17), wenn dir die Rolle von David Château zugeteilt wurde.

ROLLENBESCHREIBUNG

DAVID CHÂTEAU (37)

Dein Charakter:
Ohne dein Markenzeichen, eine rote Seidenfliege, fühlst du dich nackt. In deinen Adern fließt das blaue Blut eines alten Pariser Adelsgeschlechts. **Deine Familie führt sogar ein eigenes Wappen.** Entsprechend hoch waren die Erwartungen an dich. Du hast sie allesamt und in jeder Hinsicht enttäuscht: La Bohème statt Militärdienst, Kaviar statt Feldzwieback. Als **Fotograf** hast du dir mit deiner ersten **Ausstellung „Hinter den Kulissen von Paris"** einen Traum erfüllt und präsentierst dich als aufstrebender **Stern der Pariser Kunstszene.** Du setzt alles daran, diese Ausstellung zum Erfolg zu führen, einerseits für dein Ego und letztlich auch, um den Respekt deiner Familie zurückzugewinnen. Momentan sieht dich deine Familie als schwarzes Schaf, unterhält dich aber mit einer monatlichen Apanage und einem Auto.

Seit Eröffnung deiner Ausstellung ist dein Gesicht überall präsent. Du durchsuchst täglich die Zeitungen nach Berichten von dir. Dabei bist du auf die Anzeige von Madame la Motte gestoßen und hast dich schriftlich über das benannte Postfach für eine Séance angemeldet.

Deine Geheimnisse:
Es ist ca. 2 Jahre her, dass du dich nach einem Essen mit wichtigen Leuten aus der Kunstszene – voll wie eine Haubitze – hinter das Steuer deines Autos gesetzt hast und losgebrettert bist. Eine Frau stand plötzlich mitten auf der Fahrbahn. Du konntest nicht mehr rechtzeitig bremsen, sodass sie mit voller Wucht auf deine Motorhaube krachte. **Für den Bruchteil einer Sekunde hattet ihr Blickkontakt,** bevor die Frau von deiner Motorhaube herunter an den Fahrbahnrand rollte. Eine Anzeige wegen fahrlässiger Körperverletzung hätte das Ende deiner Karriere bedeutet, noch bevor diese überhaupt ins Rollen kam. Also bist du mit quietschenden Reifen vom Tatort geflohen. Bis dato wurdest du nicht wegen Fahrerflucht belangt. Jetzt, wo dein Name und dein Gesicht in ganz Paris auf Plakaten und in der Presse erscheinen, musstest du befürchten, dass dich die Frau erkennt und anzeigt. **Von Madame la Motte möchtest du erfahren, wie du sicherstellen kannst, dass dein Unfallopfer dein Geheimnis mit ins Grab nimmt.** Du darfst nicht zulassen, dass dieser „unglückliche Vorfall" deine Karriere und deinen Ruf zerstört. **Deine Beziehung zu Fanny Blanc:** Du hast keine Ahnung, wer sie ist, da sie eine Maske trägt. Dafür weiß Fanny, wer du bist! Sie ist die Frau, die du angefahren hast und die dich während der Séance an deiner roten Fliege in Kombination mit dem Familienwappen auf deinem Auto erkennt.

Deine Hauptaufgabe:
Du bist nicht der Mörder und darfst nicht lügen. Deine Geheimnisse darfst du für dich behalten, besonders die, die als Tatmotiv infrage kommen könnten. Wenn allerdings jemand Beweise für deine Geheimnisse liefert, darfst du nur ohne zu lügen ausweichen oder die Wahrheit offenbaren.

Deine Nebenaufgabe:
Als Fotograf weißt du genau, wie man sich und andere am besten in Szene setzen kann. Fotografiere z. B. eure Vorstellungsrunde oder stelle alle für ein Gruppenfoto auf. **Bringe unbedingt eine Kamera/dein Smartphone mit.**

Kostümempfehlung:
Als Dandy kleidest du dich auffällig. **Eine rote Fliege ist für dich ein Muss.** Wenn du keine rote Fliege besitzt, kannst du dir eine aus Papier ausschneiden und diese auf deinem Hemd mit Klebeband befestigen. Chapeau Claque (Zylinderhut), Gehrock, Einstecktuch, Hemd und eine karierte Hose machen dich zum Hingucker des Abends. Gamaschen über deinen blankpolierten Lackschuhen wären perfekt. **Du möchtest anonym bleiben, deshalb verbirgst du dein Gesicht/deine Augenpartie hinter einer Maske, passend zu deinem Outfit.** Alternativ kannst du eine Sonnenbrille tragen.

DEIN EINDRUCK VON DEN ANDEREN TATVERDÄCHTIGEN

VALÉRIE FLACON
Betucht:
Du würdest darauf wetten, dass sie ihre Schäfchen im Trockenen hat.

MADAME LA MOTTE
Extraordinär:
Sie sieht aus wie ein Bühnenstar.

PAUL MONEE
Salopp:
Ein gestandenes Mannsbild, das irgendwie nicht in die feine Runde passte.

CLAIRE TOULOUSE
Schüchtern:
Der Archetyp einer konservativen Ehefrau.

LOUIS PETIT
Wachsam:
Der Gehilfe von Madame la Motte scheint seine Augen und Ohren überall zu haben.

ATTENTION
STOP

VORSTELLUNGSRUNDE

ABLAUF VORSTELLUNGSRUNDE:

STOPP!
AB HIER BEGINNT DAS SPIEL!
Den Abschnitt **„Vorstellungsrunde"** bitte erst am Spielabend öffnen, wenn ihr mit der Vorstellungsrunde beginnt.

Wählt eine Person für die Spielleitung, die die Anweisungen im Heft „Regieanweisung" ausführt.

Hört die Audiodatei
Der oder die Spielleiter:in spielt die Audiodatei des Inspektors ab.

Lest euren Dialogtext vor
Lest bitte in der vorgegebenen Reihenfolge euren Dialogtext auf Seite 18 den anderen Mitspielenden laut vor.

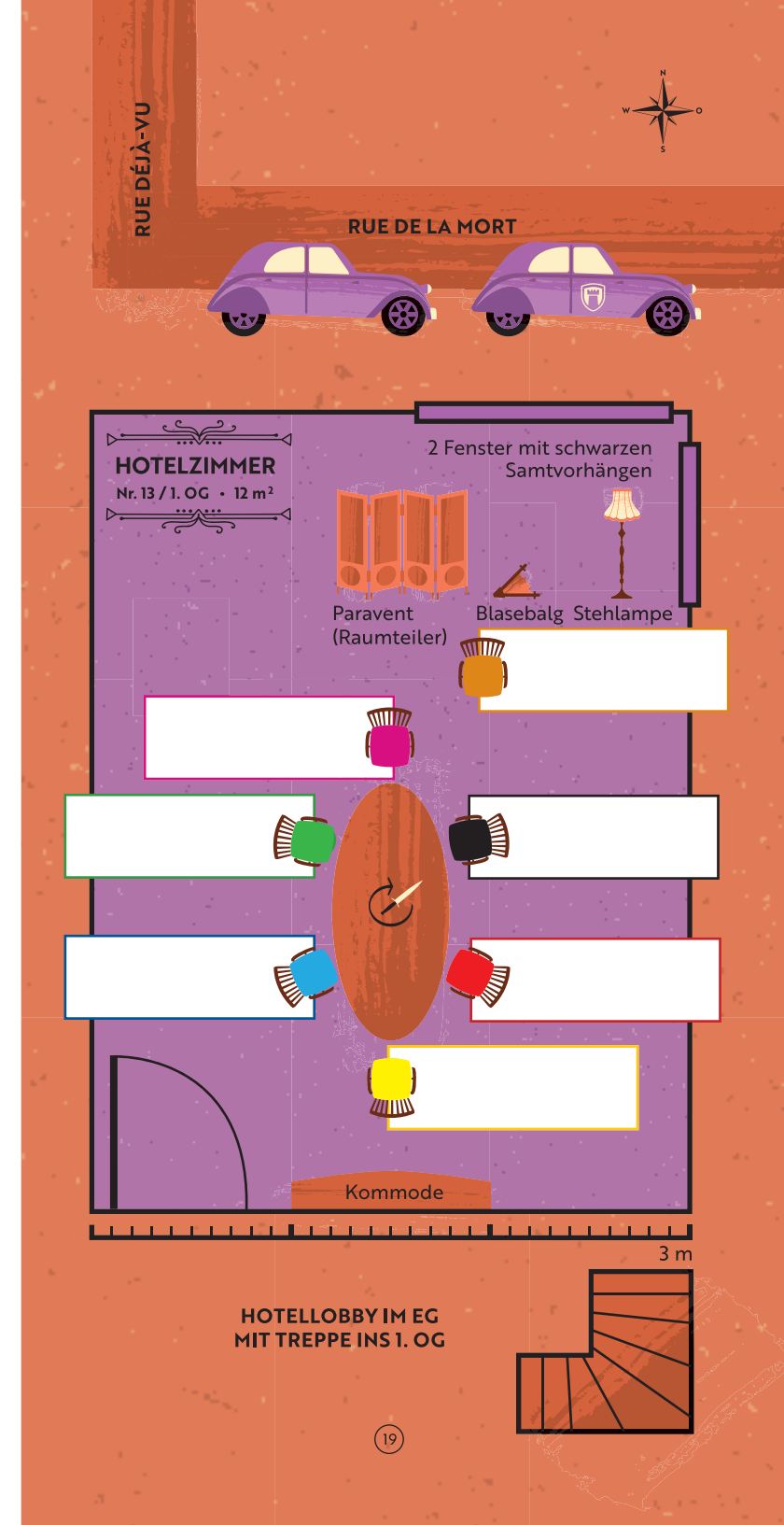
Ihr beginnt die Spielrunde 1
Blättert hierfür zu Seite 21.

Sprich deinen Text nach Claire Toulouse.

„Habe ich jemals auch nur ein Wort mit Fanny Blanc gesprochen? Non. Da bin ich mir sicher. Mesdames et Messieurs, muss ich mich wirklich vorstellen? Nur Banausen würden fragen, wer ich bin. Die Pariser Zeitungen berichten täglich von meiner Ausstellung ‚Hinter den Kulissen von Paris', die das Nachtleben der schönsten Stadt der Welt dokumentiert. In jeder Straße strahlt mein Antlitz von Hochglanzplakaten. Man kommt gar nicht umhin, mich zu kennen.

Mein Name ist David Château und mein Markenzeichen ist meine rote Seidenfliege, ohne die ich niemals das Haus verlasse. Ich bin stolzer Erbe des Adelstitels Château. Meine Familie führt sogar ein eigenes Wappen. Ich erfreue mich der Gewissheit, über jeden Zweifel erhaben zu sein. Daher wird sich jegliche Verstrickung meinerseits in diesen Fall genau wie der Geist aus dem Jenseits in Luft auflösen."

Schieße ein paar Fotos und gib Anweisungen, wie sich die anderen in Szene setzen sollen.


RUE DÉJÀ-VU
RUE DE LA MORT
N
W
O
S
HOTELZIMMER
Nr. 13 / 1. OG • 12 m²
2 Fenster mit schwarzen Samtvorhängen
Paravent (Raumteiler)
Blasebalg
Stehlampe
Kommode
3 m
HOTELLOBBY IM EG MIT TREPPE INS 1. OG

ATTENTION
STOP

RUNDE 1

ABLAUF RUNDE 1

STOPP!
Öffne den folgenden Abschnitt **„Runde 1"** bitte erst, wenn Spielrunde 1 beginnt.

Spielleiter:in verteilt Hinweise
Wer einen Hinweis erhält, steht in der Regieanweisung.

Öffne den Abschnitt „Runde 1" und lies ihn für dich durch.

Höre die Audiodatei
Der oder die Spielleiter:in spielt die Audiodatei des Inspektors ab.

Diskutiere mit den anderen Mitspielenden den Zeitabschnitt von 21:00 – 22:00 Uhr.

Hinweise öffnen
Alle Hinweise müssen geöffnet werden.

ENTRÉE

Teile mit allen, was du von 21:00 – 22:00 Uhr gemacht, gesehen und gehört hast.

21:10 Uhr – Auto vor dem Hotel geparkt – 5 Minuten später, in der Lobby, hast du dir deine Maske aufgesetzt und deine schicke Garderobe von allen Seiten im Spiegel bewundert, bevor du die Treppe ins 1. OG hinaufgegangen bist.

21:20 Uhr – An Zimmertür 13 geklopft – Louis bat dich, einzutreten. Du warst der erste Gast. Madame la Motte nickte dir zu.

21:25 Uhr – Aus dem Fenster geschaut – Auf der beleuchteten „Rue de la Mort" parkte ein weiteres Auto. Um **21:36 Uhr** trat Valérie ins Hotelzimmer. Sie war bis auf ihre weißen Handschuhe in Schwarz gekleidet.

21:40 Uhr – Rundumblick – Auf der Kommode brannten Kerzen, darunter war Zeitungspapier als Tropfschutz drapiert. Dir sprang ein **antikes Messer** auf dem Séancetisch ins Auge.

21:50 Uhr – Augenscheinliches registriert – Valérie zuckte zusammen, als Paul eintrat. **Dir fiel auf, dass Fanny ein Bein nachzog.** Alle Anwesenden trugen Masken.

RUNDE 1

NICHT VERRATEN

Du hast Fanny vor ca. 2 Jahren mit deinem Auto angefahren. **Als sie den Raum betrat, konntest du sie nicht erkennen, weil sie eine Maske trug.**

DEINE AUFGABEN

HINWEIS ÖFFNEN! Erhältst du einen Hinweis, lies ihn VOR dieser Runde und präsentiere ihn IN dieser Runde.

Wirst du gefragt, ob du zu der Séance mit deinem Auto gekommen bist, zeige stolz deinen Wagen mit Familienwappen auf dem Grundriss (Seite 19).

Zu Valérie: Was hat es mit ihren weißen Handschuhen auf sich?

Zu Paul: Warum zuckte Valérie bei seinem Anblick zusammen?

Spiele mit deiner roten Seidenfliege.

Stelle alle für ein Gruppenfoto auf und bitte die Tatverdächtigen, eine Unschuldsmiene aufzulegen.

ATTENTION
STOP

RUNDE 2

ABLAUF RUNDE 2

STOPP!
Öffne den folgenden Abschnitt **„Runde 2"** bitte erst, wenn Spielrunde 2 beginnt.

Spielleiter:in verteilt Hinweise
Wer einen Hinweis erhält, steht in der Regieanweisung.

Öffne den Abschnitt „Runde 2" und lies ihn für dich durch.

Höre die Audiodatei
Der oder die Spielleiter:in spielt die Audiodatei des Inspektors ab.

Diskutiere mit den anderen Mitspielenden den Zeitabschnitt von 22:00 – 23:00 Uhr.

Hinweise öffnen
Alle Hinweise müssen geöffnet werden.

GOURMET CRIMINELLE®

QUESTIONS

Teile mit allen, was du von 22:00 – 23:00 Uhr gemacht, gesehen und gehört hast.

22:00 Uhr – Platzsuche am Séancetisch – Du hast dich Paul gegenüber gesetzt. Das südliche Kopfende des Tisches war für Madame la Motte reserviert.

22:10 Uhr – Huch! – Aus dem Nichts sprang dir ein schwarzer Kater auf den Schoß, **der dort sitzen blieb.** Er trug ein Glöckchen um den Hals, das bimmelte, wenn er sich bewegte. Madame la Motte nannte ihn „Napoleon".

22:20 Uhr – Madame la Mottes Meditationsübungen – lockerten deine Anspannung auf. Um **22:25 Uhr** verteilte Louis Bleistifte und Papier, damit alle Anwesenden ihre Fragen anonym aufschreiben konnten.

22:35 Uhr – Fanny zerriss ihr Blatt – und bat um ein neues Blatt, weil sie sich verschrieben hatte. Sie schaute dich an und formte mit ihren Fingern eine Fliege – sicher eine bewundernde Geste für dein Markenzeichen.

22:55 Uhr – Messerdreh – Madame la Motte drehte das antike Messer auf dem Séancetisch. **Du warst die fünfte Person, auf die die Messerspitze zeigte!**

RUNDE 2

NICHT VERRATEN

Deine Frage ans Jenseits: „Wie stelle ich sicher, dass mein Unfallopfer mein Geheimnis mit ins Grab nimmt?“

DEINE AUFGABEN

Findet gemeinsam heraus, wer auf welchem Sitzplatz gesessen hat und tragt eure Namen im Grundriss des Hotelzimmers auf Seite 19 ein.

Fragen die anderen, warum Fanny eine Fliege mit ihren Fingern geformt hat, mutmaße, dass sie deine Fliege entzückend fand. **Deine Ahnungslosigkeit ist keine Lüge,** du hast Fanny wegen ihrer Maske nicht erkannt und hattest zu diesem Zeitpunkt keinen Schimmer, dass sie wusste, wer du bist.

Schnappe dir ein Kissen (o. Ä.) und tue so, als sei diese Attrappe Kater Napoleon, dessen Gesellschaft du genießt.

ATTENTION
STOP

RUNDE 3

ABLAUF RUNDE 3

STOPP!
Öffne den folgenden Abschnitt **„Runde 3"** bitte erst, wenn Spielrunde 3 beginnt.

Spielleiter:in verteilt Hinweise
Wer einen Hinweis erhält, steht in der Regieanweisung.

Öffne den Abschnitt „Runde 3" und lies ihn für dich durch.

Höre die Audiodatei
Der oder die Spielleiter:in spielt die Audiodatei des Inspektors ab.

Diskutiere mit den anderen Mitspielenden den Zeitabschnitt von 23:00 – 00:00 Uhr.

Hinweise öffnen
Alle Hinweise müssen geöffnet werden.

LA MORT

Teile mit allen, was du von 23:00 – 00:00 Uhr gemacht, gesehen und gehört hast.

23:00 Uhr – Madame la Motte spürte die Anwesenheit eines Geistes – Um **23:05 Uhr** schob dir Fanny Papierfetzen zu. Du hast die zerrissenen Worte darauf überflogen und mit versteinerter Miene aufgeschaut.

23:10 Uhr – Plötzlich erlosch das Licht – Napoleon rührte sich nicht von deinem Schoß. Es rumpelte aus Richtung des Paravents. **Als das Licht 2 Minuten später wieder anging, starrte Madame la Motte mit schneeweißen Augen in den Raum.**

23:12 Uhr – Blickkontakte – Dir fiel auf, dass Fanny eine außergewöhnliche Kette trug. Daran baumelte ein Herzanhänger, auf dem ein „D“ eingraviert war.

23:30 Uhr – Licht aus und Gerumpel, schon wieder! – Jetzt roch es auch noch streng nach Metall.

23:31 Uhr – Eiskalter Hauch – Noch immer brannte dieser seltsame Geruch in deiner Nase. Plötzlich schreckte dich ein Schrei von deinem Stuhl auf und katapultierte Napoleon von deinem Schoß. Sein Glöckchen bimmelte.

RUNDE 3

23:32 Uhr – Hell erleuchtet – Madame la Mottes Augen schauten wieder klar drein. Fanny war mit ihrem Stuhl umgekippt. Das antike Messer steckte in ihrer Brust.

DEINE AUFGABEN

HINWEIS ÖFFNEN! Erhältst du einen Hinweis, lies ihn VOR dieser Runde und präsentiere ihn IN dieser Runde.

Frage an alle: Wer hat den metallischen Geruch wahrgenommen? Oder bist du der Einzige mit einer empfindlichen Nase? Was könnte das gewesen sein?

Kommt dein Unfall mit Fahrerflucht ans Licht, gib es zu. Fanny hatte das Wappen auf deinem Wagen und dich an deiner roten Seidenfliege wiedererkannt. Zwar hätte sie mit einem Schlag deinen Ruf und deine Karriere zerstören können, aber ermordet hast du sie nicht! Die unvorhergesehene Konfrontation mit Fanny hat dich total überfordert. **Wirst du des Mordes beschuldigt, halte dich an deinen Zeitstrahl (23:31 Uhr). Verweise zu deiner Verteidigung auf den Maßstab im Grundriss.** Fanny war für jede Person im Raum „erreichbar".

RUE DE
LA MORT

VERDACHT ERHEBEN

Herzlichen Glückwunsch! Du hast den Tathergang erfolgreich rekonstruiert.

Jetzt, wo alle Hinweise auf dem Tisch liegen und alle dunklen Geheimnisse gelüftet sind, ist es an der Zeit, den oder die Mörder:in hinter Gitter zu bringen!

Spiele im Kopf noch einmal den zeitlichen Ablauf des Abends sowie die Tatmotive der anderen Mitspielenden durch. Notiere dann deine hauptverdächtige Person.

Der Reihe nach: Teile den anderen Mitspielenden mit, wen du für den oder die Mörder:in hältst. Alle Mitspielenden dürfen jeweils nur eine Person als Täter:in benennen.

Notiere deine hauptverdächtige Person:

DEINE NOTIZEN

DEINE NOTIZEN

© 2024 Amaringa Games GmbH
Alle Rechte vorbehalten.