

BARBAROSSASTADT GELNHAUSEN

MUSEUM



„Das tödliche Manuskript – Mord in Gelnhausen“

Die Geschichte:

In der Vorbereitung zu einem Jubiläum wurden im Museum Gelnhausen über 100 Jahre alte Akten gefunden, die sich mit einem ungelösten Mord in Gelnhausen im Jahr 1668 beschäftigen. Gelnhausen feiert aktuell den 400. Geburtstag seines berühmten Sohnes, dem Dichter Hans Jacob Christoffel von Grimmelshausen. Im Museum ist ihm und seinen Werken eine ganze Etage gewidmet. Das Problem: Die Akten lassen vermuten, dass die Verdächtigen und das Mordopfer allesamt aus Grimmelshausens Büchern bekannt sind und deshalb mit dem ungelösten Mord ein Schatten auf der Jubiläumsfeier liegt. Es ist nun Eure Aufgabe, diesen Mord im Auftrag des Museums zu lösen, um ungetrübte Feierlichkeiten zu ermöglichen.

Hier ein paar Anweisungen der Museumsleitung, um Eure Aufgabe zu erleichtern:

1. Der Spielleiter erhält einen Umschlag, der historische Akten enthält. Eine Mordakte für alle, fünf Sachakten für die Verdächtigen, eine für das Mordopfer. Je nach dem, wie viele Spieler teilnehmen, müsst Ihr die Akten vor Spielbeginn untereinander aufteilen. Seid Ihr weniger als sechs Spieler, müssen manche mehr als eine Akte bearbeiten. Seid Ihr mehr als sechs Spieler, könnt Ihr Akten auch zu zweit betreuen.
2. **Die Akten solltet Ihr vor dem Spielstart durchlesen!**
Jeder von Euch ist Experte für seinen Verdächtigen/Mordopfer. Die Informationen, die von Museumsleiterin in den Akten zusammen getragen wurden, könnten während des Spieles interessant werden. Um vorbereitet zu sein, empfehlen wir Euch, die Akten vor Spielbeginn zu lesen. Nur so werdet Ihr zum echten Experten und könnt all Eure Informationen mit Euren Mitspielern teilen. Habt außerdem die Akten stets zur Hand! (Tipp: Wenn Euch die Expertenrolle nicht aufregend genug ist, dürft Ihr natürlich auch direkt in die Rolle Eures Verdächtigen schlüpfen und Euch passend kleiden.) Mit den beiliegenden Rezepten könnt Ihr Eure Zeitreise ins 17. Jhd. auch kulinarisch unvergesslich machen.

Wichtig: Die personalisierten, versiegelten Umschläge dürfen erst nach Aufforderung geöffnet werden!

Telefon:

0 60 51/830-0

Internet:

www.gelnhausen.de

Email:

museum@gelnhausen.de



3. Trefft Euch in einem **Tool wie Zoom, Discord, Jitsi oder Teams**. So könnt Ihr während des Spiels gut miteinander kommunizieren und gemeinsam rätseln. Wir empfehlen Euch, für ein ruckelfreies Spiel die Kamera auszuschalten. **Bestimmt einen Teamleader, der** - natürlich in Absprache mit dem Team - **alle Klicks und Eingaben für eure Gruppe tätigt** und auch seinen Bildschirm und Sound mit allen teilt. Dies hat den Vorteil, dass alle immer dasselbe sehen und es keine potenziellen Sound-, Grafik, und Videoprobleme gibt.
Öffnet das Spiel bitte **nicht auf mobilen Endgeräten**, sondern auf eurem PC oder Notebook. Wir empfehlen **Google Chrome oder Mozilla Firefox (nicht Edge)**.
Bevor ihr das Spiel startet, klickt den Button links unten auf dem Spiel, um den Vollbildschirm zu aktivieren. Mit diesem Button könnt ihr das jederzeit rückgängig machen oder erneut aktivieren.
4. Ihr dürft alle Informationen, die Ihr zu Eurer Rolle erhalten habt, mit Euren Mitspielern teilen. Wann Ihr das macht und wie, ist Euch überlassen. Ihr könnt Euch zu Beginn gegenseitig Eure Rollen vorstellen oder die Informationen dann einstreuen, wenn Ihr sie für relevant erachtet - Eurer Spielfreiheit sind (fast)keine Grenzen gesetzt! Hauptsache Ihr haltet Euch an die Daten und Fakten der Historiker. Das Spiel gliedert sich in zwei Phasen: Zuerst löst Ihr Rätsel und sammelt Fakten. Im zweiten Teil könnt Ihr auf Basis dieser Informationen kommunikativ den Fall lösen - jeder von Euch könnte der Mörder sein, also heißt es Schuldige zu finden und die eigene Unschuld zu beteuern!
5. Das Museum hat viele Fragen an Euch: Wer hat Kapitän Cornelissen umgebracht? Was war sein Motiv? Wie genau geschah der Mord? Was war die Mordwaffe? Etc.
Die könnt Ihr nur beantworten, wenn Ihr in die Vergangenheit reist. Glücklicherweise gibt es in Gelnhausen eine Zeitreiseagentur, die Euch dabei hilft. Im 17. Jhd. angekommen, müsst Ihr mit den Gelnhäusern sprechen und Hinweise sammeln, um herauszufinden, was genau sich zugetragen hat. Alle Informationen, die Ihr findet, werden automatisch auf dem digitalen Stadtplan gespeichert. Ihr könnt sie immer wieder ansehen, ohne noch einmal mit den Gelnhäusern oder den Verdächtigen sprechen zu müssen.
6. Um den Überblick darüber zu behalten, wer wen wo gesehen hat, welche Kleidung er trug, wer mit wem sprach etc., empfehlen wir Euch, die **Protokollskizze** zu benutzen, die jeder Spieler mit seiner Akte ausgehändigt bekommt. Hier könnt Ihr Euch eigene Notizen machen und Eure Gedanken während des Spiels zu Papier bringen - das wird am Ende sicher hilfreich sein!

Ihr habt alle Personen und Orte besucht und alle Hinweise gefunden?

Dann diskutiert in der Gruppe, was passiert sein könnte. Versucht, anhand Eurer Notizen den Fall zu rekonstruieren. Geht erst auf „Spiel beenden“, wenn Ihr sicher seid, den Fall komplett gelöst zu haben und alle Fakten zu kennen.

7. Wenn Ihr Euch entschieden habt, das Spiel zu beenden, erscheinen zehn Fragen, die Ihr beantworten müsst. ACHTUNG: Ihr könnt jede Frage **nur einmal** beantworten, es gibt keine Korrekturmöglichkeit. Sobald Ihr eine Antwort gewählt habt, erscheint die nächste Frage. Allerdings könnt Ihr zum Stadtplan mit den Hinweisen zurückkehren.
8. Wenn Ihr alle Fragen beantwortet habt, erhaltet Ihr eine Auswertung und natürlich erfahrt Ihr, was wirklich passiert ist und ob Ihr den Fall rund um das tödliche Manuskript richtig gelöst habt.

Viel Spaß wünscht Euch Euer Museum Gelnhausen!

P.S. Natürlich reist Ihr auf eigene Gefahr. Eventuelle Unfälle, Verluste, Unverträglichkeiten oder Nachwirkungen können nicht rechtlich geltend gemacht werden.

Gelegentliche Fälle von Reiseübelkeit, Schwindel etc. kommen nur relativ selten vor und sind angesichts des zu erwartenden Spielvergnügens zu vernachlässigen.