

DER GETEILTE TEE • ROLLENHEFT



Sifu Chan

Nur für die Person, die Sifu Chan spielt.

Jede Seite gehört zu einem Gang. Lies vor dem Abend nur die Seite „Aperitif“. Tipp: Falte jede weitere Seite einmal mit der Schrift nach innen und klebe sie mit einem Streifen Klebeband zu. Außen steht dann, wann sie geöffnet wird.



Öffentlich bekannt: Teemeisterin bzw. Teemeister, hat beim Gründer Lau gelernt. Bereitet heute die Jubiläumszeremonie vor. Spricht leise und sieht alles.

Lernt euch kennen. Wer wollte, dass heute unterschrieben wird – und wer nicht?

Du bist **Sifu Chan**. In den Siebzigern hast du bei Lau, dem Gründer, gelernt. Heute leitest du deine eigene Teeschule und bereitest die Jubiläumszeremonie vor. Beide Familien vertrauen dir.

Der Gründer hat einmal zu dir gesagt: „*Die Hälften sind kein Pfand. Sie sind ein Versprechen.*“

Geheimnis 1 – darf ruhig herauskommen: Der Investor hat dir angeboten, das Gesicht der neuen Marke zu werden. Viel Geld, wenn heute unterschrieben wird. Du hast nicht abgelehnt.

Geheimnis 2 – schütze es: Du hast Fung, dem Hausmeister, vor Jahren versprochen, dass Fung im Lau-Haus bleiben kann, solange du lebst. Ein Versprechen, das der Verkauf bricht.

Deine Rolle am Ende: Bei Gleichstand entscheidest du. Und nach der Abstimmung braucht Ellis von dir das **Schlusswort**.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Biete allen eine Schale Tee an (echt oder gespielt) und erzähl die Geschichte vom geteilten Teeladen.
- ☐ Beobachte, wer bei der Geschichte nervös wird.

DEIN REISEGEGENSTAND: ✈ · REISEPASS

Ab dem 2. Gang darfst du einmal pro Gang einer Person eine Ja/Nein-Frage stellen. Sie muss wahrheitsgemäß antworten – wie an der Passkontrolle.

Keine direkte Täterfrage wie „Hast du die Hälfte genommen?“. Auch Ellis muss antworten.

DEIN PERSÖNLICHES ZIEL

Die Wahrheit kommt ans Licht, bevor die Frist abläuft – egal, wem sie schadet.

Kostüm-Idee: Schlichte Kleidung in Grau oder Weiß, ein Teetuch, ein kleines Tablett mit Teeschalen.

Erst öffnen nach der Wetterdurchsage mit „Wetterdurchsage 1 · Codewort Nordost“ (1. Gang)



1. GANG · STURMBÖEN · REISEPASS

Sifu Chan

Was ist in den vier dunklen Minuten passiert? Wer war wo?

Du schaust beim Aufgießen immer auf die Uhr. Deshalb weißt du genau, wer wann den Raum verlassen hat.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Erzähl, was du um 20:03 gesehen hast.
- ☐ Frag Kris freundlich, mit wem Kris telefoniert hat.

NUR FÜR SIFU CHAN · HINWEIS C1 · NUR FÜR SIFU CHAN

Um 20:03

Du hast gerade den zweiten Aufguss vorbereitet. Um 20:03 – du schaust beim Tee immer auf die Uhr – ging Kris mit dem Handy am Ohr zur Tür und ins Treppenhaus. Zwei Minuten später ging das Licht aus.

Erst öffnen nach der Wetterdurchsage mit „Wetterdurchsage 2 · Codewort Sandsack“ (2. Gang)



2. GANG · SIGNAL 9 · REISEPASS

Sifu Chan

Prüft die Alibis. Welche Uhrzeit stimmt wirklich?

SONDERREGEL: SIGNAL 9

Die Fensterläden klappern, niemand verlässt mehr den Raum. Gespräche mit dem Telefon finden ab jetzt flüsternd in einer Ecke statt.

Jetzt darfst du mit dem Reisepass fragen. Als Teemeisterin bzw. Teemeister wirst du ernst genommen. Nutz das.

Dir fällt noch ein Moment ein: der, als das Licht zurückkam.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Stell deine Ja/Nein-Frage an die Person, deren Alibi dich am wenigsten überzeugt. Frag nach einer Uhrzeit.
- ☐ Rechne die Zeitverschiebung laut vor, wenn es sonst niemand tut.

NUR FÜR SIFU CHAN · HINWEIS C2 · NUR FÜR SIFU CHAN

Wings Hände

Als das Licht wieder anging, stand Wing direkt an der Anrichte. Wing öffnete die Hongkonger Dose, sah hinein – und wirkte nicht überrascht. Eher erschrocken über etwas anderes. Wings Hände zitterten.

Erst öffnen nach der Wetterdurchsage mit „Wetterdurchsage 3 · Codewort Sturmflut“ (3. Gang)



3. GANG · STROMAUSFALL · REISEPASS

Sifu Chan

Wo kann eine Teehälfte in einem verschlossenen Haus sein?

SONDERREGEL: STROMAUSFALL

Kerzen an. Einmal in diesem Gang macht Ellis das Licht 30 Sekunden ganz aus. Im Dunkeln darf jede Person einer anderen einen Satz ins Ohr flüstern. Die Laterne wirkt in diesem Gang zweimal.

Kerzenlicht. Du kennst dieses Haus seit fünfzig Jahren. Und du erinnerst dich an noch einen Moment um 20:09.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Erzähl, wie Ellis neben der Anrichte stand.
- ☐ Sag dem Tisch, wo du an Stelle des Diebes die Hälfte versteckt hättest.

NUR FÜR SIFU CHAN · HINWEIS C3 · NUR FÜR SIFU CHAN

Ellis an der Anrichte

Noch etwas aus dem Moment, als das Licht zurückkam: Ellis stand mit dem Rücken zur Wand neben der Anrichte, eine Hand flach auf dem Deckel der Hamburger Dose, als müsse Ellis sie festhalten.

Erst öffnen nach der Wetterdurchsage mit „Wetterdurchsage 4 · Codewort Windstille“
(Dessert)



DESSERT · SIGNAL 10 · REISEPASS

Sifu Chan

Im Auge des Sturms: Wer war es, und wo ist die Hälfte?

SONDERREGEL: AUGES DES STURMS

Windstille. Alle Reisegegenstände sind verstaut, es gibt keine Fähigkeiten mehr – nur noch Argumente.

Umwandlung! Du bekommst einen Extra-Hinweis: Du betrachtest die Hamburger Dose aus der Nähe. Lies ihn laut vor.

Danach stimmen alle ab. Bei Gleichstand entscheidest du.

Nach der Abstimmung braucht Ellis von dir das **Schlusswort** – ohne es lässt sich das Ende nicht öffnen. Du siehst es, sobald dein Stimmzettel fertig ist.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Lies deinen Hinweis laut vor und lass den Satz über den Kranich wirken.
- ☐ Stimm ab. Bei Gleichstand gibt deine Stimme den Ausschlag.

ABSTIMMUNG

Wenn die Spielleitung zur Abstimmung ruft, füllst du geheim den Stimmzettel aus: 1. Wer hat die Lau-Hälfte verschwinden lassen? 2. Wo ist die Lau-Hälfte jetzt?

NUR FÜR SIFU CHAN · HINWEIS C4 · UMWANDLUNG · NUR FÜR SIFU CHAN

Der Kranich

Du betrachtest die Hamburger Dose aus der Nähe. Auf dem Deckel fliegt ein Kranich, sein Hals läuft über den Rand hinunter auf die Seitenwand, bis zum Boden. Heute Mittag passte die Linie genau. Jetzt ist sie um eine Fingerbreite versetzt. Der Boden ist verdreht.

Und du erinnerst dich: 1998 hast du diese Dose restauriert. Der Lackmeister von 1956 hat ihr einen doppelten Boden gegeben. Du hast es nie jemandem gesagt.

Schlusswort für die Spielleitung – erst nach der Abstimmung sagen: NEUN DRACHEN