

DINNERAKTE · FALL 3 · EIN ABEND IM TAIFUN IN VIER GÄNGEN

# Der *geteilte* Tee

## Gastgeberheft

Für die Person, die Ellis Hollerbeck spielt und den Abend leitet.



NUR FÜR DEN GASTGEBER. NICHT AN GÄSTE WEITERGEBEN.

# Dein Gastgeber-Code

Mit diesem Code öffnest du online die Spielleitung: Einladungslinks für die Gäste, Skript, Gang-Uhr und Stimmzähler. Der Code steht nur in diesem Heft. Gib ihn nicht weiter, sonst kann jemand die Rollen der anderen lesen.



CODE

## 7UT5 - HRX7 - A3EK

ODER DIREKT

[https://spieleabend-ideen.de/spielen/der-geteilte-tee/  
#r=host&k=7UT5HRX7A3EK](https://spieleabend-ideen.de/spielen/der-geteilte-tee/#r=host&k=7UT5HRX7A3EK)

## Was du druckst

|                           |                                                                                                      |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Gastgeberheft             | dieses Heft – nur für dich                                                                           |
| Rollenhefte               | ein PDF pro Gast im Ordner „rollenhefte“ – ungelesen weitergeben, private Hinweise stehen schon drin |
| Hinweise für alle         | je Gang eine Seite, die du offen auf den Tisch legst                                                 |
| Enden (versiegelt)        | in einen Umschlag stecken und zukleben – erst nach der Abstimmung öffnen                             |
| Tischkarten & Stimmzettel | ausschneiden, Tischkarten in der Mitte falten                                                        |
| Feedbackbogen             | für die Testrunde                                                                                    |

## Einladungstext

Hallo [Name],

ich lade dich am [Datum, Uhrzeit] zum Abendessen ein – mit einem Fall zum Mitspielen: „Der geteilte Tee“. Siebzig Jahre Teehandel zwischen Hamburg und Hongkong, ein Jubiläumssessen im Taifun – und eine Teehälfte, die im Dunkeln verschwindet. Du spielst **[Rolle]**.

Dein persönlicher Link: [persönlicher Link aus dem Gastgeber-Bereich]

Lies vorab nur die erste Seite („Aperitif“) und überleg dir ein passendes Outfit. Alles Weitere deckst du am Abend auf. Bitte öffne den Link vorher einmal, dann klappt es auch bei schlechtem WLAN.

Kurze Rückfrage: Hast du Allergien oder Unverträglichkeiten, und trinkst du Alkohol?

Bis bald – und behalte deine Tasche im Blick.



Öffentlich bekannt: Leitet die Hamburger Firma Hollerbeck & Lau in dritter Generation. Gastgeber des Jubiläums, Befürworter des Verkaufs. Kris' Elternteil.

Du bist **Ellis Hollerbeck** und leitest die Hamburger Seite von Hollerbeck & Lau in dritter Generation. Heute feiern beide Familien in Hongkong siebzig Jahre Firmengeschichte – und heute Nacht soll die Firma an einen großen Investor verkauft werden.

**Diesmal kennst du die Lösung nicht.** Du ermittelst mit, wirst selbst verdächtigt, und du stimmst am Ende ab wie alle anderen.

### Was du weißt:

- Um 19:30 wurden beide Hälften vor allen gewogen und auf die Anrichte gestellt.
- Um 20:05 ging das Licht aus. Du hast dich im Dunkeln zur Anrichte getastet, kurz bevor das Licht um 20:09 wiederkam, und die Hand auf deine Hamburger Dose gelegt – aus Reflex.
- Um 20:10 hat Wing die Hongkonger Dose geöffnet: leer. Bei der Durchsuchung um 20:20 hast du die Hamburger Dose geöffnet: Die Hollerbeck-Hälfte lag darin. Mehr hast du nicht untersucht.
- Die Taifunwarnung ist inzwischen auf Signal 8. Niemand kann das Haus verlassen.

**Geheimnis 1 – darf herauskommen:** Du hast Schulden. Dein Haus in Hamburg ist beliehen, und das Geld aus dem Verkauf würde alles lösen.

**Geheimnis 2 – schütze es:** Der Investor hat dir persönlich **400.000 Euro „Beratungshonorar“** versprochen – aber nur, wenn heute bis Mitternacht unterschrieben wird. Die Familien wissen davon nichts. Dana Feltmann hat das eingefädelt.

**Dein Spiel:** Du liest zu jedem Gang die Wetterdurchsage vor, legst die neuen Hinweise auf den Tisch und machst deinen Pflichtzug mit dem Familiensiegel. Du darfst lügen – aber Ja/Nein-Fragen mit dem Reisepass musst du ehrlich beantworten. Lies niemals die Rollen der anderen.

### DEIN PERSÖNLICHES ZIEL

Um Mitternacht ist unterschrieben – und niemand am Tisch erfährt von deinem Honorar.

Kostüm-Idee: Elegantes Outfit, ein Seidentuch oder eine Krawatte in Lackrot, eine Mappe mit dem Vertrag. Ellis passt für jede Person – in den Texten steht einfach „Ellis“.

# Vorbereitung

## Spielmodus wählen

- ☐ **Empfohlen – Hybrid:** Jeder Gast hat sein Rollenheft auf Papier. Das Handy kommt nur beim Gangwechsel und zum Zeigen von Hinweisen auf den Tisch.
- ☐ **Nur online:** Alles läuft über die persönlichen Links. Bitte alle, den Link vorher einmal zu öffnen – dann läuft das Spiel auch bei schlechtem WLAN.
- ☐ **Nur Papier:** Rollenhefte und Hinweisseiten drucken, keine Handys nötig.

## 1–2 Wochen vorher

- ☐ Gästezahl festlegen (4–8). Die Rollen ergeben sich aus der Besetzungstabelle.
- ☐ Rollen verteilen. Kris, Wing, Sifu Chan und Dana sind immer dabei, die anderen kommen je nach Gästezahl dazu. Jede Rolle hat genug zu tun – verteil sie nach Lust und Laune oder lass die Gäste anhand der öffentlichen Vorstellung wählen.
- ☐ Einladung verschicken (Text unten oder im Tab „Einladen“) und dabei nach Allergien, Unverträglichkeiten und Alkohol fragen.
- ☐ Online – jedem Gast den eigenen Link schicken. Papier – jedem Gast das eigene Rollenheft geben. Druck die Rollenhefte, **ohne hineinzuschauen**. Du ermittelst selbst mit.

## Am Vortag

- ☐ Mango-Pudding zubereiten (braucht Zeit im Kühlschrank). Teigtaschen kaufen oder vorbereiten.
- ☐ Tischkarten mit Reisegegenständen, Stimmzettel und die Seiten „Hinweise für alle“ ausdrucken und schneiden.
- ☐ Online-Version auf dem eigenen Handy öffnen und die Gang-Uhr testen.

## Am Spieltag

- ☐ Tisch in Rot, Schwarz und Gold decken. Teelichter bereitstellen – im 3. Gang wird das Licht gedimmt.
- ☐ Optional: zwei kleine Dosen oder Schachteln mit Zettel „Hamburg – Kranich“ und „Hongkong – Kiefer“ auf eine Anrichte stellen. Die Hongkonger Dose bleibt leer.
- ☐ Optional: eine Küchenwaage dazu, für die zweite Wägung im Dessert.
- ☐ Tischkarten mit Name und Reisegegenstand aufstellen. Gäste, die sich wenig kennen, ruhig nebeneinander setzen.
- ☐ Wenn möglich, eine zweite Person für Küche und Servieren einplanen.
- ☐ Dieses Gastgeberheft bis „Abstimmung“ lesen. Die Enden bleiben zu – auch für dich.

## Besetzung

|            |                                                                                                                |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4<br>Gäste | Kris Hollerbeck, Wing Lau, Sifu Chan, Dana Feltmann + Ellis Hollerbeck                                         |
| 5<br>Gäste | Kris Hollerbeck, Wing Lau, Sifu Chan, Dana Feltmann, Ira Bergmann + Ellis Hollerbeck                           |
| 6<br>Gäste | Kris Hollerbeck, Wing Lau, Sifu Chan, Dana Feltmann, Ira Bergmann, Pat Wiegand + Ellis Hollerbeck              |
| 7<br>Gäste | Kris Hollerbeck, Wing Lau, Sifu Chan, Dana Feltmann, Ira Bergmann, Pat Wiegand, Fung Ka-yan + Ellis Hollerbeck |

## Requisiten

- Tischkarten mit Reisegegenständen (in der Druckversion enthalten)
- Stimmzettel und Stifte
- Zwei kleine Dosen oder Schachteln als Lackdosen (optional)
- Eine Küchenwaage (optional)
- Teelichter oder Kerzen für den Stromausfall
- Eine Mappe mit „Vertrag“ und einem Füller (optional)
- Teeschalen und eine Kanne Tee für die Zeremonie (optional)
- Ein Handy-Timer für die Gänge

## Menü-Vorschlag

|                               |                                                                                                          |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Aperitif · Signal 8</b>    | Litschi-Spritz oder kalter Jasmintee mit Zitrone, dazu Krabbenchips oder Edamame                         |
| <b>1. Gang · Sturmböen</b>    | Klare Brühe mit Teigtaschen, Frühlingszwiebeln und Ingwer                                                |
| <b>2. Gang · Signal 9</b>     | Gedämpfte Teigtaschen und Frühlingsrollen – gekauft oder selbst gemacht – mit Dip aus Sojasoße und Essig |
| <b>3. Gang · Stromausfall</b> | Gedämpfter Fisch oder Tofu mit Ingwer und Frühlingszwiebeln, Reis, gebratener Pak Choi – bei Kerzenlicht |
| <b>Dessert · Signal 10</b>    | Mango-Pudding oder kleine Eiertörtchen, dazu eine Kanne Tee                                              |

---

# Regeln – vor dem ersten Gang erklären

- Alle dürfen lügen – außer bei einer Ja/Nein-Frage mit dem Reisepass.
- Ausnahme: Eine Person im Raum darf einmal im Spiel trotz Reisepass-Frage lügen. Wer das ist, weiß nur diese Person.
- Die Reisegegenstände gelten im 1. bis 3. Gang, jeder einmal pro Gang. Der Reisepass gilt erst ab dem 2. Gang.
- Verboten sind direkte Täterfragen wie „Hast du die Hälfte genommen?“. Fragt nach Zeiten, Orten, Gegenständen.
- Hinweise „für alle“ werden vorgelesen oder herumgereicht. Private Hinweise gehören dir – zeigen oder verschweigen entscheidest du.
- Vor dem Dessert stimmen alle geheim über zwei Fragen ab, auch Ellis. Die Mehrheit entscheidet über das Ende.
- Handys bleiben umgedreht auf dem Tisch. Rausgeholt wird nur beim Gangwechsel und um Hinweise zu zeigen.

## • TELEFON

Einmal pro Gang darfst du eine Person zu einem Gespräch unter vier Augen bitten – zwei Minuten, außerhalb des Raums (ab Signal 9 flüsternd in einer Ecke).

Die Person darf nicht ablehnen.

## • 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.

## • KAMERA

Einmal pro Gang darfst du eine Person „fotografieren“: Sie muss dir einen ihrer privaten Hinweise zeigen. Welchen, entscheidet sie.

Hat sie keinen privaten Hinweis, verrät sie dir stattdessen ihr erstes Geheimnis.

## • BRIEFUMSCHLAG

Einmal pro Gang darfst du mit einer Person heimlich je einen Hinweis tauschen oder zeigen. Beide müssen zustimmen.

Was ihr danach behauptet, bleibt euch überlassen.

## • LATERNE

Einmal pro Gang stellst du eine Frage an alle. Reihum antwortet jede Person laut – lügen ist erlaubt, schweigen nicht. Beim Stromausfall im 3. Gang darfst du das zweimal.

Keine Ja/Nein-Fragen. Fragt nach Zeiten, Orten, Beobachtungen.

■ • STADTPLAN

Einmal pro Gang darfst du Ellis um eine Wegbeschreibung bitten. Ellis liest dir die Wegbeschreibung dieses Gangs leise vor.

Eine Wegbeschreibung ist ein Denkanstoß, keine Lösung.

↑ • REGENSCHIRM

Einmal pro Gang darfst du den Reisegegenstand einer anderen Person abwehren, bevor er wirkt. Er gilt in diesem Gang als verbraucht.

Du musst sofort rufen, bevor die Frage beantwortet oder der Hinweis gezeigt ist.

❖ • FAMILIENSIEGEL

Zu jedem Gang liest Ellis eine Wetterdurchsage vor und macht einen Pflichtzug laut Skript. Ellis kennt die Lösung nicht, ermittelt mit und stimmt am Ende ab.

Auch Ellis muss Ja/Nein-Fragen mit dem Reisepass ehrlich beantworten.

# Signal 8

**Ziel für den Tisch: Lernt euch kennen. Wer wollte, dass heute unterschrieben wird – und wer nicht?**

## Ansage – laut vorlesen

Ellis erhebt das Glas. Warte, bis es still ist.

„Siebzig Jahre. 1956 haben zwei Männer in Hongkong einen Teeladen in zwei Hälften gebrochen und sich die Hand gegeben. Eine Hälfte für Hamburg, eine für Hongkong. Seitdem gehört diese Firma uns allen.

Heute Nacht wollten wir sie gemeinsam in neue Hände geben. Um halb zwölf sollte unterschrieben werden.“ (Pause.)

„Vor zwanzig Minuten ging das Licht aus. Vier Minuten lang. Als es wiederkam, war die Lau-Hälfte verschwunden.

Draußen weht Signal 8. Niemand verlässt dieses Haus. Wer immer die Hälfte genommen hat, sitzt hier am Tisch – vielleicht ich, vielleicht ihr.

Bis Mitternacht finden wir sie. Auf siebzig Jahre.“

## Regie

- Erkläre danach kurz die Reisegegenstände und die Regeln (siehe „Regeln“). Jeder Gast findet seinen Gegenstand auch im Rollenheft.
- Wichtig: „Eine Person im Raum darf einmal im Spiel trotz Reisepass-Frage lügen.“ Du weißt selbst nicht, wer.
- Wichtig: Der Reisepass gilt erst ab dem 2. Gang, und auch du musst ehrlich antworten.
- Lass alle sich mit ihrem öffentlichen Satz vorstellen.
- Online – alle öffnen jetzt ihren Link. Klausel, Wiegeprotokoll und Reiseplan sind für alle sichtbar.
- Papier – lies Klausel (T1), Wiegeprotokoll (T2) und Reiseplan (T3) laut vor.
- **Dein Siegel-Zug:** „Das Haus ist versiegelt.“ Leg feierlich etwas auf die Tür – eine Serviette, eine Schleife. Ab jetzt verlässt niemand den Raum ohne Grund.

Für alle in diesem Gang: T1 Die Hälften-Klausel, T2 Das Wiegeprotokoll, T3 Der Reiseplan

# Sturmböen

**Ziel für den Tisch: Was ist in den vier dunklen Minuten passiert? Wer war wo?**

## WETTERDURCHSAGE

### Wetterdurchsage 1 · Codewort Nordost · Nordost

Das Codewort ist nur für die Online-Version nötig.

## Ansage – laut vorlesen

Ellis liest vom Handy vor, als sei es das Wetteramt.

„Wetterdurchsage für Hongkong, 20:45 Uhr. Das Sturmsignal 8 bleibt in Kraft. Der Taifun nähert sich aus Ost-Südost. Sturmböen aus Nordost, später zunehmend. Bleiben Sie in geschlossenen Räumen. Codewort: Nordost.“

Ellis legt zwei Zettel auf den Tisch.

„Fung war unten am Sicherungskasten. Und hier steht, was wir um zwanzig nach acht in euren Taschen gefunden haben.“ (Pause.) „Und in meiner Dose.“

## Regie

- Codewort für alle: **Nordost.**
- Papier – alle öffnen jetzt die Seite „1. Gang“ in ihrem Rollenheft. Lies den Zettel vom Hausmeister (T4) und das Ergebnis der Durchsuchung (T5) vor.
- **Dein Siegel-Zug:** Frag jede Person der Reihe nach: „Wo warst du um 20:05, als das Licht ausging?“ Schreib die Antworten mit.
- Wenn jemand fragt, wo du im Dunkeln warst: Du hast dich kurz vor 20:09 zur Anrichte getastet und die Hand auf deine Dose gelegt.
- **Wegbeschreibung für den Stadtplan** (leise vorlesen): „*Ein Schalter, den man von Hand umlegt, braucht eine Hand. Wer war um 20:05 nicht im Raum – und wer könnte im Dunkeln zurückgekommen sein?*“

Für alle in diesem Gang: T4 Der Zettel vom Hausmeister, T5 Was die Durchsuchung ergab

## Signal 9

**Ziel für den Tisch: 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.

### WETTERDURCHSAGE

## Wetterdurchsage 2 · Codewort Sandsack · Sandsack

Das Codewort ist nur für die Online-Version nötig.

### Ansage – laut vorlesen

Ellis liest vor. Draußen klappern die Läden.

„Wetterdurchsage, 21:30 Uhr. Das Sturmsignal 9 ist gesetzt. Der Wind nimmt deutlich zu. Halten Sie sich von Fenstern fern. Bewohner tief gelegener Straßen legen Sandsäcke vor die Türen. Codewort: Sandsack.“

Ellis legt das Foto und den Zettel vom Balkon auf den Tisch.

„Zwei Dinge. Ein Foto aus unserem Familienchat. Und etwas vom Balkon.“

### Regie

- Codewort für alle: **Sandsack**.
- Leg nacheinander auf den Tisch: das Ankunftsphoto (T6) und den Balkon (T7).
- **Sonderregel Signal 9:** Ab jetzt verlässt niemand den Raum. Telefon-Gespräche flüsternd in einer Ecke.
- **Dein Siegel-Zug:** „Alibi-Probe“. Alle, die um 20:05 nicht im Raum waren, müssen ihr Alibi belegen – mit einem Hinweis, einem Zeugen oder einer Geschichte. Die anderen dürfen je eine Frage stellen.
- Wenn jemand Geld anspricht: Du brauchst den Verkauf, ja. Aber gestohlen hast du nichts.
- **Wegbeschreibung für den Stadtplan** (leise vorlesen): „*Ein Handy weiß immer, wo es ist. Vergleiche Uhrzeiten, nicht Aussagen.*“

Für alle in diesem Gang: T6 Das Ankunftsphoto, T7 Der Balkon

## Stromausfall

**Ziel für den Tisch: 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.

### WETTERDURCHSAGE

## Wetterdurchsage 3 · Codewort Sturmflut · Sturmflut

Das Codewort ist nur für die Online-Version nötig.

### Ansage – laut vorlesen

Ellis liest vor. Dann geht das Licht aus – oder wird stark gedimmt. Kerzen an.

„Wetterdurchsage, 22:15 Uhr. Signal 9 bleibt. An der Küste droht eine Sturmflut. In Teilen der Stadt fällt der Strom aus. Codewort: Sturmflut.“

„Diesmal war es der Sturm, nicht einer von uns. Fung hat inzwischen unten im Laden nachgesehen.“

### Regie

- Codewort für alle: **Sturmflut**.
- Licht dimmen, Kerzen anzünden. Lies den Hinweis zur Ladentür (T8) vor.
- **Sonderregel Stromausfall:** Mach einmal in diesem Gang das Licht 30 Sekunden ganz aus (nur wenn es sicher ist). Im Dunkeln darf jede Person einer anderen einen Satz ins Ohr flüstern.
- **Dein Siegel-Zug:** Leg eine eigene Erinnerung offen. Sag laut: „Als das Licht um 20:09 wiederkam, stand ich an der Anrichte, die Hand auf meiner Dose.“ Lass dich danach befragen.
- Wenn jemand vorschlägt, die Dosen noch einmal zu wiegen: gute Idee. Das passiert vor dem Dessert.
- **Wegbeschreibung für den Stadtplan** (leise vorlesen): „Wer etwas versteckt, wo niemand sucht, wählt einen Ort, den alle schon für vollständig halten.“

Für alle in diesem Gang: T8 Die Ladentür

# Signal 10

**Ziel für den Tisch: Im Auge des Sturms: Wer war es, und wo ist die Hälfte?**

**SONDERREGEL: AUGEN DES STURMS**

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

WETTERDURCHSAGE

## Wetterdurchsage 4 • Codewort Windstille • Windstille

Das Codewort ist nur für die Online-Version nötig.

### Ansage – laut vorlesen

Ellis liest vor, ganz leise. Draußen ist es plötzlich still.

„Wetterdurchsage, 23:05 Uhr. Sturmsignal 10. Das Auge des Taifuns zieht über die Stadt. Es herrscht vorübergehend Windstille. Verlassen Sie nicht das Haus – der Sturm kehrt zurück. Codewort: Windstille.“

„Bevor wir abstimmen, wiegen wir noch einmal. Dieselbe Waage, dieselben Dosen.“

### Regie

- Codewort für alle: **Windstille**.
- Lies die zweite Wägung (T9) vor. Wenn du eine Küchenwaage aufgestellt hast, „wiege“ dabei feierlich. Danach liest Sifu Chan den Hinweis zum Kranich vor.
- **Sonderregel:** Keine Reisegegenstände mehr, nur Argumente.
- **Dein letzter Siegel-Zug:** Bevor abgestimmt wird, legst du eines deiner Geheimnisse offen. Welches, entscheidest du.
- Gib danach die Stimmzettel aus. Alle stimmen ab, auch du. Lass 10 Minuten Zeit.
- Dessert servieren, während die Zettel ausgefüllt werden.

Für alle in diesem Gang: T9 Die zweite Wägung

# Abstimmung

Vor dem Dessert stimmen **alle** geheim ab, **auch du**. Jede Person füllt einen Stimmzettel mit zwei Fragen aus und gibt ihn dir verdeckt.

1. Wer hat die Lau-Hälfte verschwinden lassen?
2. Wo ist die Lau-Hälfte jetzt?

Zähl die Stimmen – im Tab „Auflösung“ gibt es dafür einen Zähler. Für jede Frage gilt die Mehrheit. Bei Gleichstand entscheidet Sifu Chan.

Danach nennt dir **Sifu Chan das Schlusswort**. Erst damit lässt sich das Ende öffnen.

**Online** sucht die Seite das passende Ende selbst heraus. **Auf Papier** öffnest du jetzt den versiegelten Umschlag „Enden“. Auf der ersten Seite steht, welches Ende zu eurem Ergebnis gehört. Lies nur dieses Ende laut vor. Danach decken alle ihre persönlichen Ziele auf.

**Jetzt – und erst jetzt – den versiegelten Umschlag „Enden“ öffnen.**

Alle Personen, Firmen und Häuser in diesem Spiel sind frei erfunden. Hongkong und seine Stadtteile sind echte Orte, die Handlung dort ist es nicht. Ähnlichkeiten mit realen Personen oder Unternehmen sind zufällig. Dinnerakte · Fall 3 – kostenlos von spieleabend-ideen.de für private Spieleabende. Kommerzielle Nutzung, etwa bei bezahlten Veranstaltungen, nur nach Rücksprache.