

DINNERAKTE · FALL 1 · EIN ABEND IN VIER GÄNGEN

Der *vergiftete* Bauer

Gastgeberheft

Für die Person, die Viktor Marenholt 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

HPTE - NGWP - 5KMJ

ODER DIREKT

<https://spieleabend-ideen.de/spielen/der-vergiftete-bauer/#r=host&k=HPTENGWP5KMJ>

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 vergiftete Bauer“. 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 trau niemandem.



DEINE ROLLE • GASTGEBER • KÖNIG

Viktor Marenholt

Öffentlich bekannt: Der Hausherr. Einst ein Schach-Wunderkind, heute Investor. Behandelt Menschen wie Figuren auf einem Brett.

Du bist **Viktor Marenholt**, Gastgeber und König des Abends. Mit zwölf warst du ein Schach-Wunderkind. Mit neunzehn hast du eine entscheidende Partie verloren und nie wieder gespielt. Seitdem spielst du mit Menschen, und du verlierst nicht mehr.

Was dir angetan wurde: Ende September erschien ein Zeitungsartikel über „Projekt Fährhaus“, deinen geheimen Plan, das Seeufer über eine Briefkastenfirma aufzukaufen. Du hast Millionen verloren, die Staatsanwaltschaft ermittelt. Jemand hat dich verraten.

Wen du für schuldig hältst: Deine Assistenz **Mika Feldhaus**. Deine Beweise:

- Die interne Notiz wurde am 20. September um 23:14 Uhr von Mikas Laptop weitergeleitet.
- Du hast Mika am 22. September mit der Personalchefin deines größten Konkurrenten gesehen.

Dass Mika laut Hausbuch an diesem Abend früh gegangen sein soll, interessiert dich nicht. Das Hausbuch liest du nie, dafür hast du Personal. Und wer gehen kann, kann auch zurückkommen.

Dein Plan für heute: Jo Wendrich, der seit zwei Jahren für dich kocht, gibt grüne Schlaftropfen aus deiner Hausapotheke in Mikas Dessert. Du zahlst Jo dafür 20.000 Euro. Die Desserts stehen mit Namenskärtchen bereit. Beim Dessert ist Mika „matt“.

Deine Vorbereitungen:

- Robin hat heute einen versiegelten Umschlag von dir bekommen: „Erst nach dem Dessert öffnen.“ Darin liegt Mikas fristlose Kündigung für morgen.
- Du hast Kim Haberland beobachten lassen. Ein Foto aus Kims Notizbuch legst du im 3. Gang auf den Tisch.
- Alex wollte heute um 17 Uhr Geld. Du hast gesagt: „Ab morgen erbst du nichts mehr.“

Dein Spiel: Du darfst lügen, provozieren, einschüchtern. Du stimmst am Ende nicht ab. Der König wird nicht befragt: Turm-Fragen an dich sind nicht erlaubt. Spiel, als hättest du alles unter Kontrolle. Lies niemals die Rollen der anderen.

DEIN PERSÖNLICHES ZIEL

Bring die Partie zu Ende, ohne dass jemand deinen Helfer entlarvt.

Kostüm-Idee: Weste oder Samtjackett, ein Siegelring, eine Königsfigur in der Brusttasche. Spielt eine Frau die Rolle, heißt sie Viktoria – in den Texten steht der Einfachheit halber „Viktor“.

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. So bleibt die Stimmung am 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. Mika, Jo, Sascha und Robin sind immer dabei. **Jo** bekommt die Person, die am besten bluffen kann. **Robin** bekommt jemanden, der gern im Verdacht steht.
- ☐ 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. Jedes Heft ist eine eigene Datei mit dem Namen außen.

Am Vortag

- ☐ Maronensuppe kochen, Schmorgericht schmoren, Birnen-Tarte backen. Alles lässt sich morgen nur noch aufwärmen.
- ☐ Tischkarten, Dessertkärtchen und Stimmzettel ausdrucken und schneiden.
- ☐ Online-Version auf dem eigenen Handy öffnen und die Gang-Uhr testen.

Am Spieltag

- ☐ Tischkarten mit Name und Schachfigur aufstellen. Sitzordnung frei, aber Mika und Jo nicht nebeneinander.
- ☐ Optional: ein leeres kleines Fläschchen mit grünem Etikett vorbereiten und vor dem Hauptgang heimlich in Saschas Tasche legen (die Person vorher einweihen).
- ☐ Optional: Robin einen zugewinkelten Umschlag mitgeben, auf dem steht: „Erst nach dem Dessert öffnen.“
- ☐ Desserts mit Namenskärtchen vorbereiten. Viktors und Mikas Dessert nebeneinander auf ein Tablett.
- ☐ Papier – die Seiten „Hinweise für alle“ und den versiegelten Umschlag mit den Enden bereitlegen.
- ☐ Wenn möglich, eine zweite Person für Küche und Servieren einplanen. Du hast als Viktor genug zu tun.
- ☐ Dieses Gastgeberheft bis „Abstimmung“ lesen. Nicht weiter.

Besetzung

4 Mika Feldhaus, Jo Wendrich, Sascha Reimers, Robin Eckhardt + Viktor Marenholt
Gäste

5 Mika Feldhaus, Jo Wendrich, Sascha Reimers, Robin Eckhardt, Kim Haberland + Viktor Marenholt
Gäste

6	Mika Feldhaus, Jo Wendrich, Sascha Reimers, Robin Eckhardt, Kim Haberland, Charlie Brandt +
Gäste	Viktor Marenholt
7	Mika Feldhaus, Jo Wendrich, Sascha Reimers, Robin Eckhardt, Kim Haberland, Charlie Brandt, Toni
Gäste	Sander + Viktor Marenholt
8	Mika Feldhaus, Jo Wendrich, Sascha Reimers, Robin Eckhardt, Kim Haberland, Charlie Brandt, Toni
Gäste	Sander, Alex Marenholt + Viktor Marenholt

Requisiten

- Tischkarten mit Schachfiguren (in der Druckversion enthalten)
- Namenskärtchen für die Desserts
- Ein Schachbrett mit Figuren als Tischdeko (optional, sehr stimmungsvoll)
- Ein leeres grünes Fläschchen mit Pipette (optional)
- Ein zugeklebter Umschlag für Robins Aktentasche (optional)
- Eine Schachuhr oder ein Handy-Timer für die Gänge
- Stifte und die Stimmzettel

Menü-Vorschlag

Aperitif · Aufstellung	Sekt oder alkoholfreier Rosmarin-Spritz, dazu Oliven und Grissini
1. Gang · Eröffnung	Feldsalat mit Birne, Walnüssen und Ziegenkäse (Nüsse separat für Allergiker)
2. Gang · Mittelspiel	Maronensuppe mit Croûtons – am Vortag kochen
3. Gang · Das Opfer	Schmorgericht oder Pilzrisotto – am Vortag vorbereiten, nur aufwärmen
Dessert · Endspiel	Birnen-Tarte, einzeln angerichtet, jede mit Namenskärtchen – am Vortag backen

Regeln – vor dem ersten Gang erklären

- Alle dürfen lügen – außer bei einer Turm-Frage.
- Turm-Fragen gibt es erst ab dem 2. Gang. An Viktor sind sie nicht erlaubt.
- Ausnahme: Eine Person am Tisch darf einmal im Spiel trotz Turm-Frage lügen. Wer das ist, weiß nur diese Person.
- Verboten sind direkte Fragen wie „Bist du der Komplize?“. Fragt nach Taten, Orten, Zeiten, Gegenständen.
- Hinweise, die „für alle“ kommen, werden vorgelesen oder herumgereicht. Private Hinweise gehören dir – zeigen oder verschweigen ist deine Entscheidung.
- Vor dem Dessert stimmen alle Gäste geheim über zwei Fragen ab. Die Mehrheit entscheidet über das Ende.
- Handys bleiben umgedreht auf dem Tisch. Rausgeholt wird nur beim Gangwechsel und um Hinweise zu zeigen.

• TURM

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

Keine direkte Frage nach Täter, Komplize oder Quelle („Bist du ...?“). Viktor wird nicht befragt.

• LÄUFER

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

Ihr dürft danach behaupten, was ihr wollt.

• SPRINGER

Einmal pro Gang darfst du jemanden, der nicht direkt neben dir sitzt, zu einem Gespräch unter vier Augen bitten – zwei Minuten, außerhalb des Raums.

Die Person darf nicht ablehnen.

• DAME

Einmal pro Gang darfst du eine Fähigkeit kopieren, die in diesem Gang schon jemand benutzt hat.

Du nutzt sie danach wie die Originalfigur.

• BAUER

„En passant“: Einmal im Spiel darfst du dich ungefragt in ein Gespräch unter vier Augen einklinken und als dritte Person zuhören. Im Endspiel kommt deine „Umwandlung“: Du erhältst einen Extra-Hinweis und liest ihn laut vor.

Unterschätzt den Bauern nicht.

👑 · KÖNIG

Viktors Zug: Zu jedem Gang macht Viktor eine Pflichtaktion laut Skript. Der König wird nicht befragt – Turm-Fragen an Viktor sind nicht erlaubt.

Viktor stimmt am Ende nicht ab.

Aufstellung

Ziel für den Tisch: Lernt einander kennen. Wer sitzt hier – und warum?

Ansage – laut vorlesen

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

„Willkommen in Haus Weißfeld. Ich habe euch eingeladen, weil jeder von euch eine Figur in meinem Leben ist. Manche habe ich selbst aufs Brett gestellt. Manche haben sich selbst hineingeschoben.

Vor einigen Wochen hat mich jemand verraten. Ein Artikel, eine Notiz, ein Projekt, das Millionen wert war – fort. Einer von euch hat das getan.

Heute spielen wir eine Partie. Vier Gänge, vier Züge. Ihr dürft fragen, lügen, euch verbünden. Und beim Dessert ...“ (Pause. Lächeln.) „... ist jemand matt.

Zum Wohl.“

Regie

- Erkläre danach kurz die Figuren-Fähigkeiten und die Regeln (siehe „Regeln“). Jeder Gast findet seine Fähigkeit auch im Rollenheft.
- Wichtig: „Eine Person am Tisch darf einmal im Spiel trotz Turm-Frage lügen.“ Sag nicht, wer.
- Wichtig: Turm-Fragen gibt es erst ab dem 2. Gang, und dich darf niemand befragen.
- Lass alle sich mit ihrem öffentlichen Satz vorstellen.
- Online – alle öffnen jetzt ihren Link. Der Zeitungsartikel ist für alle sichtbar.
- Papier – lies den Zeitungsartikel (H1) laut vor. Er steht auf der Seite „Hinweise für alle – Aperitif“.

Für alle in diesem Gang: H1 Der Zeitungsartikel

Eröffnung

Ziel für den Tisch: Wen hat Viktor im Visier – und stimmt Viktors Beweis?

VIKTOR ZIEHT

Springer nach f3 · Sf3

Das Viktors Zug ist nur für die Online-Version nötig.

Ansage – laut vorlesen

Viktor setzt symbolisch den ersten Zug. „Springer nach f3. Die Eröffnung.“

Code für alle: Sf3

„Ich habe nachgeforscht. Die interne Notiz zu Projekt Fährhaus wurde am 20. September um 23:14 Uhr weitergeleitet. Von einem Laptop in meinem Büro, hier im Haus.“ (Pause.) „Dem Laptop meines Bauern.“ (Schau Mika an.)

„Wer am 14. September an meinem Tisch saß, hob die Hand.“

Regie

- Viktor, Sascha und Robin heben die Hand. Jo hat serviert – Jo hebt die Hand vermutlich nicht. Lass es so stehen.
- Papier – alle öffnen jetzt die Seite „1. Gang“ in ihrem Rollenheft. Private Hinweise stehen dort mit drin.
- Bleib bei deiner Überzeugung: Mika ist schuldig. Wenn jemand das Hausbuch oder Lissabon erwähnt – „Wer gehen kann, kann auch zurückkommen.“

Mittelspiel

Ziel für den Tisch: Wer saß am 14. September am Tisch? Und wie soll es heute passieren?

VIKTOR ZIEHT

Läufer nach b5 · Lb5

Das Viktors Zug ist nur für die Online-Version nötig.

Ansage – laut vorlesen

„Läufer nach b5. Mittelspiel.“

Code für alle: Lb5

„Bevor wir weitermachen: Robin. Erzähl doch allen, wie viel du mir schuldest.“ (Lass Robin antworten oder sag es selbst: 180.000 Euro Spielschulden, 2011.) „Siehst du. Jeder hier hat einen Preis.“

Regie

- Neue Hinweise für alle – H3 (Hausbuch), H7 (Zeitungsausschnitt 2009), H8 (Menükarte), H9 (IT-Protokoll). Papier – die Seite „Hinweise für alle – 2. Gang“ auf den Tisch legen.
- **Deine Reaktion auf das IT-Protokoll:** „Dann ist Mika eben zurückgekommen. Das Tor stand bis Viertel vor zwölf offen.“
- **Viktors Flüstern:** Nimm im Lauf dieses Gangs **Robin**, **Jo** und **Sascha** nacheinander kurz zur Seite, je eine Minute, gut sichtbar für alle. Achtung, Mika darf sich per „En passant“ einklinken – dann flüsterst du etwas Harmloses.
- Zu Robin flüsterst du – „Du weißt, was morgen im Testament steht. Und was du mir schuldest.“
- Zu Jo flüsterst du – „Es bleibt dabei. Grüne Tropfen, Mikas Teller.“
- Zu Sascha flüsterst du – „Ich weiß, an wen du deine Anteile verkaufen willst.“
- Wenn dich jemand nach dem Ausschnitt von 2009 fragt – „Ein guter Deal. Ich erinnere mich nicht an jeden Namen.“

Für alle in diesem Gang: H3 Auszug aus dem Hausbuch, H9 Das IT-Protokoll, H7 Alter Zeitungsausschnitt, H8 Die Menükarte von heute Abend

Das Opfer

Ziel für den Tisch: Ein Fund verändert alles. Ist es eine Spur – oder eine Falle?

VIKTOR ZIEHT

Läufer schlägt auf f7 • Lxf7

Das Viktors Zug ist nur für die Online-Version nötig.

Ansage – laut vorlesen

„Läufer schlägt auf f7. Ein Opfer.“

Code für alle: Lxf7

Viktor legt ein Foto auf den Tisch. „Ich lasse beobachten, wer über mich schreibt. Kim, du solltest dein Notizbuch nicht im Café liegen lassen.“ (Pause.)

Viktor hebt das Glas Richtung Mika. „Auf meinen treuesten Bauern. Auf Mika.“ (Trinken.) „Mein Bauer fällt heute Abend. Beim Dessert ist die Partie vorbei.“

Regie

- Ohne Kim am Tisch sagst du statt des Satzes an Kim: „Wer über mich schreibt, sollte sein Notizbuch besser hüten.“
- Neue Hinweise für alle – H4 (Foto von Kims Notizen), H5 (das Fläschchen in Saschas Tasche), H6 (Schild am Medikamentenschrank). Papier – die Seite „Hinweise für alle – 3. Gang“ auf den Tisch legen.
- Wenn du das Requisit vorbereitet hast: Bitte Sascha jetzt, etwas aus der Tasche zu holen.
- **Deine Reaktion auf das Fläschchen:** Schau es lange an. „Interessant. Das gehört in meine Küche.“ Dann sieh Jo an – nur kurz. Du weißt nicht, wie es in Saschas Tasche kam. Spiel das kühl.

Für alle in diesem Gang: H4 Aus Kims Recherchenotizen, H5 Der Fund, H6 Schild am Medikamentenschrank

Endspiel

Ziel für den Tisch: Letzte Chance: Wer spielt für Viktor, und welches Dessert ist vergiftet?

VIKTOR ZIEHT

Dame nach h5 • Dh5

Das Viktors Zug ist nur für die Online-Version nötig.

Ansage – laut vorlesen

„Dame nach h5. Das Endspiel.“

Code für alle: Dh5

„Das Dessert ist angerichtet. Jeder bekommt sein eigenes, mit Namen. Bevor serviert wird, dürft ihr euren letzten Zug machen.“

Regie

- Mika liest jetzt den Extra-Hinweis H10 vor (Umwandlung). Er steht auf Mikas Seite „Dessert“.
- Robin darf jetzt Viktors Umschlag öffnen. Wenn Robin es tut, reagierst du eisig: „Das war für nach dem Dessert.“
- Gib dem Tisch etwa zehn Minuten für die letzte Diskussion.
- Dann folgt die Abstimmung. Die Desserts bleiben unberührt, bis das Ende verlesen ist.

Abstimmung

Jeder Gast beantwortet geheim zwei Fragen – auf dem Stimmzettel oder am Handy (dann zeigt der Gast dir den fertigen Stimmzettel):

1. **Wer spielt heimlich für Viktor?** (eine Person)
2. **Wessen Dessert ist vergiftet?** (ein Name)

Viktor stimmt nicht ab. Zähl die Stimmen – im Tab „Auflösung“ gibt es dafür einen Zähler. Für jede Frage gilt die Mehrheit. Bei Gleichstand entscheidet Mika.

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

Ergebnis	Ende
Frage 1 = Jo und Frage 2 = Viktor	Ende A – „Remis“
Frage 1 = Jo, Frage 2 = jemand anderes	Ende A2 – „Patt“
Frage 1 = nicht Jo	Ende B – „Matt“

Öffne nur das passende Ende und lies es laut vor. Danach decken alle ihre persönlichen Ziele auf.

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

Alle Namen, Firmen und Orte sind frei erfunden. Ähnlichkeiten mit realen Personen, Unternehmen oder Ereignissen sind zufällig. Dinnerakte · Fall 1 – kostenlos von spieleabend-ideen.de für private Spieleabende. Kommerzielle Nutzung, etwa bei bezahlten Veranstaltungen, nur nach Rücksprache.