



# Mord in Asgard

**GASTGEBERHEFT**



# INHALT

◆ Spielmaterial	S. 4
◆ Vorbereitung	S. 5
◆ Spielübersicht	S. 7
◆ Spielablauf	S. 8
◆ Spielregeln	S. 11
◆ Rollenübersicht	S. 12
◆ Prolog	S. 13
◆ Die richtige Stimmung	S. 14
◆ Rezepte	S. 15
◆ Checkliste	S. 28
◆ Notizen	S. 29

# EINFÜHRUNG

*Liebe Gastgeberin, lieber Gastgeber,*

in diesem Krimispiel erwartest dich und deine Gäste ein spannender Dinner-Abend anlässlich des Mittsommerfests im Freizeitpark Asgard. Doch seid gewarnt: **Heute steht Mord auf der Speisekarte!**

Ihr schlüpft in die Rollen der Hauptverdächtigen in einem mysteriösen Todesfall, den es aufzuklären gilt. Wem könnt ihr trauen und wer erzählt Lügenmärchen? Befragt euch gegenseitig und findet es heraus! Wer denkt kreativ genug und bringt die Wahrheit ans Licht? Wird es euch am Ende gelingen, den Fall aufzuklären, oder lasst ihr den Täter oder die Täterin ungeschoren davonkommen?

In diesem Set sind alle Materialien enthalten, die ihr für eine unvergessliche Krimi-Party mit fünf bis acht Personen benötigt. Mit den zusätzlichen Rezepten, Kostümvorschlägen, Dekorationsideen und der begleitenden Musik wird der Abend garantiert ein voller Erfolg! Das Krimispiel ist ideal für einen mörderisch-lustigen Abend mit Familie und Freunden oder als Event-Geschenk zum Geburtstag.

Bevor der Abend beginnt, solltest du dir die folgende Anleitung komplett durchlesen. Keine Sorge – du erfährst dabei keine Geheimnisse und kannst, wie alle anderen Gäste, mitspielen und -rätseln. Allerdings ist es wichtig, dass du den Ablauf kennst, um das Spiel an eurem „Crime & Dine“-Abend zu moderieren. Außerdem kannst du so einige Tipps zur Vorbereitung beachten. Es gibt nur wenige Regeln, die du zusammengefasst am Ende dieser Anleitung findest.

**Viel Spaß mit Crime & Dine!**

# SPIELMATERIAL



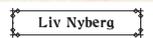
**8x**  
Rollenhefte mit Lageplan  
des Tatorts



**1x**  
Gastgeberheft mit  
Spielanleitung, Rezepten  
und Dekorationsideen



**8x**  
Einladungen  
zum Herunterladen  
über QR-Code



**8x**  
Tischkarten



**8x**  
Hinweise



**1x**  
Auflösung

## WICHTIG!

Außer dem Gast-  
geberheft darf kein  
weiteres Spielmaterial  
angesehen werden,  
bevor die Anleitung  
nicht ausdrücklich  
darauf hinweist.

# VORBEREITUNG

Als Gastgeber\*in ist es deine Aufgabe, alle nötigen Vorbereitungen für euren Krimi-Abend zu treffen und das Spiel zu moderieren. Um keinen Punkt zu vergessen, findest du auf Seite 28 eine Checkliste zum Abhaken.

## Rollen vergeben und Einladungen verschicken

Bevor ihr euch ins Kriminalabenteuer stürzt, legst du ein Datum für den Dinner-Abend fest und gibst deinen Gästen frühzeitig Bescheid mit der Bitte um eine sichere Zusage. Die individuellen Einladungen mit den ersten Rolleninformationen kannst du ganz einfach über den QR-Code herunterladen und verschicken.

Ihr solltet insgesamt mindestens fünf und maximal acht Personen sein, damit das Spiel funktioniert. Die fünf Rollen, die auf jeden Fall vergeben werden müssen, findest du in der Übersicht auf Seite 12. Auch die Spielvarianten mit sechs oder sieben Personen findest du dort erklärt. Spielt ihr zu acht, verteilst du alle Rollen. Die Rollen sind zwar allesamt einem bestimmten Geschlecht zugeordnet, müssen so aber später nicht am Tisch sitzen. Ein Mann kann durchaus eine Frau spielen und andersherum. Nicht benötigte Rollenhefte bleiben einfach in der Spielschachtel.

Bei der Verteilung der Rollen kannst du es deinen Gästen leicht machen oder sie etwas herausfordern. Wenn du es ihnen leicht machen möchtest, gibst du ihnen eine Rolle, die ihrem tatsächlichen Charakter nahekommt. Willst du sie herausfordern, dann teilst du ihnen eine Rolle zu, die am wenigsten zu ihrem Charakter passt. Du kannst die Rollen aber auch zufällig verteilen.

Zum Download der Einladungen den QR-Code scannen oder das Spiel unter [emf-verlag.de](http://emf-verlag.de) suchen und dort „Downloads“ anklicken.



## Kostüme

Euer Dinner wird besonders stimmungsvoll und authentisch, wenn alle am Abend kostümiert erscheinen. Mit der Einladung erhalten die Gäste eine Kurzbeschreibung ihrer eigenen Rolle sowie Vorschläge zu den passenden Accessoires. Der Weg zum Kostümverleih ist nicht unbedingt notwendig. Häufig finden sich entsprechende Kostümelemente im Kleiderschrank oder Freund\*innen können einem das eine oder andere Stück ausleihen. Als Gastgeber\*in solltest du auf jeden Fall vorab festlegen, ob alle kostümiert erscheinen sollen oder nicht.

## Dinner

Nimm das „Crime & Dine“-Spiel als Anlass, mit Freund\*innen und Familie zusammenzukommen. Sorge dabei für euer leibliches Wohl mit einem mehrgängigen Menü, welches zum Thema des Abends passt. Du kannst entweder selbst den Kochlöffel schwingen oder du bittest jeden Gast, etwas für euer gemeinsames Essen mitzubringen. Wenn du ein wenig Inspiration benötigst, gibt es ab Seite 15 einige Rezeptideen sowie zwei Menüvorschläge.

## Dekoration und Musik

Um dem Abend die richtige Stimmung zu verleihen, kannst du ganz einfach mit ein paar Hilfsmitteln, wie gedimmtem Licht sowie klassischer Musik, für eine authentische Atmosphäre sorgen. Hierzu findest du auf Seite 14 einige Tipps zu passender Dekorations- und Musikauswahl. Die beiliegenden Tischkarten bieten dir zudem die Möglichkeit, die Platzwahl am Tisch vorzubestimmen. Schneide dafür einfach die Tischkarten entlang der gestrichelten Linien auseinander und falte sie jeweils in der Mitte zusammen, damit sie stehen können.

# SPIELÜBERSICHT

Im Folgenden wird der zeitliche Überblick des Krimi-Dinners gegeben und der Spielablauf erklärt. Beachte, dass alle Mitspieler\*innen während des gesamten Abends in ihren Rollen bleiben sollten.

## Spielbeginn

Sobald alle Gäste anwesend sind, können die Vorbereitungen abgeschlossen werden. Verteile nun die Rollenhefte und Hinweise an deine Gäste. Die Hefte und Hinweise sollten jedoch vorerst noch geschlossen bleiben. Als Gastgeber\*in erklärst du anschließend den Spielablauf und verliest die Regeln. Für den Fall, dass ihr euch während des Abends Notizen machen möchtet, legt ihr euch am besten noch Papier und Stifte bereit. Wenn es keine weiteren Fragen mehr gibt, kann das Spiel starten. Erfahrungsgemäß bietet es sich an, die jeweiligen Spielrunden in den Pausen zwischen den Gängen zu beginnen.

- ◆ **Einleitung** (ca. 10 Minuten)
- ◆ **Vorstellung** (ca. 15 Minuten)
- ◆ **Neue Informationen und Hinweise** (ca. 10 Minuten)
- ◆ **Runde 1** (ca. 30 Minuten)
- ◆ **Neue Informationen und Hinweise** (ca. 10 Minuten)
- ◆ **Runde 2** (ca. 30 Minuten)
- ◆ **Neue Informationen und Hinweise** (ca. 10 Minuten)
- ◆ **Runde 3** (ca. 30 Minuten)
- ◆ **Anklage** (ca. 15 Minuten)
- ◆ **Auflösung** (ca. 10 Minuten)

# SPIELABLAUF

## Einleitung

Die Rollenhefte dürfen nun geöffnet werden. Auf den ersten Seiten findet ihr noch einmal alle Spielregeln im Überblick, eine Rollenübersicht sowie die Vorgeschichte des heutigen Abends. Bitte blättert noch nicht weiter! Gunnar Steinar liest euch zunächst die Vorgeschichte „Was bisher geschah“ vor.

## Vorstellung

Anschließend liest jede\*r Spieler\*in für sich die Informationen zu ihrer oder seiner jeweiligen Rolle sowie das dazugehörige Geheimnis. Wenn alle ihre individuellen Hintergrundinformationen gelesen haben, stellt ihr euch einander in eigenen Worten vor. Eure Geheimnisse gebt ihr dabei nicht preis! Danach verliest die oder der Gastgeber\*in den Prolog (Gastgeberheft, Seite 13).

## Runde 1

### Informationen und Hinweise

Zu Beginn von Runde 1 nehmen alle Spieler\*innen ihre Rollenhefte zur Hand und lesen die Seiten zu dieser Runde, doch nicht weiter. Jede\*r erhält dabei pikante Details über die eigene Person, welche in der anschließenden Diskussion nur preisgegeben werden müssen, wenn man direkt darauf angesprochen wird. Darüber hinaus bekommt jede\*r Informationen zu den anderen Gästen, die in die Diskussion einfließen sollen, mit dem Ziel, den anderen ihre pikanten Details zu entlocken. Zudem erfahren alle etwas darüber, wann und wo sie sowie andere Charaktere sich befanden. Die Informationen zu den Aufenthaltsorten sind natürlich nur dann zuverlässig, wenn es dafür Zeug\*innen gibt. Auch die für die erste Runde vorgesehenen Hinweise werden nun geöffnet.

Die Spieler\*innen können diese Informationen entweder gleich mit den anderen teilen oder lassen sie im Laufe von Runde 1 in die Diskussion einfließen.

## Diskussion

Die Informationen aus Runde 1 fließen nun in die Diskussion ein. Beginnt, euch gegenseitig Fragen zu stellen, und versucht dabei herauszufinden, wer sich zu welcher Zeit mit wem wo befand. Nutzt dazu auch den Lageplan des Gebäudes, den ihr auf der Rückseite der Rollenhefte findet. Wenn es zu einem Thema keine vorgegebene Antwort gibt (pikantes Detail), dürfen alle improvisieren. Generell sollen die Diskussionsrunden als lockere Unterhaltungen gespielt werden, die keineswegs auf die vorgegebenen Informationen beschränkt sein müssen. Berichten, Meinungen äußern, nachfragen, verdächtigen und beschuldigen sind erlaubt. Alle Informationen, welche die Mitspieler\*innen in dieser Runde erhalten haben, müssen geteilt werden. Achte als Gastgeber\*in darauf, dass alle Fakten enthüllt wurden, bevor ihr die nächste Runde beginnt. Allein die Informationen zu den pikanten Details müssen nur preisgegeben werden, wenn jemand einen direkt darauf anspricht.

## Runde 2

Runde 2 läuft analog zu Runde 1 ab. Die Spieler\*innen blättern zu den relevanten Seiten in ihren Rollenheften und verwerten die Informationen, wie beschrieben. Die für die zweite Runde vorgesehenen Hinweise werden ebenfalls von den entsprechenden Personen geöffnet und im Laufe der Runde mit den anderen geteilt.

## Runde 3

Runde 3 läuft analog zu Runde 1 und 2 ab. Die Spieler\*innen blättern zu den relevanten Seiten in ihren Rollenheften und verwerten die Informationen, wie beschrieben. Die für die dritte Runde vorgesehenen Hinweise werden ebenfalls von den entsprechenden Personen geöffnet und im Laufe der Runde mit den anderen geteilt.

## Anklage

Nach der letzten Runde darf jede\*r Spieler\*in eine Vermutung abgeben, wer für das Ableben Jare Sandströms verantwortlich und was das Motiv gewesen sein könnte. Die Angeklagten bekommen danach die Chance, sich zu verteidigen. Abschließend stimmt ihr ab, wen der Verdächtigen ihr der Tat für schuldig haltet. Dabei entscheidet die Mehrheit.

## Auflösung

Zum Schluss wird von der oder dem Gastgeber\*in die Auflösung verkündet. Lagt ihr richtig mit euren Vermutungen?

### ❖ Tipp ❖

*Wir empfehlen, Getränke oder den nächsten Gang zwischen den Diskussionsrunden zu servieren, damit die Aufmerksamkeit ansonsten beim Spiel und den Informationen bleibt.*

# SPIELREGELN

1. Durch Nachfragen, Kombinieren, Rätseln und aufmerksames Zuhören werdet ihr den Täter und/oder die Täterin (es kann auch mehrere geben) ermitteln.
2. Alles, was nicht in den Rollenheften festgelegt ist, darf erfunden und interpretiert werden – Improvisation ist der Schlüssel. Im Gegenzug gilt auch alles als gesetzt, was in den Rollenheften oder den Hinweisen geschrieben steht.
3. Für die Orts- und Zeitangaben bedeutet dies, dass diese Informationen nur als erwiesen gelten, wenn sie von mindestens einem Zeugen bestätigt werden können. Sollten im Rollenheft keine Zeugen vermerkt sein, dürft ihr über euren Aufenthaltsort lügen. Niemand passiert zu einer der Schlüsselzeiten einen Bereich, in dem ein anderer Charakter steht, ohne dass dies vermerkt ist.
4. Der Lageplan auf der Rückseite der Rollenhefte darf von Spielbeginn an jederzeit angesehen werden. Er dient sowohl zur Veranschaulichung des Tatorts als auch zur Überprüfung der Alibis.
5. Alle Informationen und Hinweise, welche ihr in einer Runde erhalten habt, müssen geteilt werden. Einzige Ausnahme sind die pikanten Charakterdetails.
6. Allein wenn ihr auf eure pikanten Details angesprochen werdet, müsst ihr diese preisgeben. Euer Geheimnis müsst ihr dagegen nur preisgeben, insoweit es sich mit den pikanten Details deckt. Das Geheimnis soll euren Charakter von Anfang an für euch greifbar machen.
7. Wer der oder die Schuldige ist, erfahrt ihr erst in der letzten Runde.

# ROLLENÜBERSICHT

## Die Rollen

- ◆ **Ingrid Holmgren** – älteste Mitarbeiterin des Freizeitparks und Leiterin von „Friggs Bootsahrt durch die neun Welten“
- ◆ **Ole Svenson** – arbeitet in Asgard und betreibt die Attraktion „Lokis Labyrinth“
- ◆ **Liv Nyberg** – Journalistin und Freundin von Ole
- ◆ **Gorm Berglund** – arbeitet in Asgard und betreibt die Attraktion „Thors Donnerbahn“
- ◆ **Alvig Jensen** – Kassiererin des Freizeitparks
- ◆ **Gunnar Steinar** – einflussreicher lokaler Politiker
- ◆ **Edda Ek** – Expertin für Wikingerarchäologie
- ◆ **Christian Mauk** – knallharter Geschäftsmann

Das Spiel lässt sich ab fünf Personen spielen. Um zu erfahren, welche Rollen weggelassen werden können, wenn ihr mit weniger als acht Personen spielt, liest du im Buchstabensalat jeden dritten Buchstaben. Auch wenn ihr mit weniger Personen spielt, kommen die nicht verwendeten Rollen in der Geschichte vor.

Wenn ihr zu fünf spielt, lässt du folgende Rollen weg:

DGCOLHEDRWXICBSNRTMKILPAIZNQAESTDFWDVYAHKGFCDRONMUE

Wenn ihr zu sechst spielt, lässt du folgende Rollen weg:

IUEMODFRDSWACHGLIOKNRBVMTZ

Wenn ihr zu siebt spielt, lässt du folgende Rolle weg:

DFGILOANRUWMFG

# PROLOG

Wie jedes Jahr, habt ihr euch alle wieder in Asgard eingefunden, wo ihr mit einem Mitternachtsschmaus und Umtrunk die vertrauten Mittsommerfeierlichkeiten ausklingen lassen wollt. Doch plötzlich steht eine der Helferinnen, die für den Abend engagiert worden sind, aufgelöst und kreidebleich vor euch. Ihre Stimme zittert, als sie euch offenbart, dass der Parkbesitzer Jare Sandström tot sei und die Polizei schon auf dem Weg sei. Es mögen sich alle um die Tafel versammeln, an der ihr vor Kurzem noch unbeschwert gemeinsam gespeist habt, um auf die Polizei zu warten. Nach einer gefühlten Ewigkeit, die ihr in quälender Stille verbringt, öffnet sich endlich die Tür und ein grimmig dreinschauender Polizist betritt den Raum.

„So, meine Damen und Herren, nun ist der Spaß endgültig vorbei ... Wir haben diesen Park schon länger aufgrund des Verdachts auf illegale Aktivitäten im Auge, daher wundert es mich kein bisschen, jetzt hierher gerufen worden zu sein. Mein Name ist Eichqvist und ich bin der leitende Inspektor in diesem Fall. Da es sich bei Ihrer Feier um eine geschlossene Gesellschaft handelt, sieht es so aus, dass unter Ihnen ein Mörder oder eine Mörderin am Tisch sitzt. Unsere Ermittlungen haben gerade erst begonnen, aber ich bin mir sicher, diese Untersuchung wird so einiges an Dreck zu Tage fördern. Manches davon wird auch Ihr Dreck sein, also tun Sie sich selbst und mir einen Gefallen und verkürzen diese Nacht, indem Sie selbst schnellstens herausfinden, wer von Ihnen den Parkbesitzer Jare Sandström unfreiwillig nach Walhalla befördert hat. Ich halte Sie währenddessen auf dem Laufenden, was die weiteren Ermittlungen betrifft, damit Sie genügend Gelegenheit haben, sich gegenseitig auf den Zahn zu fühlen. Wenn ich hier allerdings mit allen Untersuchungen durch bin und Sie den wahren Täter nicht ermitteln konnten, dann nehme ich Sie allesamt mit aufs Revier! Also halten Sie sich ran ...“

# DIE RICHTIGE STIMMUNG

Das Mittsommersfest bezeichnet seit jeher die Feierlichkeiten zur Sommer-sonnenwende in den skandinavischen Ländern. Insbesondere in Schweden hat das Mittsommersfest eine lange Tradition und wird gemeinsam mit Familie und Freunden als zweitgrößtes Fest des Jahres (nach Weihnachten) zelebriert. Neben dem typischen Mittsommerbaum, um den getanzt wird, gehören auch die traditionellen Blumenkränze dazu, die man auf dem Kopf trägt.

Um das Mittsommersfest an eurem Dinner-Abend nachzuerleben und eine authentische Atmosphäre zu schaffen, greifst du bei der Dekoration am besten auf viele unterschiedliche bunte Blumen für die Tafel zurück. Damit die Blumen nicht in den Hintergrund rücken, hältst du Tischdecke, Servietten und Kerzen besser in Weiß oder Pastelltönen. Um die Themen Freizeitpark und nordische Mythologie ebenfalls einzubringen, bieten sich bunte Lichterketten, stilechte Trinkhörner und Met an. Dimme das Licht, um eurem Krimi-Dinner eine schum-merige Stimmung zu verleihen und den Abend zu einem unvergesslichen Ereignis werden zu lassen.

Bei der Musikauswahl bieten sich vor allem Stücke von Danheim, Wardruna, Forndom, Heilung und Nytt Land an, die der Musikrichtung Nordic-Ritual-Folk zugehörig sind.

# REZEPTE

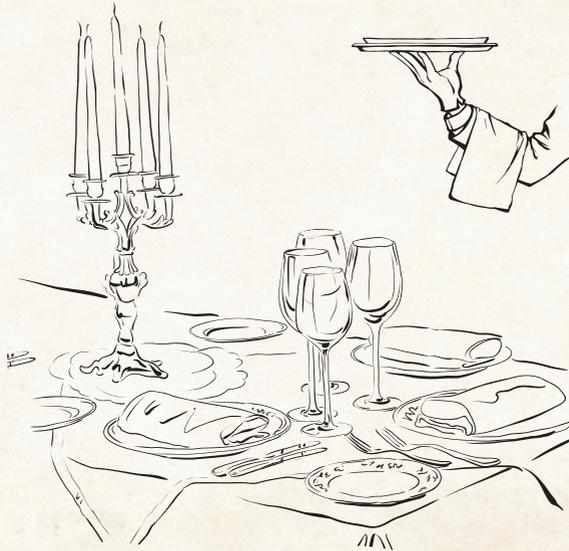
Um ein wenig kulinarische Inspiration zu erhalten, gibt es auf den folgenden Seiten zwei Menüvorschläge, jeweils mit einer Vorspeise, Hauptspeise und Nachspeise, die du beliebig miteinander kombinieren kannst.

## Menü 1 (vegetarisch)

- ◆ Lauchsuppe
- ◆ Plantbullar mit Stampf
- ◆ Beschwipste Beeren

## Menü 2

- ◆ Lachsschnecken
- ◆ Kartoffel-Lachs-Suppe
- ◆ Zimtschnecken

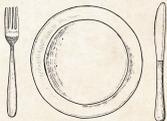


# LAUCHSUPPE

## ❖ — Vorspeise — ❖

### Zutaten

- ◆ 750 g Lauch
- ◆ 200 g mehlig-kochende Kartoffeln
- ◆ 1 Zwiebel
- ◆ 3 Zweige Thymian
- ◆ 3 EL Butter
- ◆ 450 ml Gemüsebrühe
- ◆ 300 ml Milch
- ◆ 100 g Sahne
- ◆ Salz, Pfeffer
- ◆ 2 Scheiben Toastbrot
- ◆ 1 Knoblauchzehe
- ◆ 20 g Haselnussblättchen
- ◆ frisch geriebene Muskatnuss



4 Personen

### So geht's

1. Den Lauch putzen, längs halbieren, gut waschen, die Hälften quer in ca. 5 mm dicke Stücke schneiden. Kartoffeln schälen, waschen und in ca. 1 cm große Würfel schneiden. Zwiebel schälen und klein würfeln. Thymian waschen, abtrocknen, 1 Zweig beiseitelegen, vom Rest die Blättchen abzupfen und grob hacken.
2. In einem Suppentopf 2 EL Butter schmelzen, darin die Zwiebeln andünsten. Lauch zugeben und andünsten, bis er zu bräunen beginnt. Mit Brühe ablöschen, Kartoffeln, Milch, Sahne und den Thymianzweig zugeben, salzen und pfeffern. Zudeckt bei niedriger Hitze ca. 30 Minuten garen.
3. Den Toast in ca. 1 cm große Würfel schneiden. Knoblauch schälen und fein hacken. In einem beschichteten Pfännchen übrige Butter schmelzen. Knoblauch, Brot und Haselnussblättchen hineingeben und knusprig braun braten. Gegen Ende die Hälfte des gehackten Thymians unterrühren, leicht salzen.
4. Die Suppe mit dem Stabmixer fein pürieren. Mit Salz, Pfeffer und Muskatnuss abschmecken. Auf Teller schöpfen und die Nuss-Croûtons darauf verteilen, mit restlichem Thymian bestreuen.



# PLANTBULLAR

## —> Hauptspeise <—

### Zutaten

#### Für die Plantbullar

- ◆ 3 Schalotten, 1 Möhre
- ◆ 2 EL Butter
- ◆ 1 TL brauner Zucker
- ◆ 1 EL Mehl (Type 405)
- ◆ 1,35l Gemüsebrühe
- ◆ je 1 Zweig Thymian und Lorbeerblatt
- ◆ 150 g Sahne
- ◆ 2 ½ EL Sojasauce
- ◆ 1 EL Aceto balsamico
- ◆ 2 ½ TL Senf
- ◆ 4 Knoblauchzehen
- ◆ je 150 g Mandeln und Gouda
- ◆ 3 Eier (Größe M)
- ◆ 2 Stängel Petersilie
- ◆ 100 g Semmelbrösel
- ◆ 1 ½ TL Kräuter der Provence
- ◆ 1 TL geräuchertes Paprikapulver

### So geht's

1. Für die Plantbullar Schalotten und Möhre schälen und hacken. Butter zerlassen und Möhren sowie ein Drittel der Schalotten darin scharf anbraten. ¼ TL Salz hinzugeben und 5 Minuten unter Rühren braten. Zucker unterrühren und 3 Minuten karamellisieren. Mit Mehl bestäuben und in 3 Minuten goldbraun rösten. Mit 350 ml Brühe ablöschen. Thymian waschen. Sahne, Thymian, Lorbeerblatt, 1 EL Sojasauce, Essig und ½ TL Senf zugeben und bei schwacher Hitze 10 Minuten köcheln lassen. Durch ein Sieb passieren und mit Pfeffer würzen.
2. Für den Stampf Kartoffeln in Salzwasser etwa 20 Minuten garen. Grünkohl waschen, Rispen entfernen und Blätter hacken. 25 g Butter zerlassen. Grünkohl mit 100 ml Wasser und etwas Salz zugeben und 8 Minuten garen. Kartoffeln pellen und mit einem Stampfer zu Püree verarbeiten. Milch mit der restlichen Butter unterrühren. Je nach Konsistenz eventuell etwas mehr Milch zugeben. Frühlingszwiebeln putzen, waschen und in Ringe schneiden. Zusammen mit dem Grünkohl unterheben und mit Muskatnuss, Salz und Pfeffer abschmecken.



### Für den Stampf

- ◆ 1 kg mehligkochende Kartoffeln
- ◆ 200g Grünkohl
- ◆ 100g Butter
- ◆ 200 ml warme Milch
- ◆ 2 Frühlingszwiebeln

### Außerdem

- ◆ Salz, Pfeffer, Muskatnuss, Pflanzenöl
- ◆ 4–6 EL Preiselbeeren (Glas)

3. 1 EL Öl in einer Pfanne erhitzen und die restlichen Zwiebeln darin glasig dünsten. Den Knoblauch schälen, hacken, 30 Sekunden mitgaren und vom Herd nehmen. Die Mandeln grob mahlen, den Käse reiben. Die Eier verquirlen, Petersilie waschen, trocken schütteln und Blätter hacken. Zwiebeln und Knoblauch mit Mandeln, Gouda, Semmelbröseln, Eiern, Kräutern, 1 ½ EL Sojasauce, 2 TL Senf, Paprikapulver, Salz und Pfeffer vermengen. Aus der Masse walnussgroße Bällchen formen. 1 l Brühe in einem Topf zum Kochen bringen und die Bällchen darin 6 Minuten köcheln lassen. Anschließend kurz abtropfen lassen. In einer Pfanne 2 EL Öl erhitzen und die Plantbullar darin rundum anbraten. Sauce zugeben und erwärmen. Stampf auf Tellern verteilen, Plantbullar mit Sauce und Preiselbeeren dazugeben.



4–6 Personen

# BESCHWIPSTE BEEREN

## — Nachspeise —

### Zutaten

- ◆ 500 g gemischte TK-Beeren
- ◆ 1 Päckchen Vanillepuddingpulver
- ◆ 500 ml Milch
- ◆ 1 EL Zucker (oder nach Geschmack)
- ◆ 100 g Löffelbiskuits
- ◆ 4–6 EL Johannisbeerlikör (z.B. Cassis)



4 Personen

### So geht's

1. Die Beeren auftauen lassen. Das Vanillepuddingpulver nach Packungsangabe mit Milch und Zucker glatt rühren. Die restliche Milch aufkochen, das angerührte Puddingpulver einrühren und unter ständigem Rühren zu Pudding kochen. Den Topf vom Herd ziehen.
2. Die Löffelbiskuits für vier Dessertgläser zurechtschneiden. Eine Schicht Löffelbiskuits in die Gläser geben und mit etwas Likör beträufeln. Einen Teil der Beeren darauf verteilen, diese mit Pudding bedecken. So fortfahren, bis alles aufgebraucht ist. Mit Pudding abschließen.
3. Die vier Gläser mindestens 2 Stunden in den Kühlschrank stellen.

### ◆ Tipp ◆

*Bestäuben Sie das Dessert vor dem Servieren mit Puderzucker oder zu gleichen Teilen mit Puderzucker und Kakaopulver. Wenn Kinder mitessen, den Likör durch Johannisbeersaft ersetzen.*

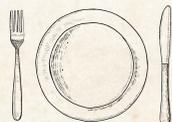


# LACHSSCHNECKEN

## — Vorspeise —

### Zutaten

- ◆ 4 Tortillas (Fertigprodukt)
- ◆ 100 g Sahne-  
meerrettich
- ◆ 1 Bund Dill
- ◆ 200 g Räucherlachs,  
in dünnen Scheiben



4 Personen

### So geht's

1. Die Tortillas auf einer Arbeitsfläche auslegen, gleichmäßig mit Sahnemeerrettich bestreichen. Vom Dill einige Spitzen für die Garnitur beiseitelegen, den Rest hacken und die Tortillas damit bestreuen. Die Räucherlachs-scheiben darauf auslegen. Jede Tortilla fest aufrollen, einzeln in Frischhaltefolie packen und etwa 1 Stunde in den Kühlschrank legen.
2. Vor dem Servieren die Lachs-Tortilla-Rollen schräg in etwa 2 cm lange Stücke schneiden und diese mit einem Holzspießchen fixieren. Die Lachsschneckchen mit den Schnittflächen nach unten auf einer Vorlegeplatte anrichten.

### ◆ Tipp ◆

*Probieren Sie statt der Tortillas frisch zubereitete Pfannkuchen. Füllen Sie sie zur Abwechslung mit Avocadocreme und klein gewürfelten Tomaten.*



# KARTOFFEL-LACHS-SUPPE

## —> Hauptspeise <—

### Zutaten

#### Für die Suppe

- ◆ 400 g Lachsfilet mit Haut (wird für den Fond benötigt)
- ◆ 1 kleine Stange Lauch
- ◆ 1 Möhre
- ◆ 450 g Kartoffeln
- ◆ 50 g Butter
- ◆ 3 Pimentkörner
- ◆ 200 g Sahne
- ◆ Salz, Pfeffer
- ◆ ½ Bund Dill (je nach Vorliebe auch mehr)
- ◆ 2–3 TL rosa Pfefferbeeren

### So geht's

1. Für den Fond die Haut vom Lachsfilet ablösen und beiseitelegen. Das Filet in 2 cm breite Würfel schneiden und bis zur Verwendung im Kühlschrank aufbewahren. Die Schalotte schälen und würfeln. Möhre, Sellerie und Lauch putzen und waschen. Möhre und Sellerie würfeln, den Lauch in Scheiben schneiden. Das Öl in einem Topf erhitzen und die Schalotte darin bei schwacher Temperatur andünsten. Möhre, Lauch, Sellerie, Lorbeerblatt, Pfefferkörner, Lachshaut und 1 ½ l Wasser zugeben. Alles aufkochen und 45 Minuten köcheln lassen. Durch ein feines Sieb in einen sauberen Behälter gießen.
2. Für die Suppe den Lauch und die Möhre putzen, waschen und in Scheiben schneiden. Die Kartoffeln schälen und in 2 cm große Würfel schneiden. Die Butter in einem großen Topf zerlassen. Den Lauch zugeben und abgedeckt bei schwacher Temperatur 5 Minuten garen. Die Pimentkörner leicht andrücken. Möhre, Kartoffeln, Piment und Fischfond zugeben. Aufkochen und 10 Minuten kochen lassen. Etwa zwei Drittel des Gemüses mit etwas Brühe herausnehmen, fein pürieren und zurück zur Suppe gießen.



### Für den Fond

- ◆ Haut vom Lachsfilet
- ◆ 1 Schalotte
- ◆ 1 Möhre
- ◆ 2 Stangen Staudensellerie
- ◆ 1 kleine Stange Lauch
- ◆ 1 EL Öl
- ◆ 1 Lorbeerblatt
- ◆ 5 Pfefferkörner

3. Den Lachs zugeben und 4 Minuten mitkochen. Die Sahne zugießen und die Suppe mit Salz und Pfeffer würzen. Vom Herd nehmen und abgedeckt 5–10 Minuten ziehen lassen. Den Dill waschen, trocken schütteln und fein hacken. Die Suppe in tiefe Teller oder Schalen gießen und, mit Dill und Pfefferbeeren bestreut, servieren.



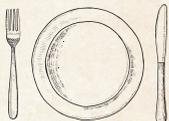
4 Personen

# ZIMTSCHNECKEN

## — Nachspeise —

### Zutaten

- ◆ 250 ml Milch
- ◆ ½ Würfel Hefe (ca. 20 g)
- ◆ 200 g Zucker
- ◆ 500 g Mehl (Type 405)
- ◆ Salz
- ◆ 1 Ei (Größe M)
- ◆ 2 Eigelb (Größe M)
- ◆ 140 g weiche Butter
- ◆ 1 EL Zimtpulver
- ◆ 120 g Puderzucker
- ◆ 3–5 EL Rum
- ◆ Mehl zum Arbeiten



8 Personen

### So geht's

1. Für den Teig 100 ml Milch lauwarm erwärmen und in ein Schälchen gießen. Die Hefe hineinbröckeln, 1 TL Zucker dazugeben und alles verrühren, bis sich die Hefe aufgelöst hat. Die Hefe zugedeckt an einem warmen Ort 15 Minuten gehen lassen.
2. Das Mehl mit 1 Prise Salz und 50 g Zucker in einer Rührschüssel mischen, in die Mitte eine Mulde drücken. Ei und Eigelbe in die Mulde geben. Die übrige lauwarml Milch und den Hefeansatz zugeben und alles mit den Knethaken des Handrührgeräts auf kleiner Stufe 5 Minuten vermengen. Dann nach und nach 80 g Butter in Flöckchen zugeben. Anschließend den Teig auf höchster Stufe weitere 5–6 Minuten durchkneten, bis er weich und geschmeidig ist. Den Teig zu einer Kugel formen und in einer bemehlten Schüssel 1 Stunde abgedeckt an einem warmen Ort gehen lassen, bis er sein Volumen etwa verdoppelt hat.
3. Den Teig anschließend auf einer bemehlten Arbeitsfläche nochmals von Hand kräftig durchkneten, dann zu einem Rechteck von ca. 40 × 50 cm ausrollen. Den Teig mit einem sauberen Geschirr-



tuch abdecken und weitere 10 Minuten gehen lassen.

4. Die übrige Butter schmelzen. Restlichen Zucker und Zimt mischen. Eine Springform (28 cm Durchmesser) dünn mit etwas Butter auspinseln.
5. Den Teig längs halbieren, sodass zwei Rechtecke à 20 × 50 cm entstehen. Die übrige flüssige Butter darauf verteilen und mit dem Zimtzucker bestreuen. Jeden Teigstreifen nun quer in sechs etwa gleich große Stücke schneiden. Die Teigstücke von der kurzen Seite her aufrollen und aufrecht nebeneinander in die Form stellen – es dürfen Lücken dazwischen sein, da der Teig beim Backen stark aufgeht. Das Geschirrtuch über die Form legen und den Teig nochmals 20 Minuten gehen lassen.
6. Inzwischen den Backofen auf 180° Ober-/Unterhitze (Umluft 160 °C) vorheizen. Die Schnecken im heißen Ofen (unten) ca. 45 Minuten backen, dabei nach etwa der Hälfte der Zeit den Bräunungsgrad kontrollieren und das Gebäck eventuell mit Backpapier abdecken, damit es nicht zu dunkel wird. Herausnehmen und etwas abkühlen lassen.
7. Den Puderzucker mit dem Rum glatt rühren. Alternativ Rum einfach durch Zitronensaft ersetzen. Die Schnecken noch warm mit der Glasur bestreichen und in der Form abkühlen lassen, dann servieren.

# CHECKLISTE

Hier sind noch einmal alle Punkte aufgelistet, die du bei den Vorbereitungen des Dinner-Abends beachten solltest. Hake sie ab, damit du keinen Punkt vergisst.

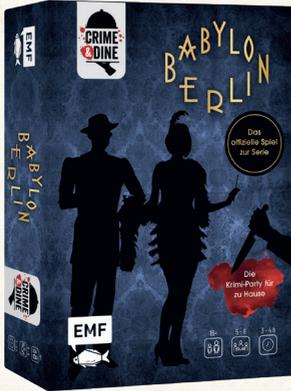
- Datum für das Krimi-Dinner festlegen
- Rollen vergeben und Einladungen verschicken
- Kostümfrage klären
- Dinner-Menü
  - Vorspeise
  - Hauptspeise
  - Nachspeise
- Dekoration
- Musik

Die Rollenhefte verteilst du erst am Krimi-Abend an deine Gäste.





# LUST AUF NOCH MEHR RÄTSELSPASS?



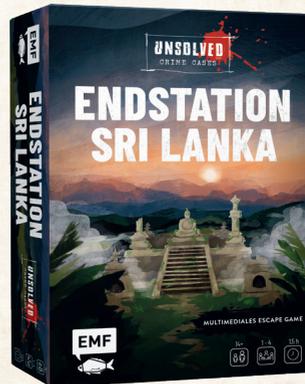
**Crime & Dine – Das Krimi-Dinner-Set:  
Babylon Berlin – Das offizielle  
Spiel zur Serie!**  
GTIN 42-60478-34178-4



**Crime & Dine – Das Krimi-Dinner-Set:  
Tödliches Bankett – Die Krimi-Party  
für zu Hause**  
GTIN 42-60478-34179-1



**Krimi-Spielebox: Unsolved Crime  
Cases – Der Fall Lindberg**  
GTIN 42-60478-34149-4



**Krimi-Spielebox: Unsolved Crime  
Cases – Endstation Sri Lanka**  
GTIN 42-60478-34150-0

# IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2023

© 2023 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Covergestaltung: Alexandra Wolf

Layout und Satz: Anna Fiedler

Produktmanagement und Lektorat: Ina Luers

Texte: Die Spielarchitekten GmbH, Henning Gienger

Rezepte: S. 16, 26: Tanja Dusy und Inga Pfannebecker; S. 18, 24: Agnes Prus; S. 20, 22: Rose Marie Donhauser

Rezeptfotos: S. 17: Lena Pfetzer; S. 19, 25: Annamaria Zinnau; S. 21, 23: Sabrina Sue Daniels; S. 27: Patrick Rosenthal

Bildnachweis (alle Bilder von Shutterstock): © Ajakor, © Egor Shilov, © samui, © AVA Bitter, © ArtMari, © Channarong Pherngjanda, © Eon Tal, © delcarmat, © Monory, © Dikas Studio, © Lukasz Szwaj, © Robert Adrian Hillman, © Valentin Agapov, © Bukhavets Mikhail, © Natalya Levish, © Maisei Raman, © Uncle Leo, © chempina, © Valentina Sabelskaia, © Artmael, © LHF Graphics, © moopsi, © Canicula, © Iriskana, © Slowik, © Galeart Studio, © Zdenek Sasek, © Simpline, © iastudio.

GTIN 4260478342026

Gedruckt in China

[www.emf-verlag.de](http://www.emf-verlag.de)

