



Das Original

# Krimidinner®

## Erben oder sterben

### Willkommen auf Schloss Darkwood!

Schottland, Herbst 1963. Anlässlich der Testamentseröffnung des unlängst gänzlich unerwartet verstorbenen Sir George Peter, 13. Lord Ashtonburry, finden sich zahlreiche Verwandte und Anverwandte des Verblichenen auf Schloss Darkwood ein, dem Stammsitz der Familie Ashtonburry.

Naturgemäß erhofft sich jeder von ihnen einen möglichst stattlichen Anteil am Erbe. Doch als der Letzte Wille seiner Lordschaft verlesen wird, erwartet die Versammelten eine faustdicke Überraschung: Sir George Peter, schon zu Lebzeiten für so manchen Wirbel bekannt, vermacht sein gesamtes Hab und Gut demjenigen, der sich seines Vermächtnisses als »würdig« erweist – und sich mit möglichst vielen Erbscheinern in seinem Besitz zum feierlichen Leichenschmaus im Bankettsaal des altehrwürdigen Schlosses einfindet.

Das ist allerdings leichter gesagt als getan, denn rasch wird klar, dass das größte Hindernis auf dem Weg zum schnellen Reichtum nicht bloß die heimtückischen Fallen sind, die überall im Schloss lauern, sondern vor allem die Mitstreiter, die alles daran setzen, damit ihre Konkurrenten ihr Ziel niemals erreichen. Denn jeder Kontrahent, der den Löffel abgibt, erhöht die Chance darauf, selbst länger im Spiel – und am Leben – zu bleiben.

Und wer die bewegte Historie der Ashtonburrys kennt, der weiß, dass es dieser charmant-verschrobenen Sippe an vielem mangelt, jedoch gewiss nicht an der Fantasie, der Entschlossenheit und der »moralischen Flexibilität«, sich durch Intrigen, Mauseheleien und den einen oder anderen »Unglücksfall« ein möglichst großes Stück vom (Erbschafts-) Kuchen abzuschneiden.

Schließlich ist sowas bei den Ashtonburrys quasi Familientradition!



# Wer ist wer? Die Spielfiguren



## Die Lady: Emily Ashtonburry

Eine charismatische Dame im »besten Alter« mit einem Faible für das Übernatürliche und einer Schwäche für gleichermaßen gute wie gutaussiehende Butler. War seinerzeit gezwungen, unvermögend in die Ehe mit Sir George Peter, 13. Lord Ashtonburry, zu gehen. Seitdem lastet die Furcht vor »Armut« und »Abhängigkeit« schwer auf ihren Schultern. Ihrer Stieftochter Cora in inniger Hassliebe verbunden. Pflegt insgeheim romantische Bande zu Inspektor Bourke, was das »Verhältnis« zu ihrem Butler nicht unbedingt einfacher macht.

## Der Detektiv: Inspektor Richard T. Bourke

Ein Bilderbuch-Schotte. Pfeiferaucher, stocksteif, analytisch und ganz offiziell der schlechteste Schütze der Welt. Von seinen Vorgesetzten bei Scotland Yard nach einem handfesten Skandal in die Provinz zwangsversetzt. Hegt eine Vorliebe für schlechte Witze, über die er selbst stets am lautesten lacht. Noch größer als seine nicht ganz so heimliche Liebe zu Lady Emily ist allenfalls die fürs Angeln und für Guinness, was den örtlichen Pub quasi zu seinem zweiten Zuhause macht.



## Die Stieftochter: Cora Tilling

Die uneheliche Tochter von Sir George Peter, 13. Lord Ashtonburry. Kämpft mit allen Mitteln um die Anerkennung als Teil der Familie, was ihre Stiefmutter, Lady Emily, nach besten Kräften zu verhindern sucht. War eine Zeitlang die »Privatsekretärin« ihres Vaters. Arbeitete anschließend leidlich erfolglos als Reporterin in London, bevor sie nach Schloss Darkwood zurückkehrte, wo sie seither ihr Bestes tut, um nicht von ihrer Stiefmutter verheiratet zu werden. Steht gern im Mittelpunkt und hat so ihre Schwierigkeiten mit Fremdwörtern, von ihrer berüchtigten Links-Rechts-Schwäche (oder war's umgekehrt?) mal ganz zu schweigen.

## Der Butler: James Bunter Dickson

Faktotum des Hauses. Absolvent der althehrwürdigen School of Butlers in Eaton. Diente dem verstorbenen Sir George Peter viele Jahre in treuer Ergebenheit. Ehrenmitglied des Puddingclubs seiner Lordschaft. Nimmt seine beruflichen Pflichten vor allem dann sehr ernst, wenn es gilt, Lady Ashtonburry zu Diensten zu sein. Liebt selbstverfasste Limericks, die er zu jeder noch so unpassenden Gelegenheit zum Besten gibt. Stolz Inhaber des Gong-Diploms. Ansonsten ist über seine Vergangenheit nur wenig bekannt.



## Das Hausmädchen: Rose

Junges, naives, wenn auch alles andere als unschuldiges Ding vom Lande. Himmelte den verblichenen Sir George Peter an, der ihr u. a. philosophische Einblicke in Welten eröffnete, die ihr völlig neu waren. Liest mit Begeisterung Hollywood- und Klatsch-Magazine und träumt davon, selbst ein Starlet zu werden. Muss sich neuerdings den Avancen gewisser männlicher Hausbediensteter erwehren, die jetzt, nach dem Hinscheiden seiner Lordschaft, den Weg frei wännen, um diese Blume selbst zu pflücken. Doch Rosen haben Dornen!

## Der Oberst: Sir Ernest H. Hockbridge

Laut, exzentrisch und grundsätzlich in allem ein halbes Jahrhundert hinterher. Stand sein ganzes Leben im Schatten seines Halbbruders George Peter, dem seinerzeit nicht bloß Titel und Besitz ihres Vaters zufielen, sondern auch die Zuneigung von Lady Emily, Sir Ernests großer Liebe. War darüber so verbittert, dass er sich der Fremdenlegion anschloss. Erst unlängst nach Schottland zurückgekehrt, in der Hoffnung, sich nicht bloß einen Teil des Erbes zu sichern, sondern ebenso die Zuneigung seiner alten Flamme.



## Das Tantchen: Abigail Tilling

Schrullige Jungfer unbestimmten Jahrgangs, die ihre Langeweile dadurch kompensiert, dass sie sich mit Begeisterung in die Angelegenheiten ihrer Mitmenschen einmischt. Ernährt sich vornehmlich von Gin, Zigarren, Klatsch und Tratsch. Neugieriger, als ihr guttut. Schlagfertig mit Hang zur Ironie, schlägt dabei jedoch bisweilen über die Stränge (bzw. unter die Gürtellinie) – natürlich ohne sich irgendeiner Schuld bewusst zu sein. Hasst Kinder, kleine Hunde, Harmonie und alles, das irgendwie an Fortschritt gemahnt.

## Der Pfarrer: Pater Brown

Altklug, bibelfest, belesen und stets bestrebt, auch noch vom schwärzesten Schaf seiner Gemeinde die Kollekte einzutreiben. Zitiert oft und gern kluge lateinische Verse, auf die sich außer ihm selbst jedoch nur selten jemand einen Reim machen kann. Vorlieben: gutes Essen, Schnaps, Krimis, gutes Essen und Schnaps. Verdingt sich klammheimlich selbst als Autor, hat es bislang jedoch bloß auf die Veröffentlichung einer Handvoll Haggis-Kochrezepte in der *Scottish Highland Press* gebracht. Vorbilder: Petrus, Sherlock Holmes und Edgar Wallace.



# Spielanleitung

## Spielumfang

1x Spielanleitung, 1x Spielbrett, 1x Rad des Schicksals, 8x Spielfiguren, 50x Ereigniskarten, 30x Gemauschelkarten, 20x Versicherungskarten, 100 Erbscheine à 10.000 £ // **Für 2-6 mutige Seelen ab 12 Jahren**

## Spielablauf

Vor Spielbeginn werden die Ereignis-, die Gemauschel- und die Versicherungskarten gemischt und verdeckt auf drei separate Stapel gelegt. Außerdem erhält jeder Spieler **Erbscheine** in Höhe von insgesamt 100.000 Pfund Sterling (£), wählt eine **Spielfigur** und stellt sie auf das **Startfeld** von Schloss Darkwood.

Es beginnt grundsätzlich der **älteste Spieler**. (Schließlich tickt die Lebensuhr ...) Von diesem Spieler ausgehend, drehen die Versammelten **im Uhrzeigersinn** reihum das **Rad des Schicksals** und tun, was das Rad verlangt.

## Spielziel

Ziel des Spiels ist es, den Bankettsaal von Schloss Darkwood zu erreichen, und das mit einem möglichst großen Anteil von Sir George Peters Erbe. Der Spieler, der als Erster am Ziel ist, erhält dafür **50.000 Pfund Sterling (£)** in Erbscheinen - »Verbrechen« muss sich schließlich lohnen! Alle Spieler, die später eintrudeln, werden an der Gesamtsumme der Erbscheine gemessen, die sie beim Leichenschmaus vorzuweisen haben. Wer den größten Anteil am Erbe sein Eigen nennt, erweist sich des Nachlasses »würdig« und bekommt alles.

Allen Spielern, die das Ziel erreicht haben, können die Ereignis- und Gemauschelkarten der noch laufenden Partie nichts mehr anhaben, es sei denn, dies geht explizit aus der Karte hervor. Spieler, die auf dem Weg zum Bankettsaal ihre gesamten Erbscheine verlieren, scheiden aus und büßen damit auch jedweden Erbanspruch ein. Zumindest theoretisch - praktisch ist man dank gewisser Gemauschel- und Versicherungskarten schwerer totzukriegen als schlechte Gewohnheiten.

## Das Spielbrett

Als Kulisse für die Hatz nach Sir George Peters Nachlass dient Schloss Darkwood, der Stammsitz der Familie Ashtonburry. Alle Spieler beginnen in der Eingangshalle und folgen den Feldern quer durch das altehrwürdige Gemäuer bis zum Bankettsaal. Landet man dabei auf einem Feld, das bereits von einem anderen Erbschlei- ... ähm, Mitspieler besetzt ist, stellt man sich daneben auf dasselbe Feld.

Auf dem Weg durchs Schloss stoßt ihr auf **zwei Abkürzungen**. Beachtet, dass ihr diese nur dann nehmen dürft, wenn ihr genau auf dem entsprechenden Feld landet! Andernfalls geht's weiter auf dem langen Weg.

## Das Rad des Schicksals



Das Rad des Schicksals bestimmt über das Wohl und Wehe aller Spieler. Pro Zug dreht jeder Spieler einmal. Landet ihr dabei auf einem **Ziffernfeld**, rückt die angegebene Anzahl an Feldern vor. Kommt ihr auf ein **Ereignis-Feld**, gilt es, eine **Ereigniskarte** zu ziehen. Gelangt ihr auf ein **Gemauschel-Feld**, nehmt eine **Gemauschelkarte** vom Stapel. Erdreht man das Feld **Versicherung**, habt ihr die Möglichkeit, eine **Versicherungskarte** zu erwerben.

Außerdem könnt ihr **den Spieß umdrehen**: Landet man auf diesem Feld, kehrt sich damit die Dreh-Reihenfolge um, frei nach dem Motto: Die Letzten werden die Ersten sein! Und nein, ihr selbst seid dann nicht nochmal dran, sondern der Mitspieler in der entsprechenden Richtung neben euch.



Landet ihr auf diesem Feld, bedeutet das: Die nächste Drehrunde findet ohne euch statt. **Einmal aussetzen!** Warum nutzt ihr dieses Päckchen nicht, um euch einen Drink zu holen oder euren Königspudel rauszulassen?

## Ereigniskarten

Schloss Darkwood hält jede Menge Überraschungen parat - und die wenigsten davon sind angenehm! Müsst ihr eine Ereigniskarte ziehen, lest laut vor, was darauf steht, und tut dann wie geheißen. Solltet ihr dabei mehr Geld verlieren als ihr noch übrig habt, scheidet ihr aus der Partie aus. Pech gehabt! Legt die Karte anschließend unter den Stapel zurück.



## Gemauschelkarten

Die Ashtonburrys sind dafür berüchtigt, nicht immer mit offenen Karten zu spielen - und das solltet ihr auch nicht tun! Gemauschelkarten sind eine großartige Möglichkeit, euren Mitspielern in den Rücken zu fallen und das Blatt zu euren Gunsten zu wenden. Sobald ihr verdeckt eine Gemauschelkarte gezogen habt, wartet auf den richtigen Moment, um sie einzusetzen! Nur keine falsche Zurückhaltung! Schloss Darkwood ist schließlich kein Ponyhof.

Jeder Spieler kann bis zu **zwei** Gemauschelkarten besitzen. Ihr dürft allerdings immer nur **eine** Gemauschelkarte pro Zug einsetzen, dafür aber jederzeit. Habt ihr eine Karte ausgespielt, legt sie unter den Stapel zurück. Solltet ihr schon zwei Gemauschelkarten haben und dennoch eine weitere ziehen müssen, könnt ihr euch diese Mühe sparen.

## Versicherungskarten

Falls ihr beim Drehen am Rad des Schicksals auf dem Feld **Versicherung** landet, könnt ihr gegen die Zahlung von **30.000 Pfund Sterling (£)** in Erbscheinen blind eine Versicherungskarte aus dem Stapel ziehen. Während manche Versicherungen euch vor Un-, Todes- und sonstigen unangenehmen Zwischenfällen schützen, erlauben es euch andere, beispielsweise eine Ereigniskarte, die ihr gezogen habt, an einen beliebigen Mitspieler weiterzugeben, um die Folgen besagter Karte nicht selbst tragen zu müssen.



Jeder Spieler kann immer nur **eine** Versicherung besitzen. Solltet ihr Gelegenheit haben, eine weitere Versicherung zu erwerben, obwohl ihr schon eine habt, zieht blind eine Karte, sucht euch die Versicherung aus, die euch am meisten zusagt, und schiebt die andere Karte unter den Stapel zurück. Dabei müsst ihr nicht erneut dafür bezahlen.

Habt ihr eure Versicherung ausgespielt, könnt ihr euch anschließend jederzeit eine neue gegen entsprechende Bezahlung zulegen, sofern das Rad des Schicksals euch die Chance dazu gewährt.

# Noch mehr <sup>Das Original</sup> Krimidinner® - Feeling gefällig?

Falls ihr euer Original Krimidinner®-Spielerlebnis noch authentischer gestalten möchtet, könnt ihr *Erben oder sterben* natürlich auch in der Rolle der Figur bestreiten, mit der ihr antretet, um Sir George Peters Erbe einzuheimsen!

Kleidet, sprecht und gehabt euch so, wie es Lady Emily, Butler Bunter und Tantchen Tilling täten! Bloß das mit dem Meucheln solltet ihr lieber lassen – es sei denn, natürlich, ihr seid erpicht darauf, euch auf dem Titelblatt der *Scottish Highland Press* wiederzufinden.

Oder im Kittchen.

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

Die in diesem 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 Verlages 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

**Chefredaktion, Spielkonzeption, Gestaltung und Texte:** Tom Grimm, Grinning Cat Productions  
Basierend auf Stücken, Ideen und Charakteren von Alexandra Stamm

**Covergestaltung:** Dennis Winkler

**Satz und Layout:** Dennis Winkler, Yvonne Rommer

**Produktmanagement und Lektorat:** Ina Luers

Mit besonderem Dank an Thomas Stamm!

© Original Krimidinner®, in Lizenz von World of Dinner GmbH & Co. KG