



# BABYLON BERLIN

Das  
offizielle Spiel  
zur Serie



## GASTGEBER HEFT



# 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 du und deine Gäste einen spannenden Dinner-Abend im Berlin der 1920er-Jahre. Doch seid gewarnt: **Heute steht Mord auf der Speisekarte!**

Ihr schlüpft in die Rollen der Hauptverdächtigen in einem mysteriösen Mordfall, 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 Mord 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.

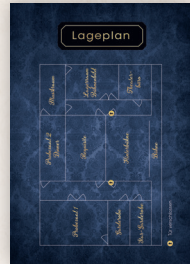
**Viel Spaß mit Crime & Dine!**

# SPIELMATERIAL



8x

Rollenhefte mit Lageplan  
des Tatorts



1x

Gastgeberheft mit  
Spielanleitung, Rezepten  
und Dekorationsideen



8x

Hinweise



8x

Tischkarten

8x  
Einladungen  
zum Herunterladen  
über QR-Code



1x

Auflösung

## WICHTIG!

Außer dem Gast-  
geberheft darf kein  
weitere 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* 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 haben möchtest, 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 Jazz- oder Swing-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)
- ◆ **Diskussion Runde 1** (ca. 30 Minuten)
- ◆ **Neue Informationen und Hinweise** (ca. 10 Minuten)
- ◆ **Diskussion Runde 2** (ca. 30 Minuten)
- ◆ **Neue Informationen und Hinweise** (ca. 10 Minuten)
- ◆ **Diskussion 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! Wilhelm von Rappburg 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 Theaters, 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 diese 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 verwenden 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 den Mord begangen haben 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. Der Täter und/oder die Täterin (es kann auch mehrere geben) befindet/befinden sich mit Sicherheit unter den Gästen. Die Polizei oder das Personal würden eine solche Tat niemals verüben.
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 Mörder\*in ist, erfahrt ihr erst in der letzten Runde.

# ROLLENÜBERSICHT

Das Spiel lässt sich ab fünf Personen spielen. Je mehr Gäste, desto mehr schillernde, spannende oder düstere Personen sitzen am Tisch und desto mehr Informationen gilt es zu verarbeiten. Mehr Gäste können den Abend also interessanter, vielseitiger und länger machen, es vielleicht aber auch etwas schwieriger gestalten, den Fall zu lösen.

## DIE ROLLEN

- ◆ **Ilse Hauber** – Verlobte von Fritz von Rappburg
- ◆ **Wilhelm von Rappburg** – reicher Onkel von Fritz von Rappburg
- ◆ **Juri Petrow** – mittelloser Idealist
- ◆ **Hermann Ernst** – undurchsichtiger Geschäftsmann
- ◆ **Margarete Maurus** – berühmte Schauspielerin
- ◆ **Elli Wolf** – bekannte Musikerin
- ◆ **Helga Freifrau von Papenwald** – verarmte Adelige
- ◆ **Elliott Nash** – ausländischer Investor

Die ersten fünf genannten Charaktere sind die Rollen, die auf jeden Fall vergeben werden müssen. Wenn ihr zu sechst spielt, verteilst du zusätzlich die Rolle von Elli Wolf oder Helga Freifrau von Papenwald. Mit sieben Personen vergibst du beide dieser Rollen. Spielt ihr zu acht, verteilst du alle Rollen. Auch wenn ihr mit weniger Personen spielt, können die nicht verwendeten Rollen in der Geschichte vorkommen.

# PROLOG

*So, meine Damen und Herren,*

mein Name ist Gandt, Kommissar Gandt. Das fühlt sich für Sie alle sicher wie ein Teil eines Theaterstückes an – mit dramatischem Ende und noch nicht ganz ausgestanden. Ich muss Ihnen leider mitteilen, dass Ihr werter Gastgeber heute nicht mehr zu Ihnen stoßen wird. Wir haben soeben seinen Leichnam gefunden. Das Personal des Abends konnte uns glaubhaft versichern, dass sie nichts mit seinem Ableben zu tun haben. Damit blicke ich in die Gesichter einer Gruppe von Verdächtigen. Sie haben richtig gehört, jeder einzelne von Ihnen ist verdächtig, etwas mit dem Tod von Fritz von Rappburg zu tun zu haben. Ich würde Sie alle mit in die Rote Burg nehmen, aber ich habe gerade mit der politischen Abteilung gesprochen. Bei der Brisanz dieses Stücks halten die Herren es für möglich, dass wir es bei Ihnen möglicherweise mit Umstürzern zu tun haben. Ich mache es kurz: Wenn die Unschuldigen unter Ihnen nicht die nächsten Tage in den Verhörräumen der politischen Abteilung verbringen möchten, dann finden Sie lieber schnell den Täter oder die Täterin unter Ihnen, bevor die Herren eintreffen. Ich werde mich auf meinen Teil der Ermittlungen konzentrieren und Sie mit neuen Hinweisen und Erkenntnissen auf dem Laufenden halten. Sie bleiben mir bis dahin alle schön hier drin versammelt. Ich habe Schutzmänner an allen Ausgängen positioniert, also machen Sie sich nicht die Mühe eines Fluchtversuchs. Genießen Sie lieber Ihren Leichenschmaus, kein Grund, das gute Essen kalt werden zu lassen!

# DIE RICHTIGE STIMMUNG

Die goldenen Zwanziger stehen für eine Blütezeit der deutschen Kunst, Kultur wie auch Wissenschaft und waren geprägt von Zuversicht sowie Lebensfreude. Besonders das Nachtleben in den Großstädten florierte, war ausgelassen und freizügig: Frauen schnitten sich kurze Frisuren, man tanzte Charleston und feierte zu Jazz- sowie Swing-Musik.

Um dieses Lebensgefühl an eurem Dinner-Abend nachzuerleben und eine authentische Atmosphäre zu schaffen, greifst du bei der Dekoration am besten nicht auf bunte Farben zurück, sondern hältst Tischdecke, Servietten und Kerzen in Schwarz-, Weiß- oder Goldtönen. Auch große Federn sowie Lametta in diesen Farben eignen sich als stillechte Dekoration für einen Abend in den 1920er-Jahren. Auf dem gedeckten Tisch kannst du zudem eine Perlengirlande verteilen. Dimme das Licht, um eurem Krimi-Dinner eine schummerige Stimmung zu verleihen und den Abend zu einem unvergesslichen Ereignis werden zu lassen.

Bei der Musikauswahl bieten sich vor allem Jazz- und Swing-Stücke an, die zu der Zeit besonders populär waren. Wir empfehlen Musik von Interpreten wie Louis Armstrong, Ted Lewis, Fred Astaire, Ted Snyder und Duke Ellington.

# REZEPTE

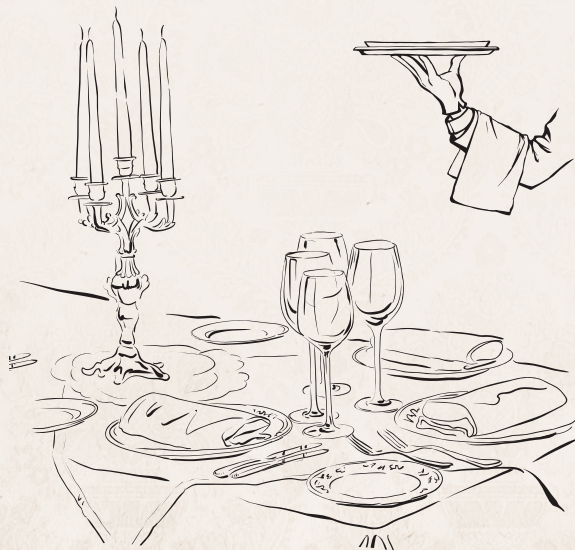
Um ein wenig kulinarische Inspiration zu erhalten, gibt es auf den folgenden Seiten zwei Menüvorschläge, jeweils mit einer Vorspeise, Hauptspeise und Nachspeise, die du beliebig miteinander kombinieren kannst.

## Menü 1 (vegetarisch)

- ◆ Pfannkuchensuppe S. 16
- ◆ Kohlrabischnitzel mit Waldorfsalat S. 18
- ◆ Apfel-Brot-Auflauf S. 20

## Menü 2

- ◆ Kartoffelsuppe S. 22
- ◆ Rinderrouladen S. 24
- ◆ Kirsch-Nuss-Kuchen S. 26



# PFANNKUCHENSUPPE

## VORSPEISE

### ZUTATEN

- ◆ 100g Mehl
- ◆ 100ml Milch
- ◆ 2 Eier (Größe M)
- ◆ Salz, Pflanzenöl
- ◆ 1 l Gemüsebrühe



4 Personen

### SO GEHT'S

1. Das Mehl mit der Milch, den Eiern und 1 Prise Salz mit den Quirlen des Handrührgeräts glatt rühren.
2. Aus dem Teig 4 Pfannkuchen backen. Dafür jeweils etwas Pflanzenöl in einer Pfanne erhitzen, ein Viertel des Teigs dazugeben und auf beiden Seiten backen.
3. Die Pfannkuchen in dünne Streifen schneiden und auf 4 Suppenteller verteilen. Die Gemüsebrühe erhitzen und darübergießen.

### Variante

Statt mit Gemüsebrühe kann die Suppe natürlich auch mit Fleischbrühe zubereitet werden.



❖ TIPP ❖

*Den Teig mit gehackter  
Petersilie verfeinern oder  
vor dem Servieren die  
Suppe damit bestreuen.*



# KOHLRABISCHNITZEL

## HAUPTSPEISE

### ZUTATEN

#### Für den Salat:

- ◆ 100 g Joghurt
- ◆ 50 g Mayonnaise
- ◆ 50 ml Orangensaft
- ◆ Salz, Pfeffer, Zucker
- ◆ 400 g Knollensellerie
- ◆ 1 säuerlicher Apfel
- ◆ 2 EL Walnusskerne

#### Für die Schnitzel:

- ◆ 3 Kohlrabi (ca. 900 g)
- ◆ 1 Ei (Größe M)
- ◆ ca. 100 g Paniermehl
- ◆ 1–2 TL Pul Biber (türkische Chiliflocken)
- ◆ Salz, Pfeffer, Pflanzenöl



4 Personen

### SO GEHT'S

1. Für das Dressing den Joghurt mit Mayonnaise und Orangensaft glatt rühren. Mit Salz, Pfeffer und 1 Prise Zucker abschmecken. Den Sellerie schälen, den Apfel waschen, vierteln, entkernen. Beides grob raspeln. Die Walnusskerne in einer Pfanne ohne Fett anrösten, bis sie duften. Sofort herausnehmen und grob hacken. Alle vorbereiteten Zutaten unter das Dressing mischen und durchziehen lassen, bis die Kohlrabi-Schnitzel fertig sind.
2. Für die Kohlrabischnitzel die Kohlrabi schälen und in ca. 0,5 cm breite Scheiben schneiden. In wenig Salzwasser zugedeckt ca. 3 Minuten vorkochen. Herausnehmen, gut abtropfen lassen.
3. Das Ei in einem tiefen Teller verquirlen und mit Salz und Pfeffer würzen. Das Paniermehl mit Pul Biber in einem zweiten Teller mischen. Die Kohlrabischeiben erst in Ei, dann in der Bröselmischung wenden, leicht andrücken. Das Öl in einer großen beschichteten Pfanne erhitzen. Die Kohlrabischnitzel darin portionsweise pro Seite 3–4 Minuten goldbraun braten. Auf Küchenpapier abtropfen lassen und mit dem Salat servieren.



# APFEL-BROT-AUFLAUF

## NACHSPEISE

### ZUTATEN

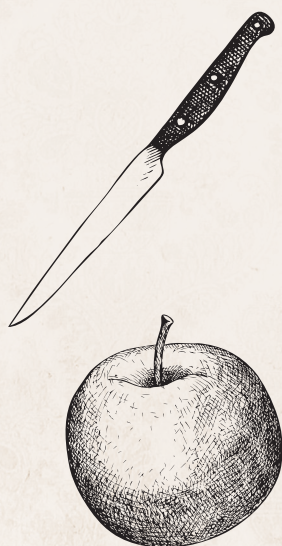
- ◆ 200 g altes Weißbrot
- ◆ 50 g Butter
- ◆ 200 g Zucker
- ◆ 3 Äpfel
- ◆ 3 Eier (Größe M)
- ◆ 150 ml Milch
- ◆ 120 g Sahne
- ◆ 2 EL Rum  
(nach Belieben)
- ◆ ½ TL gemahlener  
Zimt
- ◆ 2 EL Rosinen



4 Personen

### SO GEHT'S

1. Das Brot in ca. 1,5 cm große Würfel schneiden. Die Butter in einer beschichteten Pfanne schmelzen lassen und das Brot darin unter Rühren goldbraun anrösten, dann aus der Pfanne nehmen und abkühlen lassen.
2. In einer kleinen, beschichteten Pfanne 4 EL Zucker schmelzen und goldgelb karamellisieren lassen, dann vorsichtig 4 EL Wasser zugeben (Achtung, es zischt und spritzt eventuell!). Den Karamell vollständig vom Pfannenboden loskochen und zügig auf den Boden der Kastenform (1 ½ l Fassungsvermögen) gießen.
3. Die Äpfel schälen und vierteln, das Kerngehäuse entfernen und die Viertel in kleine Stücke schneiden. Gerade so viel davon in die Form auf den Karamell geben, dass der Boden gut bedeckt ist. Eier, Milch, Sahne, nach Belieben Rum, Zimt und den übrigen Zucker gründlich mit dem Schneebesen verrühren. Brot, übrige Apfelstücke und Rosinen untermischen, 5 Minuten ziehen lassen, dann in die Form füllen.



4. Währenddessen den Backofen auf 180 °C (Ober-/Unterhitze) vorheizen. Die Kastenform in einen großen Bräter oder in ein tiefes Blech stellen und so viel heißes Wasser in das Blech oder den Bräter gießen, dass die Form zu etwa zwei Dritteln im Wasser steht. In den heißen Ofen (unten) schieben und ca. 45 Minuten garen, bis die Eiermasse vollständig gestockt und der Auflauf goldbraun ist.
5. Herausnehmen und im Wasserbad noch ca. 30 Minuten ruhen lassen. Dann die Kastenform herausnehmen und den Auflauf auf eine Platte stürzen. Noch warm, am besten mit Vanilleeis oder Vanillesauce, servieren.

# KARTOFFELSUPPE

## VORSPEISE

### ZUTATEN

- ◆ 1 Zwiebel
- ◆ 50g Räucherspeck
- ◆ ¼ Bund Suppengemüse
- ◆ 400g mehligkochende Kartoffeln
- ◆ Salz, Pfeffer, Pflanzenöl
- ◆ 1 l Gemüsebrühe
- ◆ 6–8 Wiener Würstchen (Frankfurter)



4 Personen

### SO GEHT'S

1. Die Zwiebel schälen und fein würfeln. Den Räucherspeck in kleine Würfel schneiden. Das Suppengemüse waschen, teils schälen und klein schneiden. Die Kartoffeln waschen, schälen und in kleine Stücke schneiden.
2. In einem Topf 2 EL Pflanzenöl erhitzen, Zwiebel- und Speckwürfel darin kurz andünsten. Das Suppengemüse und die Kartoffeln hinzufügen, mit Salz und Pfeffer würzen und mit der Gemüsebrühe aufkochen. Bei niedriger Hitze in etwa 30 Minuten gar kochen und mit einem Stabmixer pürieren.
3. Die Würstchen in dicke Scheiben schneiden und in der Suppe erwärmen.



# RINDERROULADEN

## HAUPTSPEISE

### ZUTATEN

- ◆ 4 küchenfertige Rinderrouladen (gefüllt)
- ◆ ½ Bund Suppengemüse
- ◆ Salz, Pfeffer, Pflanzenöl
- ◆ 100g Räucherspeck
- ◆ 1 EL Tomatenmark
- ◆ 500 ml Fleischbrühe



4 Personen

### SO GEHT'S

1. Backofen auf 180 °C (Ober-/Unterhitze) vorheizen.
2. Die Rouladen mit Salz und Pfeffer würzen. Das Suppengemüse waschen, putzen und kleinschneiden. Den Speck würfeln.
3. In einem Bräter 2 EL Pflanzenöl erhitzen, die Rouladen darin anbraten, dann herausnehmen. Speck und Gemüse im Bräter einige Minuten braten. Tomatenmark dazugeben und leicht anrösten, die Brühe dazugießen. Alles mit Salz und Pfeffer würzen.
4. Die Rouladen in den Bräter legen und zugedeckt im vorgeheizten Ofen 1 Stunde garen. Die Sauce pürieren, durchsieben und zu den Rouladen servieren.



❖ TIPP ❖

*Zu den Rinderrouladen  
passen Rotkohl und Spätzle  
oder Knödel wunderbar.*



# KIRSCH-NUSS-KUCHEN

## NACHSPEISE

### ZUTATEN

- ◆ 600 g Süßkirschen
- ◆ 50 g Butter
- ◆ ½ Vanilleschote
- ◆ 4 Eier (Größe M)
- ◆ 2 Msp. gemahlener Zimt
- ◆ 120 g Zucker
- ◆ 100 g Mehl (Type 405 oder 550)
- ◆ 60 g gemahlene Haselnuskerne
- ◆ 100 g Sahne
- ◆ 150 ml Milch
- ◆ 2 EL Kirschwasser (nach Belieben)



4 Personen

### SO GEHT'S

1. Die Kirschen waschen, entstielen und entsteinen. Die Butter schmelzen und eine ofenfeste Auflaufform (ca. 26 cm Ø) dünn mit etwas Butter einpinseln. Übrige Butter beiseitestellen. Die Vanilleschote mit einem spitzen Messer längs einritzen und das Mark herauskratzen.
2. Den Backofen auf 180 °C (Ober-/Unterhitze) vorheizen. Vanillemark, Eier und Zimt mit den Schneebesen des Handrührgeräts cremig-weiß aufschlagen, dabei nach und nach 100 g Zucker einrieseln lassen. Dann zunächst Mehl und gemahlene Haselnüsse, danach Sahne, Milch und nach Belieben Kirschwasser sowie die flüssige Butter unterrühren. Den Teig in die gefettete Form geben, die Kirschen darauf verteilen und leicht eindrücken.
3. Den Kuchen im heißen Ofen (Mitte) ca. 45 Minuten backen. Sobald die Oberfläche nach ca. 10 Minuten beginnt fest zu werden, den übrigen Zucker aufstreuen. Der Kuchen sollte am Ende goldgelb gebacken, aber noch leicht feucht in der Mitte sein. Herausnehmen, 15–20 Minuten abkühlen lassen und lauwarm servieren.

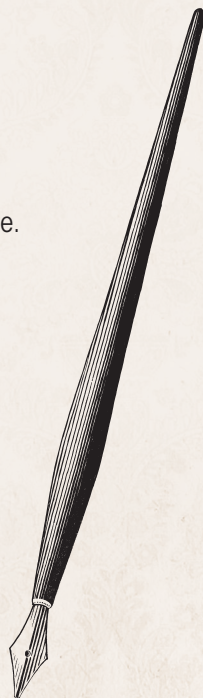


# CHECKLISTE

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?



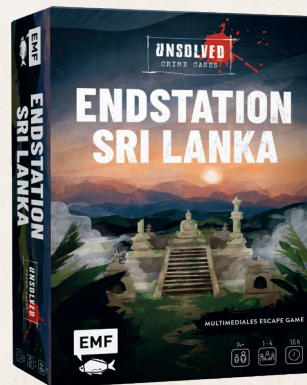
**Crime & Dine – Das Krimi-Dinner-Set:  
Tödliches Bankett**  
GTIN 42-60478-34179-1



**Escape the Game: Babylon Berlin –  
Das offizielle Spiel zur Serie!  
Ermittelt im Moka Efti!**  
GTIN 42-60478-34151-7



**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 2022

© 2022 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Covergestaltung, Layout und Satz: Lena Albert  
Produktmanagement und Lektorat: Ina Luers  
Texte: Paperdice Solutions GmbH, Henning Gienger

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

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

Bildnachweis: © IRhea/Shutterstock, © Morphart Creation/Shutterstock, © Natalya Levish/Shutterstock, © tony pl/Shutterstock, © Arthur Baliiskii/Shutterstock, © Ala Sharahlazava/Shutterstock, © Free\_styler/Shutterstock, © SlayStorm/Shutterstock, © Malashkos/Shutterstock, © Eon Tal/Shutterstock, © Lukasz Szwaj/Shutterstock, © Mario7/Shutterstock, © Ajakor/Shutterstock, © Yevheniia Lytvynovych/Shutterstock, © Egor Shilov/Shutterstock, © ArtMari/Shutterstock, © chempina/Shutterstock, © Maisei Raman/Shutterstock, © moopsi/Shutterstock, © ivangal/Shutterstock, © Bukhavets Mikhail/Shutterstock, © rCarner/Shutterstock, © alex74/Shutterstock, © majivecka/Shutterstock, © Ihor Nebesnyi/Shutterstock, © Irinavi/Shutterstock, © Sagittarius\_13/Shutterstock, © Channarong Pherngjanda/Shutterstock, © NikWB/Shutterstock, © kornn/Shutterstock.

© Babylon Berlin, Lizenz durch: X Filme Creative Pool GmbH

GTIN 4260478341784

Printed in Poland

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

