

CraHime

DAS SCHLOSS CRAHEIM-KRIMINALSPIEL



CraHime

DAS SCHLOSS-CRAHEIM-KRIMINALSPIEL

*Ein Haus, das seit Jahrzehnten Gäste beherbergt,
wird für einen Abend zum Tatort.*

Craheim + Crime

Das Kriminalspiel für Craheim & Zuhause

CraHime ist ein Kriminal- und Deduktionsspiel, dessen Fall, Figuren und Schauplätze unmittelbar aus der Welt von Schloss Craheim entwickelt wurden. Ermittelt wird nicht in einer erfundenen Villa, sondern in Räumen, die jeder kennt, der einmal hier war: der Kuppelhalle, dem Speisesaal, der Kilianskapelle, dem Schlosspark.

Die Verdächtigen sind keine Fremden. Hinter jeder Figur steht eine Rolle, die es hier wirklich gibt oder gab — der Hausmeister, der die Technik kennt wie kein Zweiter. Die Schwester, die den Garten aufgebaut hat. Der Bufdi, den nach acht Wochen immer noch keiner beim Namen kennt. Wer im Haus zu tun hat, erkennt sich und die anderen wieder — und wer zum ersten Mal da ist, lernt das Haus beim Spielen kennen.

Dazu kommt eine Geschichte, die trägt: eine Nacht, in der das Haus fast leer war, zehn Menschen, die füreinander nicht bürgen können, und ein Mordwerkzeug, das irgendwo zwischen den Alltagsdingen wieder an seinem Platz liegt. Aus zwölf Tatorten, zehn Personen und acht Gegenständen entstehen 960 mögliche Fallkombinationen — genug für viele Abende, in denen keiner dem anderen mehr über den Weg traut.

Eine Partie dauert etwa eine Stunde, die Regeln sind in fünf Minuten erklärt. Gespielt wird zu dritt bis sechst, mit der Erweiterung auch in größerer Runde.

CRAHEIM IMMER UND ÜBERALL

Das Spiel bleibt nicht im Haus. Wer es einmal gespielt hat, nimmt es mit — und hat das Schloss im Wohnzimmer stehen, mitten im Winter, vierhundert Kilometer entfernt.

FÜR WEN

Für Craheimer

Mitarbeitende, Bufdis, Ehrenamtliche und alle, die hier zu tun haben. Ein Teamabend, an dem sich jeder selbst auf einer Karte wiederfindet.

Für Gäste

Stammgäste wie Erstbesucher. Wer eine Woche hier ist, kennt danach jeden Raum — und weiß, wo der Aktenordner steht.

Für Gastgruppen

Freizeiten, Seminare, Familientreffen. Ein Programmpunkt für Regenabende, der ohne Vorbereitung funktioniert und alle an einen Tisch bringt.

Für den Schlosskeller

Der Ort, an dem abends ohnehin niemand ins Bett will. Spielplan auf den Tisch, Licht runter, und der Abend läuft von allein.

Für Zuhause

Als Mitbringsel, Geschenk und Erinnerungsstück. Craheim immer und überall — auch dann, wenn man gerade nicht da sein kann.

Die Nacht, in der niemand etwas hörte

Ein Haus, das auf morgen wartet. Zehn Menschen, die sich seit Jahren kennen. Und ein Morgen, an dem alles davon nichts mehr wert ist.

An diesem Wochenende war Craheim leer. Keine Tagung, keine Freizeit, keine Gruppe im Gästehaus. Nur die, die ohnehin hier sind: die Handvoll Leute, die das Haus am Laufen halten, und die zwei, drei Stammgäste, die gerade dann kommen, wenn sonst niemand da ist. Zehn Menschen auf einem Gelände, auf dem sonst hundert Platz haben.

Es war der letzte stille Tag vor dem Sommer. Am nächsten Nachmittag würden die ersten Gäste anreisen, und alles war vorbereitet: In der Bibliothek stand der Begrüßungskaffee eingedeckt, Tassen, Teller, das Besteck in Reihe. Im Goldenen Salon warteten die Kannen. Ein Haus hält den Atem an, bevor die Saison beginnt.

Der Baron kam am Abend. Er kam öfter, meist ohne Ankündigung, und niemand fragte je nach dem Grund. Kurz vor neun ließ er sich im Wintergarten servieren, wie immer, wenn er da war: ein kleiner Happen, allein, zum Sonnenuntergang. Nur wenige im Haus wussten von dieser Gewohnheit.

Danach hat ihn niemand mehr lebend gesehen.

Die Nacht blieb ruhig. Irgendwann ging das letzte Licht aus. Jeder zog sich zurück — auf sein Zimmer, in sein Haus, in seine Wohnung. Jeder für sich, wie an jedem anderen Abend auch.

Was in den Stunden dazwischen geschah, kann bis heute niemand sagen. Niemand hat etwas gehört. Niemand kann für einen anderen sprechen. Und genau hier beginnt das Problem: Wo sonst hundert Menschen im Haus sind und immer irgendwer irgendwen gesehen hat, waren es an diesem Wochenende zehn — und keiner von ihnen hat ein Alibi, das mehr wert wäre als sein Wort.

Gefunden hat ihn Frau Élli Sée. Sie kam am Morgen die Treppe herunter, weil sie zum Frühstück wollte, wie an jedem Morgen ihrer vierzig Sommer hier. Der Baron lag in der **Kuppelhalle**, mitten auf dem Mosaikboden, unter den Blicken der Porträts.

Dass es kein Sturz war, sah man auf den ersten Blick.

Was man nicht sah, war das Mordwerkzeug. Es fehlte. Jemand hatte es fortgeschafft und dorthin zurückgelegt, wo es hingehört — zwischen all die anderen Dinge, die in einem solchen Haus herumstehen und niemandem auffallen. Es liegt noch da. Man geht jeden Tag daran vorbei.

Und wo er gefunden wurde, muss nicht sein, wo er gestorben ist. Die Kuppelhalle ist der Raum, durch den jeder kommt.

Die Polizei ist verständigt und unterwegs. Aber die Landstraße ist weit und die nächste Dienststelle dünn besetzt — es wird dauern. Bis dahin ist das Haus mit sich allein. Niemand hindert die Leute am Gehen; sie bleiben trotzdem. Krautheim deckt das Frühstück ein, weil das Frühstück eingedeckt wird. In wenigen Stunden werden die ersten Gäste vorfahren.

Aber an diesem Morgen fängt jeder an zu rechnen. Wer war wann wo. Wer hat wen zuletzt gesehen. Und was hat jeder zu verlieren.

Drei Fragen, eine Antwort

Wer war es?

Zehn Personen waren an diesem Wochenende im Haus. Sonst niemand. Jede von ihnen mit einem Grund, hier zu sein — und mindestens eine mit einem Grund, etwas zu verschweigen.

Womit?

Acht Gegenstände, die alle im Haus liegen könnten und keinem auffallen. Vom Kerzenleuchter aus der Kapelle bis zur Kuchengabel vom Nachmittag.

Und wo?

Zwölf Räume und Orte, drinnen wie draußen. Ermittelt wird durch Verdächtigungen, bis nur noch eine Kombination übrig bleibt.

Die Fallakte liegt von Beginn an in der Mitte des Tisches — verschlossen. In ihr stecken genau drei Karten: eine Person, ein Tatgegenstand, ein Tatort. Wer die drei nennen kann, hat den Fall gelöst.

Die Anklage wird in der **Rezeption** erhoben. Dort ist an diesem Morgen die Ermittlung zusammengelaufen: Der Tresen ist der einzige Ort im Haus, an dem etwas offiziell wird. Dort geschieht nie der Mord — die Rezeption ist keine Karte, sondern der Ort, an dem der Fall geschlossen wird.

TEIL I

Das Basisspiel

Zwölf Tatorte, zehn Verdächtige, acht Gegenstände — und eine Nacht, für die niemand bürgen kann.

12

RÄUME

10

PERSONEN

8

GEGENSTÄNDE

30

KARTEN

960

LÖSUNGEN

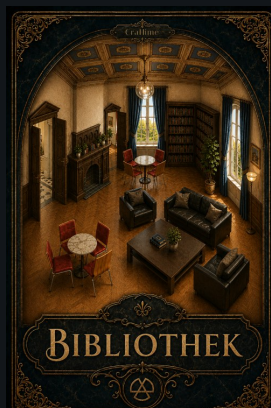
3–6

SPIELER

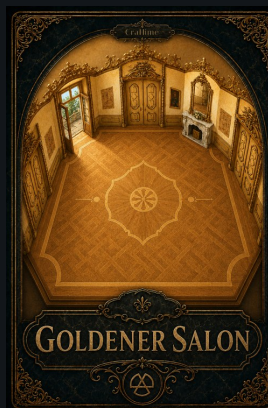
Zwölf Orte, an denen es passiert sein kann



Kuppelhalle · Fundort



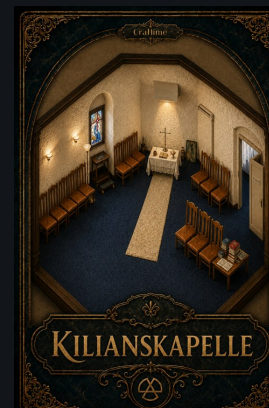
Bibliothek



Goldener Salon



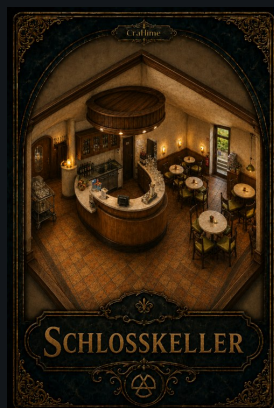
Innenhof



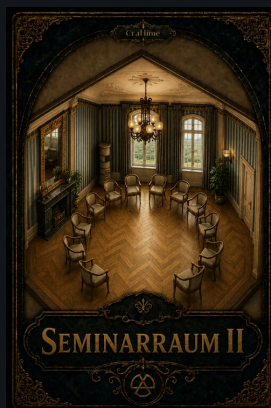
Kilianskapelle



Schlosspark



Schlosskeller



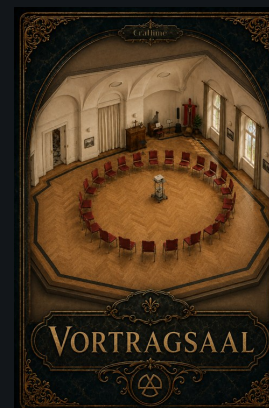
Seminarraum II



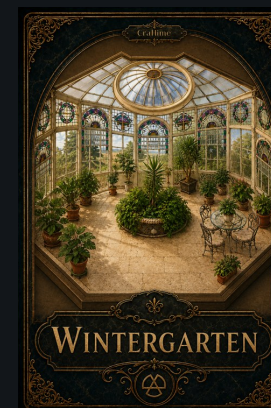
Speisesaal



Spiegelsaal



Vortragsaal



Wintergarten

Aus der Kombination von zwölf Tatorten, zehn verdächtigen Personen und acht Tatgegenständen entstehen 960 unterschiedliche Fallkombinationen.

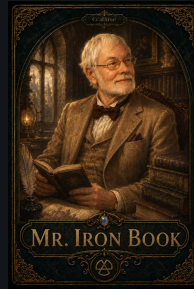
Zehn, die dazugehören



01 Frau Élli Sée

■ Seebrau

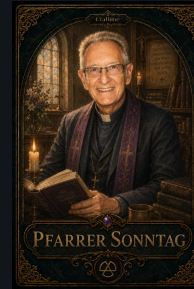
Stammgast seit über 40 Jahren, zuerst als Kind, heute mit eigener Familie. Kennt jede Abkürzung und jede Tür, die klemmt. Niemand hinterfragt sie — sie ist eben immer da. Sie hat ihn gefunden.



02 Mr. Iron Book

■ Eisengrau

Urgestein, seit 1968 auf Craheim. Bücher, Theater, Geschichte. Weiß Dinge, die in keiner Chronik stehen. Und er kann eine Geschichte so erzählen, dass sie stimmt.



03 Pfarrer Sonntag

■ Bischofsviolett

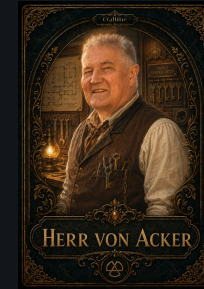
Im Ruhestand. Seine Stelle wurde nach dem Verkauf des Schlosses an den Trägerverein nicht neu besetzt — wohnen darf er bleiben. Hält Andachten. Nicht nur sonntags.



04 Schwester Klara

■ Elfenbein

Kam mit mehreren Schwestern nach Craheim, zuständig für Küche, Garten und Haus. Heute im Ruhestand im eigenen Haus der Schwesternschaft. Zeit hat sie also genug.



05 Herr von Acker

■ Ackerbraun

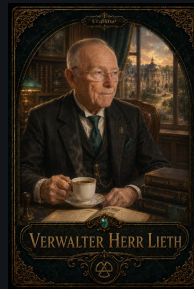
Langjähriger Hausmeister. Kennt jedes Kabel, jede Schraube, jeden Winkel — und hat für jede Tür einen Schlüssel. Sucht seit Längerem einen Nachfolger.



06 Frau Baronin von und zu Wetzhausen

■ Bordeaux

Die Witwe. Wohnt eigentlich im Gutshof unten im Dorf. Respekteinflößend, jeder nennt sie nur „Frau Baron“. Sie erbt — das denkt sich jeder sofort. Und genau deshalb ist es selten so einfach.



07 Verwalter Herr Lieth

■ Petrol

Geschäftsführer, seit vielen Jahren dabei. Verträge, Geld, Führung. Hart und streng, aber mit Herz. Genießt unermessliches Vertrauen — und denkt daran, abzugeben.



08 Jäger Hasso Berger

■ Moosgrün

Der Jäger aus dem Dorf. Sohn des Barons, Mitte 30, geschieden, in der rebellischen Phase — er trägt den Mädchennamen seiner Mutter. Jagt in den Haßbergen.



09 Küchenmeister Krautheim

■ Kupfer

Die gute Seele des Hauses. Sein Grundsatz: *Es gibt keine Reste, nur Zutaten.* Er servierte dem Baron das letzte Essen — und hört in der Küche ohnehin jedes Geräusch.



10 Der Bufdi

■ Signalgelb

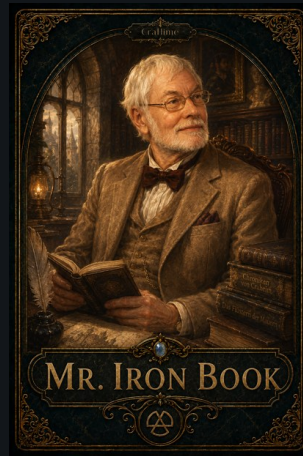
Jung, frisch auf Craheim, vor allem auf Party aus. Hilft in der Küche und beim Hausmeister — wenn man ihn denn findet. Ständig müde oder am Handy. Niemand merkt sich, wo er war.

Vier der zehn Figuren stehen stellvertretend für Personengruppen statt für Einzelpersonen. Alle zehn stehen von Beginn an auf dem Plan — auch die, die niemand spielt.

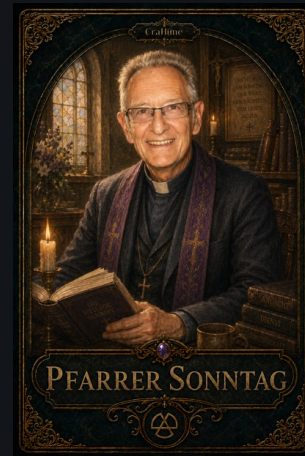
Zehn Gesichter, die man wiedererkennt



Frau Élli Sée



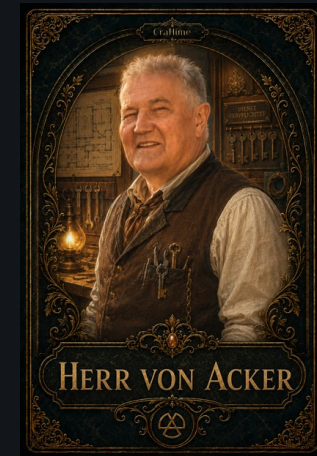
Mr. Iron Book



Pfarrer Sonntag



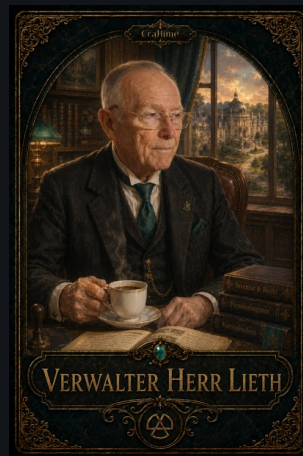
Schwester Klara



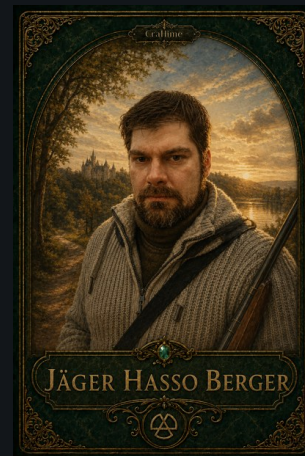
Herr von Acker



Frau Baronin von und zu
Wetzhausen



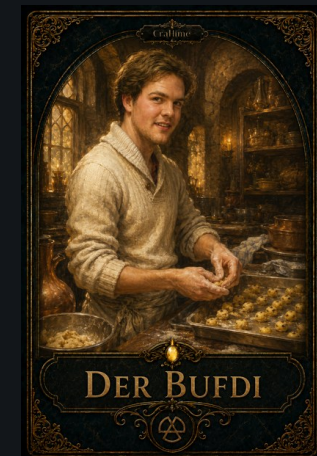
Verwalter Herr Lieth



Jäger Hasso Berger



Küchenmeister Krautheim



Der Bufdi

Zehn Farben, jede mit einem Grund

01		Frau Élli Sée	<i>Seebrau</i>	<i>Der Ellertshäuser See</i>	#2F6FA8
02		Mr. Iron Book	<i>Eisengrau</i>	<i>Iron — Eisen, Metall</i>	#8C939B
03		Pfarrer Sonntag	<i>Bischofsviolett</i>	<i>Liturgische Farbe</i>	#6B4A8C
04		Schwester Klara	<i>Elfenbein</i>	<i>Hell, klar, still</i>	#E8E0CC
05		Herr von Acker	<i>Ackerbraun</i>	<i>Erde, Werkstatt, Handwerk</i>	#7A5230
06		Frau Baronin von und zu Wetzhausen	<i>Bordeaux</i>	<i>Adel, Wein, Würde</i>	#8E2A38
07		Verwalter Herr Lieth	<i>Petrol</i>	<i>Kühl, nüchtern, Kontrolle</i>	#0F6B66
08		Jäger Hasso Berger	<i>Moosgrün</i>	<i>Wald, Haßberge, Jagd</i>	#3F5D2A
09		Küchenmeister Krautheim	<i>Kupfer</i>	<i>Kupferpfanne, Ofenwärme</i>	#C4692B
10		Der Bufdi	<i>Signalgelb</i>	<i>Jung, laut, nicht zu übersehen</i>	#E0C233

Jede Farbe hat einen Grund in der Figur. Gold bleibt frei — das gehört dem Spiel selbst. Elfenbein und Signalgelb sind das kritischste Paar bei schwachem Licht; wenn es beim Testspiel stört, wird Schwester Klara auf ein kühles Weiß mit Blaustich gezogen. Die beiden Farben der Erweiterung stehen im zweiten Teil.

Gegenstände, die hier niemandem auffallen

Der genannte Ort ist der Platz, an dem der Gegenstand im Haus normalerweise liegt — nicht der Tatort. Der Verdacht entsteht nicht aus dem Gegenstand, sondern daraus, wer ihn in der Hand gehabt haben könnte.



01 Das Glöckchen

liegt normalerweise: Speisesaal

Die Essens- und Ruheglocke. Steht auf dem kleinen Holzsims im Speisesaal — manchmal aber auch im Spiegelsaal auf dem Kaminsims. Für ihre Größe erstaunlich schwer.



02 Der Aktenordner

liegt normalerweise: Kuppelhalle

Prall gefüllt mit Unterlagen und Dokumenten rund um Craheim und seine Geschichte. Steht in der Kuppelhalle zum Drinschmökern.



03 Die Kaffeekanne

liegt normalerweise: Goldener Salon

Die große alte weiße. An diesem Tag standen mehrere davon im Goldenen Salon bereit — der ist hin und wieder das Schloss-Café.



04 Der Kerzenleuchter

liegt normalerweise: Kilianskapelle

Groß, schmiedeeisern, aus der Kilianskapelle. Ihn zu tragen ist nicht leicht.



05 Das Gift

liegt normalerweise: Wintergarten

Vielleicht war es im Essen. Der Baron aß abends allein im Wintergarten zum Sonnenuntergang. Nur wenige wussten davon.



06 Die Walkingstöcke

liegt normalerweise: Innenhof

In der Rezeption für alle auszuleihen, eigentlich weggeschlossen. Gäste lassen sie aber häufig einfach im Innenhof stehen.



07 Die Weinflasche

liegt normalerweise: Schlosskeller

Regent, ein guter trockener Wein aus dem Schlosskeller. Beim Leergut sammeln sich dort fast jeden Abend mehrere leere Flaschen.



08 Die Kuchengabel

liegt normalerweise: Bibliothek

In der Bibliothek war für den Begrüßungskaffee schon eingedeckt — dort fehlt sie im Besteck. Wie in jedes Stück ist das Craheim-Logo eingraviert.

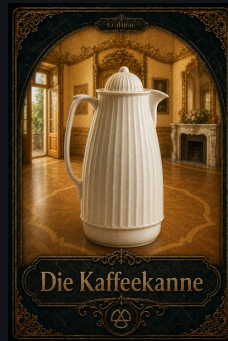
Drei, die mehr verraten als die anderen



Das Glöckchen



Der Aktenordner



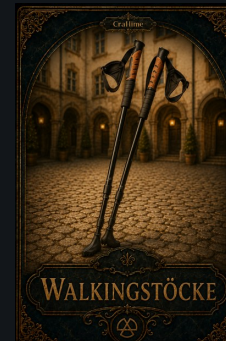
Die Kaffeekanne



Der Kerzenleuchter



Das Gift



Die Walkingstöcke



Die Weinflasche



Die Kuchengabel

Das Gift

verengt den Kreis von selbst. Der Baron aß abends allein im Wintergarten, zum Sonnenuntergang, und nur wenige im Haus kannten diese Gewohnheit. Wer nichts davon wusste, hätte das Gift nirgends anbringen können — er hätte gar nicht gewusst, wo er es hätte anbringen sollen.

Das Glöckchen

ist der einzige Gegenstand, der von sich aus wandert. Meist steht es auf dem Holzsims im Speisesaal, manchmal auf dem Kaminsims im Spiegelsaal. Wer es im falschen Raum vermutet, hat sich nicht zwingend geirrt — und wer es verräumt hat, kann sich immer herausreden.

Die Kuchengabel

trägt das Craheim-Logo, wie jedes Stück Besteck im Haus. Sie fehlt in einem frisch eingedeckten Gedeck, in dem noch nichts benutzt war — eine Lücke, die auffällt. Zuordnen lässt sie sich damit dem Haus, aber keiner einzelnen Person.

Und die anderen fünf

sind so unauffällig, dass sie erst durch den Verdacht zum Mordwerkzeug werden: eine Kaffeekanne, ein Aktenordner, ein Kerzenleuchter, ein Paar Walkingstöcke, eine Weinflasche. Alle stehen dort, wo sie hingehören. Und eines davon lag in dieser Nacht in jemandes Hand.

So wird das Haus hergerichtet

1 · DER PLAN

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Die **Rezeption** bleibt frei — sie ist kein Tatort, sondern der Ort, an dem später Anklage erhoben wird.

2 · DIE FIGUREN

Alle zehn Figuren kommen auf die Rezeption. Von dort startet jeder in die erste Runde — auch die Figuren, die niemand spielt, stehen von Beginn an auf dem Plan und können durch Verdächtigungen ins Haus geholt werden.

Wer mitspielt, sucht sich eine Figur aus und übernimmt ihre Farbe.

3 · DIE GEGENSTÄNDE

Die acht Gegenstände werden auf ihre Räume verteilt — an den Platz, an dem sie im Haus normalerweise liegen; er steht auf jeder Karte. Das ist Ausstattung, kein Hinweis: Wo ein Gegenstand steht, sagt nichts darüber, ob er das Mordwerkzeug war.

4 · DIE FALLAKTE

Die Karten werden nach Art getrennt: Personen, Gegenstände, Tatorte. Aus jedem Stapel wird verdeckt eine Karte gezogen und ungesehen in die Fallakte gelegt. Diese drei Karten sind die Lösung — sie bleiben bis zum Schluss verschlossen in der Mitte des Tisches liegen.

5 · DIE HINWEISE

Alle übrigen Karten werden gemischt und reihum ausgeteilt. Jeder sieht nur seine eigenen — und weiß damit sicher, dass diese Personen, Gegenstände und Orte *nicht* in der Fallakte stecken. Bleiben Karten übrig, kommen sie offen in die Mitte und gelten für alle als ausgeschlossen.

6 · DIE ERMITTLUNGSAKTE

Jeder bekommt einen Notizzettel mit allen Personen, Gegenständen und Orten. Was widerlegt ist, wird gestrichen. Am Ende bleiben drei Zeilen übrig — wer als Erster dorthin kommt, gewinnt.

7 · DER ZUG

Man würfelt mit zwei Würfeln und zieht entsprechend viele Felder über die Flure. Räume dürfen durchquert werden. Wer einen Raum betritt, beendet dort seinen Zug.

Wer in einem Raum steht, der an einen Geheimgang angeschlossen ist, kann statt zu würfeln durch den Gang auf die andere Seite des Hauses wechseln.

Vom Innenhof aus fährt der Aufzug. Statt zu würfeln wechselt man mit ihm in den Schlosspark, den Speisesaal oder den Seminarraum II — und aus jedem dieser Räume auch wieder zurück.

8 · DAS SCHNÜFFELFELD

Wer auf einem Schnüffelfeld landet, darf einem Mitspieler verdeckt eine Karte abschauen — ohne dass die anderen erfahren, welche. Die Schnüffelfelder liegen auf den langen Wegen zwischen den Flügeln; wer sie mitnimmt, verliert keine Zeit.

REIHENFOLGE

Begonnen wird links von der Person, die austeilt. Danach geht es reihum, bis jemand Anklage erhebt oder alle bis auf einen ausgeschieden sind.

Wie eine Partie entschieden wird

9 · DIE VERDÄCHTIGUNG

Wer einen Raum betreten hat, spricht einen Verdacht aus — und zwar immer über den Raum, in dem er selbst steht:

*„Ich verdächtige
Küchenmeister Krautheim,
mit der Weinflasche, im
Schlosskeller.“*

Die genannte Person und der genannte Gegenstand werden dabei in diesen Raum gestellt. Figuren wandern also durchs Haus, ohne dass ihre Spieler etwas dafür können — und wer hergeholt wurde, darf von dort aus weiterspielen.

Man darf auch Karten nennen, die man selbst auf der Hand hat. Das kostet nichts und verrät den anderen weniger, als sie glauben.

10 · DAS WIDERLEGEN

Reihum, beginnend links, prüft jeder, ob er eine der drei genannten Karten auf der Hand hat. Wer eine hat, muss widerlegen — und zeigt genau eine davon, verdeckt, nur dem Fragenden. Sobald einer widerlegt hat, ist die Runde beendet; die anderen kommen nicht mehr an die Reihe. Alle am Tisch sehen aber, dass widerlegt wurde und von wem — auch das ist ein Hinweis. Kann niemand widerlegen, wird es interessant: Dann steckt mindestens eine der drei Karten in der Fallakte. In diesem Moment schreiben alle mit.

11 · DIE ANKLAGE

Wer glaubt, die Lösung zu kennen, geht in die **Rezeption** und erhebt Anklage: eine Person, ein Gegenstand, ein Tatort. Dann sieht er allein und verdeckt in die Fallakte.

Stimmt alles drei, wird die Fallakte offen auf den Tisch gelegt — die Partie ist gewonnen.

Stimmt auch nur eine Karte nicht, bleibt der Irrtum geheim. Wer falsch angeklagt hat, spielt nicht mehr aktiv mit, muss aber weiterhin widerlegen. Er sitzt also weiter am Tisch und schweigt — und alle anderen wissen nur, dass er sich geirrt hat, nicht worin. Angeklagt wird höchstens einmal. Deshalb zählt jede Runde, in der man noch nicht sicher ist.

WAS EINE PARTIE ENTSCHEIDET

Zuhören, wenn andere fragen. Wer nicht widerlegen kann, verrät damit, was er nicht hat. Wer mitschreibt, was andere gefragt haben, weiß bald mehr als sie.

Den Weg planen. Wer in den falschen Flügel läuft, verliert zwei Züge. Geheimgänge und der Aufzug im Innenhof sind der Unterschied zwischen fünf und zwölf Runden.

Andere verschleppen. Wer eine Person verdächtigt, holt ihre Figur zu sich — quer durchs Haus, wenn es sein muss.

Dauer. 45 bis 75 Minuten. Die Regeln sind in fünf Minuten erklärt; wer noch nie gespielt hat, ist nach der zweiten Runde drin.

Das Basisspiel in Zahlen

12

TATORTE

10

VERDÄCHTIGE

8

GEGENSTÄNDE

30

KARTEN

960

FALLKOMBINATIONEN

3–6

SPIELER

~60

MINUTEN

DREI GEHEIMGÄNGE

Bibliothek ↔ **Schlosspark**

Nordwest zu Südost — die längste Diagonale des Plans.

Schlosskeller ↔ **Seminarraum II**

Nordost zu Südwest — die Gegendiagonale.

Vortragsaal ↔ **Speisesaal**

Quer durch die Mitte.

Die beiden ersten binden alle vier Ecken an und kreuzen sich in der Mitte. Der dritte verbindet den Vortragsaal, der sonst am schlechtesten erreichbar ist, mit dem gegenüberliegenden Flügel.

BEWUSST OHNE GANG

Die Kuppelhalle. Zum Fundort soll man laufen. Sie liegt zentral und ist von allen Seiten in wenigen Zügen erreichbar — ein Geheimgang würde sie zur Abkürzung für alles machen.

DER AUFZUG

Vom **Innenhof** aus führt kein Geheimgang — dafür fährt von dort der Aufzug. Statt zu würfeln kann man mit ihm in einen von drei Räumen wechseln:

1 · Schlosspark

2 · Speisesaal

3 · Seminarraum II

Der Aufzug fährt in beide Richtungen: Aus jedem der drei Räume kommt man auch zurück in den Innenhof.

Damit ist der Innenhof der wichtigste Punkt auf dem Plan. Wer dort steht, erreicht im nächsten Zug den Süden, den Osten oder den Südwesten des Geländes — und wer eine Figur dorthin verdächtigt, verschafft ihr denselben Vorteil.

NEUN SCHNÜFFELFELDER

Verteilt auf die langen Flurabschnitte, nicht vor die Türen. Wer sie mitnimmt, verliert dadurch keinen Zug — sie liegen dort, wo man ohnehin vorbeikommt.

SPIELERZAHLEN

Zu dritt wird es analytisch: Jeder hält neun Karten, es bleibt wenig Unklares — dafür zählt jede einzelne Frage.

Zu viert oder fünft ist der beste Kompromiss aus Übersicht und Ungewissheit.

Zu sechst hat jeder nur vier bis fünf Karten. Es wird lebhaft, unübersichtlich und schnell — und man muss den anderen zuhören, statt selbst zu rechnen. Bleiben beim Austeilen Karten übrig, kommen sie offen in die Mitte und gelten für alle als ausgeschlossen.

CraHime

EIN SPIEL FÜR SCHLOSS CRAHEIM

Konzept, Design und Umsetzung

Jonas Eisenmann (PrXenon)

Texte, Namen, Rollen und

Hintergrundgeschichten

Jonas Eisenmann

Spielplan, Karten und Illustrationen

eigens für dieses Projekt gestaltet

Gestaltet mit Liebe.

Sonderanfertigung.

Limitierte Edition.

EIGENSTÄNDIGES SPIEL

CraHime ist ein eigenständig entwickeltes Kriminal- und Deduktionsspiel für Schloss Craheim. Fall, Figuren, Räume, Gegenstände, Regeln und Gestaltung sind für dieses Projekt entstanden.

FIKTION UND WIRKLICHKEIT

Alle Spielfiguren und Rollen gehören zur fiktionalen Spielwelt von CraHime. Sie sind erfunden. Mehrere von ihnen stehen bewusst stellvertretend für Personengruppen und nicht für einzelne Menschen. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen sind nicht beabsichtigt; niemand wird durch dieses Spiel einer Tat bezichtigt.

Der Mordfall, sein Opfer und sämtliche Verdächtigungen sind Teil der Spielhandlung und ohne jeden realen Hintergrund.

HISTORISCHE BEZÜGE

Soweit Angaben zur Geschichte von Schloss Craheim, seinen Gebäuden und seinem Gelände verwendet werden, dienen sie ausschließlich dazu, das Spiel in seinen Schauplatz einzubetten. Sie erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit und ersetzen keine Darstellung der Hausgeschichte.

NUTZUNG

Das Spiel entsteht als Sonderanfertigung für den Gebrauch im Haus und im privaten Kreis. Eine Vervielfältigung, Weitergabe oder Nutzung der Texte, Namen, Illustrationen und Gestaltung über diesen Rahmen hinaus bedarf der Zustimmung des Urhebers.

Vor einer Auflage über den Hausgebrauch hinaus empfiehlt sich eine fachliche Prüfung der rechtlichen Rahmenbedingungen.