KRIMIDINNER · DRUCKAUSGABE

MITTERNACHT

Ein Krimidinner zum Jahrtausendwechsel, Berlin 1999



31.12.1999 · 23:59

GASTGEBERHEFT

Mitternacht 10 (6–10 Gäste) · für 6 Gäste · Dauer ca. 4 Stunden

Dieses Heft verrät nichts über die Lösung. Ihr könnt es ohne Sorge lesen.

LESEPR… …ia.de

EIN KRIMIDINNER VON NYKTELIA

WILLKOMMEN

SO FUNKTIONIERT DIE DRUCKAUSGABE

Ihr habt die Druckausgabe von „Mitternacht“. Sie funktioniert ganz ohne Handy: Alles, was ihr braucht, druckt ihr aus.

Als Gastgeber spielt ihr selbst eine Rolle und kennt die Lösung nicht. Dieses Heft verrät nichts über den Fall, es sagt euch nur, wann was passiert. Den Countdown zählt ihr laut herunter, das Licht löscht ihr selbst.

WAS IN DIESEM PAKET STECKT

- **01 Gastgeberheft** – dieses Heft: Vorbereitung, Besetzung und Ablauf.
- **02 Einladungen** – eine pro Gast, mit Rollenbeschreibung. Einzeln auch im Ordner „einladungen“, zum Verschicken per E-Mail.
- **03 Umschläge** – 3 Umschläge pro Gast, sortiert nach Umschlag-Nummer.
- **04 Material** – Zeitung, Namensschilder, Spielgeld, Stimmzettel und Urkunden.
- **05 Auflösung** – in einen eigenen Umschlag stecken und verschließen.
- **06 Beweisstücke** – 13 Requisitenseiten, jede mit Hinweis, in welchen Umschlag sie gehört.

VORBEREITUNG

- ◯ Besetzung festlegen: In der Liste auf der nächsten Seite stehen alle Rollen für eure Gästezahl. Tragt die Namen eurer Gäste ein.
- ◯ Einladungen verschicken (etwa zwei Wochen vorher): Jeder Gast bekommt seine Einladung mit Rollenbeschreibung, als PDF per E-Mail oder ausgedruckt.
- ◯ Umschläge drucken und falten: Jedes Blatt hat oben ein Adressfeld. Faltet das Blatt wie einen Brief, sodass nur dieses Feld außen bleibt. Lest dabei nicht mit.
- ◯ Optionen ausschneiden und beilegen: Auf jedem Adressfeld steht, wie viele Optionen in den Umschlag gehören.
- ◯ Beweisstücke beilegen: 06-beweise.pdf drucken (am besten in Farbe). Jede Seite trägt unten einen Streifen, in welchen Umschlag sie gehört: abtrennen, Seite falten und beilegen.
- ◯ Die Auflösung in einen eigenen Umschlag stecken und verschließen.
- ◯ Zeitplan: An jedem Abend spielbar. Für Silvester live startet Akt 1 so, dass der Countdown um Mitternacht echter Zeit beginnt (etwa 22:50).

> **DRUCKEN**
>
> Alles ist auf A4 angelegt. Schwarz-Weiß genügt, in Farbe sehen Beweise und Optionen schöner aus.

LESEPROBE · nyktelia.de



EINLADUNG ZUM KRIMIDINNER

MITTERNACHT

Marc Lindner feiert den Jahrtausendwechsel in seinem Penthouse über der Spree, und du stehst auf der Gästeliste. Deine Einladung, deine Rolle und die neueste Ausgabe des Spree-Kurier liegen für dich bereit.

DU ERSCHEINST ALS

DJ NEONLICHT

Nils Kaminski, Plattenleger des Abends

Dauer des Abends: ca. 4 Stunden, Essen eingerechnet

Du bist eingeladen zur Party des Jahrtausends: Penthouse über der Spree, Panoramafenster, Raketen auf der Dachterrasse. Marc Lindner feiert den Jahreswechsel 1999/2000, drei Wochen vor dem Börsengang seiner Firma. Um Mitternacht will er „etwas verkünden, das für jeden von euch alles ändert“. Bring gute Laune und deine schlimmsten Geheimnisse (nicht wirklich). Dresscode: Neunziger, Hauptsache laut.

Du schlüpfst in eine Rolle mit Vergangenheit, Geheimnissen und Zielen. Nimm dir ein wenig Zeit für die Vorbereitung: Je mehr du deine Figur lebst, desto besser wird der Abend für alle.

VOR DEM ABEND

1. **Lies deine Rollenbeschreibung.** Dort steht, wer du bist, was du willst und was du verbergen musst. Text zum Auswendiglernen gibt es nicht, du spielst deine Figur mit eigenen Worten.
2. **Verrate nichts von dem, was du gelesen hast.** Nur deinen Namen und deinen Beruf darfst du preisgeben. Alles andere bleibt dein Geheimnis.
3. **Wähle dein Neunziger-Outfit.** Anzug mit Turnschuhen, Trainingsjacke, Glitzertop, Choker, Schulterpolster, Knicklichter: Hinweise findest du in deiner Rolle. Alles Second-Hand oder aus dem eigenen Schrank.
4. **Lies den Spree-Kurier.** Die Silvester-Extra-Ausgabe stellt die Gäste vor und berichtet über Marc und seine Firma. Auswendig können musst du nichts.

Dresscode: Neunziger, Hauptsache laut. Um Mitternacht gibt’s eine Überraschung.

MARC

LESEPROBE · nyktelia.de

ENDE DER LESEPROBE

DAS GANZE SPIEL GIBT ES AUF NYKTELIA.DE

MITTERNACHT

Ein Krimidinner zum Jahrtausendwechsel, Berlin 1999

Berlin, Silvester 1999: die Party des Jahrtausends in einem Penthouse über der Spree. Um Punkt zwölf geht das Licht aus, und danach ist nichts mehr wie vorher.

Ihr spielt Gäste mit Geheimnissen, öffnet Umschläge, sammelt Beweise und löst den Fall.

Ausgaben bis 10, 20 und 30 Gäste (6–30 Gäste), mit Druck-PDFs zum Selbstausdrucken und Spiel-App fürs Handy, ab 24,90 €.

NYKTELIA · KRIMIDINNER ZUM SELBSTAUSDRUCKEN

nyktelia.de · felix.b@codai.app

LESEPROBE nyktelia.de