

Begleitheft



Mord unter der Lutherrose

Mord unter der Lutherrose

Begleitheft für
Gastgeber:innen

Gefördert durch die Kommission für Bildungsangelegenheiten
der Evangelischen Kirche

Liebe Gastgeberin, lieber Gastgeber

herzlich willkommen zu „*Mord unter der Lutherrose*“, einem spannenden Krimidinner, bei dem Spannung, Spaß und kulinarischer Genuss garantiert sind!

Damit Sie dieses Erlebnis entspannt und ohne Stress vorbereiten können, haben wir Ihnen in diesem Heft alle Schritte übersichtlich zusammengestellt. Ob für Wochen im Voraus oder direkt am Spieltag – mit dieser Anleitung haben Sie alles im Griff. Alle nötigen Materialien, von den Rollenheften bis zu den Audiodateien, stehen zum Download bereit auf:



Wichtig: Sie können selbst mitspielen, müssen aber nicht. Falls Sie mitspielen möchten, achten Sie darauf, sich selbst den Spielspaß nicht zu verderben, indem Sie zu früh in alle Unterlagen schauen.

Was ist „Mord unter der Lutherrose“?

„*Mord unter der Lutherrose*“ ist ein Krimidinner rund um die mysteriöse Ermordung von *Manfred Dorn*, angesiedelt im Kufstein der Nachkriegszeit. Ihre Gäste schlüpfen in spannende Rollen und ermitteln, wer der Täter oder die Täterin ist.

Das Konzept eines Krimidinner besteht darin, dass die Gäste in verschiedene Rollen schlüpfen, sich verkleiden und mit Rollenheften einen Abend lang eine Krimigeschichte spielen. Eine*r von ihnen ist jedoch der*die Mörder*in. Es gibt Phasen, da lesen die Personen direkt aus dem Rollenheft vor und Zeiten (v.a.) während des Essens, in denen ein freies Spielen und improvisierte Dialoge zwischen den Charakteren stattfinden. Der Spaß steht hierbei im Vordergrund – schauspielerische Fähigkeiten sind keine Voraussetzung, um mitzuspielen. Alles, was die Mitspielenden wissen müssen, steht in ihrem Rollenheft. Ziel des Krimidinner ist es den Mordfall aufzudecken und dabei spielerisch einen Teil der Geschichte der Evangelischen Kirche in Österreich kennenzulernen.

Entwickelt wurde dieses Spiel von „*Danke, Dora!*“, einem Projekt, das sich aus Vertreter:innen des VEPPÖ (Verein Evangelischer Pfarrerinnen und Pfarrer) und der ARGE Theologinnen zusammensetzt, die mehr Geschlechtergerechtigkeit in der Evangelischen Kirche in Österreich fordern. Der Name „*Danke, Dora!*“ bezieht sich auf *Dr.in Dora Winkler-Herrmann*, die die erste zur Pfarrerin ordinierte Frau in Österreich war. 1947 wurde sie gezwungen, ihr Amt niederzulegen, ihre Ordination wurde erst 20 Jahre später anerkannt. Die Bewegung „*Danke, Dora!*“ möchte aufzeigen, dass Doras Geschichte symbolisch für all jene Frauen steht, deren Arbeit nicht mit dem nötigen Dank, der angemessenen Position und der würdigen Entlohnung honoriert wurde und wird.

Bei „*Mord unter der Lutherrose*“ geht es auch um *Dr.in Dora Winkler-Herrmann*, die eine der Verdächtigen im Mordfall von *Manfred Dorn* ist.

„*Mord unter der Lutherrose*“ ist demnach nicht nur eine unterhaltsame Gemeindeveranstaltung, sondern gleichzeitig bildet dieses Krimidinner auch und klärt in Bezug auf die Themen Frauengeschichte und Geschlechtergerechtigkeit auf.

Spielziel

Die Spieler*innen müssen durch Befragungen, Hinweise und geschicktes Kombinieren herausfinden, wer *Manfred Dorn* getötet hat. Gleichzeitig verfolgt jeder Charakter eigene Ziele.

Spieldauer

Ca. 3–4 Stunden (inklusive Essen)

Download-Materialien



<https://www.dankedora.at/krimidinner/#downloads>

Pinterest Board



<https://at.pinterest.com/agnesflies/mord-unter-der-lutherrose/>

Spotify Playlist



<https://open.spotify.com/playlist/2HoAawYyMMJ78EZjtrIznX?si=9101144c40124c28>

Die Rollen



Dr. Dora Herrmann (37)

Die evangelische Pfarrerin trägt ihren Titel mit Stolz – sie ist die einzige ihrer Art. Bieder, belesen und nie um eine bissige Bemerkung verlegen. Sie war *Manfred* ein Dorn im Auge.



Otilie Metzler (25)

Die Revoluzzerin und Jüngerin *Dr. Dora Herrmanns*. Als Tochter der Wirtin soll sie das Gasthaus übernehmen, aber sie will die Welt erobern. Wie ihre Mutter spricht sie mit Tiroler Dialekt.



Lilibeth Kronthaler (66)

Die exzentrische Millionenerbin war in alle finanziellen Entscheidungen *Manfred Dorns* involviert. Sie ist elegant, schlagfertig und unberechenbar.



François Marais (45)

Der smarte Soldat mit französischem Akzent ist als Teil der französischen Besatzung nach Kufstein gekommen. Eine mysteriöse Aura umgibt ihn.

Die Rollen



Friederike Metzler (55)

Die resche Wirtin führt das Gasthaus zur Post. Bei der Tirolerin mit entsprechendem Dialekt fliegt schon mal der ein oder andere Topf, wenn die Dickschädelgäste keine Ruhe geben.



Friedrich Kronthaler (66)

Der Kufsteiner Bürgermeister und begeisterte Schützenkönig ist durch seine Frau *Lilibeth* zu Reichtum gekommen. Der temperamentvolle Jäger aus Bayern legt seinen Goldschmuck nicht mal zum Schlafen ab.



Klaus Messner (30)

Der rechtschaffene Religionslehrer sah in *Manfred Dorn* eine Vaterfigur. Mit seiner Bibel im Gepäck trotzt er jenen, die ihm seine Kompetenz als zukünftiger Pfarrer von Kufstein absprechen wollen.



Charlotte Dorn (28)

Tochter von *Manfred Dorn* und Filmstar mit falschem amerikanischen Akzent. Gibt sich naiv, aber weiß genau wie sie bekommt, was sie will.

Einleitung

Kufstein, Winter 1946. Friedlich zugedeckt vom frisch gefallenem Schnee ruht die Tiroler Gemeinde umringt von Bergen und Wäldern. In einzelnen Fenstern brennt noch Licht. So auch im Gasthaus Zur Post. Hier trifft sich alles, was Rang und Namen hat. Doch die Idylle hält nicht lange an. Selten gesehene Gesichter Kufsteins sind gekommen, um den Stammtisch unter der Leitung des evangelischen Kurators *Manfred Dorn* aufzumischen. *Dr. Dora Herrmann*, eine Geistliche aus Wien, die in Kufstein während der letzten Jahre des Zweiten Weltkriegs als Pfarrerin eingesetzt wurde und kurz vor dem Berufsaus steht. *Klaus Messner*, der schon nach ihrem Posten schielt, ist natürlich auch nicht weit. Aber auch *Manfred Dorns* Tochter, die Schauspielerin *Charlotte Dorn* gibt der Gesellschaft mit ihrem seltenen Besuch die Ehre. Das Ehepaar *Kronthaler* wirkt ungewöhnlich angespannt. Hat es etwas damit zu tun, dass der französische Besatzungssoldat *François Marais* ausnahmsweise vor Ort ist? Und was verspricht er sich ausgerechnet vom Stammtisch in Kufstein? Mit einem strengen Auge beobachtet die Wirtin *Friederike Metzler* das Geschehen, damit niemand hier die Zeche prellt, während ihre Tochter *Otilie* von der Revolution träumt. Der Abend ist noch nicht richtig in Gang gekommen, da beginnt *Manfred Dorn* schwer zu atmen und zu zucken. Ohne ersichtlichen Grund bricht er tot zusammen.

Um weitere Unruhen zu vermeiden, beschließt die Polizei Kufstein diesen Fall intern aufzuklären. Die Polizistin *Martha Karczowsky* sieht darin ihre Chance aus dem Schatten ihrer Kollegen zu treten. Sie versammelt alle Verdächtigen am nächsten Tag am Tatort im Gasthaus.

Teil 1: Die Vorbereitung

Damit der Abend ein voller Erfolg wird, beginnen die ersten Schritte schon einige Wochen vor dem Event. Hier finden Sie alles, was es bis zum großen Tag zu organisieren gibt.

Sie finden alle benötigten Dateien, die Sie für das Krimidinner benötigen gesammelt in einem Ordner. Falls noch nicht geschehen, laden Sie ihn hier herunter:

<https://www.dankedora.at/krimidinner/#downloads>

Wo soll das Dinner stattfinden?

Mögliche Locations:

- Gemeindesaal
- Kirche
- bei einem Gemeindeglied zu Hause
- Anderer geeigneter Raum, in dem ca. 10 Personen Platz haben und Essen möglich ist

Wichtige Überlegungen:

- Platz für 8 Personen an einem Tisch
- Küche in der Nähe / Möglichkeiten zum Warmhalten

Wie werbe ich fürs Krimidinner?

Es gibt insgesamt 8 Spielrollen. Zusätzlich sind weitere Helfer:innen relevant:

Spielleitung (als Spielleitung können Sie auch eine Rolle übernehmen; falls Sie noch keine Krimidinner-Erfahrung gemacht haben, können Sie sich auch ruhig nur auf die Spielleitung konzentrieren)

Koch/Köchin: (wenn möglich, jemand ohne eigene Rolle)

Optional: jemand für Technik (Musik & Audio)

Um 8 Personen zu finden, die mitspielen, und weitere Personen, die helfen möchten, wird es wahrscheinlich reichen, im Presbyterium oder in der Gemeindevertretung von dem Krimidinner zu erzählen. Darüber hinaus hat jede Gemeinde ihre eigenen Werbewege, die Sie natürlich individuell nutzen können, um auf das Krimidinner aufmerksam zu machen.

Rollen verteilen

Wenn Sie einen Termin festgesetzt haben und 8 Personen gefunden haben, die gern mitspielen wollen, dann können Sie sich daran machen, die Rollen zu verteilen.

Vorgehen:

Um die Rollen zu vergeben, lesen Sie sich das Dokument genau durch und überlegen, wer von ihren Gästen eine bestimmte Rolle am besten verkörpern könnte. Je nach Spielerinnen und Spielern kann es lustig sein, die Personen entsprechend der Charaktere der Gäste zu verteilen. Es kann aber auch lohnend sein, die Rollen so zu verteilen, dass der Spielcharakter und die echte Persönlichkeit der Spielerinnen oder Spieler weit auseinanderliegen. Sie als Spielleitung können selbstverständlich auch eine der Rollen übernehmen. Falls sich nicht genau 5 Frauen und 3 Männer für das Spiel interessieren, können Sie die Rollen natürlich auch mit Vertreter*innen des jeweils anderen Geschlechts besetzen!

Wenn Sie alle Rollen verteilt haben:

- Wir haben eine Einladung für Sie vorbereitet, die Sie nur ausfüllen müssen. Sie finden die Datei Vorlage.Einladung im Unterordner Zusatzmaterialien.
- 2 Wochen vor dem Spieltermin schicken Sie den Mitspielenden jeweils einzeln folgende Dokumente (per Email) zu:
 - Einladung (die Sie mit ihren Spieldaten versehen haben), darin enthalten ist ebenso eine Einleitung sowie die Spielregeln
 - Die jeweilige Rollenbeschreibung (für jede Rolle steht diese zum Download zu Verfügung)

Achtung: Lesen Sie, falls Sie mitspielen, wirklich nur die Rollenbeschreibung Ihrer Rolle, und wenn Sie nicht mitspielen am besten gar keine Rollenbeschreibung, um sich selbst den Spaß nicht zu verderben (in den Rollenbeschreibungen finden die Personen u.a. heraus, ob sie der oder die Mörder*in sind)!

Dekoration

„Mord unter der Lutherrose“ findet im Gasthaus zur Post im Jahre 1946 statt. Damit sich Ihre Gäste in diese Zeit und an diesen Ort versetzt fühlen, können Sie den Raum, in dem das Krimidinner stattfinden wird, dahingehend dekorieren. Vielleicht haben Sie Personen in der Gemeinde, die an sowas Spaß haben und Ihnen dabei helfen können.

Falls Sie Inspiration für die Dekoration haben wollen, haben wir ein Pinterest-Board zusammengestellt

Ein Deko-Element haben wir für Sie zum Ausdrucken im Downloadbereich:
Die Mord unter der Lutherrose–Lutherrose als Wanddekoration

Optional: Zur Dekoration gehört auch Musik für ein schönes Ambiente!
Eine entsprechende Playlist finden Sie im Downloadbereich.

Druckvorbereitungen

Folgende Materialien müssen ausgedruckt werden. Sie finden Sie im Unterordner „Zusatzmaterialien“.

- Gastgeberheft (*dieses Dokument*)
- 8 Rollenhefte
- Hinweise
- Namensschilder
- Dekomaterialien (*Lutherrose und Schild*)
- Optional: Infoblatt

Tipp: Falls Sie mitspielen, lassen Sie das Ausdrucken und Sortieren am besten jemand anderen übernehmen, um sich selbst nicht zu spoilern.

Menüplanung

Sie sollten als Spielleitung am besten nicht selbst fürs Essen zuständig sein. Idealerweise haben Sie jemanden gefunden, der gerne kocht und keine Rolle übernehmen möchte, aber dennoch Teil des Spieles sein will. Diese Person serviert dann auch das Essen zur richtigen Zeit.

Überlegen Sie sich, wie Sie den Abend kulinarisch gestalten wollen. Wir empfehlen drei Gänge vorzubereiten, da das Spiel dementsprechend gegliedert ist. Ob es sich dabei um belegte Brote, bestelltes Essen oder ein selbstgekochtes Menü handelt, bleibt Ihnen überlassen. Wir empfehlen Speisen, die sich gut vorbereiten lassen und während des Krimidiners möglichst unkompliziert zu servieren sind.

Aufwand	Idee
Einfach	kalte Vorspeisen, Brezeln und Aufstrich, Snacks
Mittel	Suppe, Auflauf/Eintopf, Dessert
Aufwendig	Dreigängemenü nach 1940er-Rezepten

Vorschläge & Rezepte finden Sie im Downloadbereich.

Empfehlung: Gerichte wählen, die sich gut vorbereiten lassen und wenig Aufmerksamkeit während des Spiels brauchen.

Falls noch Fragen offen sind, finden Sie häufig gestellte Fragen (FAQs) auf der Website.

Zeitplan für die Vorbereitung:**6–8 Wochen vor dem Spieltermin:**

Überlegungen zum Ort und Termin, Werbung

3–4 Wochen vor dem Spieltermin:

Rollenverteilung, Überlegungen zu Essen und zur Dekoration

2 Wochen vor dem Spieltermin:

Versendung der offiziellen Einladung und Rollenbeschreibungen per Email an die Mitspielenden

2–3 Tage vor dem Spieltermin:

Einkäufe für Essen und Dekoration

Am Tag des Spiels:

Raum dekorieren, Essen vorbereiten

Teil 2: Der Spieltag und Ablauf

Am Tag des Spiels – Schritt-für-Schritt-Anleitung für die Spielleitung

Herzlichen Glückwunsch – der große Abend ist da! Ob Sie selbst spielen oder ausschließlich leiten: Diese Anleitung führt Sie sicher durch den Krimidinner-Abend. Nehmen Sie am besten einen Moment Zeit, um alles in Ruhe durchzulesen und dann entspannt Schritt für Schritt umzusetzen.

Checkliste – Was Sie vor dem Eintreffen der Gäste erledigen

Raum dekorieren

Nutzen Sie Ihre und die mitgelieferten Dekoelemente (die Lutherrose, das Schild „Gasthaus zur Post“) und dekorieren Sie (gemeinsam mit anderen) den Raum im Stil der Nachkriegszeit.

Technik testen

Laden Sie alle Audiodateien auf ein Gerät Ihrer Wahl (Laptop, Tablet oder Handy). Schließen Sie gegebenenfalls eine Bluetooth-Box an und testen Sie die Lautstärke – aber wirklich nur kurz, um keine Inhalte vorwegzunehmen.

Hinweise vorbereiten

Legen Sie die Hinweise für alle drei Runden gut sortiert bereit. Sie brauchen sie im Verlauf des Abends. Legen Sie auch ausreichend Stifte bereit – am besten einen pro Person.

Namenskarten und Rollenhefte aufstellen

Richten Sie die Plätze entsprechend der Rollenverteilung ein und platzieren Sie die Namenskarten sichtbar. Optional: Menükarten dazulegen.

Verpflegung bereitstellen

Richten Sie Speisen und Getränke an bzw. stellen Sie sicher, dass alles griffbereit ist, falls Sie sie in mehreren Gängen servieren. Spielstart

Spielstart

1. Eintreffen der Gäste

Lassen Sie die Gäste zunächst ganz entspannt ankommen. Ideal ist ein lockerer Beginn mit Getränken und Smalltalk – auch schon gerne in Rolle!

Tipp: Wenn alle Gäste entspannt angekommen sind, verlassen Sie alle kurz den Raum, um sich als Ihre jeweilige Rolle neu zu sammeln. Kommen Sie alle gemeinsam in Ihrer Rolle zurück in den Raum, stellen Sie sich vor – und bitten Sie die anderen Gäste, sich ebenfalls in ihrer Rolle vorzustellen. Das sorgt für einen runden Einstieg.

Spielverlauf – Phasen im Überblick

Zeit	Phase	Was passiert
00:00	Begrüßung	Ankommen, Getränke, evtl. Vorstellungsrunde
00:30	Einführung	AUDIO I abspielen. Danach stellt sich Charlotte Dorn vor.
01:00	1. Runde	Während der Vorstellung verteilen Sie die Hinweise 1–3. Als letztes stellt sich Klaus Messner vor. Danach geht es direkt mit dem Lesen des Skripts in verteilten Rollen weiter. Die Hinweise sollten in dieser Runde gelöst werden. Die Spieler*innen haben die Möglichkeit einander zu befragen.
01:30	Vorspeise	Zeit zum Essen & für informelle Gespräche
02:00	2. Runde	AUDIO II abspielen, Hinweise 4–6 verteilen. Der zweite Akt wird mit verteilten Rollen gelesen. Neue Hinweise (4 und 5) werden enthüllt, weitere Befragungen.
02:30	Hauptgang	Zeit zum Essen & für informelle Gespräche
03:15	3. Runde	AUDIO III abspielen. Hinweis 6 wird enthüllt. Die Spieler*innen diskutieren, wer das Opfer ermordet hat. Falls notwendig weisen Sie die Spieler*innen darauf hin sich festzulegen, wen sie beschuldigen. Die Beschuldigten bekommen die Möglichkeit für ein improvisiertes Abschlussplädoyer, um sich zu verteidigen.
03:45	Auflösung	Diskussion & Abstimmung, danach AUDIO IV abspielen
04:00	Dessert & Epilog	Zeit zum Essen & fürs Nachbesprechen, AUDIO V: „Was wirklich geschah“ abspielen

Hinweise zur Moderation

Als Spielleitung sind Sie der stille Motor des Abends. Sie haben folgende Aufgaben:

- Hinweise im passenden Moment verteilen (achten Sie auf die Anleitung im Ablaufplan).
- Auf die Zeit achten, ohne zu hetzen – Pausen sind völlig okay!
- Falls jemand in seiner Rolle „hängt“, helfen Sie mit Fragen wie: „Und wie lange sind Sie schon mit Manfred Dorn bekannt?“
- Wenn es stockt: Erinnern Sie daran, dass sich alle überlegen sollen, wer verdächtig ist.

Essensservice im Spiel integrieren

Planen Sie den Menüverlauf so, dass er sich gut mit den Spielphasen deckt.

Unsere Empfehlung:

- Nach der 1. Runde: Vorspeise
- Nach der 2. Runde: Hauptgang
- Nach der Abstimmung: Dessert

So bleibt genug Zeit für Gespräche – in und außerhalb der Rolle.

Finale Abstimmung & Auflösung

Nach der 3. Runde:

- Stellen Sie die Frage: Wer hat Manfred Dorn auf dem Gewissen?
- Lassen Sie jede Person äußern, wen er*sie für den*die Mörder*in hält.
- Geben Sie den „Verdächtigen“ die Chance, sich in einem kurzen Plädoyer zu verteidigen.
- Spielen Sie dann AUDIO IV mit der offiziellen Auflösung ab.

Nach oder während des Desserts:

- AUDIO V „Was wirklich geschah“ – ein Bonus-Epilog mit geschichtlichem Hintergrund.

Abschlusstipp: Der Spaß steht im Vordergrund!

Bleiben Sie locker. Es geht nicht darum, perfekt zu sein oder jede Szene wie im Theater aufzuführen. Vielmehr lebt das Krimidinner von der Freude am Mitmachen, Rätseln, Schmunzeln – und ein bisschen Drama.

Infoblatt zum Mitgeben

Wenn Sie möchten, können Sie Ihren Gästen am Ende ein kleines Infoblatt mit Hintergrundinfos oder einem Link zur Website www.danke-dora.at mitgeben. Das eignet sich besonders gut, wenn Sie das Spiel im Rahmen einer Gemeindeaktion gemacht haben.