

**freeform** games presents...

# Des toten Kerls Kiste

Ahoi, Matrosen!

Zwei Piratenmannschaften landen auf der verträumten karibischen Insel Santo Oloroso – um die Ermordung ihres früheren Anführers Käpt'n Flint zu rächen, oder um seinen Schatz zu finden und an sich zu reißen?

Alte Feindschaften lodern auf, Vereinbarungen werden getroffen und wieder gebrochen, und noch ehe sich letzten Endes alles zum Guten oder Schlechten wendet, werden einige am Galgen hängen und andere mit dem gefürchteten Schwarzen Mal enden.

Wird das Glück mit den Tapferen sein? Werden die Beherzten die Herzen der schönen Damen erobern? Wieviele Achterstücke ergeben eine Dublone? All dies und mehr erfahren Sie in *Des toten Kerls Kiste*.

In *Des toten Kerls Kiste* sind nicht alle Leute das was sie vorgeben – einige haben dunkle Geheimnisse, die sie zu bewahren trachten... und unter ihnen ist der Mörder.

Alle Gäste, die an diesem Spiel teilnehmen, erhalten eine Rolle, eine vorbereitete Spielfigur. Bei ihrer Ankunft werden sie vom Gastgeber begrüßt und in die Spielrunde eingeführt. Jede Spielfigur hat ihre eigenen Motive und Ziele, die sie vor Ablauf des Abends erreichen will. Dazu stehen ihr unterschiedliche Fähigkeiten und Hilfsmittel zur Verfügung.

Die Spieler können sich miteinander verbünden, sich gegenseitig erpressen, Dinge stehlen und sich sogar um den Schatz prügeln! Währenddessen können sie die Geheimnisse um *Des toten Kerls Kiste* lüften.

Warum wurden der Gouverneur und seine Tochter entführt? Wer kennt das Geheimnis um das Versteck der vergrabenen Schatztruhe? Und natürlich, wer ermordete Käpt'n Flint? Finden Sie es raus, in *Des toten Kerls Kiste*.

**Leinen los!**

## Was bekommst du beim Kauf von *Des toten Kerls Kiste*?

- Rollenbeschreibungen für alle Gäste, inklusive Hintergrund, Ziele und Aufgaben.
- Gegenstände, Geld und Fähigkeiten für jeden Charakter
- Eine Spielregelübersicht für Ihre Gäste.
- Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie man dieses Spiel veranstaltet.
- Informationen zum Verteilen und andere wichtige Gegenstände.
- Die Auflösung!

## Wie funktioniert *Des toten Kerls Kiste*?

*Des toten Kerls Kiste* wurde für 12 bis 16 Gäste sowie einen Gastgeber geschrieben. Die Schritt-für-Schritt-Anleitung erklärt, welche Rollen du aus den Spiel nehmen kannst, wenn du weniger als 16 Gäste hast (Du brauchst allerdings mindestens 12 Gäste):

So funktioniert es:

Anzahl Gäste	Männliche Rollen	Weibliche Rollen	Rollen, die von Frauen oder Männern gespielt werden können
12	6	4	2
13	6	4	3
14	6	4	4
15	6	4	5
16	6	4	6

*Des toten Kerls Kiste* dauert etwa drei bis vier Stunden und eignet sich besonders gut in Verbindung mit einem Büffet. Der Gastgeber sorgt in seiner Rolle als Veranstalter und Spielleiter dafür, dass alles glatt läuft und alle Gäste die notwendigen Informationen erhalten.

Die Gäste sind Piraten, Eingeborene, Würdenträger der Kolonien und Schurken, alle mit ihren ganz eigenen Zielen. Wie sie diese zu erreichen gedenken, ist ihnen überlassen. *Des toten Kerls Kiste* verspricht einen Abend voller Spannung, Intrigen und Verrat!

Während der Abend zu Ende geht, werden die Spieler dem Geheimnis von Käpt'n Flints Schatz und seinem Tod auf die Spur gekommen sein. Sorgsam

Verborgenes wird offenbar, und süße Rache genommen. Schließlich endet das Spiel und jeder erhält die Gelegenheit, herauszufinden, was hinter den Kulissen geschehen ist!

## **Wo kann ich *Des toten Kerls Kiste* kaufen?**

*Des toten Kerls Kiste* ist exklusiv erhältlich beim Partner [Deutsche Freeform Krimidinner](#) Es kostet 23.99 Euro. Wir akzeptieren Amazon Pay und PayPal.

Wenn du das Spiel kaufst, kannst du es es sofort nach der Bezahlung von unserer Webseite herunterladen. Wir werden dir auch einen Download-Link per E-Mail zusenden, damit du auf die Seite zurückkehren und das Spiel später herunterladen kannst, wenn dies bequemer für dich ist.

**[Klicke hier, um \*Des toten Kerls Kiste\* zu kaufen.](#)**

## **Wer hat bereits *Des toten Kerls Kiste* gespielt?**

*Des toten Kerls Kiste* wurde bereits zu vielen Gelegenheiten gespielt. Normalerweise mit Gästen, die keine Erfahrung mit Krimispielen oder ähnlichen Veranstaltungen hatten. Das Spiel beinhaltet alles, was du benötigst, um es zu veranstalten.

## **Was ist, wenn mir *Des toten Kerls Kiste* nicht gefällt?**

Kein Produkt ist für jeden perfekt. Wir wissen das und du weißt das und deshalb bieten wir eine Garantie ohne Einschränkungen.

Wenn du mit *Des toten Kerls Kiste* nicht ganz zufrieden sind, lass es uns innerhalb von 30 Tagen wissen und wir werden dir dein Geld zurückerstatten.

Unsere vollständigen Allgemeinen Geschäftsbedingungen findest du hier:

<http://www.freeformgames.com/terms.php>

# *Des toten Kerls Kiste – Rollenübersicht*

## **Die Scurvy Knave**

- **Käpt'n 'Black' Jack McCracken** – der schneidige und gallante Kapitän der *Scurvy Knave*
- **Knochensäge McGraw** – der sarkastische, doch zuverlässige Schiffsarzt
- **Quintus Swelter** – der eingebildete und etwas unheimliche Schiffskoch
- **Tom** – der hilfsbereite Schiffsjunge

## **Koloniale Prominente**

- **Sir Percival Stanforth** – der standhafte und unbeugsame Gouverneur von Jamaika
- **Elizabeth Stanforth** – die begehrenswerte (wenngleich anspruchsvolle) älteste Tochter des Gouverneurs
- **Kapitän Hal Overy** – der halsstarrige und schroffe Offizier der Königlichen Marine

## **Die Fury**

- **Käpt'n 'Saucy' Nancy Martin** – die verwegene und feurige Kapitänin der *Fury*
- **Alice Tremain** – die scharfsinnige und intellektuelle Steuerfrau der *Fury*
- **Blaise Richelieu** – die temperamentvolle und leidenschaftliche Schiffsköchin

## **Eingeborene**

- **Hayapitl** – der diplomatische Häuptling
- **Cassinga** – der furchteinflößende Mediziner
- **Tokeleth** – die eigensinnige Tochter des Häuptlings

## **Andere**

- **Don Inigo de Velez y Contrera** – der herablassende, aristokratische spanische Edelmann
- **Salamanca** – der zynische und leicht zu amüsierende Kammerdiener des Don
- **Bill Pistol** – der auf einer Insel ausgesetzte ehemalige Pirat

# Der Karibische Bote

*Skandalblatt der gesamten karibischen Kronkolonien*

## Gouverneur und Tochter entführt!

Ganz Port Royal ist nach der kühnen Entführung des britischen Gouverneurs Sir Percival Stanforth und seiner Tochter Elizabeth in Aufruhr. Das niederträchtige Piratenschiff, die *Fury*, geführt von ‚Saucy‘ Nancy Martin, segelte bei Nacht und Nebel kühn in den Hafen - und entführte die Stanforths nach einem wilden und blutigen Schusswechsel aus ihrem eigenen Herrenhaus!

Die andere Tochter des Gouverneurs, die junge Meg Stanforth, war nicht zu sprechen – dafür fanden sich auskunftsfreudige Besserwisser, die den Stanforths selbst alle Schuld zuschreiben. Schließlich hatte der Gouverneur in seinen Reden betont, alle Piraten dieser Region zu fassen und vor Gericht bringen zu wollen.

## Keiner trauert um Flint

Als Käpt’n James Flint noch am Leben war, wäre es niemandem eingefallen, etwas gegen ihn zu sagen oder zu tun. So groß war der Schrecken, den sein Name in der gesamten Karibik verbreitete. Nach seinem Tod durch den mysteriösen, maskierten Helden ‚El Cuervo‘, der ihm die Kehle aufschlitzte während er friedlich in seiner Kajüte schlief, zerbröckelte sein baufälliges Piratenreich wie eine Sandburg in der Flut.

Bald verkrachten sich Flints ungleiche Offiziere (‚Black‘ Jack McCracken and ‚Saucy‘ Nancy Martin), teilten Flints Männer und Schiffe unter sich auf und gingen getrennte Wege. Nun werden wir also sowohl von der *Fury* als auch von der *Scurvey Knave* geplagt – aber eins ist sicher: So gespalten haben die beiden Kapitäne nichts von der Grausamkeit und Gefährlichkeit ihres Vorgängers.

Es kursieren neueste Gerüchte, nach denen beide Kapitäne anonyme Botschaften erhalten haben sollen, die sich auf das Versteck von Flints ungeheuren Schätzen beziehen. Ja, offenbar vergrab er seinen unrechtmäßig erworbenen Besitz auf einer kleinen Insel außerhalb des britischen Hoheitsgebiets. Doch er kann das Geheimnis ihrer Lage wohl unmöglich mit ins Grab genommen haben, sonst würde es jetzt wohl keinen geben, der davon Geschichten zu erzählen weiß...

## ‚El Cuervo‘ schlägt wieder zu

Der maskierte Held ‚El Cuervo‘ hat wieder zugeschlagen, als er eine junges Mädchen vor einem Raufbold in Port Royal rettete. Der Rohling wurde von El Cuervos Faust zu Boden gestreckt, dem Mädchen aber blieb ein galanter Kuss und eine Rabenfeder als Andenken an ihren Retter. Keiner kann es erwarten, die wahre Identität des heimlichen Helden und Rächer der Betrogenen zu erfahren, von dem niemals auch nur ein Wort zu hören war. Was hat er nur zu verbergen? fragt sich der *Bote*.

## Vulkanische Instabilität

Die werten Herrn Professoren der Königlichen Marineuniversität in Greenwich warnen vor der Gefahr durch Vulkane, Erdbeben und anderen Himmelsgewalten, die unsere Region in den nächsten Monaten bedrohen. Sie behaupten, dies beruhe auf „subterranean Instabilitäten“ und anderem solchen Hokuspokus. Der *Bote* hingegen sagt: Achtet auf euer Gewissen, Damen und Herren der Karibik, und betet um Vergebung!

Die kleine Inselkette, von der Santo Oloroso das wohl bedeutendste Eiland ist, wird als besonders gefährdet eingestuft. Der Vulkan dieser Insel war noch nie ganz still und könnte bald eine solche Menge Feuer und Flammen spucken, wie dies zuletzt in den Tagen von Sodom und Gomorrha zu sehen war. Zum Glück wird diese Insel nur von Eingeborenen bewohnt.

## Meuterei auf der *HMS Bully*

Eines der großartigsten königlichen Kriegsschiffe, die *HMS Bully*, fiel in die Hände einer wilden Bande unzivilisierter Lümmel. Nein, der *Bote* meint damit nicht die Spanier! Viel schlimmer noch – die eigene Besatzung hat gemeutert und das Schiff übernommen.

Kapitän Hal Overy wurde in einem kleinen Beiboot ausgesetzt, und der *Bote* kann seine Leser nur ermahnen darum zu beten, dass er es schafft, auf einer bewohnten Insel zu landen, anstatt auf See unter der brütenden Sonnenhitze zu vergehen. Nur ein einziger Seemann – Bootsmann Arnold Barnes – sprach sich loyal für den Kapitän aus. Mit dem Ergebnis, dass er ebenfalls ausgesetzt wurde. Und all dies nur weil Kapitän Overy die tägliche Ration Peitschenhiebe auf sechs Hiebe pro Mann heraufgesetzt hatte! Was für Memmen die heutigen Seemänner sind, wenn sie glauben, dass dies ein unerträgliches Los sei. Früher haben wir über ein paar Peitschenhiebe vor dem Frühstück nur gelächelt... <Ausführl. Forts. im Innenteil>

# Testimonials



"My church 'youth' group (ages 15-30) recently played *A Dead Man's Chest*, and the game was a big hit! We appreciated that the game was family-friendly and had a good mix of complicated and less-complicated characters to

accommodate the players' varied acting abilities. This game was more than worth the cost, especially since I now know where to find an engaging party game whenever I need one!"

Tara Laben, United States



"*A Dead Man's Chest* was a great success. It's well thought out and so kept us all active the whole time. It's very good for getting everyone talking and having fun. None of us had played a mystery before, so we took some time to get started, but once we got going it went well."

Keith, Whitby, United Kingdom



"We played *A Dead Man's Chest* in honor of my 21st birthday and had SUCH a great time! The next day, the game was the ONLY thing being talked about in the theatre department - everyone was telling everyone how much fun it was, all the funny jokes, everything - it was quite a hit!"

Bonnie Prather, United States



"I literally did hours of research on the internet searching for the perfect murder mystery game and I settled on *A Dead Man's Chest* because of the interactive nature of your games. What a great choice it turned out to be! Hosting the party was a ton of fun and all our guests had an absolute blast. Thanks for providing a great game at a great price!"

Richard Russell, United States

## **Einführung zu *Des toten Kerls Kiste***

Vergessen Sie wer, wann und wo Sie sind – und lassen Sie sich auf einen Abend mit Piraten, Helden, Schurken, Schatzsuchern und Mördern ein.

In *Des toten Kerls Kiste* spielen Sie und die anderen Gäste die Rolle einer Spielfigur auf einer karibischen Insel. Vielleicht sind Sie ja ein Pirat, ein Entführungsoffer, ein Eingeborener – und vielleicht sogar ein Mörder! Sie erhalten Hintergrundinformationen zu Ihrer Spielfigur, die beschreibt, wer Sie sind, welche Ziele Sie verfolgen, und was Sie über die anderen wissen.

### **Wie spielt man?**

*Des toten Kerls Kiste* zu spielen ist wie in Ihrem eigenen Film aufzutreten. Allerdings hängt der Ausgang des Filmes ganz von Ihnen und den anderen Gästen ab. Es gibt kein vorgefertigtes Drehbuch. Es liegt ganz allein an Ihnen zu entscheiden, wie Sie Ihre Ziele erreichen.

Die wichtigste Fähigkeit in *Des toten Kerls Kiste* ist es, Gespräche zu führen. Sie müssen mit anderen Spielern reden, um herauszufinden, wer diese sind, ob sie Ihnen helfen werden, oder ob sie gegen Sie arbeiten. Einige der Spielfiguren kennen Sie schon ein wenig, andere sind Ihnen vollkommen unbekannt.

Informationen sind der Schlüssel, um Ihre Ziele in *Des toten Kerls Kiste* zu erreichen. Daher sollten Sie versuchen, sich mit allen zu unterhalten. Vielleicht müssen Sie Informationen preisgeben, die nur Ihnen bekannt sind, um an Informationen von anderen Spielern zu kommen.

Sie haben auch eine Reihe von Fähigkeiten, die Ihnen in bestimmten Situationen Vorteile verschaffen. Allerdings haben auch die anderen Spieler Fähigkeiten, die sie gegen Sie einsetzen können!

### **Regeln und der Gastgeber**

*Des toten Kerls Kiste* hat ein paar wenige, einfache Regeln, auf die Ihr Gastgeber sein Auge haben sollte. Der Gastgeber ist neutral und sorgt dafür, dass *Des toten Kerls Kiste* reibungslos verläuft und alle ihren Spaß haben. Wenn Sie Fragen zum Spiel haben, sollten Sie sich zuerst an den Gastgeber wenden.

Und schließlich noch:

**Viel Spaß!**