

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 deine 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 dem Spiel nehmen kannst, wenn du weniger als 16 Gäste hast (Du brauchst allerdings mindestens 12 Gäste):

Hier ist eine Übersicht:

Anzahl Gäste	Männliche Rollen	Weibliche Rollen	Neutrale Rollen
12	6	4	2
13	6	4	3
14	6	4	4
15	6	4	5
16	6	4	6

Neutrale Rollen können wahlweise männlich oder weiblich gespielt werden.

Des toten Kerls Kiste wird über einen Zeitraum von drei bis vier Stunden gespielt. Dazu eignet sich am besten ein Essen in Form eines Buffets mit Fingerfood.

Eine Person ist der/die Spielleiter/in und kümmert sich um die Organisation und Koordination. Er/ Sie ist für den reibungslosen Ablauf zuständig und sorgt dafür, dass alle Spieler*innen alle notwendigen Informationen haben. Er/Sie fungiert außerdem als unparteiischer Schiedsrichter im Spiel.

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?



Das Krimispiel *Des toten Kerls Kiste* kannst du nur über die Deutsche Freeformgames Webseite kaufen:
<https://freeformgames.de/>.

Unsere Spiele gibt es ausschließlich **als Download!** Es gibt keine zeitliche Verzögerung, keine Versandkosten!

Direkt nach dem Kauf erhältst du eine E-Mail mit dem Downloadlink, mit dem du das Spiel sofort herunterladen kannst.

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

Der besondere Freeformgames Style

Des toten Kerls Kiste ist ganz anders als herkömmliche Tisch-Krimidinner! In unseren Krimispielen erhalten alle Charakter-Rollen individuelle Ziele und spezielle Fähigkeiten, die ihnen dabei helfen ihre Ziele zu erreichen.

Das Spiel lebt von vielen, kleinen 1:1 Gesprächen, in denen die Spieler/innen miteinander verhandeln, sich verbünden, erpressen oder bestehlen. Niemand kann im Voraus sagen, wie sich der Abend entwickelt, das liegt ganz in den Händen der Spieler/innen!

Freeform Krimidinner – Fragen & Antworten

Hier findest Du Antworten auf die häufig gestellten Fragen zu unseren Freeformgames Krimidinner:

- [Allgemeine Fragen zu Freeform Krimidinner](#)
- [Fragen zur Anzahl der Mitspieler / Gäste](#)
- [Tipps & Tricks für den Gastgeber](#)
- [Fragen zum Krimidinner Download](#)
- [Krimispiele für Kinder und Jugendliche](#)

Die meisten unserer Krimidinner wurden geschrieben, um sie von Angesicht zu Angesicht zu spielen. Trotzdem kannst Du auch die Krimispiele – mit ein wenig Vorarbeit – online über Videochat ausrichten. Lies dazu den Beitrag [Tipps & Tricks zum Online-Hosting](#).

Wer hat *Des toten Kerls Kiste* bereits 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.

Ist *Des toten Kerls Kiste* für Kinder und Jugendliche geeignet?

Jawohl! Dieses Krimispiel beinhaltet keine jugendgefährdenden Inhalte oder heikle Themen. Wir empfehlen *Des toten Kerls Kiste* für Spieler/innen ab 12 Jahren.

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 begehrtenwerte (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 *HMS Bully*

Eines der großartigsten königlichen Kriegsschiffe, die *HMS Bully*, fiel in die Hände einer wilden Bande unzivilisierter Lummel. 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>

Einführung zu *Des toten Kerls Kiste*

Vergiss' wer, wann und wo du bist sind – und lasse dich auf einen Abend mit Piraten, Helden, Schurken, Schatzsuchern und Mördern ein.

In *Des toten Kerls Kiste* spielst du und die anderen Gäste die Rolle einer Spielfigur auf einer karibischen Insel. Vielleicht bist du ja ein Pirat, ein Entführungsoffer, eine Eingeborene – oder vielleicht sogar ein Mörder! Du erhältst Hintergrundinformationen zu deiner Spielfigur, die beschreibt, wer du bist, welche Ziele du verfolgst, und was du über die anderen Personen weißt.

Wie spielt man?

Des toten Kerls Kiste zu spielen ist wie in deinem eigenen Film aufzutreten. Allerdings hängt der Ausgang des Filmes ganz von dir und den anderen Gästen ab. Es gibt kein vorgefertigtes Drehbuch. Es liegt ganz allein an dir zu entscheiden, wie du deine Ziele erreichen möchtest.

Die wichtigste Fähigkeit in *Des toten Kerls Kiste* ist es, Gespräche zu führen. Du musst mit anderen Spieler/innen reden, um herauszufinden, wer diese sind, ob sie dir helfen können oder ob sie gegen dich arbeiten. Einige der Spielfiguren kennst du schon ein wenig, andere sind dir vollkommen unbekannt.

Informationen sind der Schlüssel, um deine Ziele in *Des toten Kerls Kiste* zu erreichen. Daher solltest du versuchen, dich mit allen zu unterhalten. Vielleicht musst du selbst ein paar Informationen preisgeben, die nur dir bekannt sind, um an Informationen von anderen Spielern zu kommen.

Du hast auch eine Reihe von Fähigkeiten, die dir in bestimmten Situationen Vorteile verschaffen. Allerdings haben auch die anderen Spieler Fähigkeiten, die sie gegen dich einsetzen können!

Regeln und der Gastgeber

Des toten Kerls Kiste hat ein paar wenige, einfache Regeln, die dein/e Gastgeber/in (Spieleitung) im Überblick hat. Die Spieleitung ist neutral und sorgt dafür, dass *Des toten Kerls Kiste* reibungslos verläuft und alle ihren Spaß haben. Wenn du Fragen zum Spiel haben, solltest du an den Gastgeber wenden.

Und schließlich noch:

Viel Spaß!

Impressionen & Kundenfotos

