



Mord in Richman Hall

Spielanleitung – kurz erklärt

6

SPIELER

Mord in Richman Hall ist ein Krimi-Dinner für genau 6 Personen: 5 Gäste schlüpfen in vorgegebene Rollen, eine Person übernimmt als Sam Wise die Gastgeberrolle. Der Earl of Rich, von allen "Onkel Rich" genannt, ist tot – und eine der anwesenden Figuren hat ihn umgebracht. Vorgelesene Aussagekarten, freies Rollenspiel und Nachfragen führen Schritt für Schritt zur Auflösung.

Spielziel

Ihr klärt gemeinsam den Mord am Earl of Rich auf. Am Ende gibt jede Person ihren Tipp ab, wer der Täter oder die Täterin ist.

Vorbereitung

Die Gastgeberrolle verteilt die fünf Gästerollen, füllt die Einladungen aus und verschickt sie samt Top-Secret-Akten ungeöffnet. Die eingeschweißten Spielkarten und die Gastgeber-Instruktionen bleiben bis zum Dinnerabend verschlossen. Am Abend stehen Namensschilder, Stifte, Essen und ein britisch gedeckter Tisch bereit, dazu ein besonderes Likörglas mit Punkt am inneren Glasboden und 6 weitere Gläser.

So spielt ihr

- 1 Sam Wise begrüßt die Gäste, verteilt die Namenskärtchen und bittet zu Tisch.
- 2 Sam Wise liest den ersten Teil der Gastgeber-Instruktionen vor und erklärt die Regeln. Die Auflösung im Innenteil bleibt zu.
- 3 Die 48 Spielkarten werden geöffnet und an alle 6 Personen ausgeteilt, Sam Wise erhält ebenfalls Karten.
- 4 Nach der durchlaufenden Spielzug-Nummer trägt jeder seine Karten in der richtigen Reihenfolge vor.
- 5 Mit dem Joker aus der Tischmitte darf jederzeit nachgefragt werden. Freie Vermutungen und Beschuldigungen sind ausdrücklich erlaubt.

So gewinnt ihr

Nach dem letzten Spielzug, der Karte 8 von Sam Wise, nennen alle ihren Verdächtigen. Dann wird die Auflösung geöffnet und der Täter oder die Täterin benannt.

Spielziel

Alle am Tisch wollen herausfinden, wer den Earl of Rich getötet hat. Die Quelle stellt klar: Nur eine der anwesenden Figuren kann die Tat begangen haben. Über acht Runden vorgetragener Aussagen sammelt die Gruppe Hinweise, Widersprüche und Motive. Zum Schluss tippt jede Person auf eine verdächtige Figur, bevor die Auflösung vorgelesen wird.

Spielmaterial

48 Spielkarten mit Aussagen und Fragen

1 Joker

Einladungen mit Gästeliste auf der Rückseite

Top-Secret-Akten

1 Gastgeber-Instruktionen

Namensschilder bzw. Tischkarten

1 Buch mit Rollenprofilen und Essensanregungen

1 Langstieliges Likörglas (selbst zu besorgen)

6 Weitere Likörgläser (selbst zu besorgen)

Stifte und ggf. Sicherheitsnadeln (selbst zu besorgen)

Spielaufbau

- Die Rolle von Sam Wise übernimmt die gastgebende Person. Sie liest die Kurzprofile der Gratulanten im Buch und entscheidet, wer welche Gästerolle bekommt. Geschlecht und Rolle müssen nicht zusammenpassen.
- Die Rolle des Mordopfers Earl of Rich wird nicht besetzt, weil die Figur schon vor dem Dinner stirbt.
- Einen Termin für das Dinner festlegen, die Einladungen ausfüllen und die Gästenamen auf der Rückseite in die Gästelisten eintragen. Die Karten dabei nicht öffnen.
- Die verschlossenen Einladungen und die passenden Top-Secret-Akten an die Gäste verschicken.
- Nur die eigene Gastgeber-Einladung und die eigene Top-Secret-Akte zur Vorbereitung öffnen.
- Spielkarten und Gastgeber-Instruktionen bleiben eingeschweißt bzw. verschlossen, da die Instruktionen innen die Lösung enthalten.
- Namensschilder bzw. Tischkarten von Seite 90/91 ausschneiden oder kopieren. Stifte und bei Bedarf Sicherheitsnadeln bereitlegen.
- Für britische Stimmung sorgen: gedeckter Tisch, Nippes, Kerzen, leise Musik, optional Gewittergeräusche vom Band.
- Ein langstieliges Likörglas als Lieblingsglas von Onkel Rich vorbereiten: einen Punkt auf den inneren Glasboden malen oder kleben, direkt über dem Stiel. Dazu 6 weitere, möglichst anders aussehende Likörgläser eindecken.
- Essen nach eigenem Geschmack planen, Tee und High-Tea-Häppchen sollten dabei sein. Ein Buffet ist praktisch, damit Sam Wise am Tisch bleiben kann.

Spielbeginn

Sam Wise begrüßt die Gäste namentlich, stellt sich selbst vor und verteilt die Namenskärtchen. Danach geht es an den Tisch, wo der erste Teil der Gastgeber-Instruktionen vorgetragen und die Regeln erklärt werden. Anschließend werden die Spielkarten geöffnet und verteilt, und Sam Wise eröffnet die Ermittlung mit dem ersten Redebeitrag.

Spielablauf

Die Karten

Insgesamt werden 48 Karten auf 6 Personen verteilt, also 5 Gäste und Sam Wise. Jede Person hat ihre eigenen Karten, die von 1 bis 8 durchnummeriert sind. Zusätzlich steht auf jeder Karte eine durchlaufende Spielzug-Nummer. Auf den Karten stehen Aussagen und Fragen, die vorgetragen werden müssen.

Die Reihenfolge

Die Beiträge müssen zwingend in der richtigen Ordnung kommen – sowohl nach der persönlichen Nummer als auch nach der durchlaufenden Spielzug-Nummer.

- 1 Sam Wise beginnt mit dem ersten Beitrag.
- 2 Danach spricht die Person, deren Karte die nächste durchlaufende Nummer trägt.
- 3 Ein Beispiel aus der Quelle: Trägt die Karte 1 einer Person die Spielzug-Nummer 5, kommt sie dran, sobald Spielzug 4 beendet ist. Danach folgt Spielzug 6, dann 7 und so weiter.
- 4 Unter jedem Beitrag ist mit einem Pfeil vermerkt, wer als Nächstes spricht.
- 5 Es hilft, wenn die vortragende Person ihre Spielzug-Nummer kurz mit nennt.

Orientierung behalten

Wird es unübersichtlich, greift Sam Wise als Spielleitung ein und wiederholt Spielzug-Nummer, Name und Inhalt des letzten Beitrags. Als Merkhilfe kann ein Gegenstand wie eine Nuss an die jeweils nächste Person weitergegeben werden.

Der Joker

In der Tischmitte liegt ein Joker. Er unterbricht den Ablauf und darf beliebig oft genutzt werden. Wer nachfragen will, nimmt ihn in die Hand und legt ihn danach zurück in die Mitte.

Freies Spiel

Freie Redebeiträge sind erwünscht. Mutmaßen, beschuldigen und sticheln gehört dazu, und nicht jede Bemerkung muss direkt mit dem Fall zu tun haben. Die Top-Secret-Akten und die persönlichen Einladungen enthalten Improvisationshilfen, die jederzeit ausgeschmückt werden dürfen. Notizen lassen sich auf der Rückseite der eigenen Top-Secret-Akte machen.

Essenspausen

Wann gegessen wird, entscheidet Sam Wise. Eine Pause passt zum Beispiel, wenn Sam Wise selbst mit einer Karte an der Reihe ist. Solche Unterbrechungen eignen sich auch, um den Stand der Ermittlungen zusammenzufassen und Rückfragen zu klären, damit alle gleich viel wissen.

Der Spielzug

- 1 Warte, bis der Beitrag mit der vorhergehenden durchlaufenden Spielzug-Nummer beendet ist.
- 2 Nenne kurz deine Spielzug-Nummer.
- 3 Trage die Aussage oder Frage deiner Karte vor, beginnend mit deiner persönlichen Nummer 1.
- 4 Schmücke frei aus, soweit du dich an die Fakten deiner Einladung und Akte hältst.
- 5 Gib per Pfeilhinweis an die Person mit der nächsten Spielzug-Nummer weiter, bei Bedarf mit einem Gegenstand als Merkhilfe.
- 6 Zwischendurch darf jederzeit jemand den Joker aus der Mitte nehmen und nachfragen.

Sonderregeln

- Niemand darf sich selbst als Mörder bezeichnen.
- Alle müssen sich an die Angaben ihrer Einladungskarte und ihrer Top-Secret-Akte halten. Diese Fakten dürfen nicht verändert werden.
- Die Einladungen und Akten der Gäste werden beim Vorbereiten nicht geöffnet.
- Die Gastgeber-Instruktionen bleiben bis zum Schluss verschlossen, weil innen die Auflösung steht.
- Die Reihenfolge der Beiträge ist verbindlich: persönliche Nummer und durchlaufende Spielzug-Nummer müssen stimmen.
- Der Joker darf beliebig oft genutzt werden und wird nach der Nachfrage zurück in die Tischmitte gelegt.
- Scherzhafte Schlussregel: Sam Wise darf den Täter oder die Täterin zur Strafe das nächste Festmahl ausrichten lassen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, wenn Sam Wise als letzte Person die eigene Karte 8 und damit den letzten Spielzug vorgetragen hat. Dann gibt jede Person ihren persönlichen Mörder-Tipp ab, und die Gruppe kann versuchen, sich auf einen Täter zu einigen. Anschließend öffnet Sam Wise die Gastgeber-Instruktionen, fasst die Ergebnisse zusammen und nennt den Mörder oder die Mörderin. Die Quelle beschreibt keine Punktwertung und keine Regel für Gleichstände.

Tipps

- Hör aufmerksam zu. Weil die Beiträge streng nach Nummern laufen, verpasst du Hinweise, wenn du nicht folgst.
- Nutze den Joker ruhig häufig. Er kostet nichts und deckt Widersprüche in Aussagen auf.
- Schreib mit: Auf der Rückseite der Top-Secret-Akte lassen sich Namen, Zeiten und Behauptungen notieren.
- Nutze die Essenspausen, um den Stand der Ermittlungen gemeinsam zusammenzufassen.
- Spiel deine Rolle aus. Freie Beiträge, Beschuldigungen und Improvisationshilfen aus der Akte beleben die Runde, solange du die festen Fakten nicht verbiegst.

Häufige Fragen

Wie viele Personen braucht man?

Genau 6: 5 Gäste und eine gastgebende Person in der Rolle von Sam Wise. Der Earl of Rich wird nicht gespielt, weil die Figur schon vor dem Dinner stirbt.

Darf man Rollen geschlechtsunabhängig verteilen?

Ja. Laut Quelle muss ein Mann keine Männerrolle und eine Frau keine Frauenrolle übernehmen.

Wer fängt an?

Sam Wise. Die gastgebende Person trägt den ersten Teil der Gastgeber-Instruktionen vor, erklärt die Regeln und hält dann den ersten Redebeitrag.

Wie weiß ich, wann ich dran bin?

Jede Karte trägt neben der persönlichen Nummer eine durchlaufende Spielzug-Nummer. Du sprichst, sobald der Beitrag mit der Nummer davor beendet ist. Zusätzlich verweist ein Pfeil unter jedem Beitrag auf die nächste Person.

Wie oft darf der Joker benutzt werden?

Beliebig oft. Er liegt in der Tischmitte, unterbricht den Ablauf und erlaubt Nachfragen. Nach der Nutzung legst du ihn zurück an seinen Platz.

Darf man lügen oder sich etwas ausdenken?

Freies Mutmaßen, Beschuldigen und Ausschmücken ist erwünscht. Die Angaben der eigenen Einladungskarte und Top-Secret-Akte sind aber verbindlich und dürfen nicht verfälscht werden.

Darf ich mich selbst als Täter zu erkennen geben?

Nein. Die Quelle verbietet ausdrücklich, dass sich jemand als Mörder bezeichnet.

Wann wird gegessen?

Das entscheidet Sam Wise. Ein Buffet ist praktisch, und eine Pause passt gut, wenn Sam Wise selbst mit einer Karte an der Reihe ist.

Was passiert, wenn die Runde den Faden verliert?

Dann greift Sam Wise als Spielleitung ein und wiederholt Spielzug-Nummer, Name und Aussage des letzten Beitrags.

Wie endet der Abend?

Nach Karte 8 von Sam Wise geben alle ihren Mörder-Tipp ab. Danach öffnet Sam Wise die Gastgeber-Instruktionen, fasst die Ermittlung zusammen und nennt den Täter oder die Täterin.

Informationen zum Spiel

Spielart	Partyspiel
Kategorien	Partyspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 02.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/mord-in-richman-hall/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/mord-in-richman-hall/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026