

# Krimi Western



**UNDA**  
VERLAG ■

**[www.unda.at](http://www.unda.at)**

**Die aktuellen Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop**

## **Schwierigkeitsgrad der Aufführung: MITTEL**

### **Bestellnummer: 54 Ein paar Blüten zu viel - Ratekrimi (Helene Glösl)**

Einen Tag vor der Eröffnung der Kunstaussstellung werden die Kommissarin Flotte Lotte und ihr Assistent Hans Dampf gebeten, die Sicherheitsvorkehrungen im Museum zu überprüfen. Commissaire Dupont, ein französischer Kollege, der den Transport des berühmten Gemäldes Donna Lisa bewacht hat, ist auch vor Ort. Kaum ist die Kommissarin im Museum, überschlagen sich dort die Ereignisse. Zuerst fällt eine angeblich teure Skulptur zu Boden, dann ist plötzlich das wertvolle Gemälde verschwunden. Als Täter kommen eigentlich nur die fünf anwesenden Reporter und die Museumsdiener infrage. Durch eine geschickte Falle überführt die Kommissarin Flotte Lotte am Schluss den Täter. und zum Schluss präsentiert die Kommissarin einen „Überraschungstäter“.

Zirka 25 Minuten, 12 SpielerInnen mit Erzähler

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **mittel**

### **Bestellnummer: 75 Ein Reporter zu viel - Ratekrimi (Helene Glösl)**

Einen Tag vor der Eröffnung der Kunstaussstellung werden die Kommissarin Flotte Lotte und ihr Assistent Hans Dampf gebeten, die Sicherheitsvorkehrungen im Museum zu überprüfen. Commissaire Dupont, ein französischer Kollege, der den Transport des berühmten Gemäldes Donna Lisa bewacht hat, ist auch vor Ort. Kaum ist die Kommissarin im Museum, überschlagen sich dort die Ereignisse. Zuerst fällt eine angeblich teure Skulptur zu Boden, dann ist plötzlich das wertvolle Gemälde verschwunden. Als Täter kommen eigentlich nur die fünf anwesenden Reporter und die Museumsdiener infrage. Durch eine geschickte Falle überführt die Kommissarin Flotte Lotte am Schluss den Täter. und zum Schluss präsentiert die Kommissarin einen „Überraschungstäter“.

Zirka 25 Minuten, 13 SpielerInnen mit Erzähler

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **mittel**

### **Bestellnummer: 198 Ein Grad zu viel - Ratekrimi (Rudolf Gigler)**

In Hinterkleinkirchen herrscht das blanke Entsetzen. Wenige Tage vor Beginn der Weltmeisterschaft im Eisstock-Weitschießen wird auf den Lokalmatador und mehrfachen Weltmeister Josef Kraftlackel in der Finsternis ein tätlicher Angriff versucht. Er kommt dabei nicht zu Schaden, legt sich aber fest, dass er so lange keinen Eisstock in die Hand nehmen wird, bis der Täter gefasst ist. Eine Katastrophe für den Veranstalter, da Josef Kraftlackel der absolute Star ist und ein Großteil des Publikums nur seinetwegen kommt. Die Kommissarin Flotte Lotte mit ihrem Assistenten Hans Dampf wird zu Hilfe gerufen, um den Fall zu klären. Es gibt viele Verdächtige und zum Schluss präsentiert die Kommissarin einen „Überraschungstäter“.

Zirka 25 Minuten, 11 SpielerInnen mit Erzähler

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **mittel**

### **Bestellnummer: 195 Eine Vase zu viel - Ratekrimi (Rudolf Gigler)**

In der Villa des Großunternehmers Hilger wird eine Party gefeiert. Plötzlich fällt der Strom aus und in der Villa herrscht für einige Zeit Dunkelheit. Als die Lichter wieder angehen, fehlt eine kostbare chinesische Vase. Die zur Aufklärung des Falls gerufene Kommissarin Flotte Lotte und ihr Assistent Hans Dampf beginnen mit den einzelnen Verhören. Zu Beginn scheint es so, als ob jeder der Anwesenden der Dieb sein könnte. Doch einer nach dem anderen kann den Verdacht entkräften, bis schlussendlich der Täter feststeht. Er hat sich mit einem Satz verraten.

Zirka 25 Minuten, 11 SpielerInnen mit Erzähler

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **mittel**

### **Bestellnummer: 196 Ein Schuss zu viel - Ratekrimi (Rudolf Gigler)**

In die Villa des Aktienhändlers Hartmann wurde eingebrochen und es wurden Bargeld und Aktien gestohlen. Bei dem Einbruch fielen auch drei Schüsse. Es gibt einige Verdächtige, die auch Gründe für den Diebstahl hätten. Da wäre Herr Kurz, der Nachbar, der von Herrn Hartmann um seine Ersparnisse gebracht wurde. Außerdem schießt er manchmal auf Katzen. Des Weiteren ein Obdachloser, der die gleiche Schuhgröße wie die gefundenen Schuhabdrücke im Garten hat. Das junge, arbeitslose Pärchen mit Geldsorgen kommt ebenso in den Verdacht wie der Gärtner und die Putzfrau. Dem Täter ist nur ein kleiner Fehler passiert, der ihn schlussendlich überführt.

Zirka 25 Minuten, 11 SpielerInnen mit Erzähler

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **mittel**

**Bestellnummer: 197 Ein Testament zu viel - Ratekrimi (Rudolf Gigler)**

Der Notar Dr. Kleeberger ist überfordert. Nach dem Ableben seines Klienten Jakob Silbereisen, dessen Testament er seit einem Jahr in Verwahrung hat, tauchen plötzlich vier weitere Testamente auf. Alle tragen die Originalunterschrift von Herrn Silbereisen. Der Notar ruft die Kommissarin Flotte Lotte und ihren Assistenten Hans Dampf zu Hilfe. Sie sollen herausfinden, wer nun wirklich erbt. Ist es die Nichte oder der Neffe von Herrn Silbereisen? Oder die Hausdame Nora, die jahrelang bei Herrn Silbereisen beschäftigt war? Vielleicht aber erbt auch der chinesische Koch? Und welche Rolle spielt bei den vielen Testamenten der Gärtner? Hätte der Täter beim Verfassen des gefälschten Testaments nicht einen gravierenden Fehler gemacht, wäre es für die Kommissarin Flotte Lotte und Hans Dampf sehr schwierig gewesen, den Fall zu klären.

Zirka 25 Minuten, 10 SpielerInnen mit Erzähler

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **mittel**

**Bestellnummer: 194 Wer ist der Täter - Ratekrimi (Helene Glösl)**

Im Hotel Sonnenhof herrscht große Aufregung. Aus einem Gästezimmer wurden wichtige Unterlagen eines Forschers gestohlen. Zwei Kommissare versuchen, den Fall aufzuklären. Es gibt viele Verdächtige: Ist es der übereifrige Page? Oder vielleicht der Koch, der Wiener Schnitzel mit Majoranosoße zubereitet? Vielleicht ist es aber auch einer der anderen Forscher, der es auf die Baupläne des neuen Solarkraftwerks abgesehen hat. Fragen über Fragen, aber der Täter verrät sich schlussendlich durch falsche Angaben selbst.

Zirka 25 Minuten, 13 SpielerInnen mit Erzähler

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **mittel**

**Bestellnummer: 122 Die Kriminacht (Gerald Prüller)**

Eine Gruppe Schüler verbringt mit ihrer Lehrerin eine Nacht auf der Reinsburg. Der Ausflug birgt für sie viele Überraschungen. Zuerst verwechselt der Minnesänger seinen Auftritt und erscheint als Rocksänger, dann fallen den Kindern zwei Männer auf, die sie für Bankräuber halten. In einer gewagten Aktion wollen die Kinder die Räuber überführen, fangen aber ein nettes Ehepaar, das sich auch im Hotel einquartiert hat. Doch dann wendet sich das Blatt und es stellt sich heraus, dass das Ehepaar die gesuchten Bankräuber sind.

Zirka 20 Minuten, 13 und mehr SpielerInnen

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **mittel**

**Bestellnummer: 055 Schuss um Mitternacht (Paula Daniel)**

Ein geiziger Geschäftsmann, wird von allen um Geld gebeten. Seine Kinder wollen mehr Taschengeld, sein Personal mehr Lohn. Beim Öffnen seiner Post mit dem Brieföffner verletzt er sich und blutet. Kurz darauf wird auf ihn geschossen. Vor Schreck fällt er in Ohnmacht, und nachdem er aus dieser erwacht, flüchtet er aus dem Haus. Die Sekretärin entdeckt am nächsten Morgen die Blutspuren und meldet einen Mord. Ein Kommissar macht sich auf die Suche nach dem „Täter“.

Zirka 25 Minuten, variabel bis zu 10 SpielerInnen

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **mittel**

**Bestellnummer: 066 Der wilde, wilde Westen (Paula Daniel)**

Die Black-Money-Brüder, eine gefürchtete Bande, statten der Blue Hill City einen Besuch ab. Alle Bewohner sind in Panik, außer Jonny, der Held des Wilden Westens. Bei einer Schlägerei im Big Bottle Saloon bleibt er erstmals Sieger gegen den schrecklichen Bill, den furchtbaren Ben und den grausamen Jack. Beim traditionellen Banküberfall nehmen sie Mary, eine schöne junge Westernlady, als Geisel mit. Aber Jonny, der Held, befreit sie und die Black-Money-Brüder bekommen ihre gerechte Strafe.

Zirka 15 Minuten, variabel bis zu 20 SpielerInnen

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **mittel**

**Bestellnummer: 062 Das krumme Ding (Thomas Koller)**

Joe plant mit seinem Freund Jack einen Banküberfall. Jack bekommt jedoch plötzlich Bedenken und steigt aus. Darauf beschließt Joe, das „krumme Ding“ allein durchzuführen. Vor der Bank entscheidet er schließlich, den Überfall doch nicht zu tätigen. In diesem Moment wird das Geldinstitut von einem anderen Räuber überfallen, dem die Flucht gelingt. Die gerufene Polizei hält Joe für den Räuber. Jane, Joes Frau, bittet Jack, sie bei der Suche nach dem wahren Täter zu unterstützen. Jack lässt sich lange bitten. Bald klärt sich auf, warum er nicht helfen will. Er hat das „krumme Ding“ gedreht.

Zirka 25 Minuten, variabel bis zu 10 SpielerInnen

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **mittel**

## **Schwierigkeitsgrad der Aufführung: ANSPRUCHSVOLL**

### **Bestellnummer: 064 Jam Bond oder das Marmeladeimperium schleckt zurück (Rudolf Gigler)**

Der frühere Geheimagent seiner Majestät, Jam Bond, investiert einen großen Teil seiner Abfertigung in eine Marmeladenfabrik, die durch massive Werbung bald floriert. Damit trifft er Igor Marmladrowitsch, der ebenfalls ein riesiges Marmeladenimperium aufgebaut hat, hart. In Wirklichkeit aber tarnt dieser damit sein Agentennetz. Igors Tochter versucht mit weiblichen Waffen, das Rezept von Bonds Marmelade zu bekommen, was ihr auch gelingt. Aber Jam Bond holt sich mit Hilfe seines früheren Kollegen, Inspektor Columbus, das Rezept zurück und gewinnt zum Schluss auch noch das Herz von Igors Tochter.

Eine äußerst amüsante Agentenparodie, die durch den Erzähler getragen wird. Die Schauspieler agieren teilweise pantomimisch.

Zirka 40 Minuten, 8 SpielerInnen mit Erzähler

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **anspruchsvoll**

### **Bestellnummer: 109 Rostende Colts oder Pannen am Set**

**(Hans Georg Kraus)**

Eine Westernszene soll gedreht werden, doch eine Panne jagt die andere: Mal kommt die Hauptdarstellerin nicht von der Maske, mal bringt es der Westernheld Ben Bullauge nicht fertig, seine Filmpartnerin zu küssen, weil sie nach Knoblauch riecht. Der Regisseur, verliert zusehends die Nerven. Unwillig verscheucht er die Produktionsassistentin, die immer wieder ins Studio platzt und vergeblich versucht, etwas Wichtiges loszuwerden. Sie kann sich aber erst am Ende des Stückes Gehör verschaffen und dem Regisseur mitteilen, dass die Szene inzwischen gestrichen wurde.

Zirka 20 Minuten, 9 SpielerInnen

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **anspruchsvoll**