

COSSI CRIMES

Mordspaß
garantiert!

**Das Krimipicknick
der Fairtrade-Städte
Markkleeberg und Leipzig**



Stadt Leipzig



Hinweise am Abend für Otis

Willkommen zum Spiel!

Die Hinweise für den Abend sind in 3 Runden aufgeteilt. Jede Runde hat die jeweilige Rundenummer als Überschrift und am Ende der Runde steht ganz eindeutig "Ende Runde XY", damit ihr wisst, wann die jeweilige Runde zu Ende ist. Wenn das dort nicht zu lesen ist, dürft ihr nochmal blättern/scrollen.

Bevor ihr mit Runde 1 beginnt, empfiehlt sich eine Vorstellungsrunde. Nennt kurz euren Rollennamen und gebt so viele Informationen preis, wie ihr möchtet.

Beginnt danach mit Runde 1. Ab dem Zeitpunkt gilt die konkrete Anweisung: Gebt alles preis, was ihr über andere in euren „Hinweisen für den Abend“ erfahrt.

Wichtig ist hierbei: Persönliche Beziehungen aus dem echten Leben (Freundschaften, Verwandtschaft, Liebesbeziehungen, etc.) entbinden euch nicht von dieser Regel!

Alles, was ihr über eure Rolle erfahrt, dürft ihr für euch behalten, wenn ihr nicht konkret darauf angesprochen werdet. Natürlich könnt ihr es aber auch von selbst preisgeben, wenn ihr möchtet.

Bsp.: Wenn ihr seht, wie Rotkäppchen den Froschkönig von der Schaukel stößt, müsst ihr das sagen. Ihr müsst allerdings nicht von selbst preisgeben, dass ihr das gesehen habt, während ihr selbst gerade die Krone der Königin stehlen wolltet. Wenn ihr allerdings direkt danach gefragt werden, müsst ihr es zugeben.

Der/die Mörder*in darf als einzige Person des Spiels lügen.

Wenn ihr eine erfragte Information (noch) nicht habt, da sie nicht im Rollenheft oder in der jeweiligen Runde steht, heißt es: kreativ werden. Beachtet hierbei jedoch, dass ihr ausgedachte Informationen anpassbar halten müsst, falls ihr später zufällig genau diese Informationen doch noch erfahrt.

Runde 1 beschreibt euch im zeitlichen Ablauf die letzten Wochen und vielleicht Monate. Sie enthält teilweise weit zurückliegende Situationen und Erlebnisse, damit ihr besser versteht, wer ihr seid, wer die anderen sind, wer das Opfer ist/war und wie ihr zu ihm standet.

In Runde 2 befinden wir uns im zeitlichen Ablauf etwas näher am Abend des Geschehens. Es geht um die letzten Tage, höchstens 3 Wochen. Dort sind besonders viele Dinge vorgefallen, die das Geschehene am heutigen Abend bedingt und ausgelöst haben.

Und Runde 3 beschreibt final die letzten Minuten vor dem Verbrechen. Natürlich habt ihr all diese Situationen zu Beginn eures Spiels bereits erlebt, nichtsdestotrotz erfahrt ihr diese Informationen gestaffelt, um das Spiel spannend zu gestalten, ein Spielen miteinander zu ermöglichen und euch nicht mit allen Informationen auf einmal zu überfluten.

Was die Todesursache war, erfahrt ihr erst in Runde 3.

Am Ende von Runde 3 sammelt ihr noch einmal alle Informationen und stimmt dann gemeinsam ab, welche der Verdächtigen für euch als Täter*in in Frage kommen.

Außerdem hat euer/eure Gastgeber*in den Ordner "Beweise" und die Datei „Auflösung“ heruntergeladen oder sogar ausgedruckt. In manchen Runden werden einige von euch aufgefordert, einen entsprechenden Beweis für alle sichtbar zu präsentieren. Zu Beginn der Runde findet ihr die Aufforderung „Schau dir Beweis XY an“. Präsentiert ihn an passender Stelle im Gespräch. Die Texte der Runden zeigen euch, wann diese passende Stelle ist. Andernfalls könnt ihr auch mithilfe des Beweises das Gespräch beginnen und in die entsprechende Richtung lenken.

Beweise müssen von allen gezeigt werden, wenn sie dazu aufgefordert werden.

Der/die Mörder*in darf zwar lügen, er/sie darf keine Beweise unterschlagen!

Nachdem in Runde 3 der Gesprächsstoff ausgeht und alle Informationen mitgeteilt wurden, stimmt ihr ab, wer eurer Meinung nach am verdächtigsten ist.

Lest danach die Auflösung laut vor.

Tipps zum Spiel:

Wenn es in einer Runde stagniert und ihr euch nichts mehr zu sagen habt, sprecht es an oder macht euch sogar hierfür im Vorfeld ein Zeichen aus – zum Beispiel das Hochhalten eures Rollenheftes. Wenn dann alle der Meinung sind, es ist alles gesagt, geht zur nächsten Runde über!

Lies nicht vom Blatt ab. Rede frei, als hättest du das Gelesene tatsächlich erlebt.

Lies in diesem Heft nur die Informationen für die aktuelle Spielrunde. Weiterblättern nach dem Rundenende ist nicht erlaubt. Du kannst aber jederzeit die Informationen der vorangegangenen Spielrunden nachlesen oder in deine Rollenbeschreibung schauen.

Und nun - viel Spaß beim Spiel!

Ausgangssituation

Wie bereits in der Spielanleitung geschildert, erfahrt ihr im Spiel manche Dinge erst später, die ihr in einem realen Zeitverlauf in der realen Welt zum Zeitpunkt des Geschehens bereits wissen würdet. Dies geschieht, damit das Spiel einerseits bis zum Schluss spannend bleibt und nicht sofort auserzählt ist, jedoch auch, um euch nicht mit einer Flut an Infos zu überfordern.

Ihr befindet euch am Cospudener See, dem „Cossi“ und es ist der Tag des Verbrechens. Das Verbrechen ist bereits geschehen, entdeckt und gemeldet. Die Polizei ist vor Ort, der Notarzt hat den Totenschein ausgestellt.

Kurz nach der Entdeckung des Toten begann es zu regnen. Es scheint, als unterstreiche der Himmel die Dramatik des Geschehens. Die Polizei unter der Leitung von Kommissarin Spatz steckt noch mitten im Sichern des Tatorts. Eine kurze Befragung durch sie hat bereits stattgefunden, jedoch nur um den Ablauf des Abends grob zu skizzieren. Die Zeit ist schon vorangeschritten und im Zuge des Unwetters wurde euch ein Unterstand aufgebaut, da es sich bei euch um die Hauptverdächtigen handelt.

Ihr sitzt nun beisammen und wartet, dass ihr endlich befragt werdet. Es wird langsam dunkel und eure Köpfe sind voll mit Fragen und schemenhaften Erinnerungen an das Opfer.

Nach und nach versucht ihr nun selbst ein bisschen zu forschen, wer womöglich der/die Mörder*in von Michi Moneymaker gewesen sein könnte.

Ihr beginnt, zu rekapitulieren und sammelt nun Beweise und Informationen, die die jeweiligen Personen nur stückchenweise und nicht gerade freiwillig preisgeben. Auch eure Handyfotos, die ihr am Abend gemacht habt, können an passender Stelle eine große Rolle spielen. Manche eurer eigenen Erinnerungen kommen auch bei euch erst im Laufe der Gespräche wieder zu Tage.

Und so beginnt euer „Spiel“ ...

Runde 1

Michi und du, ihr wart schon zehn Jahre zusammen und seit 7 davon „fairheiratet“. Seit einiger Zeit jedoch steht etwas zwischen dir und deinem geliebten Michi. Eure Hoffnungen, Träume und Ziele haben sich verändert. Vielmehr haben sich seine verändert. Er hat mit seinem Onlinevertrieb viel Geld gemacht und steif und fest behauptet, alles gehe mit (ge-)rechten Dingen zu. Das konntest du nicht so recht glauben.

Außerdem hattest du auch das Gefühl, dass er sich privat von dir entfernt. Du hast mehrfach versucht, mit ihm zu sprechen, aber er wich dir aus und sagte stets, das sei alles nur wegen der Arbeit. Das Unternehmen verlange ihm aktuell viel ab, er habe die Zeit nicht, sich gerade viel auf dich zu konzentrieren.

Na gut, dachtest du dir lange. Bis er eines Tages, vor etwa drei Wochen, das falsche Handy mit zur Arbeit nahm. Es fiel dir auf, als dein Pin es nicht entsperren konnte. Du hast natürlich sofort mit seinem Code versucht, doch auch dieser funktionierte nicht. Er musste ihn geändert haben. Ihr hattet euch einmal geschworen, keine Geheimnisse voreinander zu haben, und nun das.

Du hast dich entschieden, einen Spaziergang im Clara Park zu machen und hast eine Weile überlegt, ob du das Handy dennoch versuchen solltest zu entsperren, um raus zu bekommen was er verheimlicht. Nur 2 Versuche hast du gebraucht, um es zu schaffen, als du dich schließlich doch entschieden hattest es zu tun. Es war das Gründungsdatum seiner Firma. Er war ja so durchschaubar. Doch was du dann gesehen hast, verschlug dir die Sprache und ließ dir die Tränen in die Augen steigen. Du musstest dich auf eine Bank setzen.

Er betrog dich mit Aisha Schulze aus der Stadtverwaltung. Mehr als eindeutige Nachrichten machten es dir klar. Du hast dort eine Weile gegessen und geweint. Mit nur einem Blick in das Telefon deines Mannes hattest du jeden Glauben an ihn verloren. Was für ein Mistkerl.

Du bist aufgestanden und völlig kopflos davongegangen. Auf dem Weg nach Hause jedoch hast du dich gefangen. Du würdest dir erstmal nichts anmerken lassen. Das Handy würdest du unauffällig zurücklegen.

Da fiel dir auf, dass du das Handy im Park vergessen hattest! Du bist zurückgeeilt und hast festgestellt, dass das Handy glücklicherweise noch auf der Bank lag, auf der du es hattest liegen lassen.

Ende Runde 1

Runde 2

Vor 2 Tagen warst du Trinken. Das hat dich alles so fertiggemacht, du musstest den Frust und die Enttäuschung einfach irgendwie betäuben. Zu Hause gab es keinen Alkohol.

Michi hatte von Geburt an einen Herzfehler und nahm seit jeher täglich Tabletten dafür. Er musste streng darauf achten, was er aß und trank. Die Tabletten hatten starke und lebensgefährliche Nebenwirkungen mit allem, was Vergoren war. Also gab es zu Hause nichts dergleichen. Käse, Essig-Öl Dressings oder Alkohol waren also nie eine Option bei euch zu Hause. Da er mal wieder bis spät in die Nacht „arbeitete“, war er gar nicht daheim.

Du musstest dich von dem Schock erholen. Von all den Schocks. Alles war furchtbar. Du bist allein in euer gemeinsames Lieblingsrestaurant gegangen, hast dir den größten Walnuss-Feta-Salat mit Essig-Öl Dressing bestellt, eine Käseplatte und 3 Flaschen Wein. Dazu eine Schale Nüsschen, denn Michi war auch noch allergisch gegen die meisten Nüsse. Du hast dir richtig was gegönnt.

Erst in den späten Nachtstunden am gestrigen Tag bist du stark wankend nach Hause gekommen. Michi war nicht da.

Du hast ein paar Sachen gepackt und bist mit einem Koffer erstmal, immer noch stark schwankend, ins Hotel gezogen. Da war die Sonne gerade aufgegangen.

Ende Runde 2

Runde 3

Schaue dir Beweis 5 und 8 an. Zeige sie jedoch erst an passender Stelle.

Am Tag der Verkündung bist du früh zurück in eure Wohnung gegangen. Du wolltest Michi zur Rede stellen, doch er war nicht da. Es fehlten auch einige Sachen aus seinem Schrank. Er scheint, wie du selbst auch, für ein paar Tage ausgezogen zu sein. Aber er hatte seine Tabletten vergessen, und du wusstest, diese waren heute umso wichtiger, da er umso gestresster sein würde. Eigentlich hattest du dir bereits überlegt, dass du gar nicht zur Verkündung gehen wolltest, aber du kanntest seinen Zeitplan zuletzt nur noch ungenau. Er trug seine Termine nicht mehr in euren gemeinsamen digitalen Kalender ein. Am Cossi war heute eben einfach die Gelegenheit, ihm die Tabletten noch zu übergeben. Reden konntet ihr auch noch im Nachhinein.

Du bist mit dem Rad am See angekommen und hast noch eine Weile gewartet, um Mut zu sammeln für eure Begegnung. Die Firma, die mit den Vorbereitungen für das Event beauftragt worden war, hatte ganze Arbeit geleistet. Gedeckte Tische und Bänke standen bereit, sogar die Hängematte von Kaffee Kim hing schon. Für das leibliche Wohl war offiziell Kim mit dem KaffeeFahrrad und der kleinen Salattheke zuständig, jedoch wurde sicherheitshalber noch eine weitere Cateringfirma für Sekt und Snacks beauftragt.

Du sahst gerade, wie Michi sich einen Kaffee am KaffeeFahrrad holte. Kim wuselte gerade an der Salattheke herum. Und du sahst Aisha an einem der Tische 2 Gläser nehmen und den Inhalt in den Sand schütten. Dann füllte sie die beiden Gläser mit einer Flüssigkeit aus einer Flasche aus ihrer Handtasche wieder auf. Dann stellte sie ein kleines Schild neben diese beiden Gläser.

Präsentiere an passender Stelle Beweis 5.

Du hast noch drei Mal tief durchgeatmet und bist zu Michi gegangen. Auf dem Weg zu ihm lief Aisha an dir vorbei, in Richtung Parkplatz. Wenn Blicke töten könnten, wäre Michi wieder nun dein. Michi, der gerade einen tiefen Schluck aus seinem durchsichtigen Kaffeebecher genommen hatte. Was für ein riesiger Kaffee, aber der Becher war schon so gut wie leer. Der Bodensatz war dunkelrot. Auf einem Aufsteller fandest du auch mit Kreide das Tagesangebot. Irgendwas mit Himbeermus oder so. Die Fruit Week.

Als du vor deinem Michi standest, verschlug es dir jedoch die Sprache. Du konntest ihm noch nie lange böse sein und auch dieses Mal war es so - du warst wie verzaubert. Er lächelte dich charmant an, sagte, dass er extra eine neue Schachtel Tabletten gekauft hatte und deine eigentlich nicht brauche. Michi meinte: „Danke für die Tabletten. Du bist so süß. Ich habe durch die anstehende Aufregung tatsächlich vergessen, heute schon eine zu nehmen. Danke! Iss du den Kuchen, der ist bestimmt so süß wie du!“. Dabei nahm er eine Tablette aus deinem Blister, spülte sie mit dem letzten Schluck Kaffee herunter und gab dir seinen Kuchen.

Er gab dir einen Kuss auf die Wange meinte er brauche vor der Veranstaltung noch einen Moment Ruhe in der Hängematte von Kaffee Kim. Das mache er zuletzt immer so, sagte er. Das wäre der perfekte Powernap. Kaffee trinken und dann 20 Minuten schlafen, bis das Koffein wirke.

„Na gut.“, sagtest du. „Aber nach dem Event reden wir beide mal in Ruhe!“ und dann hast du versucht, cool zu sein und zu zwinkern. Er zwinkerte zurück. Als du dich von ihm weggedreht hast, hast du dir Tränen aus den Augen gewischt. Den restlichen Blister Tabletten hast du in den Mülleimer werfen wollen. Er brauchte sie ja jetzt nicht mehr. So wie dich. Der Blister fiel neben den Müll, aber es war dir egal.

Auf dem Weg zurück zum Parkplatz, hast du das Stück Kuchen in einem Stück gegessen. Es schmeckte staubig und nach Haselnuss.

Als um 16 Uhr alle wichtigen und schaulustigen Gäste der Veranstaltung eingetroffen waren, fehlte nur noch einer: Michi Moneymaker. Seit einer Weile hatte ihn keiner mehr gesehen und man vermutete schon, dass er sich bereits wieder im Moneymaking – Modus befand, versunken in eine neue, gewinnbringende Idee. Aber nein. Als Aisha auf die Idee kam, er könne noch immer in der Hängematte liegen und ein Nickerchen halten, schickte man den Pfadfinder Willy hinauf, um die Vermutung zu überprüfen. Ein Schrei hallte sogleich über den See, als Willy feststellen musste, dass Michi Moneymaker wohl nicht mehr am Leben war.

Präsentiere Beweis 8.

Ende Runde 3