

# COSSI CRIMES

Mordspaß  
garantiert!

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



Stadt Leipzig



# Hinweise am Abend für Kaffee Kim

## **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

**Schaue dir Beweis 1 an. Zeige ihn jedoch erst an passender Stelle.**

Du bist das Kind von Ilona und Torsten Meirich. Gleich nach dem Abitur 2003 hast du mit Moneymaker zusammen BWL studiert. Damals hieß er noch Müller und war wie du auch auf höhere Ziele aus. Ihr hattet große Pläne, an deren faire Durchführung ihr stets geglaubt habt. So dachtest du zumindest. Ihr habt euer gesamtes Kapital in euer Projekt eines fairen Onlineversandhandels hinein investiert. Doch er hat dich betrogen und verraten. Er verspekulierte sich und das Unternehmen scheiterte kläglich. Du hast dabei alles verloren, er hingegen stand danach noch auf sicheren Beinen und konnte ein ganz eigenes Imperium gründen. Er hatte nämlich nicht all sein Geld investiert.

Du musstest Privatinsolvenz anmelden und hast dich noch jahrelang nach Ablauf der siebenjährigen Frist der Privatinsolvenz unter widrigsten Bedingungen am Leben gehalten. Du musstest sogar zurück zu deinen Eltern ziehen. Geholfen hat dir immer dein Glaube an das Gute. Und nach jedem weiteren Tiefpunkt, nach jeder weiteren Kreditabsage von jeder möglichen Bank, hast du erkannt, so geht es nicht weiter.

Und schließlich, kürzlich hast du dich aufgerafft. Du hast deine Eltern endlich gebeten, dich zu unterstützen. Und mit viel Hohn und Spott haben sie eingewilligt, dir Geld zu geben. Für dein KaffeeFahrrad. Du hast ihnen aber vorsichtshalber erst im Nachhinein gesagt, was du vorhast. Sie hätten es dir sonst nicht gegeben, vermutest du. Zum Glück wollten sie das Geld trotzdem nicht zurück. Deine Mutter arbeitet in der Stadtverwaltung und dein Vater ist Schuldirektor kurz vor dem Ruhestand. Beide wussten es immer besser und lassen dich das auch wissen. Sie haben über deine Pläne immer nur den Kopf geschüttelt. Doch sie gaben dir Geld. Sie gaben dir neue Hoffnung.

Aber Moneymaker wäre nicht Moneymaker, wenn er diese neue Hoffnung nicht wie eh und je zerstört hätte. Er kam recht häufig an den Cossi und konnte es sich nicht nehmen lassen, sich über dich lustig zu machen. Du hast dir das eine Weile gefallen lassen, dann wolltest du Klarheit schaffen und bist zu ihm gegangen.

Er verließ gerade sein Haus. Eine innere Stimme sagte dir, dass es eine gute Idee sei, ihm zu folgen. Ihr seid beide eine Weile hintereinander gelaufen, du immer auf gut Abstand, bis zu einem Haus, in dessen Briefkasten er etwas stopfte. Dann ging er grinsend davon. Du bist zum Briefkasten gegangen und hast eine alte Schülerzeitung herausgeholt. Darin war ein Foto eines Teenagers in einem zu engen Wurmkleid, der durch einen Schulkorridor lief. Unter dem Bild stand auch der Name des Schülers. Es war Willy Wawrczeck. Der unscheinbare, nette Herr, der sich immer mal einen Kaffee bei dir kaufte. Es war auch Wawrczecks Briefkasten. Du hast nicht verstanden, was da vor sich ging. Du hast die Zeitung wieder in den Briefkasten gestopft und bist gegangen. Moneymaker war einfach ein Mistkerl.

**Präsentiere an passender Stelle Beweis 1.**

**Ende Runde 1**

## Runde 2

Vor 3 Tagen hast du Fred dein Geheimnis verraten. Alle Gefühle von damals sind in dir dabei nochmal ordentlich hoch gekocht. Du hast ihm genau erzählt, wie es zu deiner Pleite und deinem privaten Tiefpunkt kam. Du hast ihm erzählt, dass Moneymaker an allem schuld war und dass dir letztlich deine sturen und verbitterten Eltern aus der Misere retten mussten. Was für eine Schmach. Fred war entsetzt. Er kannte Moneymaker selbst nur wenig und wenn dann vor allem beruflich, jedoch schürte das auch bei ihm einen tiefen Hass.

Einen Tag später warst du bei deinen Eltern, um nach etwas mehr Geld zu fragen. Es war dir unangenehm, jedoch hattest du keine Wahl. Deine Mutter lachte höhnisch und fragte dich, wozu du dies alles machen würdest. Das ganze faire Zeugs sei sowieso nichts, was sich durchsetzen würde. Ihre Kollegin Aisha Schulze hatte ihr auch schon erzählt, dass Michi Moneymaker den Vorsitz für das neue Kompetenzzentrum zugesprochen bekommen würde und, dass er ja nun auch gar nichts mehr mit all diesem fairen Kram am Hut habe. Er würde es richtigmachen, sagte sie. Und Aisha müsse das ja am besten wissen, wo sie ihm doch das Bett wärmt. Wie widerlich!

Das war genug. Das war eindeutig zu viel. Du musstest handeln.

**Ende Runde 2**

## Runde 3

Heute war es so weit. Du hast lange überlegt, wie du es machst, sodass man dir nichts nachweisen könne. Du wusstest von früher, dass Moneymaker von Geburt an einen Herzfehler hatte und täglich Medikamente dafür nahm, und du hast herausgefunden, dass es im Alter nicht besser geworden war. Du wusstest, dass er nichts Vergorenes essen oder trinken durfte, da er diese Tabletten nahm. Sonst wäre die Gefahr groß, dass er einen Herzinfarkt bekäme. Du hast lange überlegt. Seit Monaten kam Moneymaker fast täglich zu Deinem KaffeeFahrrad und kaufte Kaffee. Ganz besonders angetan hatten es ihm die speziellen Angebote. Schon seit geraumer Zeit hast du eine kleine, transportable Salattheke an deinem Rad angebracht. Es gab frisches Gemüse und Dressings. Mit und ohne Essig.

Und vor einer Woche hast Du die „Fruit Week“ ausgerufen. Jeden Tag kam der Latte mit einem anderen Fruchtputee daher. Heute hast du Himbeermus gewählt. Himbeermus ist dunkel und schmeckt sehr intensiv. Intensiv genug, um die Geheimzutat zu übertünchen, die du hineinmischen wolltest. Balsamico-Himbeeressig. Du warst wie jeden Tag gleich ab dem späten Vormittag am KaffeeFahrrad.

Die Firma, die mit den Vorbereitungen für das Event beauftragt worden war, hatte ganze Arbeit geleistet. Gedeckte Tische und Bänke standen bereit, deine Hängematte für die Gäste hattest du auch schon festgemacht. Für das leibliche Wohl warst offiziell du mit deinem Kaffee und deiner Salattheke zuständig, jedoch wurde sicherheitshalber noch eine weitere Cateringfirma für Sekt und Snacks beauftragt.

Zuerst tauchte Willy an deinem KaffeeFahrrad auf, dann Aisha. Die beiden unterhielten sich nicht. Das Schweigen zu beobachten war unangenehm.

Dann kamen Moneymaker und Hildegard. Moneymaker hielt ein Stück Kuchen in der Hand, welches er Willy zum Halten gab, während er selbst Aisha begrüßte und sich den Schuh zuband. Man konnte Willy ansehen, wie er vor Wut kochte, dass er den Kuchen halten musste. Er drehte sich von den anderen weg und krümelte irgendetwas auf den Kuchen, ehe er ihn Moneymaker zurückgab. Du glaubst, es war Dreck aus seiner Hosentasche. Oder wollte er ihn etwa auch vergiften? Bei dem Gedanken musstest du schmunzeln.

Nachdem sich alle begrüßt hatten, zerstreuten sie sich. Aisha verschwand in Richtung Parkplatz. Willy ging an den See. Hilly verschwand auf der Toilette. Moneymaker kam zu dir. Er bestellte das Tagesangebot, den Frozen-Raspberry-Iced-Latte, normale Größe. Du sagtest, zur Feier des Tages würdest du ihm einen extra großen machen. Du wusstest, wie gierig er war. Er nahm an. Kaffee tue ihm gut, sagte er. Du hast gelächelt und gesagt "Kaffee tut immer gut." und ihm eine Riesenportion gemacht. Ein größerer Becher heißt mehr Platz für mehr Essig. Und mit dem hast du nicht gegeizt. Das war dein Moment.

Er trank den Kaffee schnell und gierig. Als er ihn beinahe geleert hatte, kam Otis und gab ihm einen Tablettenblister. Moneymaker lachte, nahm eine, spülte sie mit dem letzten Rest Kaffee herunter und gab seinem Mann einen Kuss. Außerdem gab er ihm den Blister zurück und auch das Stück Kuchen. Sie sprachen noch ein paar wenige Worte und dann ging Moneymaker in Richtung Hängematte. Otis verließ weinend und Kuchen kauend die Szenerie. Den Blister

warf er neben den Mülleimer. Was das wohl für Tabletten waren? Sehr mysteriös, wollte sein Mann ihn etwa töten? Das kann er sich nicht vorstellen, oder etwa doch?

Hilly kam in diesem Moment vom Klo zurück, kurz danach näherte sich Fred Fairdinand dem KaffeeFahrrad.

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.

**Tipp: Für dich wird es nun vielleicht knapp. Stelle daher viel die Aussagen der anderen in Frage, um Unsicherheiten zu schüren.**

**Ende Runde 3**