

COSSI CRIMES

Mordspaß
garantiert!

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



Stadt Leipzig



Hinweise am Abend für Hilly

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 2 an. Zeige ihn jedoch erst an passender Stelle.

Schon seit einer Weile ist dir Michi Moneymaker ein Dorn im Auge. Dieser Emporkömmling tut so, als läge ihm etwas am Fairen Handel, aber eigentlich schadet er ihn, wo er nur kann. Denn vor allem geht es Moneymaker um Profit. Er hat alles getan, um sich in ein rechtes Licht zu rücken, doch das konnte nicht stimmen, das durfte nicht stimmen. Irgendwas ist da faul. Du warst einfach die perfekte Wahl für die Stelle, nicht er!

Vor einer Weile hast du dich entschlossen, der Sache auf den Grund zu gehen und hast angefangen, ihn zu beschatten. Du hast deine Vorlesungen an der Uni schleifen lassen und hast sein Haus beobachtet. Doch leider konntest du nichts herausfinden. Er ging zur Arbeit, er kam heim, er ging wieder zur Arbeit. Fleißig war er, das muss man ihm lassen. Nur sicherlich an der falschen Stelle!

Vor circa drei Wochen jedoch hast du gesehen, wie Otis, der Mann von Michi, völlig zerstreut das gemeinsame Haus verließ und in den Clara Park gegangen ist. Das war alles in allem nichts Ungewöhnliches, jedoch sah Otis völlig verloren aus. Deine innere Stimme sagte dir, dass es clever sei, ihm nachzugehen.

Du bist ihm in den Park gefolgt und hast ihn aus einem Busch heraus beobachtet. Er setzte sich auf eine Bank und starrte auf ein Handy in seiner Hand. Plötzlich begann er zu weinen und nach einer Weile stand er kopflos auf und ging davon. Das Handy ließ er auf der Bank liegen. Das war deine Chance! Wenn es schon nicht Michaels Geheimnisse waren, dann wenigstens die von Otis. Im Krieg und in der Liebe war alles erlaubt.

Und welch große Überraschung – das Handy war nicht gesperrt. Es gehörte tatsächlich Michi Moneymaker. Das wurde dir nach einem Blick in die Nachrichten klar! Wow. Du machtest schnell ein Foto des Displays mit deinem eigenen Handy und legtest es wieder zurück. Schnell, schnell, dachtest du dir. Ehe Otis merkte, dass er es vergessen hatte. Du eilstest rasch davon. Keine Sekunde zu früh, denn plötzlich kam Otis suchend zurück. Gut gemacht, altes Mädchen.

Präsentiere an passender Stelle Beweis 2.

Ende Runde 1

Runde 2

Dieser Mistkerl! Dieser elende Mistkerl. Dein Bruder hat dich vor 2 Tagen angerufen. Man erpresste ihn mit einem Foto. Auf diesem Foto war Willy zu sehen, wie er gerade einen Kaffee trank. Von einem bekannten Kaffee giganten, der nicht gerade für seinen fairen Kaffee bekannt war. Das Foto musste gefälscht sein, Willy würde so etwas nie tun. Oder doch?

Ihr habt euch am nächsten Morgen ganz früh getroffen. Die Sonne war gerade erst aufgegangen. Auf dem Polaroid-Foto, was Willy mitgebracht hatte, stand geschrieben: „Sag deiner Schwester, sie soll zurücktreten, sie macht sich ja lächerlich mit einem Bruder, der so unfair spielt und solchen Kaffee trinkt.“ Ihr wusstet direkt, wer euch dieses Foto hatte zukommen lassen. „Wir dürfen uns das nicht gefallen lassen, er treibt uns noch in den Ruin! Ich werde nicht von der Wahl zurücktreten, nur weil er weiß, wie Photoshop funktioniert!!!“, hast du laut gerufen.

Moneymaker versuchte also über deinen Bruder an dich heranzukommen, da deine eigene Weste eben viel zu rein war. Das musste endlich ein Ende haben! Und am Ende würde er wohl auch noch die Wahl gewinnen?!

Du musstest erstmal runterkommen und bist in ein lokales Katzencafé gegangen, um dich dort an ein, zwei flauschigen Kätzchen abzustreicheln, nachdem du dich von deinem Bruder verabschiedet hast. Doch von wegen runterkommen und Abstand gewinnen! Dort saß doch tatsächlich Moneymaker mit Fred Fairdinand. Du hast deine Sonnenbrille aufgelassen, deine Haare zusammengebunden und dich gut versteckt, aber dich in ihre Nähe und Hörweite gesetzt.

Fred Fairdinand sagte, er wolle Moneymaker nicht mehr für sein Schweigen bezahlen. Aber Moneymaker machte deutlich, dass er nicht auf das Schweigegeld verzichten würde. Moneymaker, lachte einfach nur und nannte Fred gierig – und drohte ihm, dass er verpfeifen würde, was er all die Jahre für Fred getan, gekauft und bezahlt hatte, wenn dieser nicht weiterzahle. Fred schlug mit der Faust auf den Tisch, sagte „Das wirst du noch bereuen!“ und ging wutentbrannt aus dem Laden.

Ende Runde 2

Runde 3

Schaue dir Beweis 4 an. Zeige ihn jedoch erst an passender Stelle.

Du hast dir für heute vorgenommen dem Treiben ein Ende zu setzen. Du wolltest Moneymaker seine eigene Medizin zu schlucken geben.

Aus der Schulzeit durch deinen Bruder wusstest du noch, dass er allergisch auf Haselnüsse war. Du hast dir online ein Rezept gesucht und gebacken, wie vom wilden Wiesel gebissen. Es gab einen schönen, unscheinbaren Haselnusskuchen. Nur eben so, dass man die Nüsse nicht sah. Du warst wirklich vorsichtig. Am Tag der Verkündigung hast du dich ebenfalls zum See begeben.

Der Treffpunkt sollte das faire KaffeeFahrrad sein, das nur [fairen Kaffee](#) und faire Snacks anbot und damit die Gallionsfigur des Fairen Handels für dieses Event sein sollte. Du hast jedoch schon im Vorfeld Michi Moneymaker am Parkplatz getroffen und beobachtet, wie er in seinem SUV ankam, und ihn auf dem Weg zu Kaffee Kim, wo er seit einer Weile jeden Tag eine Pause machte, abgefangen und ihm ein Stück von deinem Nusskuchen angeboten. Du hast ihm ein falsches Friedensangebot unterbreitet, von dem du selbst wusstest, dass du es nicht einhalten wolltest. Gierig, wie er war, nahm er den Haselnusskuchen an, aber er aß diesen nicht gleich. Er meinte, er würde den Kuchen nachher zum Kaffee essen. Der tägliche Kaffee sei ihm wichtig, sagte er. Das bereite ihm besonders viel Vergnügen. Dabei grinste er hämisch. Du bist ihm bis zum KaffeeFahrrad gefolgt. Die Firma, die mit den Vorbereitungen für das Event beauftragt worden war, hatte ganze Arbeit geleistet. Gedeckte Tische und Bänke standen bereit und es gab sogar eine Hängematte. Für das leibliche Wohl war offiziell Kaffee Kim mit dem KaffeeFahrrad und der kleinen Salattheke zuständig, jedoch wurde sicherheitshalber noch eine weitere Cateringfirma für Sekt und Snacks beauftragt.

Am KaffeeFahrrad warteten bereits Willy und Aisha auf ihn. Auf dieses ganze förmliche Getue hattest du keine Lust. Du bist zu Kaffee Kim gegangen und hast entschieden, einen Kaffee zu trinken. Wenn du einmal hier warst. Du magst Kim und das Angebot des Tages war etwas mit Himbeermus. Himbeeren magst du auch. Es war gerade Fruit Week bei Kim am KaffeeFahrrad.

Präsentiere an passender Stelle Beweis 4.

Du hast dir einen Kaffee bestellt und bist in der Zeit, die Kim brauchte, um diesen zuzubereiten in einem der Klohäuschen verschwunden. Drei Mal durchatmen. Gleich war es so weit. Doch als du wieder herauskamst, sahst du gerade noch, wie Moneymaker Otis den Kuchen gab. Und Otis aß den Kuchen weinend und in einem Stück, als er den Ort des Geschehens verließ. Dabei warf er etwas Kleines neben den Mülleimer. Mist. Dein Mordplan war gescheitert.

Du warst also doch nicht die Mörderin von Moneymaker.

Aisha Schulze war nicht mehr da. In diesem Moment kam eine Person zum KaffeeFahrrad. Es war dieser Fred Fairdinand, den du als Vorsitzenden seiner eigenen Partei kanntest, und den du mit Moneymaker im Katzencafé gesehen hattest.

Fred nahm einen der Teller auf die Hand, auf denen Käse-Weintrauben-Spieße steckten und bot Moneymaker die Platte an. Du hast gesehen, wie Moneymaker die Weintraube vom Spieß aß, dann drehte er sich weg und ging zu der Hängematte. Ob er den Käse auch aß, hast du nicht gesehen. Hatte er?

Moneymaker warf den Kaffeebecher neben einen Mülleimer und bestieg dann die Hängematte. Er kündigte an, nun ein Nickerchen zu machen. Man solle ihn wecken, wenn „seine Wahl zum Vorsitzenden“ durch sei. Dabei lachte er hämisch.

Willy kam nun vom Wasser zurück und hielt inne, als er Fred sah. Dann ging er plötzlich auf ihn zu und sagte etwas zu ihm. Was auch immer es war, es ließ Fred erstarren. Willy ging schnell zurück zum Wasser und lies den kopflos wirkenden Fred zurück.

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 Schulze 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.

Ende Runde 3