

COSSI CRIMES

Mordspaß
garantiert!

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



Stadt Leipzig



Hinweise am Abend für Fred

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

Seit einem Jahr gibt es nun also deine Partei. Lange Zeit wart ihr nicht besonders erfolgreich, lange Zeit wart ihr gar nichts. Man kannte euch nicht, und wenn man euch kannte, dann belächelte man euch. Was nützt es, mit großen Zielen eine Partei zu gründen, wenn einen keiner ernstnahm?

Und dann kam Moneymaker auf dich zu und mit ihm zusammen kamen seine schmutzigen Angebote. Schmutzig und verlockend.

Du hast dich von ihm kaufen lassen, um deine Parteiveranstaltungen günstiger umzusetzen. Du wusstest schon lange, dass er zwar angeblich nur nachhaltige und faire Produkte vertrieb, aber in Wirklichkeit nichts wirklich daran fair war. Du hast den billigen Produkten seines Onlinevertriebs den Vorrang gegeben, statt richtig fair gesiegelte Produkte zu kaufen. Du hast ihm Profit verschafft und dass alles unter dem Deckmantel der angeblichen Nachhaltigkeit, denn die war natürlich wichtig bei den Veranstaltungen der „Fairzwickten“. Du hast es wie er gemacht: du hast die billigen, unfairen Produkte gekauft, die teureren, aber fairen Produkte abgerechnet, dafür Rechnungen gefälscht und die übriggebliebenen Gelder unterschlagen. Außerdem hast du Parteispenden veruntreut. Moneymaker wusste das natürlich und du hast ihn dafür bezahlt, dass er seinen Mund darüber hielt.

Außerdem hat Aisha Schulze aus der Verwaltung deine Parteianmeldungen, Werbeaktionen usw. schneller durchgewunken. Sie hat bei Entscheidungen verdächtig schnell reagiert, bei Ausschreibungen getrickst und Dienstanweisungen mehr als gedehnt. Warum? Hmmm... Du nimmst an, da lief was.

Die Kommunikation mit Michi fand nur über verschlüsselte Chats statt und du fühltest dich sehr sicher.

Du wusstest, dass sich Moneymaker nun auch noch für den Vorsitz des neuen Kompetenzzentrums beworben hatte. Falls er dafür besetzt werden würde, könntet ihr sicherlich eure Kooperation noch verbessern.

Du wusstest auch, dass Hildegard Wawrczeck seine größte und vor allem ernstzunehmende Konkurrentin war.

Wie überrascht warst du also, als du sie vor 3 Wochen hinter einem Busch kniend im Clara Park sahst. Du beobachtetest sie eine Weile und konntest nicht genau erkennen, was sie tat. Nach einer Weile ging sie zu einer Bank und nahm ein Handy auf, das dort bereits gelegen hatte. Sie betrachtete eine Weile das Display, sie schien etwas auf dem Handy zu lesen, als ihre Augen groß wurden und sie sich umsah. Du ducktest dich und beobachtetest weiter.

Sie fotografierte das Display des Handys und legte es wieder auf die Bank. Dann verschwand sie, kurz bevor jemand anderes kam, und das Handy abholte. Es war ein älterer Herr - Michis Mann. Was genau hattest du da bitte gesehen?

Ende Runde 1

Runde 2

Moneymaker hatte gute Chancen auf den Vorsitz, das war dir klar. Er war sicherlich fachlich nicht so gut wie Hildegard Wawrczeck, aber er hat das nötige Kleingeld und die nötigen großen Visionen, um etwas zu bewirken.

Und wenn er erst die Stelle haben würde, dann wäre es kein Problem für ihn, dich noch mehr zu fördern. Und dann könnte er auch ohne dein Geld auskommen. Du wolltest die hohen Preise für sein Schweigen nicht mehr zahlen.

Vor 2 Tagen hast du ihm das in einem Leipziger Katzencafé auch gesagt. Ihr habt eure Treffen immer in unterschiedlichen Cafés abgehalten, damit euch niemand auf die Schliche kommt.

Du hast ihm gesagt, dass du das Schweigegeld nicht mehr bezahlen wolltest. Er jedoch war ganz und gar nicht amüsiert von deinen Forderungen und sagte, er werde nicht auf dein Schweigegeld verzichten. Daraufhin hast du mit der Faust auf den Tisch geschlagen und laut gerufen „Das wirst du noch bereuen!“ und wutentbrannt den Laden verlassen.

Das machte dich stinkwütend. Erst warst du gut genug für ihn, und jetzt behandelte er dich wie Abfall, den er nicht mehr brauchte. Das schien so seine Masche zu sein, das wurde dir nun klar.

Einen Abend zuvor hatte dir nämlich Kim nun endlich berichtet, was schon seit Jahren nicht ausgesprochen worden war. Kim hatte durch Moneymaker alles Geld verloren. Sie hatten nach dem gemeinsamen BWL-Studium vereinbart, alles Geld in die Gründung eines absolut fairen Großhandelsunternehmens zu investieren. Doch Moneymaker verspekulierte sich und das Unternehmen brach in sich zusammen. Kim verlor alles. Moneymaker jedoch hatte sich zurückgehalten und nicht all sein Geld investiert. Kim flog aus der eigenen Umlaufbahn und Moneymaker weigerte sich, Kim zu helfen. Nicht nur das, er kam mit seinem neuen, eigenen Unternehmen auch ganz groß raus.

Kim musste Privatinsolvenz anmelden und kam auch nach Ablauf der 7-jährigen Frist nicht wieder auf die Beine. Kim unterlag sogar der Schmach, bei den eigenen Eltern wieder einzuziehen und diese um Geld zu bitten. Und du kennst Kims Eltern. Die beiden sind ewig gestrige Sturköpfe, die nichts vergessen und nichts verzeihen. Das KaffeeFahrrad, das Kim sich geholt hatte, inklusive fairer Hängematte, und auch die neuerliche Salattheke waren für die beiden sicherlich auch nur eine Lachnummer. In diese Situation wurde Kim von Moneymaker gebracht. Außerdem erzählte Kim dir, dass Moneymaker täglich zum KaffeeFahrrad kam, um Kim dort subtil zu verlachen und zu verspotten. Er war ein Unmensch.

Ende Runde 2

Runde 3

Schaue dir Beweis 7 an. Zeige ihn jedoch erst an passender Stelle. (Für diesen Beweis empfiehlt es sich, ihn nicht gleich am Anfang zu präsentieren, sondern vielleicht, wenn die Gespräche stagnieren).

Am Tag der Verkündigung bist du schon am frühen Nachmittag zum See gefahren.

Du hast noch eine Weile in deinem Auto gesessen und nachgedacht. Moneymaker hatte dich in der Hand. Dein Leben, deine Partei, deine Karriere - alles stand auf dem Spiel, wenn er nur den Mund aufmacht.

Du konntest nachgeben und weiter das Schweigegeld oder aufgeben. Die Wahl fiel dir nicht leicht, aber es war klar, was zu tun ist. Du würdest ihm zähneknirschend ein Friedensangebot machen müssen. Während du noch auf dem Parkplatz in deinem Auto verweiltest, sahst du Moneymaker in seinem SUV ankommen und aussteigen.

Gleich danach kam diese Hilly auf ihn zu, die Schwester von Willy, und bot ihm etwas an. Es war ein Stück Kuchen. Heute schien es zu laufen für Moneymaker.

Moneymaker nahm den Kuchen, aß ihn aber nicht sofort. Dann gingen die beiden vom Parkplatz in Richtung See. Du würdest noch ein paar Minuten brauchen, um dich zu sammeln.

Später, als du am KaffeeFahrrad eintrafst, stand da Moneymaker mit einem leeren, durchsichtigen Kaffeebecher in der Hand. Es war der größte Becher, den Kim im Angebot hatte. Dieser gierige Moneymaker. Selbst bei Kaffee konnte er nicht genug bekommen!

Die Firma, die mit den Vorbereitungen für das Event beauftragt worden war, hatte ganze Arbeit geleistet. Gedeckte Tische und Bänke standen bereit und 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.

Du hast dein bestes "Lass uns wieder Freunde sein" Lächeln aufgesetzt und bist zu Moneymaker gegangen. Auf dem Weg dahin hast du einen der Häppchen-Teller gegriffen, auf dem Weintrauben-Käsespieße waren und ihm freudestrahlend einen angeboten. Er nahm sich einen, aß die Weintraube und ließ den Käse am Spieß. Käse vertrage er nicht wegen seiner Medikamente, sagte er.

Heute war aber auch wirklich gar nicht dein Tag. Na gut. Du würdest dir erst einmal einen Kaffee holen. Und vielleicht einen Salat.

Moneymaker warf den Kaffeebecher neben einen Mülleimer und bestieg dann die faire Hängematte.

Er kündigte an, nun ein Nickerchen zu machen. Man solle ihn wecken, wenn „seine Wahl zum Vorsitzenden“ durch sei. Dabei lachte er hämisch.

Du bist daraufhin zum Mülleimer gegangen, um seinen Becher in den Müll zu werfen. Dabei fiel dir ein Tablettenblister auf, der ebenfalls neben dem Mülleimer lag. Es befanden sich noch einige Tabletten im Blister. Das Medikament hieß Phyrocolucin. Klingt eigentlich wichtig...

In diesem Moment kam Willy auf dich zu. Er ist eher der unscheinbare Typ, du weißt eigentlich nur, dass er Hildegards Bruder ist. Du wolltest ihn ignorieren und gerade gehen, als er dir unverblümt sagte, dass er von Moneymakers und deinen Machenschaften wisse und dass es bald alle erfahren würden. Dann drehte er sich um und ging zum Wasser.

Was zum ...? Du bist vor Schreck erstarrt und eine Weile ziellos hin und her gelaufen...

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.

Präsentiere an passender Stelle Beweis 7.

Ende Runde 3