

COSSI CRIMES

Mordspaß
garantiert!

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



Stadt Leipzig



Hinweise am Abend für Willy

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

Moneymaker hatte dich vor vielen Jahren in eine peinliche Situation gebracht und davon in der Schülerzeitung Fotos veröffentlicht. Er hatte schon immer einen einnehmenden Charakter und die Mädels der Schülerzeitung standen alle auf ihn.

Er hat dir nach dem sowieso schon widerwärtigen Sportunterricht deine Klamotten gestohlen und dir nur ein Regenwurmkleidung dagelassen. In diesem musstest du dann durch den Gang zu deinem Schließfach laufen. Du hast bis zum Nachmittag in der Sporthalle gewartet und bist dann den kurzen Weg entlang gehuscht. Du dachtest, dass dich keiner gesehen hatte, und wähtest dich eine Woche lang in Sicherheit. Doch dann tauchten die Fotos von dir auf. Erst in der Schülerzeitung, dann in den Gängen. Deine Mitschüler gaben dir den Namen „Willy der Wurm“. Du hast dich ein halbes Jahr lang in deinem Kinderzimmer eingeschlossen und dich geweigert, zur Schule zu gehen. Deine Mutter hat dich von einem bekannten Arzt krankschreiben lassen, bis es dir besserging.

Als du dann wieder zur Schule bist, hast du von einem der Mädels aus der Schülerzeitung erfahren, wer dahintersteckte. Michael Müller. Du hast ihn dafür gehasst. Und es ihm nie so richtig verzeihen können.

Vor circa 3 Wochen hast du in deinem Briefkasten eine Ausgabe dieser Schülerzeitung gefunden. Nach all den Jahren... Jemand wollte dich offensichtlich an den tiefsten Punkt in deinem Leben erinnern. Du warst dir sicher, es war Moneymaker. Aber warum? Das wusstest du einfach nicht ...

Du hast dir vorgenommen, Moneymaker aufzusuchen. Du wolltest von Angesicht zu Angesicht mit ihm sprechen. Aber er war nicht in seinem Büro. Seine Sekretärin sagte dir, er sei zu Tisch in einem Restaurant. Du hast dir den Namen des Lokals geben lassen und du bist sofort dorthin, es galt keine Zeit zu verlieren.

Und dort hast du die beiden gesehen. Michi Moneymaker und Aisha Schulze von der Stadtverwaltung. Gar zu vertraut und ganz eindeutig nicht das erste Mal. Mitten im Gespräch rief sie etwas zu laut freudig überrascht: „Wir beide? Heiraten?“

Aber Michael war doch verheiratet?!

Ende Runde 1

Runde 2

Vor 2 Tagen ereilte dich wieder Post. Es war ein Bild von dir. Du warst darauf zu sehen und du mit einem Becher in der Hand. Der Becher war von einem bekannten Kaffeeegiganten, der nicht gerade für seinen fairen Kaffee bekannt war. Auf dem Bild stand gedruckt: „Sag deiner Schwester, sie soll zurücktreten, sie macht sich ja lächerlich mit einem Bruder, der so unfair spielt und Kaffee trinkt!“

Du hast dich sofort an Hilly gewandt und ihr habt euch einen Tag später am sehr frühen Morgen getroffen. Die Sonne war gerade erst aufgegangen. Sie war wütend auf dich und hat dich gefragt, ob es stimmt. Sie war der festen Überzeugung, dass das Bild eine Fälschung sei und du hast dich nur schwerlich getraut, zuzugeben, dass du wirklich schwach geworden bist, beim Iced-Frappucino-Chocolat-Chip-Fusion-Wonder-Double-Shot. Mit Streuseln!

Sie hat wie wild auf offener Straße auf dich eingeredet und verlangt, dass etwas getan werden müsse. „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!!!“, hat sie laut gerufen.

Schon wieder ruiniert dieser Mistkerl dein Leben. Schon wieder macht er alles kaputt. Deshalb hattest du auch diese fiese Schülerzeitung im Briefkasten gehabt. Moneymaker versuchte über dich an deine Schwester heranzukommen, da ihre Weste zu weiß war. Das musste endlich ein Ende haben!

Als Hilly endlich von dir abgelassen hatte, hast du Otis gesehen, wie er stark wankend die Straße entlanglief, mit einem Koffer in der Hand. War er betrunken, so früh am Morgen?

Außerdem hatte deine wuselige Waldgruppe etwas herausgefunden. Anstatt eurer üblichen Naturexkursionen in die nahegelegenen Wälder und Auen, habt ihr euch dieses Mal investigativ beschäftigt: Mit der Erlaubnis einiger Eltern hatten die Kinder etwas aus Moneymakers ach so fairem Shop bestellt und ihr habt die Produkte dann mal genau untersucht und festgestellt, dass keines der Produkte fair hergestellt oder gehandelt war. Endlich hattest du auch mal was gegen ihn in der Hand. Jetzt gibt es Rache. Ihr habt euch einen Plan gemacht, wenn die Besatzungskommission Moneymaker zum neuen Vorsitz erklären würde, würdet ihr die Bombe platzen lassen und Moneymaker vor allen Leuten bloßstellen.

Du bist dir sicher, dass es ohnehin schon alle vermuten, doch nun habt ihr Beweise. Moneymaker tut so als wäre in seinem Shop alles nachhaltig, aber in Wirklichkeit ist es billiges Zeug ohne Siegel!

Ende Runde 2

Runde 3

Schaue dir Beweis 6 an. Zeige ihn jedoch erst an passender Stelle.

Am Tag der Verkündigung bist du schon am frühen Nachmittag zum See gefahren. Du wolltest noch ein bisschen deine Gedanken sortieren und dich sammeln. Und bei Kim einen Kaffee trinken. Diese Woche war „Fruit Week“ bei CossiCoffee und du hattest gestern Kim schon gefragt, was heute anstehen würde. Der Frozen-Raspberry-Iced-Latte mit leckerem Himbeermus sollte das heutige Special sein. Lecker! Kim hatte sowieso immer tausend Zutaten am KaffeeFahrrad, Wahnsinn! Und so viele Ideen. Dieses Unternehmen war genau das Richtige für Kim. Eine wahre Kaffeekunst die Kim da immer zaubert.

Der Treffpunkt für die Veranstaltung sollte das faire KaffeeFahrrad sein, da dies nur [fairen Kaffee](#) und faire Snacks anbot und damit die Gallionsfigur des Fairen Handels für dieses Event sein sollte. 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. Die Firma, die mit den Vorbereitungen für das Event beauftragt worden war, hatte auch schon ganze Arbeit geleistet. Gedeckte Tische und Bänke standen bereit.

Die zwei Kandidaten für den Posten im Kompetenzzentrum und Aisha Schulze von der Stadtverwaltung waren angehalten, schon am frühen Nachmittag dort aufzutauchen, um den genauen Ablauf zu besprechen und nachher, am späteren Nachmittag die Gäste zu empfangen.

Du warst der erste, dann kam Aisha Schulze. Aisha kennst du nur von Geschichten deiner Schwester und aus der Zeitung. Du hast sie nett begrüßt, dann habt ihr euch peinlich angeschwiegen.

Als du Moneymaker kommen sahst, warst du kurz irritiert - er kam mit deiner Schwester den Weg entlang. Ihr habt euch alle begrüßt und Moneymaker gab dir ein Stück Kuchen in die Hand, denn du solltest es kurz halten, als er Aisha begrüßte und sich danach den Schuh zuband. Wer bist du, sein Angestellter? Du hast kurz überlegt, ob du das Stück Kuchen in den Sand werfen solltest. Dieser freche Kerl. Dieser bodenlose freche Mistkerl!

Ewig schien es dir, hast du dieses blöde Stück Kuchen gehalten. Kurz hast du dich umgedreht und überlegt, es einfach zu essen. Du hast in deine Hosentasche gegriffen, dort ein paar Fusseln gefunden, dich weggedreht und sie drauf gekrümelt. Guten Appetit, Michi Moneymaker! Schade, dass du keine Nüsse einstecken hattest, du wusstest von früher, dass er hochgradig allergisch gegen viele Nüsse war. Das wäre ihm eine Lektion gewesen!

Als er dir endlich das Kuchenstück abnahm, holte er sich danach bei Kaffee Kim einen Kaffee. Kim wuselte gerade an der Salattheke herum. Du hast das Ganze noch eine Weile beobachtet, weil du gehofft hast, er esse den Kuchen, aber er trank erstmal einen großen Schluck Kaffee.

Präsentiere an passender Stelle Beweis 6.

Du hast dich schließlich weggedreht und bist zum Steg gegangen. Dort hast du dann eine Weile gestanden, aufs Wasser geblickt und dir überlegt, wohin der nächste Ausflug der

wuseligen Waldgruppe gehen könnte. Und wie du es Moneymaker heimzahlen könntest. Viele Gedanken hast du gehabt. Unschöne, unfaire, mörderische. Aber nein. Du würdest dich von seinem Verhalten nicht unterkriegen lassen.

Du hast zurück Richtung KaffeeFahrrad geblickt und gesehen, wie Otis, der Mann von Moneymaker, ihm einen Blister Tabletten überreichte. Moneymaker lächelte, nahm eine, und gab seinem Mann das Stück Kuchen und einen Kuss. Sie wechselten noch ein paar Worte, dann wandte sich Otis mit Tränen in den Augen von Moneymaker ab und ging Richtung Parkplatz. Was waren das für Tabletten? Wollte Otis seinen Mann etwa vergiften? Ein paar Schritte weiter verschlang Otis regelrecht den Kuchen. Dabei weinte er und warf irgendwas neben den Mülleimer. Ohje, der arme Otis aß jetzt deinen Hosendreck.

Da trat plötzlich Fred Fairdinand auf den Plan. Und plötzlich fiel es dir wie Schuppen von den Augen: Fred Fairdinand! Der ach so faire Parteichef der „Fairzwickten“ warb regelmäßig mit seiner erfolgreichen Kooperation mit Moneymaker! Das heißt – er wusste es! Dessen warst du dir nun sicher! Vermutlich war seine Partei auch deswegen so plötzlich so erfolgreich geworden, denn am Anfang lief die Partei ganz und gar nicht gut. Du hast eine Weile gezögert. Dann bist du auf ihn zugegangen. Moneymaker hatte gerade die Gruppe verlassen und sich in die Hängematte gelegt. Fred hob etwas am Mülleimer auf. Ohne Umschweife bist du zu ihm hin und hast gesagt, dass du von Moneymakers und seinen Machenschaften weißt und dass es bald alle erfahren würden. Dann hast du dich wieder umgedreht und bist zurück zum Wasser gegangen. Fred ist vor Schreck erstarrt und eine Weile ziellos hin und her gelaufen...

Zum ersten Mal hast du dich so richtig gut gefühlt. Ein Ziel vor Augen und mit dem Gefühl, endlich einmal die Kontrolle über etwas zu haben. Bald würden alle erfahren, was für Menschen Moneymaker und Fairdinand wirklich sind.

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 dich als Pfadfinder hinauf, um die Vermutung zu überprüfen. Dein Schrei hallte sogleich über den See, als du feststellen musstest, dass Michi Moneymaker wohl nicht mehr am Leben war.

Ende Runde 3