Die andere Seite der Medaille

Preview

Infos

Spielanleitung

Spielmaterialien

Autor: Richard Bardl

Erschienen im Cocolino Spieleverlag

Voranmerkungen zu diesem Preview

Kriminellen Tag allerseits,

auf den folgenden Seiten erhalten Sie einen Einblick in unsere Krimidinner Party „Die andere Seite der Medaille für 16-20 Personen“. Die kleinere Version des Spiels (11-15 Personen) funktioniert nach dem gleichen Prinzip und enthält fünf Charaktere weniger. Dieses Preview zeigt Ihnen die komplette Spielanleitung inklusive aller Spielmaterialien.

Keine Angst! Sie erfahren keine Geheimnisse und können das Spiel nach dem Lesen dieses Previews bedenkenlos spielen. Einige Passagen haben wir deswegen geschwärzt oder abgeändert, die Charakterbeschreibungen, die Hinweise und die Auflösung müssen wir Ihnen aus diesem Grund leider auch noch vorenthalten.

Viel Spaß und kriminelle Energien!

Ihr Cocolino Spieleverlag

Die andere Seite der Medaille

Die Verleihung des Friedensnobelpreises rückt in greifbare Nähe und die würdigen Gäste des opulenten Gala-Abends versuchen ein letztes Mal, entscheidenden Einfluss auf die Vergabe der begehrten Auszeichnung zu nehmen.

Die Errungenschaften der Kandidatinnen und Kandidaten treten scheinbar in den Hintergrund und werden von den Interessen mächtiger Zirkel überblendet, die in geschickter Manier nichts unversucht lassen, um die bedeutsamste moralische Auszeichnung der Menschheit für ihr eigenen Ziele zu korrumpieren. Nebulös und verschwiegen agieren die Mitglieder des Nobelpreis-Komitees im Antagonismus zwischen klingender Münze und der Reinheit des eigenen Gewissens.

Wer wird die begehrte Auszeichnung erhalten? Welche Gönnerinnen und Mäzene werden auf die finale Entscheidung anstoßen oder sie bis zur letzten Minute versuchen abzuwenden? Und wird es den Gästen trotz der diametralen Ziele gelingen, die sich auftürmenden Gewitterwolken eines Skandals aufzulösen?

Hängt die plötzliche Einlieferung der schwedischen Prinzessin ins Krankenhaus mit der diesjährigen Vergabe zusammen? Die Vorsitzende des Nobelpreiskomitees und Schwester von König Carl Eduard von Schweden hätte gewiss die Entscheidung maßgeblich beeinflusst.

Von der Queen of England bis hin zur ehemaligen Nobelpreisträgerin versuchen die geladenen Gäste, Einfluss auf die Verleihung auszuüben. Dass ein Mord den gebohnerten Parkettboden des galanten Banketts erschüttern wird, hat jedoch niemand vorhergesehen...

VERANSTALTEN SIE EINE SPANNENDE KRIMIDINNER PARTY

Herzlichen Dank, dass Sie sich für eine Krimidinner Party aus dem Cocolino Spieleverlag entschieden haben!

Bei unseren Krimidinner Partys schlüpfen Sie gemeinsam mit Ihren Gästen in verschiedene Rollen und ermitteln in einem spannenden Mordfall. Unsere Krimidinner Partys sind so gestaltet, dass alle Gäste eine aktive Rolle im Spiel einnehmen und **auch Sie als Gastgeber oder Gastgeberin mitspielen können**. Dabei hat jeder Mitspieler und jede Mitspielerinnen neben einem Motiv auch weitere dunkle Geheimnisse und wird schnell in Verdacht geraten.

Wenn Sie bereits Krimidinner Fan sind und schon verschiedene Krimidinner für kleinere Gruppen ausprobiert haben, dann werden Sie viele Facetten eines klassischen Krimidinners bei unseren Krimidinner Partys wieder erkennen. Der Hauptunterschied besteht in der Anzahl der Mitspieler und Mitspielerinnen. **Unsere Krimidinner Partys sind speziell für größere Gruppen geschrieben.** Während klassische Krimidinner in einer gemeinsamen Gesprächsrunde gespielt werden, löst sich diese bei unseren Krimidinner Partys aufgrund der vielen Gäste auf. Es wird stattdessen in kleinen Gruppen diskutiert, heimlich geflüstert, es werden vertrauliche Gespräche unter vier Augen geführt oder auch mal vor allen Gästen Anschuldigungen vorgetragen. Während der Krimidinner Party steht die Interaktion der Spieler und Spielerinnen im Vordergrund – ideal für Geburtstagsfeiern, Teambuilding Events, Weihnachtsfeiern und um sich besser kennen zu lernen. Außerdem hat jede Rolle im laufenden Spiel einen eigenen Auftrag zu erfüllen, mit dem gemeinsamen Ziel am Ende den Mörder oder die Mörderin zu überführen.

Der Mord selber wird auch auf Ihrer Party stattfinden und zwar etwa bei der Hälfte des Spiels. Das Opfer, welches vorher die Opferrolle spielte, übernimmt nach dem eigenen Tod die Rolle der Kommissarin Astrid Sandström und kann natürlich weiter mitspielen.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine verständliche Anleitung, wie Sie Ihre eigene Krimidinner Party ausrichten können. **Eine Party, von der Ihre Gäste und Sie noch lange erzählen werden.**

DIE CHARAKTERE

Claas de Jong – Der stellvertretende Vorsitzende des Nobelpreiskomitees entscheidet über die Anlage der Nobel'schen Stiftungsgelder und zählt dadurch zu den mächtigsten und meist hofierten Personen.

Vandana Sori – Durch ihre Berufung als Komitee-Mitglied wurde der hochgehandelten Menschenrechtlerin die Möglichkeit genommen, selbst den Friedensnobelpreis zu erhalten.

Arthur Sori – Als Menschenrechter führt er die Arbeit seiner Mutter, Vandana Sori, auf dem indischen Subkontinent fort und gilt als einer der aussichtsreichen Kandidaten für die Auszeichnung.

König Carl Eduard von Schweden – Für den frisch gekrönten Monarchen bedeutet die Nobelpreisverleihung den ersten öffentlichen Auftritt. Seine Hoffnung, den Gala-Abend skandalfrei zu überstehen, wird er leider begraben müssen.

Königin Flor de Maria von Schweden – Die ehemalige Miss Honduras verwirrt durch ihre Klugheit die von Vorurteilen überbordende Welt und konnte in ihrer Heimat bereits wertvolle Erfahrung mit nebulösen Abstimmungen sammeln.

Thor Gundersen – Der Gentleman und Psychologe analysiert die verborgenen Absichten der Gäste und baut damit seinen Machteinfluss in den Hinterzimmern der Weltpolitik weiter aus.

Queen Sophie of England – Normalerweise schickte die selbstbewusste Königin den britischen Botschafter George Cunnington zur Nobelpreis-Gala. Doch die Geschehnisse der letzten Wochen machen ihre persönliche Präsenz unentbehrlich.

George Cunnington – Da sein angestammter Ehrenplatz dieses Jahr von der Queen okkupiert wird, verbrüdert sich der britische Botschafter schmollend und grollenden mit den nicht-so-feinen Gästen.

Maharadscha Singh von Himachal – Das Stolz des jovialen Adeligen sind die bis zum Horizont reichenden Kumquat-Plantagen. Durch seine diskutablen Geschäftspraktiken ist er ein guter Bekannter der Familie Sori.

Salvador Alvarez – Der umstrittene, aber äußerst humorvolle Despot der Republik Honduras wirkt auf einer Verleihung eines Friedenspreises fehl am Platz.

Mercedez Martinez – Als Wrestling Star und Geliebte des honduranischen Präsidenten verbindet Mercedez Kampf und Gloria.

Helga Winkler – Als Chefin eines von Alfred Nobel persönlich gegründeten Unternehmens führt sie das reiche Erbe mit Geschick und Leidenschaft weiter.

Andreas Winkler – Ein guter, braver Mann. Er hält seiner Frau Helga den Rücken frei, wiegt das Kind, und hütet das Haus genauso zuverlässig wie brisante Geheimnisse.

Sasaki Junko – Die vormalige Nobelpreisträgerin lässt nichts unversucht, um die diesjährige Vergabe zu beeinflussen.

Prof. Dr. Dr. Li Wang – Von den Kollegen ihrer Heimatuniversität belächelt, giert die Medizinprofessorin nach Anerkennung. Und einem Nobelpreis.

Margot „Maggie" McMurdo – Die Doktorandin arbeitet im Team von Frau Professor Wang und weiß mehr über ihre Chefin, als dieser lieb ist.

Leago Kikumba – Die kenianische Klimaaktivistin ist eine herzensgute Frohnatur, jedoch macht sie sich mit ihrem Auftritt mehr Feinde als Freunde.

Dr. Timur Maraximov – Die Leistungen des Chemikers sind zwar herausragend, aber genügen nicht für einen Chemienobelpreis. Dank eines Kniffes soll er nun den Friedensnobelpreis erhalten.

Sébastien Blanchier – Der schnittige Geschäftsmann hat das Ende der Karriereleiter erreicht und lässt mit verschmitztem Lächeln seinen verqueren Geschäftsideen freien Lauf.

Stephanie Ericsson – Die forsche Journalistin hat ihren nervösen Finger stets am Auslöser der Fotokamera. Ihre investigativen Recherchen lassen gestandene Persönlichkeiten erzittern.

Ablauf der Krimidinner Party

Die Gäste kommen an und schlüpfen direkt auf der Türschwelle in Ihre Charakterrollen.

Beim Eintreffen erhält jeder der Spieler und Spielerinnen einen Umschlag mit Informationen und Aufgaben. (Zuvor hat jeder Gast eine Rollenbeschreibung als Einladung erhalten.)

⇩

Der stellvertretende Komitee-Vorsitzende Claas de Jong hält eine kurze Rede an Ihre Gäste.

Der Ablauf des Abends wird nochmal kurz erklärt.

⇩

Runde 1: Die Spieler beginnen, sich untereinander auszutauschen und ihre Aufgaben zu erfüllen.

Die Spieler lernen sich kennen und erfahren dabei die neusten Informationen.

⇩

Es geschieht ein Mord!

Das Opfer spielt anschließend als Kommissarin Sandström weiter.

⇩

Runde 2: Die Kommissarin Astrid Sandström stellt sich kurz vor und jeder Spieler und jede Spielerin erhält einen zweiten Umschlag mit weiteren Infos und Aufgaben.

Die Spieler können nun untereinander weiterdiskutieren, Geheimnisse herausfinden, intrigieren und den Fall lösen.

⇩

Die Kommissarin präsentiert die gesammelten Beweisstücke.

Diese werden von den Gästen inspiziert und es wird weiteren Spuren nachgegangen.

⇩

Die Anklage! Jeder schreibt auf die „Anklagezettel“, welchen Charakter er des Mordes verdächtigt.

Außerdem werden das beste Kostüm und die beste schauspielerische Leistung prämiert.

⇩

Die Auflösung des Falls wird vorgelesen.

(Eine ausführliche Beschreibung finden Sie unter „Spielanleitung“.)

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Wie lange dauert ein Spiel?

Je nach Gruppe und Diskussionsfreude dauert das Spiel zwischen 3 und 4 Stunden.

Ab wie viel Jahren kann jemand mitspielen?

Unsere Erfahrungen zeigen, dass Jugendliche ab etwa 16 Jahren große Freude haben mitzuspielen.

Soll ich mich verkleiden?

Natürlich ist Verkleiden kein Muss, aber Sie sollten es wirklich tun. Unsere Erfahrung zeigt, dass es dadurch viel lustiger wird und es einfacher gelingt, in die entsprechenden Rollen zu schlüpfen. Weisen Sie am besten schon bei der Einladung darauf hin, dass alle Gäste verkleidet erscheinen sollen.

Wie wird der Mord geschehen?

Das Opfer erfährt nach der Ankunft aus seinen „Hinweisen 1“ (im ersten Umschlag), dass es den Abend nicht überleben wird. Nach der ersten Runde, wenn alle Anwesenden ihre Aufgaben erfüllt haben, schaltet das Opfer kurz das Licht aus. In diesem Moment stirbt das Opfer und sackt in sich zusammen. (Alternativ können Sie dies auch bei angeschaltetem Licht machen.) Nach dem Tod spielt das Opfer als Kommissarin Astrid Sandström weiter. Die Anweisungen dazu erhält der Spieler im zweiten Umschlag (Hinweise 2). Dieser Umschlag trägt den Namen des (bereits toten) Charakters.

Wie viel Vorbereitungszeit sollte ich einplanen?

Wie bei allen unseren Krimidinnern können Sie relativ spontan losspielen, allerdings empfehlen wir, den Abend in Ruhe vorzubereiten, den Raum zu dekorieren und sich um ein passendes Essen zu kümmern. Die Vorbereitungszeit, die Sie unbedingt benötigen, um alle Unterlagen zu drucken, zu zerschneiden und zuzuordnen beträgt ungefähr eine Stunde.

Kann ich als Gastgeber oder Gastgeberin mitspielen?

Natürlich! Allerdings müssen Sie beim Vorbereiten aufpassen, dass Sie keine der Rollenbeschreibungen und Hinweise lesen. Diese sind derart geschrieben, dass Sätze wie zum Beispiel „Sie sind die Mörderin“ im Fließtext versteckt und damit nicht auf dem ersten Blick zu lesen sind.

Wie erkläre ich meinen Gästen die Spielregeln?

Dazu können Sie einfach vor Spielbeginn die Seite „Ablauf der Krimidinner Party“ ausdrucken und mit Hilfe der Stichpunkte „Spielregeln erklären“ kurz erklären. Einige wichtige Erläuterungen befinden sich zusätzlich bei jedem Spieler im Dokument „Hinweise 1“. Halten Sie während des Spiels die Spielregeln in Reichweite (z.B. indem Sie dieses pdf auf ihr Handy/Tablet laden oder die entsprechenden Seiten ausdrucken) um Nachfragen beantworten zu können.

DIE VORBEREITUNG

Sie können die Vorbereitungen für das Krimidinner der Ihnen zur Verfügung stehenden Zeit anpassen. Wenn Sie ein ausgefeiltes Menü vorkochen und den Raum liebevoll dekorieren dauert die Vorbereitung länger, als wenn Sie sich beispielsweise das Essen liefern lassen. Planen Sie für das Drucken und Sortieren der Spielmaterialien bitte mindestens eine weitere Stunde Vorbereitungszeit ein.

Ausdrucken

Um das Spiel spielen zu können, müssen Sie nicht alle Seiten ausdrucken. Je nachdem wie viele Personen mitspielen und ob Sie beispielsweise die Einladungen per Email oder in gedruckter Form per Post verschicken möchten, variiert die Anzahl der zu druckenden Seiten. Unsere Faustregel lautet: „Mindestanzahl der zu druckenden Seiten = Mitspieleranzahl x 3“.

Zur Not kann auch ein Handy oder ein Tablet den Ausdruck einzelner (verloren gegangener) Seiten ersetzen. Wenn Sie als Gastgeber/in mitspielen möchten, dürfen Sie die Dokumente „Hinweise“, „Auflösung“ und die Charakterbeschreibungen der anderen Personen natürlich nicht lesen.

Hinweise vorbereiten

Im Dokument „Hinweise“ finden Sie die Hinweise der 1. Runde und der 2. Runde. Jede Rolle im Spiel hat jeweils zwei Hinweiszettel. Drucken Sie die Hinweise aus und ordnen Sie diese den entsprechenden Rollen zu. Am besten funktioniert dies, wenn Sie für jede Rolle zwei Umschläge bereithalten, die Sie mit dem Namen des Charakters beschriften. Haben Sie keine Umschläge parat, können Sie die Hinweisblätter einzeln aufrollen, mit etwas Schnur umbinden und den Namen außen auf das Papier schreiben.

Bei folgenden Rollen kommen zusätzlich noch die „Beweise“ in den Umschlag der Runde 2. Bitte lesen Sie dabei nicht die auf den Beweisen geschriebenen Texte. Beweis 1 bei [redacted], Beweis 2 bei [redacted], Beweis 3 bei [redacted] und Beweis 4 bei [redacted].

Namenskarten

Weiter unten in diesem Dokument finden Sie die Namenskarten der einzelnen Charaktere. Die Karten dienen der einfacheren Identifikation der Mitspieler und Mitspielerinnen. Schneiden Sie die Karten aus und heften Sie diese mit Klebeband oder einer Sicherheitsnadel an die Kleidung.

Schmiergeld

Auf der Nobelpreis-Gala wird auch mal der ein oder andere Schein benutzt um eigene Interessen zu unterstreichen oder wichtige Informationen aus den Gesprächspartnern zu kitzeln. Das Schmiergeld finden Sie weiter unten im Dokument. Jeder Spieler erhält am Anfang des Spiels 2 Scheine im Umschlag „1. Runde“ und nochmal 1 Schein in Umschlag „2. Runde“. Dazu müssen Sie die Seite evtl. mehrmals ausdrucken. Alternativ können Sie auch einfach Spielgeld (z.B. aus Monopoly) benutzen. Am Ende des Spiels bekommt der korrupteste Spieler, der am meisten Geld anhäufen konnte, eine extra Auszeichnung.

Anschuldigungskarten

Wenn alle Hinweise ausdiskutiert und alle Beweise präsentiert sind, ist es Zeit, über den Mörder abzustimmen. Dazu dienen die Anschuldigungskarten, verteilen Sie diese unter den Gästen. Neben der Vermutung des Täters werden auch das schönste Kostüm und die beste schauspielerische Leistung gewählt.

Das Essen

Sie haben die Wahl, ob Sie die Krimidinner Party mit Dinner oder eher im Stile einer Cocktailparty veranstalten. Da während des Spiels viel in kleinen Gruppen und heimlich unter vier Augen diskutiert wird, empfehlen wir, Fingerfood zu reichen, das während des Spiels gegessen werden kann. Wenn Sie ein Menü servieren möchten, können Sie das auch gerne tun, achten Sie aber darauf, dass dieses den Spielfluss nicht stört. Die Essensauswahl können Sie selber bestimmen, jedoch raten wir thematisch passend ein leicht gehobenes Menü. Wie viel Aufwand Sie betreiben, ist Ihnen überlassen – unsere Krimipartys werden mit Pizza vom Lieferservice gespielt, aber auch mit ausgeklügelten kulinarischen Exzessen, die sich am Krimidinner orientieren (die Nobelpreisverleihung findet in Oslo statt und wir empfehlen dementsprechend ein gebeiztes Walfleisch-Steak zu servieren. Nein, Spaß beiseite, lassen wir den Wal lieber im Meer! Wer möchte, kann gern auf Lachs, Moltebeeren, Elchsalami und andere skandinavische Spezialitäten zurückgreifen.).

Wenn Sie selber mitspielen möchten (was wir empfehlen), sollte die Essens-Präparation allerdings nicht zu lange dauern (!), da sich sonst das Spiel in die Länge zieht. Hier eine Idee, wie das mörderische Menü des Abends aussehen könnte:

Zeitpunkt	Gang	Speise/Getränk
Ankunft der Gäste	Willkommensdrink	Kumquat-Caipirinha*
Während der 1. Runde	Vorspeisen	Kleines Vorspeisenbuffet
Während der 2. Runde (Nach dem Mord)	Hauptspeisen-Buffet	Warme und kalte Häppchen, z. B. Lachshäppchen, Käsespieße und herzhafte Waffeln
Nach der Auflösung	Dessert	Norwegische Trollkrem oder Eiscreme mit Blau-, Molte- oder anderen Beeren

* Anmerkung: Kumquats werden in diesem Krimidinner eine nicht zu unterschätzende Rolle spielen. Das Spiel ist auch ohne die vitaminreichen Zwergorangen spielbar, sie passen aber vorzüglich zum Abend.

Das Rezept für den Kumquat-Caipirinha:

4 Kumquats, ein Spritzer Limettensaft, 1-2 EL Rohrzucker und 4 EL Eiswürfel mit 6 cl Cachaca (Pitu) zu einem leckeren Cocktail mixen. Als spritzige, alkoholfreie Limonade kann statt des Cachaca auch 150 ml Mineralwasser verwendet werden. Mit Minze garnieren.

Deko

Schön dekoriert macht das Krimidinner doppelten Spaß. Genauso wie beim Essen setzen Sie hier die Standards und entscheiden, wie viel Zeit Sie in die Dekoration und Musikauswahl stecken. Unsere

Erfahrung zeigt, dass es sich lohnt, eine passende Atmosphäre zu schaffen um damit den Krimidinner Abend noch einzigartiger zu machen.

Verteilung der Charaktere

Weisen Sie jedem Mitspieler und jede Mitspielerin einen Charakterrolle im Spiel zu. Lesen Sie dazu nicht die Charakterprofile, sondern nutzen Sie die Kurzbeschreibung weiter oben im Dokument. Anfängern raten wir, die Rollen ähnlich der Eigenschaften und des Alters der Charaktere zu vergeben. Profis und Personen mit guten Schauspielfertigkeiten finden oft Freude daran, gegensätzliche Charaktere spielen. Natürlich können männliche und weibliche Rollen frei an beide Geschlechter verteilt werden. Für den Gastgeber bzw. die Gastgeberin empfehlen wir die Rolle von Claas de Jong, wer möchte, kann aber genauso gut einen anderen Charakter wählen. Dieses Spiel ist für mindestens 16 Personen konzipiert und enthält 4 optionale Rollen, die genauso ins Geschehen verstrickt sind. Bei weniger als 20 Spielern werden folgende Rollen nicht vergeben: [redacted] (bei 19 oder weniger Spielern), [redacted] (bei 18), [redacted] (bei 17) und [redacted] (bei 16).

Die Einladungen

Wenn Sie die Rollen verteilt haben, schicken Sie die von uns fertig erstellten Einladungen per E-Mail, Messenger oder per Post an Ihre Gäste. Die Einladungen enthalten die Charakterbeschreibung, kurze Hinweise zum Ablauf des Abends und die Zeitung „Aftenposten“. Bitten Sie die Gäste um eine verbindliche Zusage, denn schließlich ist es für das Spiel wichtig, dass jeder Charakter auftaucht.

Ein oder mehrere Gäste sagen spontan ab

Keine Sorge, Sie können trotzdem spielen, solange Sie über der Mindestspieleranzahl bleiben. Tauschen Sie die Rolle des Gastes, der spontan abgesagt hat mit einem Gast, der eine „optionale“ Rolle spielt (siehe oben). Informieren Sie diesen so schnell wie möglich, damit er oder sie sich noch auf die Rolle vorbereiten kann.

Die Checkliste

Weiter hinten in diesem Dokument finden Sie eine übersichtliche Checkliste für die einfache Vorbereitung. So können sie nichts vergessen.

SPIELANLEITUNG

Der Ablauf des Krimidinners:

0. **Akt: Vor dem eigentlichen Abend**
   Alle Spieler und Spielerinnen haben bereits vor dem Abend ihre Einladung erhalten, ihr Charakterprofil gelesen und sich auf den Abend gefreut.

1. **Akt: Die Ankunft der Gäste**
   Die Gäste kommen an und schlüpfen direkt auf der Türschwelle in ihre Charakterrollen.
   Geben Sie jedem Gast den Umschlag „Hinweise 1“. Dieser darf direkt geöffnet und gelesen werden.
   Jetzt ist der perfekte Moment für einen Willkommensdrink.

2. **Akt: Die Einleitung**
   Sobald alle Gäste erschienen sind, hält der stellvertretende Vorsitzende des Nobelkomitees, Claas de Jong, eine kurze Rede an die Gäste. Der Ablauf des Abends wird nochmal kurz erklärt, dann geht es los.
   Gleichzeitig kann hier das Vorspeisenbuffet eröffnet werden.

3. **Akt: Die erste Runde**
   Nun beginnen die Spieler und Spielerinnen sich in lockerer Atmosphäre untereinander auszutauschen und ihre Aufgaben zu erfüllen. Die Spieler lernen sich kennen und erfahren dabei die neusten Informationen. Diese Runde dauert ungefähr 40-60 Minuten.

4. **Akt: Es geschieht ein Mord!**
   Nachdem das Opfer (es weiß aus den Hinweisen 1, dass es das Opfer ist) und alle weiteren Spieler ihre Aufgaben erfüllt haben, geschieht der Mord. Das Opfer schaltet kurz das Licht aus und wenn die Lichter wieder angehen, liegt er oder sie tot auf dem Boden.
   Tipp: Halten Sie etwas weißes Klebeband bereit und markieren Sie die Umrisse des Toten.

5. **Akt: Die Untersuchung**
   Das Opfer steht nun wieder auf, geht kurz aus dem Zimmer und kehrt als Kommissarin Astrid Sandström wieder. Das klappt besonders gut, wenn Sie als Gastgeber einen Schal, eine (Sonnen)-Brille und evtl. ein Jäckchen bzw. ein kariertes Sakko bereithalten, so dass das Opfer schnell in die neue Rolle schlüpfen kann.

6. **Akt: Die zweite Runde**
   Nun erhält jeder Spieler und jede Spielerin den zweiten Umschlag (Hinweise 2) mit weiteren Infos und Aufgaben. Zu Beginn hält die neu eingetroffene Kommissarin (sie spielte vorher das Opfer) eine kurze Rede (zu finden in diesem Dokument). Danach können die Spieler untereinander weiterdiskutieren, Geheimnisse herausfinden und den Fall lösen. Dies dauert ungefähr 40-60 Minuten.
   Während dieser Runde können Sie den Hauptgang servieren.

7. **Akt: Die Beweise werden präsentiert**
   Sobald die Kommissarin alle Beweisstücke (diese hatten manche Personen mit im Umschlag „Hinweise 2“) zusammengetragen hat, legt sie diese auf einem Tisch aus und erklärt sie kurz. Anschließend können die Beweise von den Gästen genauestens inspiziert und ein weiteres Mal untereinander diskutiert werden. Nun sollten auch die letzten noch nicht erfüllten Aufgaben ausgeführt werden. (mindestens weitere 30 Minuten)

8. **Akt: Die Anklage!**
   Wenn alle Informationen ausgetauscht und alle Aufgaben erfüllt sind, teilen Sie die „Anschuldigungskarten“ aus. Jeder Spieler schreibt nun auf welchen Charakter er des Mordes verdächtigt.

9. **Akt: Die Auflösung**
   Geben Sie den Umschlag mit der Auflösung an die Kommissarin um diese zu verlesen. Außerdem werden das beste Kostüm, die beste schauspielerische Leistung und das korrupteste Verhalten (die Person mit dem meisten Schmiergeld) prämiert.
   Nun ist die perfekte Zeit für Nachtisch.

Die Verteilung der Charaktere

Charakter	Wird gespielt von
Claas de Jong	
Vandana Sori	
Arthur Sori	
Carl Eduard von Schweden	
Flor de Maria v. Schweden	
Thor Gundersen	
Queen Sophie of England	
George Cunnington	
Maharadscha Singh von Himachal	
Salvador Alvarez	
Mercedez Martinez	
Helga Winkler	
Andreas Winkler	
Sasaki Junko	
Prof. Dr. Dr. Li Wang	
Margot „Maggie“ McMurdo	
Leago Kikumba	
Dr. Timur Maraximov	
Sébastien Blanchier	
Stephanie Ericsson	

CHECKLISTE

Hinweis: Dieses Spiel kann auch mit kurzer Vorbereitungszeit (ca. 1-2 Stunden) gespielt werden, allerdings empfehlen wir, die Vorbereitung deutlich früher zu beginnen.

Etwa ein bis vier Wochen vor dem Spiel:

- Laden Sie Ihre Gäste ein und bitten Sie um eine verbindliche Zusage („Save the date“)

Etwa ein bis zwei Wochen vor dem Spiel:

- Weisen Sie allen Gästen, die zugesagt haben, eine Charakterrolle zu (und notieren Sie diese auf dem Blatt „Verteilung der Charaktere“)
- Verschicken Sie die fertig erstellten Einladungen bestehend aus:
  1. Dem „Einladungsschreiben“
  2. Der „Aftenposten“ (2 Seiten)
  3. Der „Charakterbeschreibung“
- Erstellen Sie eine Einkaufsliste und planen Sie Essen und Trinken
- Optional: Besorgen Sie kleine Präsente (z. B. eine Flasche Wein) für die Prämierung des korruptesten Spielers, des besten Kostüms und der besten schauspielerischen Leistung
- Überlegen Sie sich ein eigenes Kostüm

Vor dem Spiel:

- Essen vorkochen
- Zimmer und Buffet im Stil des Krimidinners dekorieren
- Fotoapparat bereitlegen
- Folgende <u>Seiten aus diesem Dokument bitte ausdrucken</u>:
  - Namenskarten (ausschneiden, Klebeband oder Sicherheitsnadel zum Anstecken bereithalten)
  - Schmiergeld (ausschneiden und zurechtlegen)
  - Beweise (bitte nicht lesen!)
  - Anschuldigungs-Karten (ausschneiden und zurechtlegen)
  - „Ablauf der Krimidinner Party“ (Spielregeln zum Nachschlagen parat halten)
  - „Aftenposten“ einmal ausdrucken und zum Nachlesen parat halten
  - „Einleitungsrede“
  - „Rede vor Beginn der 2. Runde“ ausdrucken und bereitlegen
  - „Auswertung des Spiels“
  - „Zertifikat für das beste Kostüm“
  - „Zertifikat für die beste schauspielerische Leistung“
  - „Zertifikat für den korruptesten Spieler“
- Folgende <u>Dokumente komplett ausdrucken</u>:
  - „Hinweise“
  - „Auflösung“
- Umschläge „Runde 1“ für jeden Gast vorbereiten (Hinweis 1 und Schmiergeld)
- Umschläge „Runde 2“ für jeden Gast vorbereiten (Hinweis 2, Schmiergeld und evtl. Beweise)
- Weißes Klebeband bereithalten, um die Konturen des toten Opfers nachzuziehen (optional)
- Verkleidung für das Opfer heraussuchen, damit es sich nach dem eigenen Tod schnell als Kommissarin umkleiden kann (z. B. eine Brille, eine Schirmmütze, ein kariertes Sakko etc.)

SPIELREGELN ERKLÄREN

Bitte erklären Sie zuerst kurz den anwesenden Gästen die Regeln. Folgende Punkte sind wichtig:

- Schildern Sie den Ablauf des Spiels. Nutzen Sie dafür einfach die Seite „Der Ablauf der Krimiparty“ weiter oben in diesem Dokument.
- Jeder Gast sollte die Hinweise und Aufträge aus den Umschlägen vollständig erledigen. Alle den Charakteren bekannten Informationen können für Schmiergeld oder im Austausch gegen Geheimnisse, weitergegeben werden, sofern dies nicht eindeutig anders gekennzeichnet ist.
- Sollte eine Information nicht in den Hinweisen stehen, darf und soll entsprechend der eigenen Rolle und Ziele improvisiert werden.
- Opfer und Täter sind unter uns. In der ersten Runde weiß nur das Opfer, dass es am Ende der Runde sterben wird und bekommt spezielle Instruktionen. Der Mörder erfährt zu Beginn der zweiten Runde von seiner Tat.
- Es kann passieren, dass jemand einen Fehler macht, das ist natürlich nicht schlimm. Wenn es im Verlauf des Spiels auffällt, sollten jedoch die getätigten Aussagen schnellstmöglich widerrufen werden.

Bitte für jeden ein Getränk zum Anstoßen bereithalten und dann die Einleitungsrede verlesen.

EINLEITUNGSREDE

(Wird gelesen von Claas de Jong, stellvertretender Vorsitzender des Nobelpreiskomitees)

Sehr geehrte Gäste,

der Friedensnobelpreis, über dessen Verleihung wir am heutigen Abend entscheiden werden, ist eine der edelsten Auszeichnung der Menschheit. Zu Ehren Alfred Nobels werden Vandana Sori und meine Wenigkeit eine Person erwählen, die sich durch glanzvolle Friedensbemühungen hervorgetan hat.

Um die Tradition fortzuschreiben, möchte ich unsere Kandidatinnen und Kandidaten bitten, in ungefähr zehn Minuten, sich und die eigenen Errungenschaften den Anwesenden kurz zu präsentieren.

An die Vorsitzende des Nobelpreiskomitees, Prinzessin Linnea von Schweden, die leider aufgrund ihrer schweren Erkrankung heute nicht anwesend sein kann, möchte ich beste Genesungswünsche adressieren und hoffe auf ihre baldige Gesundung.

Ich bitte Sie nun, mit mir gemeinsam das Glas zu erheben und auf alle Menschen anzustoßen, die auf unserem Planeten tagtäglich für den Frieden kämpfen.

(Nun geht es los: Lernen Sie die anderen Anwesenden kennen und erfüllen Sie die Aufgaben aus dem Umschlag „Hinweise 1“.)

Vor Beginn der 2. Runde

Diese Rede wird von der Kommissarin Astrid Sandström gehalten. (Diese Rolle wird am Anfang nicht vergeben, sondern vom Opfer nach seinem Tod weiter gespielt.) **Bitte lesen Sie die Rede nicht vor dem Spiel,** da sie Geheimnisse enthält.

[redacted]

[redacted]

(Nun geht es weiter: Erfüllen Sie die Aufgaben aus dem Umschlag „Hinweise 2“.)

Herzliche Einladung zur Krimidinner Party „Die andere Seite der Medaille“

Gemeinsam mit dir wollen wir am Vorabend der Friedensnobelpreisverleihung einen opulenten Gala-Abend feiern. Dich erwartet eine scheinbar heile Welt, hinter deren Maske aus Moral und Idealismus jedoch bestochen, korrumpiert, und geschachert wird.

Dazu schlüpft jeder von uns in eine spannende Rolle, doch Vorsicht, denn neben köstlichem Essen steht auch ein Mord auf der Speisekarte. Niemand kann an diesem Abend sicher sein, lebendig nach Hause zu gehen, aber jeder wird die Chance bekommen, den Mordfall zu lösen.

Nimm dir bitte ein bisschen Zeit für die Vorbereitung der Feier, damit allen Gästen der Abend noch lang in Erinnerung bleiben wird.

Bitte lies deine Charakterbeschreibung durch.

Darin findest du alle Informationen, die du für die Krimidinner Party benötigst, du erfährst, welche Rolle du spielst und lernst deine persönlichen Geheimnisse kennen. Wenn du möchtest, kannst du dir vor der Party bereits ein paar passende Sätze zurechtlegen und deine Mimik im Spiegel üben.

Verrate nichts von dem was du gelesen hast.

Nur deinen Namen und Beruf darfst du preisgeben, behalte den Rest bitte für dich.

Bitte verkleide dich entsprechend deiner Rolle.

In deiner Rollenbeschreibung findest du Hinweise, welche Kleidung zu deinem Charakter passt. Dein Outfit muss nicht genau der Beschreibung entsprechen – nimm dir einfach ein bisschen Zeit und feil an deinem Kostüm. So fällt es dir auf der Party leichter, in deine Rolle zu schlüpfen.

Lies dir die „Aftenposten“ durch.

In der beigelegten Lokalzeitung findest du weitere Hintergründe über die Geschehnisse der letzten Tage. Keine Sorge, die Liste der eingeladenen Gäste musst du nicht auswendig können, aber es hilft, wenn du dir einen kurzen Überblick verschaffst.

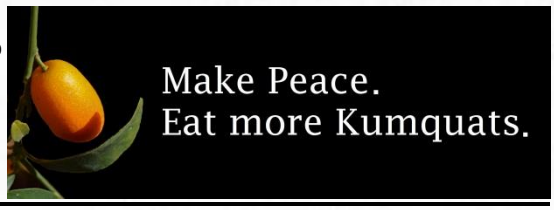
Bis bald auf der Party!

Die Spielregeln erklären wir dir auf der Krimidinner Party, wenn du neugierig bist, wie unsere Krimidinner Party ablaufen wird, dann findest du auf www.cocolino-spieleverlag.de alle nötigen Infos.

Aftenposten

Søndag 9. desember. Nr. 342 årgang 177, Kr. 25

Werbung



Heute Abend fällt die Entscheidung!

Die Spannung steigt, denn beim heutigen Gala-Abend wird über die Vergabe des Friedensnobelpreises entschieden.

4 aussichtsreiche Kandidaten

Es gibt dieses Jahr keinen klaren Favoriten auf den Preis. Insider sprechen der Medizinprofessorin Li Wang die besten Chancen zu, aber auch der Menschenrechtler Arthur Sori und die Klimaaktivistin Leago Kikumba werden hoch gehandelt. Eine Sonderrolle nimmt der Naturwissenschaftler Dr. Timur Maraximov ein. Er hat sogar die Möglichkeit, nächstes Jahr beim Chemienobelpreis wieder anzutreten.

2 Wahlberechtigte

Durch die kurzfristige Absage von Prinzessin Linnea von Schweden ist das Nobelpreiskomitee auf Claas de Jong und Vandana Sori geschrumpft. Um den Nobelpreis zu verleihen benötigt es eine Entscheidung. Mit anderen Worten: Nur wenn sich beide einigen können, kann der Nobelpreis verliehen werden. Für genügend Spannung ist also gesorgt.

Prinzessin Linnea im Krankenhaus

Frisch aus dem Urlaub zurückgekehrt und kurz danach ins Krankenhaus. Prinzessin Linnea von Schweden, Schwester von König Carl Eduard wurde mit schweren Vergiftungssymptomen ins Ullevål-Universitätsklinikum eingeliefert. Nach Angaben der Klinikleiterin Dr. Lerke Jakobsen ist ihr Zustand stabil und es besteht kein Grund zur Sorge. Aufgrund der ärztlichen Schweigepflicht dürfe sie jedoch keine weiteren Angaben machen.

Die genauen Hintergründe der Erkrankung sind unklar. Sicher scheint nur, dass Linnea von Schweden gerade mit der Klimaaktivistin Leago Kikumba im Restaurant zu Abend aß, als ihr plötzlich derart unwohl wurde, dass ein Rettungswagen sie ins Klinikum bringen musste. „Prinzessin Linnea fällt ihre Entscheidung mit größtmöglicher Sorgfalt und trifft sich vor der Vergabe mit jedem der Kandidatinnen und Kandidaten." erklärte ihr Bruder, der schwedische König im Interview mit unserer Zeitung.

Ihren Auftritt als Vorsitzende des Nobelpreiskomitees wird Linnea von Schweden nicht wahrnehmen können. Wir wünschen baldige Genesung!

Aftenposten

So hochkarätig war die Nobelpreis-Gala noch nie besucht!

Trotz Prinzessin Linneas Absage geben sich im Osloer Rathaus einflussreiche und berühmte Gäste die Klinke in die Hand. Wir erhielten exklusiv Einblick in die Gästeliste und stellen sie Ihnen vor:

Claas de Jong – Der stellvertretende Vorsitzende des Nobelpreiskomitees entscheidet über die Anlage der nobel'schen Stiftungsgelder und zählt dadurch zu den mächtigsten und meist hofierten Personen.

Vandana Sori – Durch ihre Berufung als Komitee-Mitglied wurde der hochgehandelten Menschenrechtlerin die Möglichkeit genommen, selbst den Friedensnobelpreis zu erhalten.

Arthur Sori – Als Menschenrechter führt er die Arbeit seiner Mutter, Vandana Sori, auf dem indischen Subkontinent fort und gilt als einer der aussichtsreichen Kandidaten für die Auszeichnung.

König Carl Eduard von Schweden – Für den frisch gekrönten Monarchen bedeutet die Nobelpreisverleihung den ersten öffentlichen Auftritt. Seine Hoffnung, den Gala-Abend skandalfrei zu überstehen, wird er leider begraben müssen.

Königin Flor de Maria von Schweden – Die ehemalige Miss Honduras verwirrt durch ihre Klugheit die von Vorurteilen überbordende Welt und konnte in ihrer Heimat bereits wertvolle Erfahrung mit nebulösen Abstimmungen sammeln.

Thor Gundersen – Der Gentleman und Psychologe analysiert die verborgenen Absichten der Gäste und baut damit seinen Machteinfluss in den Hinterzimmern der Weltpolitik weiter aus.

Queen Sophie of England – Normalerweise schickte die selbstbewusste Königin den britischen Botschafter George Cunnington zur Nobelpreis-Gala. Doch die Geschehnisse der letzten Wochen machen ihre persönliche Präsenz unentbehrlich.

George Cunnington – Da sein angestammter Ehrenplatz dieses Jahr von der Queen okkupiert wird, verbrüdert sich der britische Botschafter schmollend und grollenden mit den nicht-so-feinen Gästen.

Maharadscha Singh von Himachal – Das Stolz des jovialen Adeligen sind die bis zum Horizont reichenden Kumquat-Plantagen. Durch seine diskutablen Geschäftspraktiken ist er ein guter Bekannter der Familie Sori.

Salvador Alvarez – Der umstrittene, aber äußerst humorvolle Despot der Republik Honduras wirkt auf einer Verleihung eines Friedenspreises fehl am Platz.

Mercedez Martinez – Als Wrestling Star und Geliebte des honduranischen Präsidenten verbindet Mercedez Kampf und Gloria.

Helga Winkler – Als Chefin eines von Alfred Nobel persönlich gegründeten Unternehmens führt sie das reiche Erbe mit Geschick und Leidenschaft weiter.

Andreas Winkler – Ein guter, braver Mann. Er hält seiner Frau Helga den Rücken frei, wiegt das Kind, und hütet das Haus genauso zuverlässig wie brisante Geheimnisse.

Sasaki Junko – Die vormalige Nobelpreisträgerin lässt nichts unversucht, um die diesjährige Vergabe zu beeinflussen.

Prof. Dr. Dr. Li Wang – Von den Kollegen ihrer Heimatuniversität belächelt, giert die Medizinprofessorin nach Anerkennung. Und einem Nobelpreis.

Margot „Maggie" McMurdo – Die Doktorandin arbeitet im Team von Frau Professor Wang und weiß mehr über ihre Chefin, als dieser lieb ist.

Leago Kikumba – Die kenianische Klimaaktivistin ist eine herzensgute Frohnatur, jedoch macht sie sich mit ihrem Auftritt mehr Feinde als Freunde.

Dr. Timur Maraximov – Die Leistungen des Chemikers sind zwar herausragend, aber genügen nicht für einen Chemienobelpreis. Dank eines Kniffes soll er nun den Friedensnobelpreis erhalten.

Sébastien Blanchier – Der schnittige Geschäftsmann hat das Ende der Karriereleiter erreicht und lässt mit verschmitztem Lächeln seinen verqueren Geschäftsideen freien Lauf.

Stephanie Ericsson – Die forsche Journalistin hat ihren nervösen Finger stets am Auslöser der Fotokamera. Ihre investigativen Recherchen lassen gestandene Persönlichkeiten erzittern.

Claas de Jong

Vize-Vorsitzender
Nobelpreiskomitee

Vandana Sori

Mitglied
Nobelpreiskomitee

Arthur Sori

Menschenrechtler

Dr. Timur Maraximov

Chemiker

Prof. Dr. Dr. Li Wang

Medizinprofessorin

Queen Sophie of England

Königin von England

Maharadscha von Himachal

Indischer Großgrundbesitzer

Sébastien Blanchier

Obst-Importeuer

George Cunnington

Britischer Botschafter

Leago Kikumba

Klimaaktivistin

Margot „Maggie“ McMurdo

Doktorandin

Helga Winkler

Geschäftsführerin

Andreas Winkler

Hausmann

Stephanie Ericsson

Journalistin

Thor Gundersen

Psychologe

Mercedez Martinez

Wrestling Star

SALVADOR ALVAREZ

Honduranischer Präsident

FLOR DE MARIA VON SCHWEDEN

Schwedische Königin

CARL EDUARD VON SCHWEDEN

Schwedischer König

SASAKI JUNKO

Ehemalige Friedensnobelpreisträgerin

SCHMIERGELD

Jeder Spieler und jede Spielerin erhält im ersten Umschlag 2 Scheine und im zweiten Umschlag nochmal 1 Schein Schmiergeld. Dazu diese Seite entweder öfter ausdrucken oder eigenes Spielgeld (z. B. aus Monopoly) benutzen.

ANSCHULDIGUNGSKARTEN

Teilen Sie am Ende des Spiels an jeden Spieler und jede Spielerin eine Anklagekarte aus. Dafür müssen Sie diese Seite mehrmals ausdrucken.

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

_____

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

_____

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

_____

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

_____

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

_____

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

_____

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

_____

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

_____

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

_____

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

_____

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

_____

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

_____

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

_____

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

_____

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

_____

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

_____

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

_____

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

_____

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift: _____

BEWEIS #1 - Beispiel (anders als im Original)

Beschreibung: Elfenbein-Dolch , vermutlich die Tatwaffe
Fundort: In der Nähe des Tatorts, gefunden von Leago Kikumba

BEWEIS #2 - Beispiel (anders als im Original)

Beschreibung: Notiz für Queen Sophie of England
Fundort: Neben dem Mülleimer, gefunden von Salvador Alvarez

Liebste Sophie,
wenn du mein
Geheimnis nicht
für dich behältst,
kann ich für nichts
garantieren.

BEWEIS #3 - Beispiel (anders als im Original)

Beschreibung: Brief der Royal British Tea Association an Prinzessin Linnea von Schweden
In den Händen von Claas de Jong

The Royal British Tea Association

Sehr geehrte Prinzessin Linnea von Schweden,

mit allergrößter Bescheidenheit möchten wir Sie bitten, Ihre angedeutete Entscheidung über die Vergabe des Friedensnobelpreises noch einmal zu überdenken.

Wir sehen die ernstzunehmende Gefahr, dass durch Ihren Entschluss die Teepreise steigen werden und ein bedeutender Teil der britischen Teekonsumenten sich den Afternoon-Tea, der ein unverzichtbares Kulturgut des Landes darstellt, nicht mehr leisten kann.

Mit freundlichen Grüßen

Sir Edward Twinings

Auswertung des Spiels

Am Ende des Spiels können Sie diese Tabelle nutzen, um das beste Kostüm, die beste schauspielerische Leistung und den schmierigsten Spieler zu bestimmen.

Charakter	Bester Schauspieler	Beste Verkleidung	Schmiergeldstand
Beispielcharakter:	𝍸 𝍸	𝍸 𝍷	*100 Kronen*
Claas de Jong			
Vandana Sori			
Arthur Sori			
Carl Eduard von Schweden			
Flor de Maria v. Schweden			
Thor Gundersen			
Queen Sophie of England			
George Cunnington			
Maharadscha Singh von Himachal			
Salvador Alvarez			
Mercedez Martinez			
Helga Winkler			
Andreas Winkler			
Sasaki Junko			
Prof. Dr. Dr. Li Wang			
Margot „Maggie“ McMurdo			
Leago Kikumba			
Dr. Timur Maraximov			
Sébastien Blanchier			
Stephanie Ericsson			

NOBELPREIS

Der Nobelpreis für die beste schauspielerische Leistung wird an _____ verliehen.

Du warst der Star des Abends, dein Auftreten und deine Verwandlungskunst bei der Krimidinner Party „Die andere Seite der Medaille“ wird noch lange in Erinnerung bleiben.

Ein Krimidinner aus dem Cocolino Verlag
www.cocolino-spieleverlag.de

NOBELPREIS

Der Nobelpreis für Kostümierung wird an

_____

für das beste Kostüm bei der Krimidinner Party „Die andere Seite der Medaille“ verliehen.

An dein modisches Auftreten, deine Liebe zum Detail und deinen brillanten Stil wird man sich noch lange erinnern.

Ein Krimidinner aus dem Cocolino Verlag
www.cocolino-spieleverlag.de

NOBELPREIS

Der Nobelpreis für Bestechlichkeit wird an

_____

für das Eintreiben von üppigen Mengen Schmiergeld auf der Krimidinner Party „Die andere Seite der Medaille“ verliehen. Deine Liebe zur Korruption, dein Hang zur Vetternwirtschaft und dein unglaubliches Talent, aus jeder Situation ein paar Scheine Schmiergeld herauszuschlagen, machten dich zum Star des Abends.

Ein Krimidinner aus dem Cocolino Verlag
www.cocolino-spieleverlag.de