

# Die Maske des Mörders



Infos  
Spielanleitung  
Spielmaterialeien

Autorin: Nikola Giese



# Voranmerkungen zu diesem Preview

Kriminellen Tag allerseits,

auf den folgenden Seiten erhalten Sie einen Einblick in unser Krimidinner „Die Maske des Mörders“ für 10 Personen. Die kleineren Versionen des Spiels funktionieren nach dem gleichen Prinzip, enthalten aber weniger Rollen. 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 und abgeändert, die originalen Charakterbeschreibungen, die Hinweise und die Auflösung müssen wir Ihnen aus diesem Grund leider auch noch vorenthalten.

Neben „Die Maske des Mörders“ sind weitere spannende Krimidinner für 4-11 Personen im Cocolino Verlag erschienen. Diese funktionieren grundsätzlich nach den gleichen Regeln und sind ähnlich aufgebaut. Neben diesen „klassischen“ Krimidinnern haben wir „Krimidinner Partys“ für große Gruppen im Angebot. Sie basieren auf einem anderen Spielprinzip und sind für 11-20 Personen geeignet.

Viel Spaß und kriminelle Energien!

Ihr Cocolino Spieleverlag





## Herzlichen Dank,

dass Sie sich für ein Krimidinner aus dem Cocolino Spieleverlag entschieden haben. Dieses Spiel ist für zehn Personen geschrieben. Darunter neun Verdächtige und ein nicht verdächtiger Kommissar. Sie können als Gastgeber/in natürlich mitspielen. Auf den folgenden Seiten finden Sie die Spielmaterialien, die Spielanleitung und wertvolle Tipps, wie Sie einen unvergesslichen Abend mit Freunden, Familie oder Kollegen verbringen können. Wir wünschen beste Unterhaltung und einen spannenden Krimidinner Abend!

## Was ist passiert?

Ein Abend voller Glanz und Glamour erwartet die Gäste auf dem alljährlichen Maskenball im Hotel Belladonna. Der Duft noblen Parfüms vermischt sich mit dem Klang anstoßender Sektgläser; modische Kleider präsentieren sich im Licht der Kronleuchter. Doch umso schillernder die Maske, desto dunkler die Geheimnisse. Die Luft knistert vor Spannung, als Viktor Kalkhoff, der eleganteste Drogenbaron der Stadt, seine Ex-Frau Belinda wiedertrifft. Das Wort geht um, dass die jüngsten Verhaftungen auf einen Maulwurf in den eigenen Reihen zurückzuführen seien. Und ist die Polizei wirklich so korrupt, wie es einige Gäste behaupten?

Als der Höhepunkt des Abends – ein opulentes Feuerwerk – die Anwesenden in seinen Bann zieht, mischen sich Schreie in das Donnern der Raketen. Leblos wie ein gefallener Engel liegt sie da, nur die Blitze des Feuerwerks erleuchten ihr schneeweißes Kleid.

Tauchen Sie ein in die glänzend-sündhafte Unterwelt und demaskieren Sie den Mörder. Der Zeitpunkt des Krimidinner kann von Ihnen selbst festgelegt werden – die Handlung passt gut in die heutige Zeit, aber auch eine 50er oder 90er Jahre Party harmoniert mit diesem Krimidinner. Darüber hinaus eignet sich das Spiel besonders zu Silvester – kann aber auch unabhängig davon gespielt werden.

## Worum geht es?

Um Spiel und Spaß! Gemeinsam mit Ihren Gästen schlüpfen Sie in verschiedene Rollen und ermitteln in einem spannenden Mordfall. Allerdings ist Vorsicht geboten: Der Täter oder die Täterin sitzt mit am Tisch. Er oder sie darf lügen und wird versuchen, alle anderen auf eine falsche Fährte zu locken. Aber auch die übrigen Gäste haben dunkle Geheimnisse und geraten schnell in Verdacht!

Während des Spiels wird ein Essen serviert, ob grillen, Pizza bestellen oder ein 3-Gänge Menü – alles ist erlaubt. Es wird gelacht und ausgiebig diskutiert. Im Laufe des Spiels tauchen neue Fakten und Hinweise auf, um den Täter oder die Täterin zu überführen. Am Ende darf verdächtigt und über den Täter abgestimmt werden. Schaffen Sie es den Fall zu lösen?

### **Wie lange dauert ein Spiel?**

Zwischen 2 und 4 Stunden. Die genaue Dauer hängt natürlich von den Spielern und Spielerinnen ab, wer gern und ausgiebig diskutiert benötigt etwas länger.

### **Ab wie viel Jahren kann jemand mitspielen?**

Wir empfehlen, dieses Krimidinner ab 16 Jahren zu spielen.

### **Soll ich mich verkleiden?**

Natürlich ist Verkleiden kein Muss, aber wir empfehlen es ausdrücklich, da das Krimidinner dadurch viel lustiger wird und es den Spielern einfacher fällt in die entsprechenden Rollen zu schlüpfen. Auch kleine Accessoires können einen großen Unterschied machen.



# Vorbereitungen

## Ausdrucken

Um das Krimidinner spielen zu können, ist es notwendig, die Dokumente „Hinweise“, „Auflösung“ und die Spielmaterialien (Namenskarten, Einleitungsrede und Lageplan) auszudrucken. Wenn Sie die Charakterbeschreibungen per E-Mail als Einladung verschicken, müssen Sie diese nicht noch einmal drucken. Zur Not kann jederzeit auch ein Handy oder ein Tablet den Ausdruck ersetzen, allerdings empfehlen wir aufgrund der schöneren Atmosphäre, den Einsatz von Handys zu minimieren. Wenn Sie als Gastgeber/in mitspielen möchten, dürfen Sie die Dokumente „Hinweise“, „Ermittlungsergebnisse“, „Auflösung“ und die Charakterbeschreibungen der anderen Personen natürlich nicht lesen.

*Tipp: Um Papier zu sparen, können Sie die „Hinweise“ auf Vorder- und Rückseite drucken. Wer etwas kleinere Schrift nicht scheut, kann auch zwei Seiten auf ein Blatt drucken. (Oder beide Varianten kombinieren.)*

## Das Essen

Das Menü ist gänzlich Ihnen überlassen. 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. Raclette, Fondue oder ein vorbereitetes 3-Gänge Menü haben sich bewährt (wobei man in den Pausen zwischen den Gängen die neuen Hinweise liest und während des Essens diskutiert).

## Die Einladungen

Wenn Sie möchten, können Sie das Spiel spontan spielen und die Charakterbeschreibungen direkt am Anfang des Spiels austeilen. Haben Sie noch etwas Zeit bis zum Spieleabend, dann empfehlen wir, die Charakterbeschreibungen vorher zu verteilen, damit sich die Mitspieler und Mitspielerinnen diese in Ruhe durchlesen und entsprechend verkleiden können.

Unser Tipp: Schicken Sie eine E-Mail an Ihre Gäste und hängen Sie die fertige Datei „Einladung und Charakterbeschreibung“ an.

## Namenskarten

Weiter unten in diesem Dokument finden Sie für jeden Charakter eine Namenskarte zur einfacheren Identifikation. Drucken Sie die Seite und schneiden Sie die Namenskarten aus. Diese können dann mit Klebeband oder einer Sicherheitsnadel an die Kleidung geheftet werden.

## Skizze des „Belladonna Hotels“

Am Ende dieses Dokuments finden Sie eine Übersicht des Belladonna Hotels. Diese Skizze des Grundrisses ist für die Ermittlungen hilfreich. Drucken Sie das Blatt einmal aus und platzieren Sie es beim Krimidinner in der Mitte des Tisches, so dass es alle Gäste sehen können.

## Deko

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

Jeder Mitspieler und jede Mitspielerin erhält einen Charakter, den Sie bestimmen. Nutzen Sie dazu die nun folgenden Kurzbeschreibungen, aber lesen Sie bitte nicht die Charakterprofile. Anfängern raten wir, die Rollen ähnlich den Eigenschaften und des Alters der Charaktere zu vergeben. Profis und Personen mit guten Schauspielfertigkeiten finden oft Freude daran, gegensätzliche Charaktere zu spielen. Natürlich können männliche und weibliche Rollen frei an beide Geschlechter verteilt werden, meistens sorgt dies sogar für zusätzliche Heiterkeit. Folgende Charaktere gibt es:

Das Opfer (dieser Charakter wird nicht verteilt, er ist bereits tot)

**Alessandra Montana (28):** Vor wenigen Monaten hat die junge Kellnerin im Belladonna angefangen. Sie war eine attraktive, zierliche Frau, die bewusst oder unbewusst alle Blicke auf sich zog – und dabei von fast allen unterschätzt wurde.

Der Kommissar (dieser Charakter wird verteilt, er ist allerdings nicht verdächtig)

**Polizeipräsident Stefan Falkner (51):** Diese Stadt hat tiefe Furchen auf seine Stirn gezogen. Verglichen mit den wölfischen Drogenbaronen ist die Polizei eine Herde von Schafen. Wird sein unermüdlicher Kampf gegen das Drogenmilieu heute den langersehnten Erfolg bringen?

Die Verdächtigen

**Viktor Kalkhoff (54):** Er leitet das Hotel Belladonna. Es ist jedoch ein offenes Geheimnis, dass sein Reichtum nicht auf Übernachtungsgäste, sondern auf Drogengeschäfte zurückzuführen ist. Seine ruhige, bedrohliche Stimme lässt einem das Blut in den Adern gerinnen.

**Donna Kalkhoff (76):** Ein Fingerzeig von Donna genügt – und sofort ist jemand zur Stelle, um ihre Wünsche zu erfüllen. Die Geschäfte hat sie zwar längst ihrem Sohn Viktor übergeben, trotzdem ist sie bestens informiert. Und hat stets eine eigene Meinung.

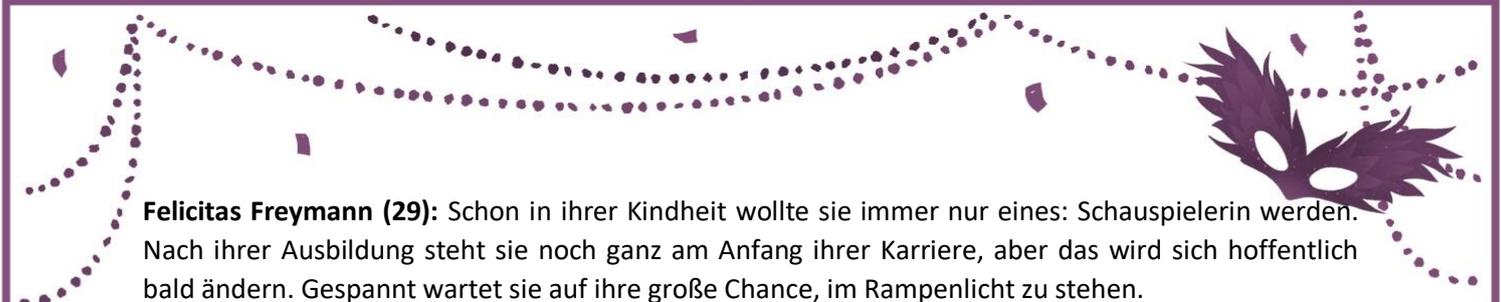
**Mila Hoefler (35):** Sie ist die rechte Hand von Viktor Kalkhoff, praktisch sein Bodyguard und regelt Geschäftliches, egal welcher Art. Gefühlskalt, schlagkräftig und loyal – diese Frau bringt alles mit, um sich in diesem knallharten Milieu durchzusetzen.

**Thilo Bredeck (34):** Seit vielen Jahren arbeitet Thilo als Barkeeper im Belladonna. Er weiß genau, was sich seine Kunden wünschen – noch bevor sie es selbst wissen. Ein Jahrzehnte gereifter Whiskey, ein schwerer Rotwein oder vielleicht doch etwas, was eigentlich nicht verkauft werden darf? Thilo kennt seine Kundschaft besser als jeder andere.

**Belinda Carstens (51):** Nach der Scheidung vor drei Jahren hat sie wieder ihren Mädchennamen angenommen. Früher leitete sie zusammen mit ihrem Exmann Viktor Kalkhoff das Belladonna. Vor wenigen Monaten hat sie das Kings und Queens Casino eröffnet, das einen ähnlichen Kundenstamm wie das Belladonna aufweist. Das ruhige Leben liegt dieser eleganten Diva nicht.

**Nora Kirschner (31):** Sie lebt erst seit Kurzem in der Stadt. Die junge Frau versucht, als Fotografin und Journalistin bei den großen Zeitungen eine Anstellung zu ergattern. Bisher hat sie ihr Ziel noch nicht erreicht, doch Nora beißt sich hartnäckig durch alle Widrigkeiten.

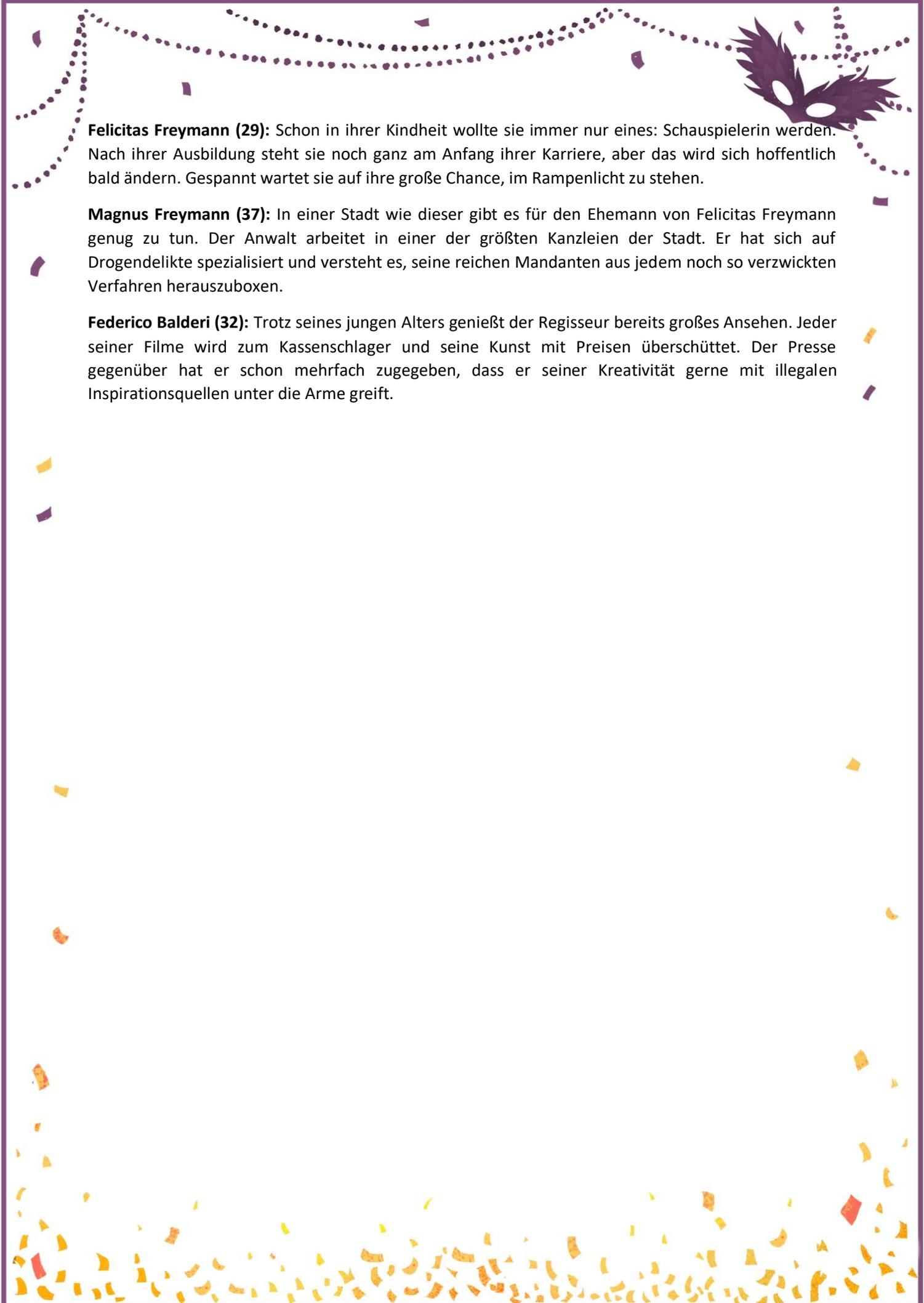




**Felicitas Freymann (29):** Schon in ihrer Kindheit wollte sie immer nur eines: Schauspielerin werden. Nach ihrer Ausbildung steht sie noch ganz am Anfang ihrer Karriere, aber das wird sich hoffentlich bald ändern. Gespannt wartet sie auf ihre große Chance, im Rampenlicht zu stehen.

**Magnus Freymann (37):** In einer Stadt wie dieser gibt es für den Ehemann von Felicitas Freymann genug zu tun. Der Anwalt arbeitet in einer der größten Kanzleien der Stadt. Er hat sich auf Drogendelikte spezialisiert und versteht es, seine reichen Mandanten aus jedem noch so verwickelten Verfahren herauszuboxen.

**Federico Balderi (32):** Trotz seines jungen Alters genießt der Regisseur bereits großes Ansehen. Jeder seiner Filme wird zum Kassenschlager und seine Kunst mit Preisen überschüttet. Der Presse gegenüber hat er schon mehrfach zugegeben, dass er seiner Kreativität gerne mit illegalen Inspirationsquellen unter die Arme greift.



# Spielanleitung

## 1. Akt – Die Einführung

Zu Beginn des Spiels liest Viktor Kalkhoff den Einführungstext (am Ende dieses Dokuments) vor. Danach stellt sich jeder Charakter kurz vor: Wie heißt er, was macht er, warum ist er hier. Fragen sind hier noch nicht erlaubt.

## 2. Akt – Hinweiserunde 1

**(Hier erfahren die Charaktere, wo genau sie sich den Abend über aufgehalten haben)**

Die Hinweise 1 werden geheim an die jeweiligen Personen ausgeteilt. Nun liest jeder seine Hinweise für sich durch. Die gelesenen Hinweise werden anschließend angesprochen und diskutiert. Es gilt dabei, dass alle Hinweise, welche **die eigene Person nicht belasten** den anderen mitgeteilt werden sollten.

Als Orientierung ein Beispiel: Wenn Sie (bzw. Ihren Charakter) Geldsorgen plagen und dies ein Motiv für die Tat wäre, dann sollten Sie es lieber nicht ansprechen.

Aber auch, wenn *die innig geliebte* Ehefrau mit dem Toten noch eine Rechnung offen hat, brauchen Sie es nicht der gesamten Runde erzählen. Wenn Sie dagegen den alten Drachen – mit dem Sie leider auch noch verheiratet sind – nicht ausstehen können, werden Sie das Motiv Ihrer Frau mit Genugtuung verbreiten.

Nur der Täter darf (und sollte) zum Tathergang lügen um nicht verdächtig zu werden, muss aber aufpassen, dass er oder sie sich nicht in den eigenen Lügen verstrickt.

Alle anderen Spieler und Spielerinnen sind der Wahrheit verpflichtet. Interpretationen und weitflüchtende Antworten sind erlaubt, führen aber leicht zu Verdächtigungen. Wird man konkret gefragt, muss man sein Wissen teilen (auch wenn man es aus gutem Grund nicht selber angesprochen hat.)

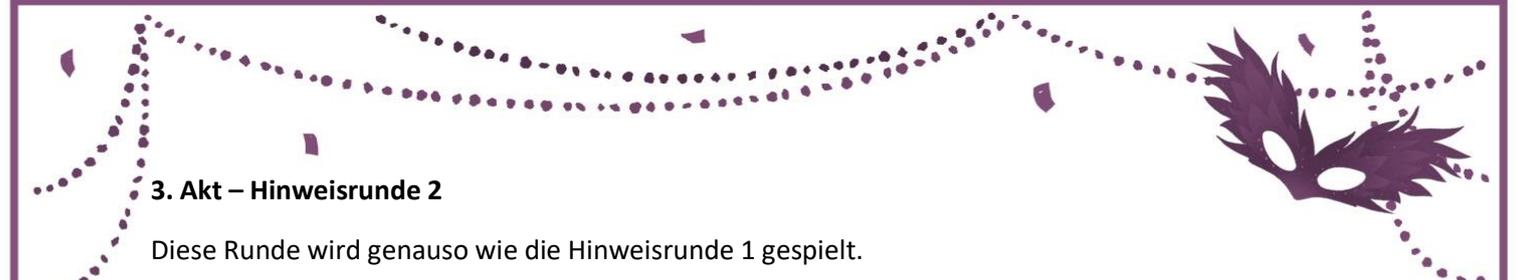
Sollte eine Antwort nicht aus der Charakterbeschreibung oder den Hinweisen hervorgehen, dürfen (und müssen) Sie kreativ werden. Erfinden Sie eine Geschichte und improvisieren Sie.

Hier ein Beispiel:

Person 1 hat mit dem Toten letztes Jahr eine Bank ausgeraubt. Und wird nun gefragt: „Woher kennen Sie den Toten?“ Person 1 sagt: „Ich kenne ihn von meiner Ausbildung als Fleischereifachverkäufer.“ Das ist frei erfunden und eine erlaubte „Interpretation der Wahrheit“, da diese Info nicht im Spiel gegeben ist. Die konkrete Frage: „Haben Sie mit dem Toten zusammen eine Straftat begangen?“ hätte Person 1 allerdings mit „Ja, habe ich.“ beantworten müssen.

Wenn Sie bemerken, dass Sie unabsichtlich gelogen haben, beispielsweise, weil ein Hinweis erst in der darauffolgenden Runde ans Licht kam, dann sollten Sie dies so schnell wie möglich revidieren.

Die Hinweiserunde endet, wenn alle Hinweise diskutiert wurden und niemand weitere Fragen hat. Dies dauert in der Regel 30 - 45 Minuten.



### 3. Akt – Hinweiserunde 2

Diese Runde wird genauso wie die Hinweiserunde 1 gespielt.

### 4. Akt – Hinweiserunde 3

Dies ist eine Gerüchterunde – Jeder Spieler erhält in seinem Hinweisheft ein Gerücht, dass er oder sie vorträgt. Dieses kann wahr oder total falsch sein. Finden Sie es heraus!

### 5. Akt – Hinweiserunde 4

Diese Runde wird genauso wie die Hinweiserunde 1 gespielt.

### 6. Akt – Auflösung

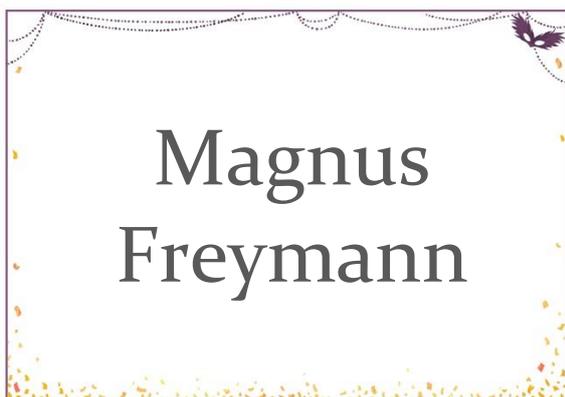
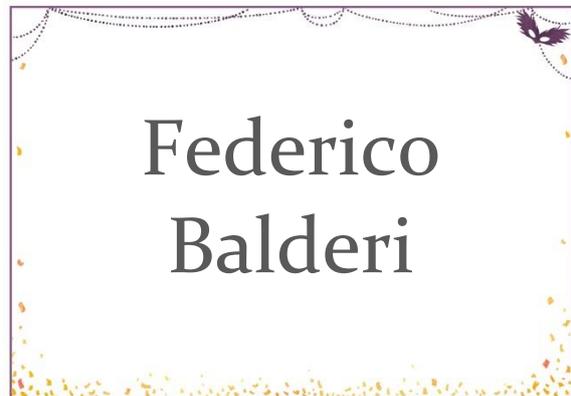
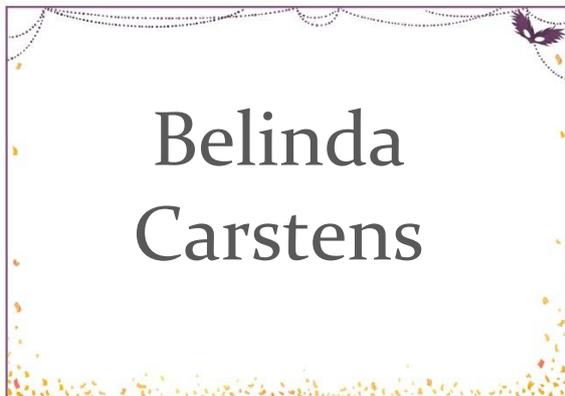
Es wird spannend! Jeder schreibt verdeckt auf einen eigenen Zettel den Namen des von ihm angeklagten Mörders oder der Mörderin. Reihum dreht nun jeder sein Zettel um und erklärt, warum er genau diese Person des Mordes bezichtigt. Sind alle Spieler und Spielerinnen an der Reihe gewesen, wird das Dokument „Auflösung“ verlesen.

Damit endet das Krimidinner. Kritik und natürlich auch Lob nehmen wir gern entgegen. Schreiben Sie einfach eine E-Mail an [info@cocolino-spieleverlag.de](mailto:info@cocolino-spieleverlag.de)

*Und noch etwas:* Es kann passieren, dass ein Spieler oder eine Spielerin einen Fehler macht oder die Auslegung der Regeln überstrapaziert. Seien Sie nicht zu streng, sondern spielen Sie das Spiel mit Freude und Spaß weiter. Denn darum geht es hier schließlich.



Namenskarten zum Anstecken oder  
Ankleben





Viktor  
Kalkhoff



Donna  
Kalkhoff



# Einführungstext

## **Folgende kleine Regelwiederholung bitte nicht vergessen:**

Die Hinweise werden in der jeweiligen Runde ausgeteilt. Um den Fortgang der Geschichte zu konstruieren, sollten alle Hinweise, welche **nicht** die eigene Person belasten, angesprochen werden. Wenn eine Information die eigene (oder eine befreundete Person) belastet, dann ist es erlaubt und sinnvoll, diese zu verschweigen. Wird man jedoch konkret danach gefragt, dann muss wahrheitsgemäß geantwortet werden.

Mit einer Ausnahme: Der Täter oder die Täterin darf immer lügen. Alle anderen Spieler und Spielerinnen sind der Wahrheit verpflichtet.

---

## **Beginn des Spiels**

*(Viktor Kalkhoff liest vor.)*

Guten Abend meine Damen und Herren,

wie Sie bereits mitbekommen haben ist eine Frau verunglückt. Es handelt sich dabei um eine unserer Kellnerinnen, ihr Name war Alessandra. Glücklicherweise befand sich unter meinen Gästen auch der geschätzte Herr Polizeipräsident Falkner. Er hat sofort die Ermittlungen aufgenommen und wird die Umstände dieses tragischen Vorfalls hoffentlich bald geklärt haben.

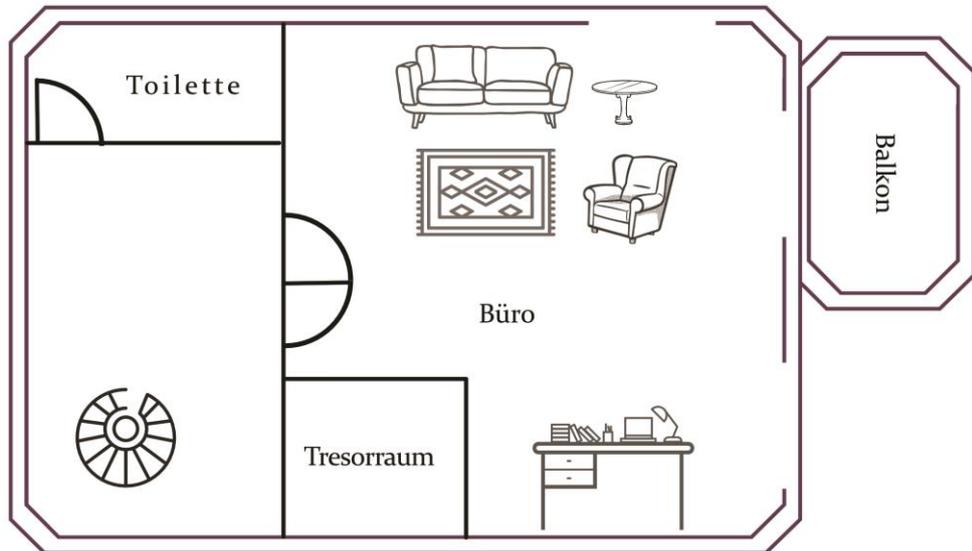
Um die Ermittlungen einzuleiten, möchte ich alle Anwesenden bitten, sich kurz vorzustellen. Bitte stellen Sie zu Anfang noch keine Fragen. Das würde diese ganze Sache hier nur unnötig in die Länge ziehen! Ich mache dann einfach mal den Anfang, auch wenn sie mich natürlich bereits kennen, mein Name ist Viktor Kalkhoff...

*(Nach der Vorstellungsrunde werden die Hinweise der „Hinweisrunde 1“ ausgeteilt.)*

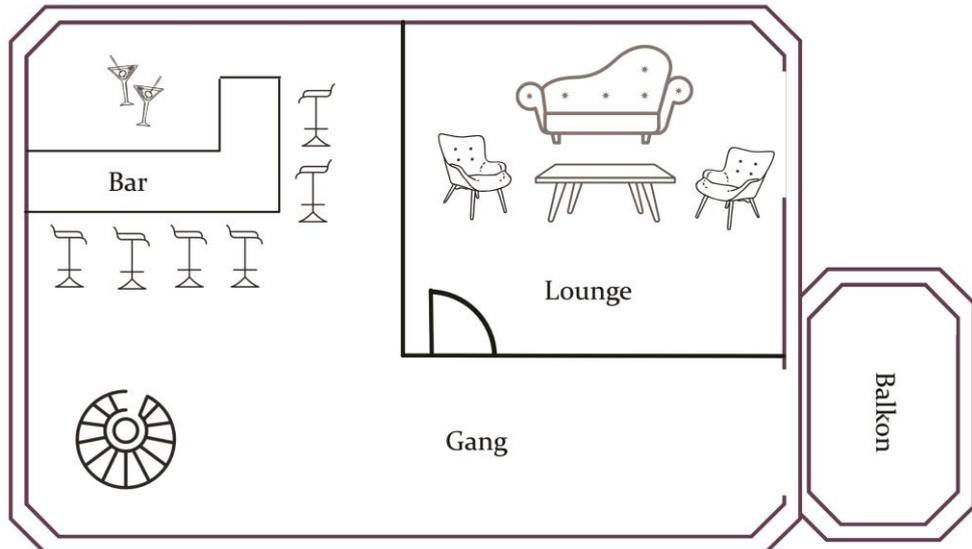


# Übersichtsplan Hotel Belladonna

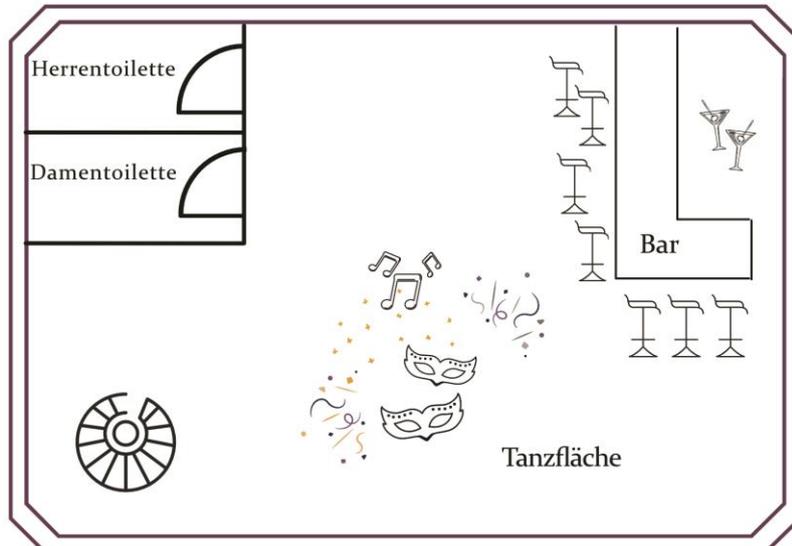
Dach-  
geschoss  
5. Stock



Bar &  
Lounge  
4. Stock



Festsaal  
3. Stock





# Herzliche Einladung zum Krimidinner „Die Maske des Mörders“

Gemeinsam mit dir wollen wir einen kriminellen Abend erleben. Dazu schlüpft jeder von uns in eine spannende Rolle und wir werden zusammen versuchen, einen Mordfall aufzuklären. Doch Vorsicht – der Täter (oder die Täterin?) wird auch mit am Tisch sitzen und alles versuchen, um nicht überführt zu werden.

Bitte nimm dir ein bisschen Zeit für die Vorbereitung, damit allen Gästen der Abend noch lange in Erinnerung bleiben wird.

## **Bitte lies deine Charakterbeschreibung durch.**

Darin findest du alle Informationen, die du für das Krimidinner benötigst, du erfährst welche Rolle du spielst und lernst deine persönlichen Geheimnisse kennen. Bitte drucke die Charakterbeschreibung aus und bringe sie zum Krimidinner-Abend mit. Wenn du möchtest, kannst du dir bereits jetzt ein paar passende Sätze zurechtlegen und deine Mimik im Spiegel üben.

## **Verrate nichts von dem, was du gelesen hast.**

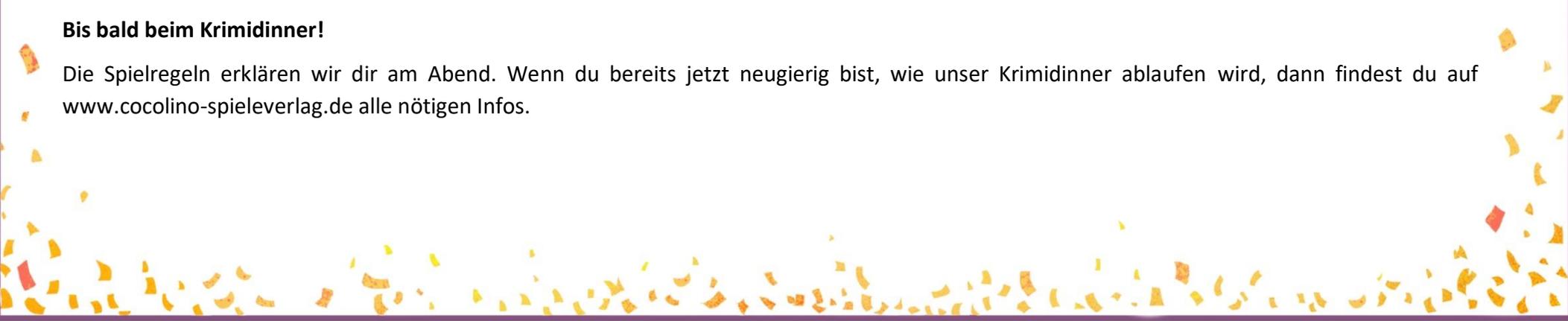
Nur deinen Namen und deinen Beruf darfst du preisgeben, behalte den Rest bitte für dich.

## **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 beim Krimidinner leichter, in deine Rolle zu schlüpfen.

## **Bis bald beim Krimidinner!**

Die Spielregeln erklären wir dir am Abend. Wenn du bereits jetzt neugierig bist, wie unser Krimidinner ablaufen wird, dann findest du auf [www.cocolino-spieleverlag.de](http://www.cocolino-spieleverlag.de) alle nötigen Infos.





# Was ist passiert?

Ein Abend voller Glanz und Glamour erwartet die Gäste auf dem alljährlichen Maskenball im Hotel Belladonna. Der Duft noblen Parfums vermischt sich mit dem Klang anstoßender Sektgläser; modische Kleider präsentieren sich im Licht der Kronleuchter. Doch umso schillernder die Maske, desto dunkler die Geheimnisse. Die Luft knistert vor Spannung, als Viktor Kalkhoff, der eleganteste Drogenbaron der Stadt, seine Ex-Frau Belinda wiedertrifft. Das Wort geht um, dass die jüngsten Verhaftungen auf einen Maulwurf in den eigenen Reihen zurückzuführen seien. Und ist die Polizei wirklich so korrupt, wie es einige Gäste behaupten?

Als der Höhepunkt des Abends – ein opulentes Feuerwerk – die Anwesenden in seinen Bann zieht, mischen sich Schreie in das Donnern der Raketen. Leblos wie ein gefallener Engel liegt sie da, nur die Blitze des Feuerwerks erleuchten ihr schneeweißes Kleid.

## Charakterbeschreibung Viktor Kalkhoff (54)

Der Maskenball in deinem Hotel Belladonna ist natürlich das wichtigste Fest in dieser Stadt – auf Platz zwei kommt Weihnachten. Allein du entscheidest, wer eine Eintrittskarte erhält, und wer nicht. Zu deinen Gästen gehören ausgewählte Künstler, Politiker und Anwälte. Du bietest ihnen nicht nur ein erstklassiges Hotel mit Speisen und Getränken, sondern auch 





## Verkleidungstipps

Du [REDACTED] trägst vornehme, standesgemäße Kleidung. Mit deiner goldenen Maske weiß jeder sofort, wer du bist.

## Spielweise

[REDACTED]  
[REDACTED]

## Steckbriefe: Was du über die Personen weißt

**Alessandra Montano (28):** [REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

### Die Verdächtigen

**Felicitas Freymann (29):** [REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

**Magnus Freymann (37):** Magnus ist ein verdammt guter Anwalt! Natürlich arbeitet er für dich. Man nennt ihn „den Schlüssel“, weil er immer einen Weg findet. [REDACTED]  
[REDACTED]

**Nora Kirschner (31):** [REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

**Mila Hoefer (35):** Mila ist deine rechte Hand. Für dich ist sie Bodyguard und leitende Geschäftsführerin in einem. [REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

**Belinda Carstens (51):** Deiner Ex-Frau gehört seit kurzem das *Kings and Queens* Casino. [REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

**Federico Balderi (32):** [REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

**Thilo Bredeck (34):** [REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

**Stefan Falkner (51):** Der Polizeipräsident war ebenfalls Gast auf deiner Party. Mit seiner Einladung zeigst du der ganzen Stadt, dass dir nicht einmal er etwas anhaben kann. [REDACTED]  
[REDACTED]