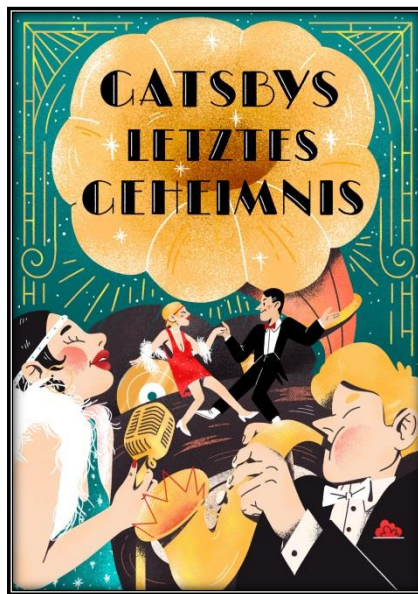


GATSBYS LETZTES GEHEIMNIS



PREVIEW

Autorin: Nikola Giese

Erschienen im Cocolino Verlag 2019



VORANMERKUNGEN ZU DIESEM PREVIEW

Kriminellen Tag allerseits,

auf den folgenden Seiten erhalten Sie einen Einblick in unser Krimidinner „Gatsbys letztes Geheimnis“ für 9 Personen. Die kleineren Versionen des Spiels (für 5, 6, 7 und 8 Personen) 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 „Gatsbys letztes Geheimnis“ 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 Krimidinner ist für neun Personen geschrieben. Unter diesen sind acht Verdächtige und der später zum Tatort geeilte Kommissar. 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?

Es ist der 16. Mai 1925 im Herzen von New York. Die Wirtschaft boomt, Autos und Kinos erobern die Stadt, eine Party jagt die nächste. Während die Nächte nicht mehr enden, werden die Frisuren und die Röcke der Frauen immer kürzer. Wie jeden Samstagabend wird im „Flying Flapper“, New Yorks legendärer Untergrundbar, ausgelassen getanzt. Eine weitere berauschende Nacht mit schillernden Gästen, flotter Jazzmusik und jeder Menge Alkohol geht zu Ende. Von der Prohibition, welche die Herstellung und den Verkauf von Alkohol bereits seit fünf Jahren verbietet, lässt sich hier niemand den Spaß verderben. Die Polizei kümmert sich nicht um das nächtliche Treiben, der Polizeichef und der Clubbesitzer sind vielmehr Geschäftspartner als Feinde. Nachdem die letzten Gäste um zwei Uhr den Club verlassen haben, hallt ein spitzer Schrei über die leere Tanzfläche. Der Besitzer des „Flying Flapper“, Frank Fitz, wurde von seinen Angestellten tot und blutüberströmt aufgefunden...

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) auszudrucken. Wenn Sie die Charakterbeschreibungen per E-Mail als Einladung verschicken, müssen Sie diese nicht noch einmal drucken. Zur Not können 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“, „Auflösung“ und die Charakterbeschreibungen der anderen Personen natürlich nicht lesen.

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 „Flying Flapper“

Am Ende dieses Dokuments finden Sie eine Übersicht des Flying Flappers. 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 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)

Frank Fitz (33): Vor zwei Jahren hat er mit seiner Frau Zarina den „Flying Flapper“ eröffnet, einen extravaganten Untergrundclub in dem rauschende Partys gefeiert werden.

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

Inspektor Simon Ticket (41): In einer Stadt voller Kriminalität, in einer Zeit des Umbruchs und einem Land der unbegrenzten Möglichkeiten ruht der Inspektor nicht, bevor das Verbrechen vollständig aufgeklärt ist.

Die Verdächtigen

Zarina Fitz (29): Die Ehefrau von Frank gehörte früher praktisch zum Inventar des Clubs. Seit ihre Tochter Francine vor einem Jahr geboren wurde, lässt sie sich im „Flying Flapper“ nur noch selten blicken.

Elisabeth Fitz (35): Die tatkräftige Schwester von Frank arbeitet ebenfalls im Club und ist immer zur Stelle, wenn sie gebraucht wird.

Nathan Rodgers (28): Der Name Nathan Rodgers ist aus der Jazzszene New Yorks nicht mehr weg zu denken. Obwohl er noch jung ist macht ihm auf dem Saxophon so schnell keiner etwas vor.

Mary Louise Harris (24): Die aufstrebende Sängerin ist ein typischer Flapper, kurze Haare, kurzer Rock. Ihr hübsches Gesicht und ihr strahlendes Lächeln bleiben jedem im Gedächtnis. Ihre Klugheit macht sie zu einer beliebten Gesprächspartnerin.

Joseph (Joey) Massino (34): Wer in den „Flying Flapper“ will, muss an ihm vorbei. Der Türsteher weiß genau, wen er auf die Feier lässt und wer draußen bleiben muss.

Antonio Morello (55): Den Mann mit der Zigarre im Mundwinkel kennt jeder Barbesitzer der Stadt. Die Prohibition hat ihn zu einem der mächtigsten Männer der Stadt gemacht.

Gabrielle (Gabby) Jackson (28): Für Gabby besteht Kleidung nicht nur aus Stoff. Sie lernt Damenschneiderin und besucht ihre Freundin Zarina gerne im Club.

Danny Jackson (36): Der bekannte Baseballspieler ist gerne in den Clubs der Stadt unterwegs. Mit einem vollen Bankkonto und einem gewinnenden Lächeln ist er der Junggeselle Nr. 1 der Stadt.



SPIELANLEITUNG

1. Akt – Die Einführung

Zu Beginn des Spiels liest Elisabeth Fitz 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

Die Hinweise 1 werden geheim an die jeweiligen Personen ausgeteilt. Nun liest jeder seine Hinweise für sich durch. Die gelesenen Hinweise werden nun 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. Ihr 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 Ihre Ehefrau dagegen *nicht ausstehen können*, sollten Sie es den anderen mit besonderer Genugtuung berichten, damit sie in Verdacht gerät.

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 – Hinweiserunde 5

Diese Runde wird genauso wie die Hinweiserunde 1 gespielt.

7. Runde – 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

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







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.

(Elisabeth Fitz liest vor.)

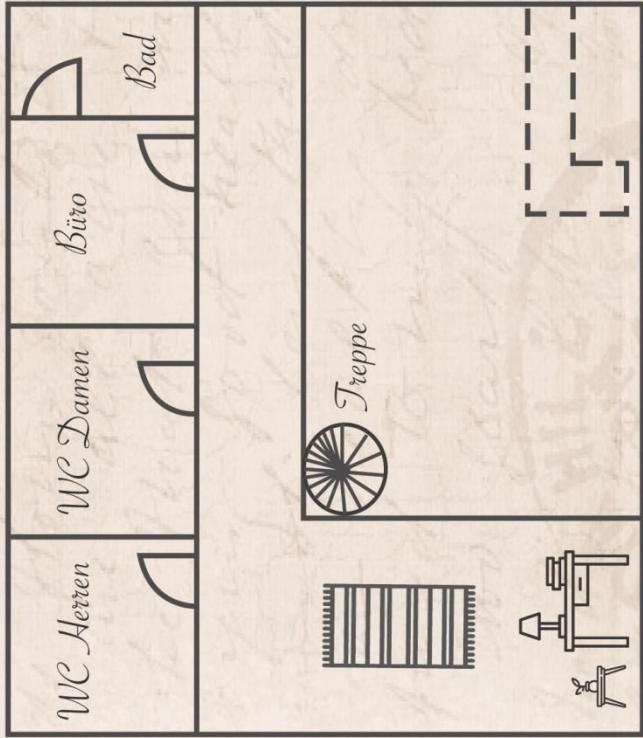
Hallo alle zusammen,

wie ihr bereits mitbekommen habt, ist Frank tot in dem Badezimmer seines Büros gefunden worden. Mary und Nathan haben ihn entdeckt und ich rief sofort die Polizei. Inspektor Ticket hat mir versichert, dass seine Absichten sich darauf beschränken werden, diesen Mordfall zu lösen, wenn ihr versteht was ich meine. Ihr könnt also offen sprechen, wenn es um den Club geht. Wenn ihr während des Abends irgendetwas Verdächtiges bemerkt habt, dann zögert nicht, es auszusprechen. Ich sage es nicht gern, aber die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass sich unter uns der Mörder von Frank befindet.

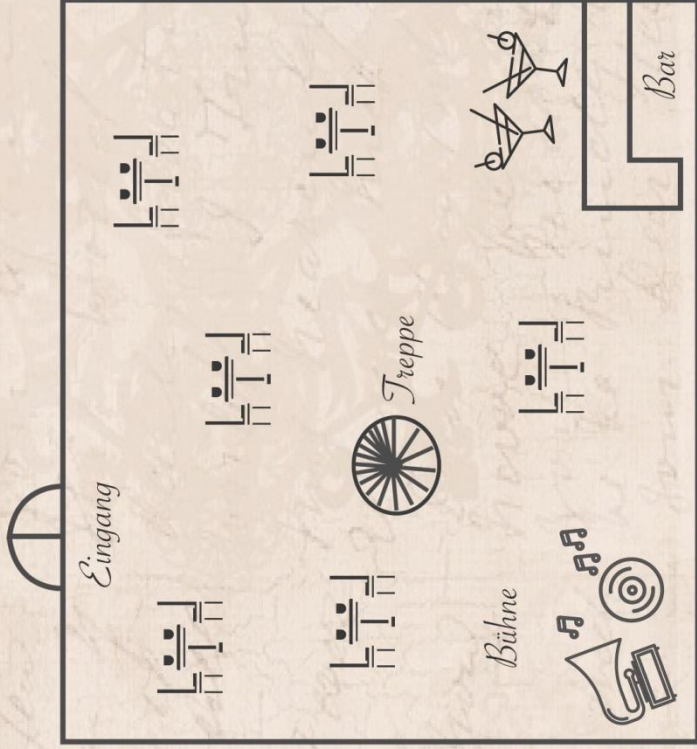
Um die Ermittlungen einzuleiten, möchte ich alle Anwesenden bitten, sich kurz vorzustellen. Fragen sind hier noch nicht erlaubt. Ich mach dann einfach mal den Anfang, mein Name ist Elisabeth Fitz...

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

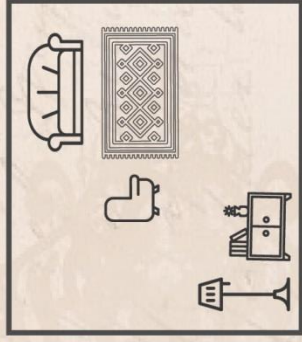
The Flying Flapper



2. Stock



1. Stock



Privatwohnung
(außerhalb des Clubs)



Herzliche Einladung zum Krimidinner „Gatsbys letztes Geheimnis“

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 nötigen 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 alle nötigen Infos.



Was ist passiert?

Es ist der 16. Mai 1925 im Herzen von New York. Die Wirtschaft boomt, Autos und Kinos erobern die Stadt, eine Party jagt die nächste. Während die Nächte nicht mehr enden, werden die Frisuren und die Röcke der Frauen immer kürzer. Wie jeden Samstagabend wird im „Flying Flapper“, New Yorks legendärer Untergrundbar, ausgelassen getanzt. Eine weitere berauschte Nacht mit schillernden Gästen, flotter Jazzmusik und jeder Menge Alkohol geht zu Ende. Von der Prohibition, welche die Herstellung und den Verkauf von Alkohol bereits seit fünf Jahren verbietet, lässt sich hier niemand den Spaß verderben. Die Polizei kümmert sich nicht um das nächtliche Treiben, der Polizeichef und der Clubbesitzer sind vielmehr Geschäftspartner als Feinde. Nachdem die letzten Gäste um zwei Uhr den Club verlassen haben, hallt ein spitzer Schrei über die leere Tanzfläche. Der Besitzer des „Flying Flapper“, Frank Fitz, wurde von seinen Angestellten tot und blutüberströmt aufgefunden...

Charakterbeschreibung Antonio Morello (55)




Leider dürfen wir Ihnen nicht mehr verraten. Eine völlig fiktive Rollenbeschreibung finden Sie im Preview unseres Krimidinner „Ein letztes Spiel“.

Hinweisheft für Antonio Morello



Hallo Antonio Morello, in diesem Hinweisheft findest du die Hinweise für die verschiedenen Spielrunden. Natürlich ist Vorblättern nicht erlaubt, wenn du allerdings etwas nachlesen möchtest, kannst du dir die vorangegangenen Hinweise nochmals anschauen. Für das Spiel ist es wichtig, dass jeder einzelne Hinweis mit den Mitspielern und Mitspielerinnen diskutiert wird. Nur wenn es dich persönlich oder eine dir sehr nahestehende Person belastet, darfst (und solltest) du Hinweise nicht ansprechen! Wenn du jedoch konkret danach gefragt wirst, darfst du nicht lügen, kannst aber versuchen, der Frage auszuweichen. Einzig und allein der Täter oder die Täterin darf lügen. Alle anderen Spieler und Spielerinnen sind der Wahrheit verpflichtet. Versuche, die Hinweise nicht vom Blatt abzulesen, sondern frei vorzutragen.



Hinweisrunde 1 - Antonio Morello

Die folgenden Hinweise sind für dieses Preview frei erfunden, könnten aber im Original so ähnlich aussehen.

Als du heute Abend kurz vor Mitternacht den Flying Flapper betratst, wusstest du sofort, dass etwas nicht stimmte. Joey, der Türsteher, schien nervös zu sein und auch Frank, der Besitzer des Clubs, war aufgeregt. Es waren nur Nuancen, aber so etwas entgeht dir nicht.

Die Verwunderung über die angespannte Atmosphäre verwehte, als sich Elisabeth gegen 00:00 an der Bar zu dir gesellte und der erste Drink deine Kehle befeuchtete. Das ausgiebige Gespräch über die pulsierende Jazzszene und den immer teurer werdenden Alkohol langweilte dich jedoch bald und so gingst du etwa eine Stunde später zu Franks Büro, um mit ihm über die neue Lieferung zu verhandeln.

Verwundert stelltest du fest, dass Franks Büro abgeschlossen war – ein Novum. Innen schien ein Streit in Gange, heftige Beleidigungen segelten quer durch den Raum. Misstrauen erwachte in dir, jedoch wolltest du nicht horchend an der Tür ertappt werden und kehrtest gegen 1:10 zurück zur Bar.

Als sich etwa eine Stunde später die Tanzfläche geleert hatte, hörtest du einen spitzen Schrei. Das Martiniglas noch in der Hand, eilstest du zwei Stufen auf einmal nehmend die Treppe hinauf. In Franks Büro hatte sich eine Menschentraube gebildet, der Clubbesitzer lag blutüberströmt auf dem Boden.