Mode, Mafia und ein Mord



Infos
Spielanleitung
Spielmaterialien

Autor: Richard Bardl

Voranmerkungen zu diesem Preview

Kriminellen Tag allerseits,

auf den folgenden Seiten erhalten Sie einen Einblick in unser Krimidinner „Mode, Mafia und ein Mord“ 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 „Mode, Mafia und ein Mord“ 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. Für Gruppen bis zu 60 Personen eignen sich unsere „Großen Krimispiele“.

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. Alle Rollen sind verdächtig und 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?

Die Familien Rosso und Spinelli sind Berühmtheiten der Mailänder Modeszene. Ihre Kreationen werden auf den Laufstegen umjubelt und zieren die Titelseiten der Modemagazine.

Doch hinter Glamour, Glitzer und Blitzlichtgewittern verbirgt sich die Schattenseite der Modewelt: Mafiöse Verstrickungen und dubiose Geschäftspraktiken bilden das Fundament für Einfluss und Erfolg. Und zwischen den beiden Familien brodelt es: Jahrzehntelange Konkurrenz und Eitelkeiten haben eine tiefe Feindschaft entstehen lassen.

Mit der Verlobung von Maria Spinelli und Raffael Rosso soll endlich Frieden einkehren. Die Atmosphäre in der festlichen Villa ist spannungsgeladen. Doch ist die Liebe zwischen den beiden Models echt oder geht es um Macht und Interessen? Während sich einige Familienmitglieder aufrichtig über die Versöhnung freuen, versuchen andere, diese im letzten Moment zu durchkreuzen.

Schließlich geschieht das Unvorstellbare: Maria Spinelli wird ermordet aufgefunden.

Holen Sie Ihre schönsten Kleider aus dem Schrank. Es darf exquisit und exzentrisch werden. Genießen Sie die italienische Welt aus luxuriöser Mode, köstlichem Essen und mafiösen Machenschaften.

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 Spielerinnen und Spielern ab: Wer gern und ausgiebig diskutiert, benötigt etwas länger.

Ab welchem Alter kann jemand mitspielen?

Wir empfehlen, dieses Krimidinner ab 12 Jahren zu spielen. Explizite Szenen, wilde Affären, Peinlichkeiten und Drogenkonsum werden nicht thematisiert. Stattdessen lebt das Krimidinner von seinen skurrilen Charakteren und ihren tiefreichenden Hintergrundgeschichten. Es ist ein „Erwachsenen-Krimidinner“, das auch gut von Jugendlichen gespielt werden kann.

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 Grundriss der Villa) 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“, „Auflösung“ und die Charakterbeschreibungen der anderen Personen natürlich nicht lesen.

Wir empfehlen, das Krimidinner einseitig (und nicht doppelseitig) zu drucken, da im Spiel einige Hinweise herausgetrennt und den anderen präsentiert werden.

Das Essen

Das Menü ist gänzlich Ihnen überlassen. Wenn Sie selber mitspielen möchten (was wir empfehlen), sollte die Zubereitung des Essens 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.

Grundriss der Villa und Stammbaum

Am Ende dieses Dokuments finden Sie den Grundriss der Villa und den Familienstammbaum. Wir empfehlen, beide Dokumente je zweimal zu drucken, sodass alle Gäste die Informationen einsehen können. Platzieren Sie die Blätter vor dem Krimidinner auf dem Tisch.

Sitzordnung

Es gibt für das Krimidinner keine verpflichtende Sitzordnung. Jedoch ist es hilfreich, wenn die Familienmitglieder der Rossos und Spinellis nebeneinander sitzen. Wenn Ihr Tisch länglich ist und zwei Stirnseiten hat, dann eignen sich diese gut für die Familienoberhäupter Benedetta Spinelli und

Rosella Rosso. Außerdem kann Flamina gut neben den Rossos sitzen, da sie für diese arbeitet. Die restlichen Gäste können zwischen den Familien platziert werden.

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 dem Alter der Charaktere zu vergeben. Profis und Personen mit guten Schauspielfertigkeiten finden oft Freude daran, gegensätzliche Charaktere zu spielen. Selbstverständlich können männliche und weibliche Rollen frei an beide Geschlechter verteilt werden, meistens sorgt dies sogar für zusätzliche Heiterkeit.

Folgende Charaktere gibt es:

Benedetta Spinelli (82): Oma Benedetta wurde heute nach 22 Jahren Haft entlassen. Im Gefängnis beteuerte sie fortlaufend ihre Unschuld und schmiedete ambitionierte Pläne für ihre Rückkehr.

Massimo Spinelli (45): Als Chefdesigner sollte er eigentlich das Modegeschäft der Spinellis leiten. Doch Massimo ist viel zu exzentrisch für das Tagesgeschäft – und sieht sich eher als visionärer Künstler.

Matteo Spinelli (45): Massimos Zwillingsbruder Matteo verließ vor 22 Jahren Mailand und arbeitet seither als Maler in New York. Er schwor sich, nie nach Italien zurückzukehren. Nun ist er wieder da – doch mit welcher Intention?

Rosella Rosso (64): Rosella leitet die Geschicke der familieneigenen Modemarke *Rosso*. Neben elegantem Auftreten steht das Wohl der Familie für sie an oberster Stelle. Doch *was* das Beste für die Familie ist, entscheidet sie am liebsten alleine.

Alessandro Rosso (29): Alessandro ist Rosellas Sohn – und der umjubelte Star unter den Mailänder Modedesignern. Seine Kollektionen strahlen vor Eleganz, Kreativität und Selbstvertrauen.

Raffael Rosso (22): Nachdem ihm die Arbeit als Model zu anstrengend war, hofft Raffael, als Modefotograf ein entspanntes Leben führen zu können. Am liebsten würde Rosellas Neffe den ganzen Tag auf dem Sofa liegen.

Flamina Galli (28): Flamina arbeitet seit einigen Monaten für die Familie Rosso: Offiziell ist sie als Model angestellt, führt jedoch so einige *Sonderaufträge* aus.

Giorgia Moretti (41): Die Ringe funkeln und die Armbänder klimpern, wenn Giorgia den Raum betritt. Die sympathische Besitzerin eines Juwelierladens zieht gern Blicke und Aufmerksamkeit auf sich. Ihrer Meinung nach gehört zu jeder modischen Erscheinung eine Portion Bling-Bling.

Bruno de Luca (39): Der schöne Bruno hat vor einigen Jahren eine Modelschule eröffnet. Dort coacht er junge Models. Die einen finden ihn umwerfend, die anderen unausstehlich arrogant.

Aurora Lupo (27): Aurora schreibt hochemotionale Artikel für das familieneigene Modemagazin. Sie hat die Macht, Modedesigner groß herauszubringen und etablierte Ateliers das Zittern zu lehren.

Spielanleitung

1. Akt – Die Einführung

Zu Beginn des Spiels liest Rosella Rosso 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 – Hinweisrunde 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 nun angesprochen und ebenfalls 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 weitflüchtige 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.

<u>Hier ein Beispiel:</u>

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

3. Akt – Hinweisrunde 2

Diese Runde wird genauso wie die Hinweisrunde 1 gespielt.

4. Akt – Hinweisrunde 3

Diese Runde wird genauso wie die Hinweisrunde 1 gespielt.

5. 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 seinen 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

Benedetta Spinelli (82)

Massimo Spinelli (45)

Matteo Spinelli (45)

Giorgia Moretti (41)

Flamina Galli (28)

Aurora Lupo (27)

Bruno
de Luca
(39)

Rosella
Rosso
(64)

Raffael
Rosso
(22)

Alessandro
Rosso
(29)

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

(Rosella Rosso liest vor.)

Liebe Gäste,

lasst uns Maria gedenken. Sie war ein leidenschaftliches Model, hatte die Liebe zu meinem Neffen Raffael entdeckt – und wurde heute ermordet. Und zwar von einer der hier und jetzt anwesenden Personen.

Ich habe die Carabinieri *nicht* alarmiert. Wer braucht schon die Polizei? Wir klären den Mord lieber selbst auf.

Zum Start der Ermittlungen möchte ich alle Anwesenden bitten, sich mit 2-3 Sätzen vorzustellen. Aber bitte stellt noch keine Fragen. Ich mache den Anfang: Mein Name ist Rosella, ich bin die Mutter von Alessandro Rosso und die Tante von Raffael Rosso. Außerdem …

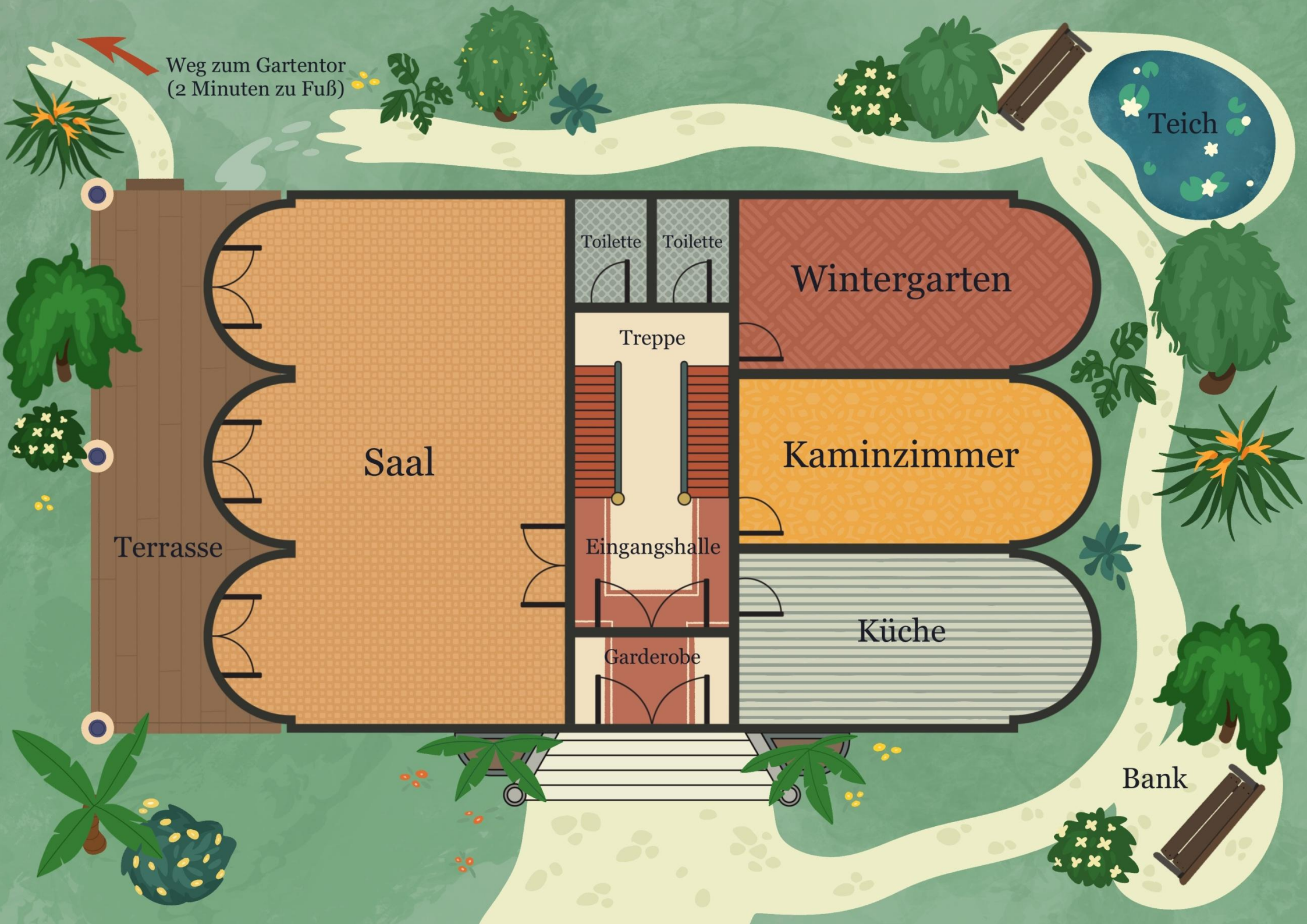
Nach der Vorstellungsrunde

(Rosella Rosso, warte ab, bis sich alle vorgestellt haben, dann lies noch den folgenden kleinen Text:)

Danke, dass ihr euch alle noch einmal vorgestellt habt. Ich möchte kurz zusammenfassen, was wir bereits wissen:

- Maria lag tot am Gartentor.
- Sie hat drei Stichwunden am Oberkörper.
- [redacted] befand sich in der Manteltasche ihres olivgrünen Mantels mit Strass-Applikationen am Stehkragen.
- Außerdem befand sich in ihrer Manteltasche ein leeres Tütchen mit der Aufschrift: [redacted]

(Nun werden die Hinweise der „Hinweisrunde 1“ ausgeteilt und gemeinsam diskutiert.)


Weg zum Gartentor
(2 Minuten zu Fuß)
Teich
Toilette
Toilette
Wintergarten
Treppe
Saal
Kaminzimmer
Terrasse
Eingangshalle
Küche
Garderobe
Bank

Familienstammbaum

Benedetta Spinelli — *verstorben*

Matteo Spinelli



Massimo Spinelli — *geschieden und weggezogen*

Maria Spinelli

Rita Rosso (*verstorben*) — *erschossener Angestellter*

Raffael Rosso

verstorben

Rosella Rosso — *verstorben*

Alessandro Rosso