



**black
party**

**RUHE IN FRIEDEN,
SHERLOCK**

Die Spielanleitung

black party

Bei diesem Spiel schlüpft ihr in die Rollen von Figuren, die in einen spektakulären Mordfall verwickelt sind. Eine oder einer von euch ist die Mörderin oder der Mörder. Aber auch die anderen haben ihre schmutzigen Geheimnisse – und eine Extra-Aufgabe, die nur sie kennen.

Die Gruppe entscheidet, wen sie als Mörder*in verurteilen möchte, und erfährt dann, ob sie richtig lag. Es geht also darum, sich geschickt aus der Affäre zu ziehen. Denn was nützt es, unschuldig zu sein, wenn einen die anderen für schuldig halten?

Zusätzlich zur eigentlichen Aufklärung des Mordes werden am Ende die Oscars für das überzeugendste Spiel, die besten Lügen und die größte Niedertracht vergeben.

Für das Spiel braucht ihr nichts als diese Box und eure Fantasie. Also: *Let's go!*



Inhalt:

- 1 Spielanleitung (für den/die Gastgeber*in)
- 7 Rollenhefte (mit Rollenbeschreibungen und versteckten Hinweisen)
- 7 Tischkärtchen (mit den Namen der Rollen)
- 1 kleiner Umschlag (für das Spiel zu sechst)
- 3 größere Umschläge (mit versteckten Polizei-Hinweisen und der Auflösung)

IT'S TEA TIME



Du hast dich entschieden, eine mörderische black party auszurichten. Gratulation!

Auch im Spiel bist du der/die Gastgeber*in und übernimmst die Rolle von Queen Victoria – unabhängig davon, welches Geschlecht du selbst hast.

Spieleranzahl: Das Spiel ist auf 7 Spieler (dich eingeschlossen) ausgerichtet, kann aber auch nur mit 6 Personen gespielt werden. Wenn ihr zu sechst seid, sieh im beiliegenden kleinen Umschlag mit der Aufschrift »6 Spieler« nach, welche Rolle entfällt.



WICHTIG: Öffne den Umschlag erst, wenn klar ist, wie viele Spieler ihr seid. Sonst wüsstest du bereits,

wer auf keinen Fall der oder die Mörder*in sein kann. Die Figur, die nicht mitspielt, kommt nicht als Täter*in infrage, sie kann beim Spiel ignoriert werden.



ATTENTION!

Diese Spielanleitung ist nur für den/die Gastgeber*in der black party bestimmt.

DIE STORY

Ein trauriger Tag in der Baker Street 221b. Kann es tatsächlich wahr sein? Der weltberühmte Detektiv Sherlock Holmes wurde gestern Abend auf dem Heimweg von seiner bevorzugten Opiumhöhle in einer Droschke erdrosselt. Warum? Weil ihm endlich klar wurde, wer das mysteriöse kriminelle Mastermind Moriarty ist. Als Mörder kommt natürlich nur dieser selbst in Frage. Aber wer ist Moriarty?

Sherlock Holmes scheint seinen Mord vorhergesehen zu haben. Er hat *Her Majesty* Queen Victoria gebeten, einen gewissen Kreis von Personen zum Tee in den Buckingham Palace zu bitten. Einer der Anwesenden ist Moriarty. Es gilt also, den Mörder mit der falschen Identität zu entlarven.

Moriarty kann natürlich auch eine Frau sein. Und: Wäre es nicht ein Twist ganz im Sinne von Sherlock Holmes, wenn die Königin des Britischen Empires und sein Gegner Moriarty ein und dieselbe Person wären? So steht auch die Gastgeberin selbst unter Verdacht.



Randbemerkung für alle Holmesianer:

Alle Kenner und Expertinnen der Werke von Arthur Conan Doyle werden gebeten, für die Dauer dieses Spiels ihre Expertise (teilweise) über Bord zu werfen. Diese black party funktioniert nur mit gewissen künstlerischen Abweichungen vom Sherlock-Holmes-Kanon. Die Charaktere der handelnden Figuren sind werkgetreu, ihre Aktionen und Biografien sind es nicht unbedingt. Aber kein Wort mehr darüber, wie Sherlock schon sagte:

»I am afraid that I rather give myself away when I explain.«

DAS SPIEL

Als Gastgeber*in bist du für die Vorbereitungen der black party verantwortlich – und damit auch für die Regie und die Rollenverteilung.

Nimm dir idealerweise mindestens ein paar Tage Vorlauf. Natürlich kann die black party auch spontan gespielt werden, wenn ihr in einer Runde beisammen seid und plötzlich Lust auf einen mörderischen Abend bekommt.

So oder so: Lies dir als Erstes die Personenbeschreibungen auf den folgenden Seiten in Ruhe durch und entscheide dann, wer welche Rolle spielen wird. Du selbst bist als Gastgeber*in Queen Victoria.



WICHTIG: Öffne keines der Rollenhefte außer deinem eigenen: QUEEN VICTORIA. Die Informationen in jedem Rollenheft sind ausschließlich für den jeweiligen Spieler bestimmt.

Spontanes Spiel: Verteile die Rollen und bitte jeden Spieler, sich mit dem Rollenheft zurückzuziehen und den ersten Teil (bis zum ersten versiegelten Abschnitt »Was zuvor geschah«) in Ruhe zu lesen. Im Kleiderschrank findet sich bestimmt etwas, das auch zum britischen *Afternoon Tea* passen würde.

DIE GASTGEBERIN

Queen Victoria

Die Königin

Die Queen selbst? Was zum Teufel hatte sie mit Sherlock zu schaffen? Offenbar einiges, denn gleich am Tag nach dem Mord lädt sie zum Tee – in Sherlocks Auftrag. Aber was, wenn die Queen gleichzeitig das kriminelle Genie Moriarty wäre? Das würde natürlich den unglaublichen Aufstieg des Britischen Empires in der viktorianischen Epoche erklären und ein ganz neues Licht auf die Geschichtsschreibung werfen ...



DIE WATSONS

Dr. John Watson

Der Assistent

Was wäre Sherlock Holmes ohne Dr. Watson gewesen? Und was ist Watson jetzt ohne Sherlock? Der Arzt, Mitbewohner und großherzige Dulder aller Launen des detektivischen Genies war wie vom Donner gerührt, als er von Sherlocks Tod erfuhr. Am liebsten würde Watson seinen Kummer in Whisky ertränken. Aber er hat eine Aufgabe: den Mörder seines Meisters zu enttarnen. Oder war er es etwa selbst?



Mary Watson

Die Ehefrau

Mary Watson, geborene Morstan, stammt aus einer angesehenen Familie, ihr Vater leitete ein Regiment in Indien und verschwand unter mysteriösen Umständen. Bevor sie Watson

heiratete, arbeitete sie als Gouvernante. Aber ist Mary Watson überhaupt Mary Morstan? Oder vielmehr Mary Moriarty? Wäre es nicht der perfekte Weg, an Sherlock heranzukommen: seinen etwas trottelligen Assistenten zu heiraten?

WEITERE ROLLEN

Mrs. Hudson

Die Haushälterin

So viele Jahre in der Baker Street 221b, und doch ist Sherlock aus seiner Landlady Mrs. Hudson nie ganz schlau geworden. Für eine Schottin ist sie eine gute Köchin. Aber ist sie überhaupt Schottin? Jedenfalls hat die resolute Dame all die Jahre mit dem exzentrischen Untermieter gut ausgehalten.

Es gibt wohl niemanden außer Watson, der Sherlock so gut kannte wie Mrs. Hudson. Es wäre ein genialer Schachzug von Moriarty, sich als Sherlocks Vermieterin auszugeben ...



Porky Johnson

Der Vollstrecker

Shinwell »Porky« Johnson ist ein ehemaliger Verbrecher, der Sherlock als Informant und Vollstrecker von sehr körperlichen Verhörmethoden gedient hat – natürlich nur in Fällen, in denen die Polizei nichts davon mitbekommen hat.

Porky ist eher einfältig und unbedarf. Oder ist das nur eine Fassade für das kriminelle Mastermind des Jahrhunderts: Moriarty?



Irene Adler

Die Agentin

Sängerin, Schauspielerin, Geliebte des Königs von Böhmen aber vor allem: Agentin mit messerscharfem Verstand. Sie ist die Einzige, die es geschafft hat, Sherlock mehrmals aufs Glatt-eis zu führen. Kein Wunder, dass Sherlock ihr gleich verfallen war – was er natürlich jederzeit abstreiten würde, wenn er das noch könnte. Trotzdem beschrieb er ihr Gesicht als eines, »für das man sterben könnte«. Ist er das vielleicht sogar? Ist Moriarty nur eine der raffinierten Identitäten von Irene Adler? Oder ist es gar umgekehrt?



Mycroft Holmes

Der Bruder

Wer konnte einem Holmes das Wasser reichen? *Of course* nur ein anderer Holmes. Mycroft ist sieben Jahre älter als Sherlock, und sein Intellekt ist wohl noch schärfer als der des Detektivs. Allerdings verabscheut Mycroft Bewegung. Der alltägliche Gang vom Büro zum Diogenes Club reicht ihm vollkommen. Mycroft arbeitet als Berater für die britische Regierung. Manche munkeln: Mycroft *ist* die britische Regierung. Und wenn der mysteriöse Moriarty von Anfang an Sherlocks eigener Bruder gewesen wäre?



ROLLENVERTEILUNG

Verteile die Rollen ganz nach Lust und Laune – entweder passend zu den Charakteren deiner Gäste oder ganz unkonventionell.

Frauen können Männer spielen – und umgekehrt. Deine Entscheidung. Für Anfänger ist es einfacher, Figuren zu spielen, die ihnen näher sind, für Fortgeschrittene ist es eine Herausforderung, auch einmal einen ganz gegensätzlichen Charakter zu spielen.

Wenn du die Rollen aufgeteilt hast, lass jedem Spieler sein Rollenheft zukommen und bitte darum, alle Seiten bis zum ersten versiegelten Abschnitt **»Was zuvor geschah«** zu lesen. Die Informationen in jedem Rollenheft sind ausschließlich für den jeweiligen Spieler bestimmt.

Bitte deine Mitspieler, *under all circumstances* pünktlich zum Spielbeginn zu kommen, denn ihr könnt erst anfangen, wenn alle versammelt sind.

Optional: Die Spieler können sich Verkleidungen für ihre Figur ausdenken. Oft hat ein kleines Accessoire (ein angeklebter Schnurrbart, ein Tweedjackett oder Ähnliches) schon eine erstaunliche Wirkung. Als Gastgeber*in kannst du solche Accessoires natürlich auch selbst bereitstellen.



AMBIENTE



Wir befinden uns *very british* zum *Afternoon Tea* im Buckingham Palace. Als Gastgeber*in kannst du für ein passendes Ambiente sorgen.

Die Deko: Alles, was königlich und irgendwie britisch ist: Porzellanfiguren, Häkeldeckchen, Teetassen mit Goldrand, antike Stehuhren – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Die Musik: Passende Musik kann vom berühmten britischen Komponisten Sir Edward Elgar bis zu Soundtracks von spannenden Thriller- und Mysteryfilmen reichen. Wichtig ist, dass die Musik sich nicht so in den Vordergrund drängt, dass sie die Unterhaltung beeinflusst.

Essen und Trinken: Hier kann alles ebenfalls *very british* zugehen: Tee (vorzugsweise mit einer Wolke Milch), Gurken-Sandwiches (angeblich das Lieblingsessen der Queen), *Shortbread*, Chips mit ausgefallenen Geschmacksrichtungen (Salz und Essig sowie Shrimp-Geschmack sind sehr beliebt) und natürlich Minzschokolade bieten sich an. Sollte richtig gekocht werden, wären ein Lammbraten mit Minzsauce oder verschiedene *Pies* gute Ideen. An alkoholischen Getränken kann Sherry, Portwein, deutscher Weißwein (die Engländer lieben ihn) und natürlich Bier (vorzugsweise *Stout* oder *Bitter*) gereicht werden.

SPIELVERLAUF

Als Gastgeber*in führst du durch den Abend. Das passt zu deiner Rolle: Du wurdest von Sherlock gebeten, einen gewissen Kreis von Personen zum *Afternoon Tea* in den Buckingham Palace zu bitten.

Das Spiel wird in drei Runden gespielt. In der ersten berichtet jeder, was er vor dem Mord getan hat. In der zweiten machen Klatsch und Tratsch die Runde und in der dritten hat jeder noch einmal die Gelegenheit, sich zu verteidigen – bevor es schließlich zur Anklage kommt.



Die Unterhaltungen:

Am meisten Spaß macht das Spiel, wenn die Unterhaltung am Tisch frei fließt. **Es gibt keine Regeln, wann wer etwas sagen muss.** Ermuntere die ruhigeren Spieler, sich am Gespräch zu beteiligen, zum Beispiel, indem du ihnen unbequeme Fragen stellst.

Es geht in diesem Spiel nicht um eine technisch-kriminalistische Auflösung des Falles à la CSI. Die psychologische Komponente ist viel wichtiger – und unterhaltsamer. Wer am Tisch hat das stärkste Motiv? Wer lügt? Wer verschweigt eine Wahrheit, die ihn in Bedrängnis bringen würde? Nur, wer es schafft, die anderen von seiner Unschuld zu überzeugen, wird den Abend überleben.

LOS GEHT'S!

Sobald das Spiel beginnt, sollten alle Mitspieler in ihrer Rolle bleiben: sich mit den Namen ihrer Spielfiguren anreden, wie ihre Figur handeln und reden. Wenn das Spiel unterbrochen wird, wirst du das als Spielleiter ansagen. Ein »Aus der Rolle fallen« sollte möglichst vermieden werden.

WICHTIG: Den anderen Spielern muss klar sein, dass du als Gastgeber*in trotzdem einer der Spieler bist. Du weißt genauso viel oder wenig über das Verbrechen wie die anderen, du könntest der/die Mörder*in sein, du wirst am Ende deine Verdächtigungen aussprechen und musst dich selbst verteidigen.

Wenn alle Spieler an ihrem Platz sind:

Du liest die Story laut vor – nur zur Erinnerung, alle Spieler haben sie auch im Rollenheft.

Daraufhin soll sich jeder in der Runde selbst vorstellen. Das ist die erste Gelegenheit, sich im besten Licht zu zeigen.

Du erinnerst die Spieler daran, dass sie zwar Dinge verschweigen, aber nicht lügen dürfen – mit Ausnahme des Mörders, der lügen darf, dass sich die Balken biegen.

Du erklärst das Spiel für eröffnet und bittest alle, von nun an in ihrer Rolle zu bleiben.

RUNDE 1

Was zuvor geschah:

Du bittest alle Mitspieler, zu erklären, was sie vor dem Mord getan haben. Dazu öffnen alle in ihrem Rollenheft den versiegelten Abschnitt »**Was zuvor geschah**« und lesen ihn still für sich durch.



Du wählst aus, wer als Erstes berichten soll. Hake bei der Erzählung nach und ermuntere auch die anderen dazu. Es soll kein bloßes Abfragen entstehen, sondern eine lebendige Unterhaltung. Habt Mut zu großen Gesten, wir sind im Buckingham Palace!

Scotland Yard Report 1:

Wenn du das Gefühl hast, dass die Unterhaltung abflacht oder sich im Kreis dreht, öffne den versiegelten Umschlag »**Scotland Yard Report 1**«. Lies vor, welche Informationen von Inspector Lestrade aus dem Polizeipräsidium durchgesickert sind. Das sollte der Unterhaltung neuen Zunder geben.



Wenn alles zum Thema »Was zuvor geschah« gesagt wurde oder die Unterhaltung sich erschöpft hat, eröffnest du **Runde 2**. Dazwischen ist auch Zeit für eine kleine Pause, wenn ihr mögt.



RUNDE 2

Schmutzige Wäsche:

Du bittest alle Mitspieler, zu schildern, was sie über die anderen Charaktere wissen. Dazu öffnen alle den versiegelten Abschnitt

»Schmutzige Wäsche« und lesen ihn still für sich durch. In dieser Runde können alle vom Leder ziehen und die schmutzige Wäsche in der Gruppe waschen. Dabei darf es auch heiß hergehen. Hier festigen sich die Verdachtsmomente.

Scotland Yard Report 2:

Wenn du das Gefühl hast, dass die Unterhaltung abflacht oder sich im Kreis dreht, öffne den versiegelten Umschlag »Scotland Yard Report 2« und lies vor, welche neuen Informationen von Inspector Lestrade durchgesickert sind, um der Unterhaltung noch einmal frischen Zunder zu geben.

Wenn du denkst, dass alles gesagt wurde oder dass die Unterhaltung sich erschöpft hat, eröffnest du die **Anklagerunde**. Dazwischen ist noch einmal Zeit für eine Pause.



ANKLAGERUNDE

Jetzt geht es ans Eingemachte. Jeder Mitspieler hält reihum ein Plädoyer, um sich geschickt aus der Affäre zu ziehen. Dabei sind Zwischenfragen mehr als erwünscht. Auf den Grill mit den Verdächtigen! Wenn das letzte Plädoyer gehalten ist, zählst du:

One ... two ... three!

Bei »three!« zeigen alle gleichzeitig auf die Person, die sie für Moriarty halten.



Die Auflösung:

Öffne anschließend den versiegelten Umschlag mit der **Auflösung** und lies sie laut vor. Jetzt erfahrt ihr, ob ihr den oder die Richtige*n verurteilt habt.



Ob Scotland Yard jemals herausfindet, wer es war, steht in den Sternen.

Die Spieler können auch noch weitere Details beitragen, zum Beispiel Geheimnisse, die sie erfolgreich verborgen haben, oder falsche Fährten, auf die sie die anderen gelockt haben.

Bis zur nächsten black party!

DIE OSCARS

Im Anschluss an die eigentliche Auflösung werden noch »Oscars« für folgende Kategorien vergeben:

Extra-Aufgabe:

Wer hat seine Extra-Aufgabe am besten gelöst?

Beste Darstellung:

Wer bekommt den Oscar für die beste Verkörperung seiner Rolle?

Bestes Kostüm:

Wer war am kreativsten bei der Kostümgestaltung?

Beste Spürnase:

Wer hat die besten detektivischen Fähigkeiten an den Tag gelegt?

Bester Bösewicht:

Wer war am niederträchtigsten und intrigantesten?

Ganz nach Belieben kannst du dir weitere Kategorien ausdenken – und natürlich die Form, in der die Oscars verliehen werden. Wie wäre es mit einem Gläschen Gin Tonic?



BLUT' GELECKT'?



Berlin Ende der 20er Jahre.

Im *Cabaret International* stirbt die Varietékünstlerin Loulou Lalouche auf besonders grausame Weise: Ihre zahme Boa Constrictor, mit der sie einen verführerischen Tanz aufführt, erdrosselt sie auf offener Bühne.

Schafft ihr es gemeinsam bei dieser black party, dem oder der Mörder*in von Loulou auf die Schliche zu kommen?

black party

Variété des Todes

Artikelnummer 90075

Erhältlich im gut sortierten Buch- und Spielwarenhandel oder unter www.moses-verlag.de



LUST AUF NOCH MEHR MÖRDERISCHE KRIMI-PART'YS?



In dem sizilianischen Städtchen Montemare herrscht immer noch das Gesetz der Mafia und der Pate gibt den Ton an. Doch eines Sonntagsmittags wird er auf ganz klassische Art aus einem vorbeifahrenden Fiat beim Verlassen der Kirche durchlöchert wie ein Sieb.

Schafft ihr es gemeinsam bei dieser black party, dem oder der Mörder*in des Paten auf die Schliche zu kommen?



black party
Der Tod des Paten
Artikelnummer 90076

Erhältlich im gut sortierten Buch- und Spielwarenhandel oder unter www.moses-verlag.de

blackparty



© 2020 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Artikelnummer 90077

Spielkonzept & Text: Max Schreck
Illustrationen: Helmut Kollars
Gestaltung, Layout & Satz: Andrea Köhrsen
Lektorat & Spieltests: Nicola Berger
Redaktion: Tanja Mues
Herstellung: Anja Trentepohl

Wir danken den Testspieler*innen aus Kempen, Erkelenz und Berlin für ihre Lust am Rollenspiel, ihre Fantasie und ihren rabenschwarzen Humor.