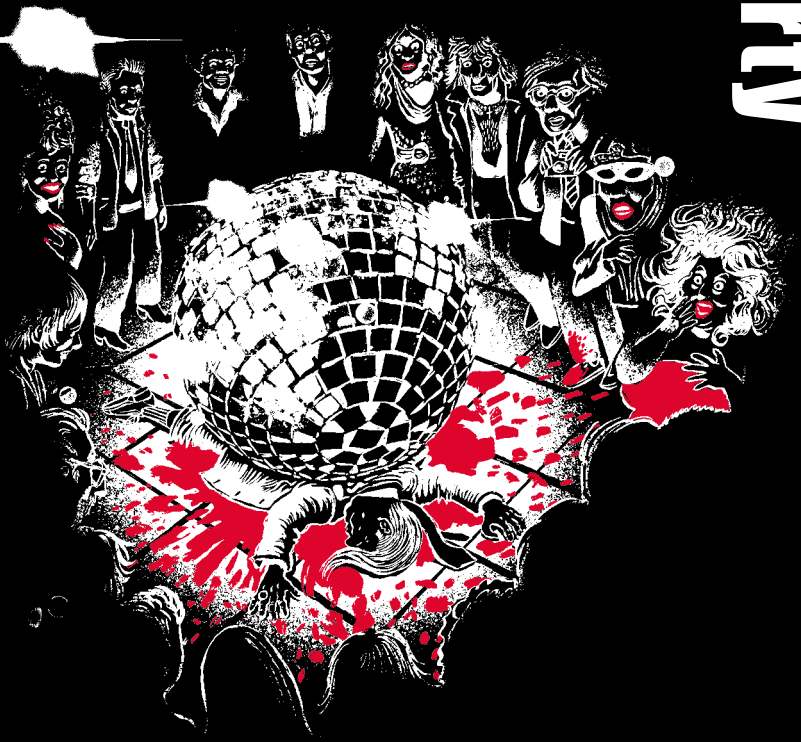


**black
party**



DYING AT THE DISCOTHEQUE

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 disco!*



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)

GROOVY!



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

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

Spieleranzahl: Das Spiel ist auf 7 Spieler*innen (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*innen ihr seid. Sonst wüsstest du bereits, wer auf keinen Fall als Mörder*in infrage kommt. Die Figur, die nicht mitspielt, kann beim Spiel ignoriert werden.



ACHTUNG!

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

DIE STORY



New York, 1980: In der *Disco Number One* treffen sich angesagte Popstars, abgefahrene Künstler und korrupte Cops zu Sex, Drugs und Rock 'n' Roll. Unter der berühmten, riesigen Discokugel, genannt »The Ball«, mischen sich Glamour, Punk, Geld, Macht und Drogen zu einem explosiven Cocktail.

Mittendrin der Immobilientycoon Johnny Champ: Hier fädelt er neue Deals ein, reißt die heißesten Models auf und führt sich generell auf wie der große Zampano. Doch heute Abend, als Johnny gerade seinen berühmten Tummy-Swing aufführt, löst sich »The Ball« aus seiner Verankerung und kracht direkt auf ihn herunter. Keine Frage: Das war Mord!

Die Verankerung befindet sich im »Heaven«, einem kleinen Bereich über der Tanzfläche. Ihr alle, die ihr hier versammelt seid, wart zum Tatzeitpunkt dort. Pikanterweise gehört auch der berüchtigte Undercover-Cop Jack Kowalski dazu, der die Ermittlungen übernimmt. Wie sich herausstellt, genügt es, einen Stift aus der Verankerung zu ziehen, damit die Kugel sich löst.

Während Security-Mitarbeiter die Partymeute auf den zweiten Dancefloor bugsieren, bittet Kowalski alle Verdächtigen ins *Séparée*. Wo normalerweise hemmungslos geknutscht wird, soll jetzt gnadenlos ermittelt werden. Findet ihr heraus, wer es war, bevor eine Horde »sauberer« Cops auftaucht?

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 Jack Kowalski.



WICHTIG: Öffne keines der Rollenhefte außer deinem eigenen: **JACK KOWALSKI**. 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 zu einem Abend in der *Disco Number One* passt.

DER GAST'GEBER

Jack Kowalski

Der Cop

Jack Kowalski ist ein Cop, der einem Leben mit Glamour und Rausch selbst nicht abgeneigt ist. Vom Steuerzahler mit Sportwagen, Hawaiihemd, Goldkette und Cowboystiefeln aus Schlangenleder ausgestattet, ermittelt er undercover in der Welt der Reichen und Schönen. Mit den besten Drogendealern, den hübschesten Popstars und den korruptesten Politikern ist er bestens vernetzt. Dabei ist er aber auch ein verdammt guter Ermittler. Als die Discokugel auf Johnny Champ herunterkracht, nimmt Jack die Ermittlungen auf – ohne seinen Cop-Kollegen Bescheid zu sagen, das würde doch viel zu viel Staub aufwirbeln.



DAS PERSONAL

Margarita Max

Der Barkeeper

Was Picasso an der Leinwand ist, ist Margarita Max an der Bar. Seine Spezialität: Er kann einer Person tief in die Augen schauen und daraufhin den perfekten Drink für sie mixen. Meist hält er seine Mixturen geheim – was vielleicht daran liegt, dass nicht immer nur legale Substanzen unter den Zutaten sind. Als Johnny Champ unter »The Ball« verschwindet, mixt Max erst einmal einen *Last Word* (Gin, Limettensaft, Maraschino, Chartreuse) für alle.



Mr. Fist

Der Türsteher

Ein Berg von einem Kerl, mit Goldketten behangen und ganzkörperätowiert: Mr. Fist ist als Türsteher eine so eindrucksvolle Erscheinung, dass er selten zeigen muss, was er auf dem Kasten hat. Aber wenn er das tut, ist das doppelt beeindruckend. Wer in den Club kommt, bestimmt allein er. Privat kümmert sich Mr. Fist jedoch viel lieber um die Tomaten auf dem Dach des Hochhauses, in dem er wohnt, oder liest ein gutes Buch.

DIE GÄSTE



Krazy

Die Pop-Ikone

Krazy (wie sie wohl in Wirklichkeit heißt?) ist Sängerin, Schauspielerin, Model, Künstlerin und Fashion-Ikone für eine ganze Generation. Egal, was diese Frau anpackt: Es gelingt ihr. Das, was sie trägt, tragen zwei Wochen später alle. Aber auch, wenn Krazy stets entrückt wirkt und in spirituellen Sphären zu schweben scheint, ist sie sehr geschäftstüchtig. Und natürlich hat sie eine geheimnisumwitterte Vergangenheit, die sie versucht, unter dem Deckel zu halten.



Nigiri

Die japanische Designerin

Naoko Matsuburo, bekannt unter dem Künstlernamen Nigiri, ist für die Inneneinrichtung des Clubs verantwortlich. Die extravagante Tanzfläche mit vielfach gebrochenen Spiegeln, Körperteile und Äste, die aus den Wänden herauszuwachsen scheinen, und die legendäre Discokugel »The Ball« mit Spiegeln aus Platin – Nigiri hat großen Anteil am Ruhm und an der Verruchtheit des Clubs. Und obwohl die unnahbare Künstlerin jede Nacht dort ist, scheint sie sich nicht im Geringsten zu amüsieren.

Winfried Vanilli

Der Politiker

Eines weiß der Nachkomme deutscher und italienischer Einwanderer genau: Er wird einmal der König dieser Stadt sein. Wenn nicht als Bürgermeister, dann auf andere Weise. Er kennt alle und jeden, es gibt fast niemanden im Club, der ihm nicht einen Gefallen schulden würde. Winfried hat zwar eine Lizenz als Anwalt, aber er hat auch schon als Installateur, Inhaber einer Pizzeria, Polizist und Heiratsschwindler gearbeitet. Kein Weg ist ihm zu krumm, keine Machenschaft zu dreckig, um an sein Ziel zu gelangen – natürlich nur für das Wohl der Stadt.



Kentucky Karen

Die Landpomeranze

Es ist ihr erster Tag in New York und schon landet sie im verruchtesten Club der Stadt. Was hat dieses brave Mädchen aus dem Mittleren Westen bloß hierhin verschlagen? Mit ihren bequemen Schuhen, dem geblühten Kleid und den Schleifen im Haar könnte sie inmitten der gepiercten Individualisten kaum auffälliger sein. Karen glaubt an die Bibel, frische Luft und Enthaltbarkeit vor der Ehe. Und doch scheint sie ein großes Geheimnis mit sich zu tragen.



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, pünktlich zum Spielbeginn zu kommen (obwohl wir in der New Yorker Künstlerszene unterwegs sind), denn ihr könnt erst anfangen, wenn alle versammelt sind.

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



AMBIENTE



Wir befinden uns in einer der angesagtesten Discos im New York der Achtzigerjahre. Als Gastgeber*in kannst du für ein passendes Ambiente sorgen.

Die Deko: Back to the 80s! Bestimmt findet sich im Keller noch so einiges, was hier passen könnte: Kassettenrekorder, Monchhichis und Smiley-Aufkleber zum Beispiel. Und natürlich alles, was glänzt, glitzert und das Wohnzimmer in eine Disco verwandelt – Alufolie hilft. Oder bunte Tücher über der Lampe. Als Inspiration können Filme und Musikvideos aus den Achtzigern dienen. Gebt euch den kompletten Retro-Schock!

Die Musik: Musik ist natürlich wichtig – aber sie sollte nicht zu dominant und laut sein, sondern eher für eine Hintergrundatmosphäre sorgen. Beim Zusammenstellen der 80s-Disco-Playlist wirst du auf jeden Fall in genau die richtige Stimmung für das Spiel kommen. Noch besser wären alte Kassetten-Mixtapes, auf dem Ghetto-Blaster abgespielt ...

Essen und Trinken: In der *Disco Number One* sorgen Cocktails und Longdrinks für den besonderen Flair. Denk dir gerne verrückte Mischungen und Namen aus und mach deine Gäste damit glücklich – das geht selbstverständlich auch ohne Alkohol. Zum Snacken bieten sich Achtziger-Retro-Leckereien an: Erdnussflips, Eiskonfekt, Mettigel – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

SPIELVERLAUF

Als Gastgeber*in führst du durch den Abend. Das passt zu deiner Rolle: Jack Kowalski ist ein Cop durch und durch, er leitet die Ermittlungen und hat das Heft in der Hand. Du kannst also durch das Spiel führen, ohne die Rolle zu verlassen.

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, wandert am Ende nicht in den Knast.

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.

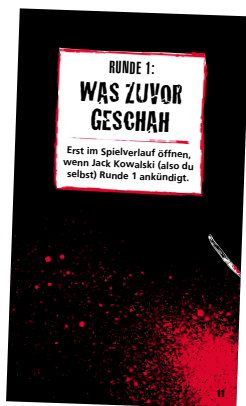
Du erinnerst die Spieler daran, dass sie zwar Dinge verschweigen, aber nicht lügen dürfen – mit Ausnahme des Mörders oder der Mörderin, der/die lügen darf, dass sich die Balken biegen.

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

RUNDE 1

Was zuvor geschah:

Du bittest die 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.



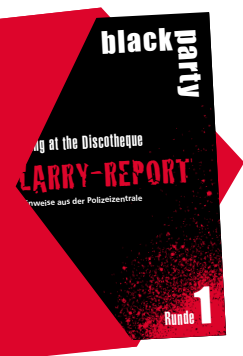
Du wählst aus, wer als Erstes berichten soll. Hake bei der Erzählung nach und ermuntere auch die anderen dazu. Es soll kein bloßes Abfragen entstehen, sondern eine lebendige Unterhaltung. Habt Mut zur Übertreibung, es geht um Sex, Drugs und Rock 'n' Roll!

Der erste Larry-Report:

Wenn du das Gefühl hast, dass die Unterhaltung abflacht oder sich im Kreis dreht, öffne den versiegelten Umschlag »Larry-Report 1«. Lies vor, welche

Informationen dir dein Kumpel Larry aus dem Polizeipräsidium weitergegeben hat. 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 die 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 kann jeder vom Leder ziehen und die schmutzige Wäsche in der Gruppe waschen. Dabei darf es auch heiß hergehen. Hier festigen sich die Verdachtsmomente.

Der zweite Larry-Report:

Wenn du das Gefühl hast, dass die Unterhaltung abflacht oder sich im Kreis dreht, öffne den versiegelten Umschlag »Larry-Report 2« und lies vor, welche neuen Informationen aus dem Polizeipräsidium 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 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:

Eins ... zwei ... drei!

Bei »drei!« zeigen alle gleichzeitig auf die Person, die heute Abend der Polizei ausgeliefert wird. Und die Cops werden nicht mehr groß nachfragen, wer Johnny Champ denn wirklich auf dem Gewissen hat ...

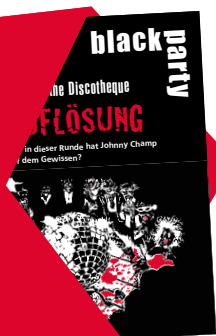


Die Auflösung:

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.

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 berühmt-berüchtigten Cocktail der Achtzigerjahre wie dem *Blue Lagoon* oder dem *B 52*?



LUST' AUF NOCH MEHR MÖRDERISCHE KRIMI-PARTYS?



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
Artikelnr. 90075

Alle black partys erhältlich im gut sortierten Buch- und Spielwarenhandel oder unter www.moses-verlag.de





Montemare auf Sizilien.

Hier herrscht noch das Gesetz der Mafia: Der Pate gibt den Ton an. Doch eines Sonntagmittags wird er aus einem vorbeifahrenden Fiat beim Verlassen der Kirche durchlöchert wie ein Sieb.

black party
Der Tod des Paten
ArtikelNr. 90076



black party
*Ruhe in Frieden,
Sherlock*
ArtikelNr. 90077

Ein trauriger Tag in der Baker Street 221b. Der weltberühmte Detektiv Sherlock Holmes wurde auf dem Heimweg von seiner bevorzugten Opiumhöhle in einer Droschke erdrosselt.



black party



Impressum:

© 2021 moses. Verlag GmbH

www.moses-verlag.de

Artikelnummer 90082

Spielkonzept & Text: Max Schreck

Illustrationen: Helmut Kollars

Gestaltung, Layout & Satz: Andrea Köhrsen

Lektorat: Nicola Berger

Redaktion: Tanja Mues

Herstellung: Nicole Bienia / Arnold & Domnick GbR, Leipzig

Wir danken den Testspielerinnen und Testspielern aus Witten und Berlin für ihre Lust am Rollenspiel, ihre Fantasie und ihren rabenschwarzen Humor.