

**black
party**



VARIÉTÉ DES TODES

Die Spielanleitung


moses.

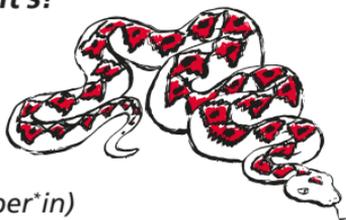
black party

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, mit dem Leben davonzukommen. 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: *Los geht's!*



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)

BIENVENUE!

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

Auch im Spiel bist du der/die Gastgeber*in und übernimmst die Rolle von Kurt Kanopke – 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.



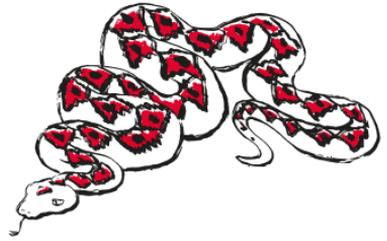
WICHTIG: Öffne den Umschlag erst, wenn klar ist, wie viele Spieler ihr seid. Sonst wüsstest du bereits, wer auf keinen Fall der/die Mörder*in sein kann. Die Figur, die nicht mitspielt, kommt nicht als Täter*in infrage, sie kann beim Spiel ignoriert werden.



ACHTUNG!

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

DIE STORY



Berlin, Ende der 20er Jahre.

Im *Cabaret International* starb die Varietékünstlerin Loulou Lalouche auf besonders grausame Weise: Ihre zahme Boa Constrictor Annabelle, mit der sie einen verführerischen Tanz aufführte, erdrosselte sie auf offener Bühne.

Kurz darauf wurde festgestellt, dass die Küken, die Annabelle in großen Mengen in ihrem Terrarium in Loulous Garderobe verspeist hatte, randvoll mit Kokain gefüllt waren. Kein Wunder, dass Annabelle die Contenance verloren hat. Klarer Fall: Wer auch immer das Koks in die Küken gefüllt hatte, wollte, dass Loulou stirbt. Aber warum bloß?

Bevor die berüchtigt unfähige Polizei alles verderben kann, lädt Kurt Kanopke, der Besitzer des Varietés, jeden, der vor Loulous Auftritt in ihrer Garderobe war und somit die Boa gedopt haben könnte, zu einem Drink in sein Hinterzimmer ein.

Jeder seiner Gäste und natürlich auch er selbst könnte den Mord begangen haben. Und wer von der Gruppe als Mörder oder Mörderin ausgemacht wird, wird einen speziellen Cocktail kredenzt bekommen: den *Berlino Mortale*, der zwar unvergleichlich schmeckt, den aber noch niemand überlebt hat. Sehr viel effizienter als die langsamen Mühlen der Justiz ...



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 Kurt Kanopke.



WICHTIG: Öffne keines der Rollenhefte außer deinem eigenen: KURT KANOPKE. 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 in ein Varieté passen würde.

DER GAST'GEBER

Kurt Kanopke

Der Variétébesitzer

Als Besitzer des *Cabaret International* muss sich Kurt mit allen arrangieren: dem Ordnungsamt, den Drogendealern, der Polizei, den Kommunisten, den Nazis, den Transvestiten, den Touristen. Er ist selbst ein Paradiesvogel, berüchtigt für seine gewagten Outfits, den hohen Zylinder, den er stets trägt, und die Showeinlagen auf der eigenen Bühne.



DIE VEREHRER

Sir James

Der Liebhaber und Dandy

Ein britischer Diplomat und Dandy, wie er im Buche steht: weltgewandt, humorvoll, stilsicher, gut gekleidet und die Welt immer mit einem Augenzwinkern betrachtend. Er ist Stammgast im *Variété International* und der glühendste Verehrer von Loulou. Die vielen Rosen, die er in ihrer Garderobe abgeliefert hat, waren wohl von Erfolg gekrönt. Sir James war der »offizielle« Liebhaber von Loulou.



Heinrich Stolzenfels

Der galante Nazi

Heinrich ist jung, gut aussehend und energiegeladent. Und er brennt für die aufstrebende nationalsozialistische Bewegung. Er ist regelmäßiger Besucher im *Cabaret International*, kommt stets in braunem Hemd und trägt die Armbinde mit dem Hakenkreuz mit Stolz. Auch er war dem Zauber der Loulou erlegen, hat Rosen über Rosen in ihre Garderobe gebracht, doch als sich Loulou für den Konkurrenten Sir James entschieden hat, trug er die Niederlage mit ritterlicher Würde.

WEITERE ROLLEN

Salomé

Die Konkurrentin

Sie sind sich so ähnlich und doch wie Feuer und Wasser, die gerade verstorbene Loulou und ihre ärgste Konkurrentin auf der Bühne: Salomé. Sie beide sind verführerisch, geheimnisumwittert und das Publikum liegt ihnen zu Füßen. Allerdings war der wahre Star des Varietés immer Loulou.



Grüne Minna

Die Agentin

Mit allen Wassern gewaschen, von allen Hunden gehetzt ist Michaela Minnich, genannt die »Grüne Minna«, eine Geschäftsfrau durch und durch. Mit ihrem roten Haar und dem grünen Samtkleid, das sie zu jeder Tag- und Nachtzeit trägt, ist sie eine beeindruckende Erscheinung. Sie ist die Agentin von Künstlern wie Loulou und Salomé, hat ein gut laufendes Bordell, einen gerne besuchten Imbiss und versorgt halb Berlin mit Kokain.



Henriette Finsterwalde

Die Journalistin

Eine Frau? Bei einer Zeitung? Das kommt äußerst selten vor. Aber Henriette ist jung, klug und ehrgeizig. Und sie kennt nur ein Ziel: Sie möchte schreiben! Reportagen, die die Welt erschüttern, intimste Berichte aus den Zirkeln der Mächtigen. In letzter Zeit konnte sie einige Coups landen. Im *Cabaret International* war sie am Abend des Mordes zum ersten Mal.



Max Schreck

Der Dadaist

Die Augen wild, das Haar zerzaust: Der Dada-Künstler Max Schreck ist schon selbst ein Kunstwerk für sich. Mit seinen spektakulären Aktionen hat er auch außerhalb der avantgardistischen Kunstzirkel für Aufsehen gesorgt. Von Kirchtürmen stürzende Engel, bei lebendigem Leib zersägte Schweine, nichts kann Max Schreck extrem genug sein. Ständig redet er von neuen Aktionen: Der Reichstag soll brennen, Flugzeuge vom Himmel stürzen, wilde Tiere sollen schöne Frauen in grausamer Umarmung töten.



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 uns in einer Berliner Künstlerkaschemme befinden), 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 Federboa oder Ähnliches) schon eine erstaunliche Wirkung. Als Gastgeber*in kannst du solche Accessoires natürlich auch selbst bereitstellen.



AMBIENTE



Wir befinden uns im Hinterzimmer eines typischen Varietés im sündigen Berlin der 20er Jahre. Als Gastgeber*in kannst du für ein passendes Ambiente sorgen.

Die Deko: Champagnerflaschen (leere und volle), Kristallgläser, Spiegel, gedimmte Beleuchtung, Strumpfhalter, die von der Lampe baumeln – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Die Musik: Passende Musik kann von Django Reinhardt bis zur *Dreigroschenoper* oder dem Soundtrack von *Cabaret* reichen. Wichtig ist, dass die Musik sich nicht so in den Vordergrund drängt, dass sie die Unterhaltung beeinflusst.

Essen und Trinken: Im Variété sind die Drinks natürlich wichtiger als das Essen. Versuche dich an klassischen Cocktails. Auch Champagner und Sekt passen sehr gut, ebenso ein zünftiges Bier, vielleicht sogar Berliner Weiße? Als herzhaftere Speisen bieten sich Buletten und Gürkchen an, dazu Salzgebäck. Du könntest auch Hühnchen zubereiten – mit dem Hinweis darauf, dass einige der Küken Annabelle offenbar entkommen konnten. Für das Ende kannst du dir einen speziellen *Berlino Mortale*-Cocktail ausdenken. Den muss der- oder diejenige trinken, der am Ende für den/die Mörder*in gehalten wird. Er darf natürlich nicht wirklich schädlich sein ...

SPIELVERLAUF

Als Gastgeber*in führst du durch den Abend. Das passt zu deiner Rolle: Kurt Kanopke ist Chef im Varieté, er hat die Runde einberufen. Du kannst also das Spiel leiten, 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, 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 Figuren 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 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, das zu tun. Es soll kein bloßes Abfragen entstehen, sondern eine lebendige Unterhaltung. Habt Mut zur Übertreibung, wir sind im Varieté!

Hinweise der Polizei 1:

Wenn du das Gefühl hast, dass die Unterhaltung abflacht oder sich im Kreis dreht, öffne den versiegelten Umschlag »**Hinweise der Polizei 1**«.

Lies vor, welche Informationen 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.

Hinweise der Polizei 2:

Wenn du das Gefühl hast, dass die Unterhaltung abflacht oder sich im Kreis dreht, öffne den versiegelten Umschlag »Hinweise der Polizei 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 das eigene Leben zu retten. 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 den tödlichen Cocktail *Berlino Mortale* trinken muss. Sollte es unentschieden ausgehen, müssen alle Beschuldigten dran glauben.

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 oder ob ein*e Unschuldige*r den tödlichen Cocktail trinken muss.

Ob die Polizei von Berlin jemals herausfindet, wer es war, steht in den Sternen.

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?

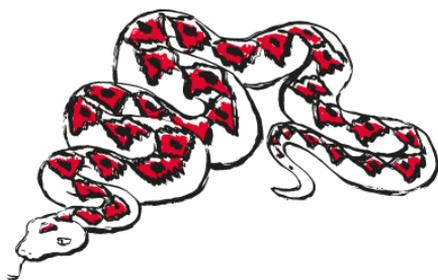
Beste Spürnase:

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 Champagner?



BLUT' GELECKT'?



In dem sizilianischen Städtchen Montemare herrscht immer noch das Gesetz der Mafia und der Pate gibt den Ton an. Doch eines Sonntagmittags 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



LUST AUF NOCH MEHR MÖRDERISCHE KRIMI-PARTYS?



Es ist 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.

Schafft ihr es gemeinsam bei dieser
black party, Sherlocks
Mörder*in auf die
Schliche zu kommen?



black party
Ruhe in Frieden, Sherlock
Artikelnummer 90077

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

black party



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

Artikelnummer 90075

Spielkonzept & Text: Max Schreck
Illustrationen: Helmut Kollars
Gestaltung, Layout & Satz: Andrea Köhrsen
Lektorat & Spieletests: 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.