

Zusatzrollen für „Galopp in den Tod“ (MD9)

Wichtige Info für Gastgeber:

Unsere Spiele sind für 6, 7 oder 8 Mitspieler ausgelegt. Sie möchten mehr Gäste einladen? Kein Problem: Folgende 2 Rollen sind Zusatzrollen, die allerdings nicht als Verdächtige in Frage kommen. Um Verwirrung auszuschließen, sollten das alle Mitspieler wissen.

Mehr als 10 Mitspieler sollten es allerdings nicht sein. Sonst wird die Sache unübersichtlich und nicht jeder bekommt alles mit, was an Informationen preisgegeben wird, die für die Klärung des Falls wichtig sind.

Tipp: Vergeben Sie die Zusatzrollen an besonders kommunikationsfreudige und kreative Mitspielende. Ruhigere Mitspielende fühlen sich hingegen wohler mit einer der acht Standardrollen.

Bei der Einladung erhalten die zusätzlichen Mitspieler nur die Informationen aus **Teil A**. Am Spielabend selbst erhalten diese Mitspieler den sie betreffenden **Teil B**. Am besten Sie drucken diese Unterlage aus und schneiden sie entsprechend zurecht.

Die Mitspieler der Zusatzrollen können ihren Beitrag für den Abend frei improvisieren. Bei der Vorstellungsrunde können sie sich, nachdem alle anderen Spieler sich gemäß ihrer Rollenhefte vorgestellt haben, in ihren eigenen Worten ebenfalls vorstellen.

Achten Sie aber als Gastgeber darauf, dass diese Mitspieler keine „Fakten“ oder Beschuldigungen erfinden. Selbstverständlich können aber auch die Zusatzcharaktere nach Herzenslust mitspielen und mit raten.

Teil A

Gräfin Zobel

Sie gehört dem alten russischen Adel an. Seit 1917 im Exil. Mittlerweile mindestens 85 Jahre alt (wird gemunkelt), aber immer noch eine imposante Erscheinung: stolz, elegant und gnadenlos gegenüber Langweilern.

Kostümvorschlag: Ganz Grande Dame, extravaganter Hut, Cocktailkleid und Juwelen.

Chuck Bigger

Er ist der Whiskey-King von Kentucky und hat damit ein Millionenvermögen verdient. Natürlich interessiert er sich auch für Pferde.

Kostümvorschlag: Cowboyhut, Westernhemd, Lederweste, Jeans und Cowboystiefel.

Teil B folgt auf den nächsten Seiten

Gräfin Zobel

Spielregeln

Verehrter Gast,

wie sich gleich zeigen wird, sind Sie in die Ermittlungen bei einem Mordfall hineingeraten. Sie selbst werden zu Recht nicht verdächtigt. Allerdings können Sie im weiteren Verlauf Ihre Meinung zu den Ermittlungen frei äußern und natürlich Fragen stellen. Und am Ende der Ermittlungen, sollten Sie der Runde kundtun, wer die Tat Ihrer Meinung nach begangen hat, wie es geschah und warum.

Sie dürfen in Ihrer Darbietung frei improvisieren. Ein paar Anhaltspunkte zur Rolle finden Sie hier auf dieser Seite.

Anschließend beginnt das Spiel mit der Vorstellungsrunde, bei der Sie sich in Ihren eigenen Worten präsentieren. Ihr Einsatz kommt, nachdem die Gäste mit den Rollenheften, die Verdächtigen, sich alle vorgestellt haben.

Und nun: Viel Vergnügen bei der Mörderjagd!

Ihre Rolle

Gräfin Zobel, eine Exil-Russin von altem Adel und ungewissem Alter

Sie haben ein erfülltes Leben gehabt, von dem Sie Ihrer Umgebung gerne ausgiebig berichten. Manche meinen, dass Sie bereits 85 Jahre alt sind. In Wirklichkeit sind es ein paar mehr, aber das geht keinen was an. Tatsache ist: Sie haben als Passagier 1912 den Untergang der Titanic überlebt! Seitdem schockt Sie nichts mehr und Sie lassen es nicht zu, dass man Sie langweilt.

Diese jungen Leute heutzutage sind ständig am Klagen, wenn etwas nicht so läuft, wie sie es wünschen. Lachhaft! Auch Ascot ist nicht mehr wie früher. Alle reden immer vom Geld. Wenn man welches hat, redet man nicht drüber. Und wenn man keins hat, erst recht nicht.

Sie kannten den Großvater von Lord Hackney. Das war noch ein echter Mann. Heute sind Sie nur aus Neugier dabei. Mit Polizeiermittlungen haben Sie schließlich Erfahrung (siehe „Totentanz auf der Titanic“ und „Tod im London-Express“).

Chuck Bigger

Spielregeln

Verehrter Gast,

wie sich gleich zeigen wird, sind Sie in die Ermittlungen bei einem Mordfall hineingeraten. Sie selbst werden zu Recht nicht verdächtigt. Allerdings können Sie im weiteren Verlauf Ihre Meinung zu den Ermittlungen frei äußern und natürlich Fragen stellen. Und am Ende der Ermittlungen, sollten Sie der Runde kundtun, wer die Tat Ihrer Meinung nach begangen hat, wie es geschah und warum.

Sie dürfen in Ihrer Darbietung frei improvisieren. Ein paar Anhaltspunkte zur Rolle finden Sie hier auf dieser Seite.

Anschließend beginnt das Spiel mit der Vorstellungsrunde, bei der Sie sich in Ihren eigenen Worten präsentieren. Ihr Einsatz kommt, nachdem die Gäste mit den Rollenheften, die Verdächtigen, sich alle vorgestellt haben.

Und nun: Viel Vergnügen bei der Mörderjagd!

Ihre Rolle

Chuck Bigger, der Whiskey-King von Kentucky

Sie haben ein Millionenvermögen mit Whiskey aus Kentucky verdient. Ihre Leidenschaft gehört aber dem Pferderennen. Sie sind nach Ascot gekommen, weil Sie den Ascot Racecourse kaufen wollen. Wie beim Kentucky-Derby sollen die Rennen für die breite Masse geöffnet werden. Zum Beispiel wollen Sie die idiotische Kleiderordnung abschaffen, die nur Zuschauer fernhält.

Jemand sagte Ihnen, dass Lord Hackney die richtigen Kontakte hat. Sie wollen dem alten Knaben einen Deal vorschlagen, um gemeinsam Ascot zu kaufen und umzukrempeln. Der Mann ist doch auch Pferdeliebhaber, da muss man sich doch verstehen.

Sie sind Lord Hackney in dessen Loge gefolgt und müssen sich erst einmal orientieren, wer die anderen komischen Käuze sind. Auf jeden Fall werden Sie dafür werben, um Ascot in ein zweites Kentucky Derby zu verwandeln. Ideen dafür haben Sie mehr als genug.