



Mörderische Dinnerparty

Zusatzrollen für Galopp in den Tod

Dieses Spiel ist für bis zu 8 Mitspielende ausgelegt. Sie möchten mehr Gäste einladen? Kein Problem: Nutzen Sie dazu folgende 2 Zusatzrollen. Alternativ können Sie sich natürlich auch selbst Charaktere ausdenken und nach demselben Prinzip in das Spiel einbringen.

Gräfin Zobel

Sie gehören zum alten russischen Adel. Seit 1917 im Exil, aber immer noch eine imposante Erscheinung: stolz, elegant und gnadenlos gegenüber Langweilern. Sie kommen jedes Jahr nach Ascot, denn Pferderennen sind Ihre Leidenschaft.

Chuck Bigger

Sie sind der Whiskey-King von Kentucky und haben damit ein Millionenvermögen verdient. Im Herzen sind Sie ein Cowboy und interessieren sich selbstverständlich auch für Pferde. Deswegen sind Sie nach Ascot gekommen.

Wichtig: Die Zusatzrollen kommen nicht als Täter infrage. Um Verwirrung auszuschließen, sollten das alle Mitspielenden wissen. Die Zusatzrollen sind nicht auf den Einladungen aufgeführt und verfügen auch nicht über Rollenhefte und Hinweise wie die übrigen Rollen.

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

Zum Vorgehen:

Bei der Einladung erhalten die zusätzlichen Mitspielenden die sie betreffenden Informationen auf Seite 2 bzw. 3, zusammen mit einer Einladungskarte (als PDF-Download auf unserer Webseite erhältlich).

Am Spielabend selbst erhalten diese Mitspielenden die sie betreffende Spielunterlage, Seite 4 bzw. 5. Während die anderen Gäste zu Beginn des Spiels in ihren Rollenheften die Spielregeln lesen und ihr dunkles Geheimnis erfahren, können die Zusatzfiguren ihre Unterlage studieren.

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

Achten Sie als Gastgeber darauf, dass die Zusatzfiguren keine „Fakten“ erfinden. Selbstverständlich können die Zusatzfiguren nach Herzenslust mitraten und ermitteln.

Gräfin Zobel: Einladung

Mörderische Dinnerparty

Galopp in den Tod

Großbritannien 1972. Das ganze Land ist in Aufruhr: Der Schah von Persien ist Gast der Queen. Er besucht mit ihr die berühmten Rennen von Ascot. Zum allgemeinen Entsetzen stürzt Prestige, der Favorit des Hauptrennens. Die Queen ist „not amused“!

Wenig später stirbt der Jockey an den Folgen des Unglücks. Schnell wird klar, dass dem Pferd kurz vor dem Start eine Substanz injiziert wurde, die den Unfall verursachte. Wollte die Konkurrenz den Favoriten ausschalten? Oder hatte es jemand auf den Jockey abgesehen?

Eines ist sicher: Nur acht Personen kommen als Täter in Frage.

Sie spielen die Rolle von

Gräfin Zobel

Sie gehören zum alten russischen Adel. Seit 1917 im Exil, aber immer noch eine imposante Erscheinung: stolz, elegant und gnadenlos gegenüber Langweilern. Sie kommen jedes Jahr nach Ascot, denn Pferderennen sind Ihre Leidenschaft.

Kostüm vorschlag: Ganz Grande Dame, extravaganter Hut, Cocktailkleid und Juwelen.

Wichtig: Sie haben für die Tatzeit ein Alibi und kommen daher als Täterin nicht infrage. Allerdings können Sie dem Spiel mit Kreativität und Witz eine besondere Note geben. Improvisieren Sie und gestalten Ihre Rolle, wie es Ihnen gefällt. Dabei diskutieren und ermitteln Sie zusammen mit den anderen Gästen.

Weitere Informationen erhalten Sie am Spielabend.

Chuck Bigger: Einladung

Mörderische Dinnerparty

Galopp in den Tod

Großbritannien 1972. Das ganze Land ist in Aufruhr: Der Schah von Persien ist Gast der Queen. Er besucht mit ihr die berühmten Rennen von Ascot. Zum allgemeinen Entsetzen stürzt Prestige, der Favorit des Hauptrennens. Die Queen ist „not amused“!

Wenig später stirbt der Jockey an den Folgen des Unglücks. Schnell wird klar, dass dem Pferd kurz vor dem Start eine Substanz injiziert wurde, die den Unfall verursachte. Wollte die Konkurrenz den Favoriten ausschalten? Oder hatte es jemand auf den Jockey abgesehen?

Eines ist sicher: Nur acht Personen kommen als Täter in Frage.

Sie spielen die Rolle von

Chuck Bigger

Sie sind der Whiskey-King von Kentucky und haben damit ein Millionenvermögen verdient. Im Herzen sind Sie ein Cowboy und interessieren sich selbstverständlich auch für Pferde. Deswegen sind Sie nach Ascot gekommen.

Kostüm vorschlag: Cowboyhut, Westernhemd, Lederweste, Jeans und Cowboystiefel.

Wichtig: Sie haben für die Tatzeit ein Alibi und kommen daher als Täter nicht infrage. Allerdings können Sie dem Spiel mit Kreativität und Witz eine besondere Note geben. Improvisieren Sie und gestalten Ihre Rolle, wie es Ihnen gefällt. Dabei diskutieren und ermitteln Sie zusammen mit den anderen Gästen.

Weitere Informationen erhalten Sie am Spielabend.

Mörderische Dinnerparty

Galopp in den Tod

Spielregeln

Verehrte Gräfin, wie sich gleich zeigen wird, sind Sie in die Ermittlungen zu 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 Ihrer Meinung nach die Tat begangen hat, wie es geschah und warum.

Für Ihre Rolle gibt es kein Rollenheft. Sie dürfen in Ihrer Darbietung frei improvisieren, Ihre Rolle gestalten und ausbauen. Mischen Sie sich in das Spielgeschehen ein. 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 vorstellen. Ihr Einsatz kommt, nachdem die Gäste mit den Rollenheften, die Verdächtigen, sich alle vorgestellt haben.

Ihre Rolle

Gräfin Zobel

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.

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“). Wenigstens sind Sie diesmal nicht verdächtig.

Ihre Aufgabe: 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. Lassen Sie die Runde an Ihren Lebenserfahrungen teilhaben.

Und nun: Viel Vergnügen bei der Mörderjagd!

Mörderische Dinnerparty

Galopp in den Tod

Spielregeln

Chuck, wie sich gleich zeigen wird, sind Sie in die Ermittlungen zu 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 Ihrer Meinung nach die Tat begangen hat, wie es geschah und warum.

Für Ihre Rolle gibt es kein Rollenheft. Sie dürfen in Ihrer Darbietung frei improvisieren, Ihre Rolle gestalten und ausbauen. Mischen Sie sich in das Spielgeschehen ein. 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 vorstellen. Ihr Einsatz kommt, nachdem die Gäste mit den Rollenheften, die Verdächtigen, sich alle vorgestellt haben.

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 die Rennbahn kaufen wollen. Wie beim Kentucky-Derby sollen die Rennen für die breite Masse geöffnet werden. Zum Beispiel wollen Sie diese idiotische Kleiderordnung abschaffen, die nur Zuschauer fernhält.

Sie sind Lord Hackney in dessen Loge gefolgt und müssen sich erst einmal orientieren, wer die anderen komischen Käuze sind. Mit diesem Todesfall haben Sie nichts zu tun.

Ihre Aufgabe: 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. Werben Sie für Ihre Idee!

Und nun: Viel Vergnügen bei der Mörderjagd!