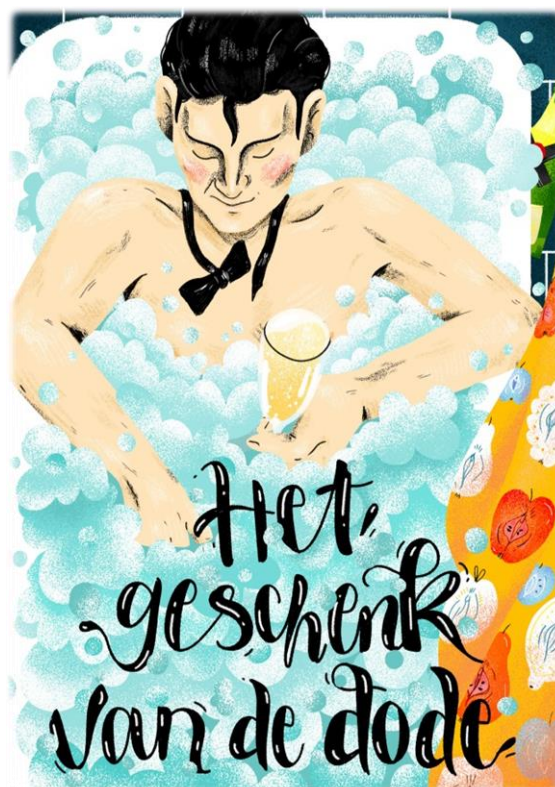


Het geschenk van de dode



Informatie
Inleiding
Spelmateriaal

Auteur: Richard Bardl
Vertaling: Dennis van Houts

Uitgegeven door Cocolino, 2018



Hartelijk dank

dat je voor een moordspel van speluitgeverij Cocolino gekozen hebt. Dit moordspel is geschreven voor een gezelschap van tien personen. Onder hen bevinden zich negen verdachten en een rechercheur. Op de volgende pagina's vind je alle spelmaterialen, de handleiding en een paar geweldige suggesties voor een onvergetelijke avond met vrienden, familie of collega's. We wensen je veel plezier en een spannend moordspeldiner toe!

Wat is er gebeurd?

Zoals elk jaar geeft de excentrieke erotische ondernemer en mediaster Amor Amore op de avond voor zijn verjaardag een uitbundig feest. Familieleden, vrienden en journalisten zijn in de villa van de entrepreneur uitgenodigd en als het gerucht de ronde doet dat er om middernacht een groot geheim wordt onthuld, loopt de spanning hoog op. Maar de organisator van het feest maakt deze onthulling zelf niet mee, hij wordt kort voor zijn verjaardag dood in zijn kamer aangetroffen. Een ding is duidelijk: hij is vermoord! De moordenaar? Dat is een van de aanwezige feestgangers. De politie komt ter plaatse om forensisch bewijs te zoeken en samen met de gasten de zaak op te lossen.

Waar gaat het om?

Plezier en vermaak! Samen met je gasten neem je verschillende rollen aan en onderzoek je deze spannende moordzaak. Wees voorzichtig: de dader zit aan tafel. Hij of zij is de enige persoon die mag liegen en zal proberen iedereen op het verkeerde been te zetten. De andere gasten hebben echter ook hun duistere geheimen en worden daardoor tot de verdachten gerekend!

Tijdens het spel wordt er een maaltijd geserveerd, waarbij alles is toegestaan. Het maakt dus niet uit of je gaat barbecueën, een pizza bestelt of een driegangenmenu serveert - alles is goed. Er wordt gelachen en uitgebreid gediscussieerd. In de loop van het spel komen er nieuwe feiten en aanwijzingen op tafel die je naar de dader kunnen leiden. Uiteindelijk zullen er verdenkingen worden uitgesproken en kan er op de dader worden gestemd. Lukt het jullie om de zaak op te lossen?

Hoe lang duurt een spel?

Een moordspel duurt tussen de 2 en 3 uur. De exacte duur hangt natuurlijk af van de spelers. Discussieer je graag? Dan doe je langer over een spel.

Vanaf welke leeftijd kan iemand meespelen?

Wij adviseren om dit moordspel vanaf 16 jaar te spelen.

Moet ik me verkleden?

Verkleden is niet verplicht, maar we raden het wel aan. Verkleden maakt het moordspeldiner veel leuker en het is bovendien gemakkelijker om in de juiste rol te glijden. Zelfs kleine accessoires kunnen een groot verschil maken.



Voorbereiding

Printen

Om dit moordspel te kunnen spelen, is het noodzakelijk om de documenten "Aanwijzingen" en "Oplossing" af te drukken, alsook het spelmateriaal (naamkaartjes, inleidende toespraak). Als je de karakterbeschrijvingen als uitnodiging per e-mail verzendt, hoef je ze niet af te drukken. Je kunt er zelfs voor kiezen om de tekst vanaf een mobiele telefoon of tablet te lezen, maar voor de sfeer raden we af om mobiele apparaten te gebruiken. Als jij als gastheer wil meespelen, moet je de verleiding weerstaan om de documenten "Aanwijzingen", "Oplossing" en de karakterbeschrijvingen van de andere deelnemers te lezen.

Tip: om papier te sparen, kun je de „Aanwijzingen“ dubbelzijdig afdrukken. Als een kleiner lettertype geen probleem is, kun je twee pagina's op een vel afdrukken (of je doet het allebei!)

Het eten

Je mag zelf weten wat er op het menu staat. Als je wil meespelen (wat we aanraden), moet je er aan denken dat je niet te veel tijd in de keuken kwijt bent. Anders vertraag je het spel te veel. Gourmetten, fondue of een voorbereid meer-gangenmenu hebben hun waarde bewezen (je kunt tussen de gangen nieuwe informatie lezen en deze informatie bespreken tijdens de maaltijd).

De uitnodigingen

Je kunt het spel in principe spontaan spelen en de karakterbeschrijvingen direct aan het begin van het spel uitdelen. Het is leuker om het moordspel voor te bereiden. Stuur de karakterbeschrijvingen vooraf aan de deelnemers, zodat deze de beschrijvingen rustig kunnen doorlezen en zich daarop kunnen kleden.

Tip: stuur een e-mail aan de deelnemers en voeg daar het bestand „Uitnodiging en karakterbeschrijving“ aan toe.

Naamkaartjes

Verderop in dit document vind je voor ieder karakter een naamkaartje. Dat maakt de identificatie een stuk eenvoudiger. Druk de pagina af en knip de naamkaartjes uit. De kaartjes kunnen vervolgens met plakband of een veiligheidsspeld aan de kleding worden bevestigd.

Decoratie

Met de juiste decoratie komt het moordspel pas goed tot leven. Net als bij eten, bepaal je zelf hoe ver je hierin gaat en hoeveel tijd je in de decoratie steekt. Onze ervaring leert dat het de moeite waard is om een passende sfeer neer te zetten, zodat het moordspeldiner nog unieker wordt.



Verdeling van de personages

Jij wijst iedere speler een personage toe. Gebruik daarvoor de korte beschrijvingen hieronder, maar lees de karakterprofielen niet. We raden beginners aan om rollen toe te wijzen die passen bij de kenmerken en leeftijd van de deelnemers. Ervaren spelers en mensen met goede acteervaardigheden spelen vaak liever heel andere personages. Natuurlijk kunnen mannen- en vrouwenrollen worden verdeeld over beide geslachten, dat zorgt vaak zelfs voor meer lol en plezier. De volgende karakters zijn beschikbaar:

Het slachtoffer (dit personage wordt niet verdeeld, hij is al dood)

Amor Amore (54): De ervaren media-ster met zijn oogverblindende witte glimlach leidde al jarenlang het erotische bedrijf "Amore Grande". Met zijn vreemde uitspattingen en losbandige levensstijl vulde hij regelmatig de roddelpagina's en glamourprogramma's.

De rechercheur (dit personage wordt verdeeld, maar ze is geen verdachte)

Erna Kluch (51): De rechercheur haastte zich ter plaatse en stelde de aanwezige bewijsmaterialen veilig. Zij houdt de aanwezigen op de hoogte van het forensisch onderzoek en ondersteunt de aanwezigen bij het oplossen van de zaak.

De Verdachten

Maxima Amore (30): Samen met haar vader leidde deze daadkrachtige vrouw het familiebedrijf. Zonder haar toegewijde inzet was het bedrijf waarschijnlijk al lang failliet verklaard.

Helga Becker (34): De excentrieke journaliste rook het verhaal van haar leven op het verjaardagsfeestje van Amor Amore.

Koen Legner (28): Als stagiair van de journaliste Becker is hij voornamelijk op het feest vanwege de heerlijke hapjes en de cocktails.

Tony Granato (48): Onroerend-goedmagnaat en feestbeest, een grijs gebied en rood licht - Tony Granato mist nooit een feest.

Mandy Visser (23): Het model heeft al langer een relatie met Tony Granato, maar of het werkelijk om liefde draait, durft iedereen te betwifelen.

Daniel van Thiel (40): De vriendschap met Amor Amore zorgde voor een mooie omzet – deze autodealer verkocht de meest exclusieve bedrijfswagens aan het erotische bedrijf.

Theophiel Trusere (35): Als moderne pastoor laat Theophiel Taubnessel achterhaalde waarden als bescheidenheid en nederigheid achter zich.

Roger Karel (57): De aanwezigheid van deze serieuze televisiejournalist zorgt dat Amor Amore's verlangen naar media-aandacht met gemak beantwoord wordt.

Lolo della Bugatti (21): Het boegbeeld van Amore Grande is op elke advertentie te zien en verwelkomt de gasten met haar zoete Italiaanse accent.



Spelhandleiding

Acte 1 – de inleiding

Voor je begint, leest Erna Kluch de inleiding voor (deze vind je aan het einde van dit document). Vervolgens stelt elk personage zich voor: wat is zijn naam, wat doet hij, waarom is hij hier. Er mogen nog geen vragen worden gesteld.

Acte 2 – Aanwijzingsronde 1

De eerste aanwijzingen worden in het geheim aan de betreffende persoon gegeven. Iedereen leest deze informatie voor zichzelf. De gelezen aanwijzingen worden nu besproken en er kan over worden gediscussieerd. Het is belangrijk dat je alle aanwijzingen deelt met de groep, zolang ze **niet schadelijk zijn voor jouw eigen personage**.

Als voorbeeld: als jouw personage geldproblemen heeft en dit een motief voor de moord zou kunnen zijn, dan mag je er niet over praten. Maar zelfs als jouw *geliefde* vrouw nog steeds een rekening open heeft staan bij het slachtoffer, hoef je dat niet aan de hele groep vertellen. Als jij je vrouw daarentegen *niet kunt uitstaan*, kun je dit feitje wél met de groep delen, zodat zij verdachte wordt.

Alleen de dader mag (en zal) liegen over de misdaad om niet beschuldigd te worden, maar moet wel oppassen dat hij of zij niet verstrikt raakt in zijn eigen leugens.

Alle andere spelers zijn verplicht de waarheid te vertellen. Interpretaties en vage antwoorden zijn toegestaan, maar leiden makkelijk tot verdenkingen. Als je een specifieke vraag gesteld krijgt, moet je je kennis delen (ook als je het om wat voor reden niet zelf bespreekbaar hebt gemaakt.)

Staat een antwoord niet in je karakteromschrijving of in de aanwijzingen vermeld? Dan moet je creatief worden. Bedenk een verhaal en improviseer!

Hier is een voorbeeld:

Persoon 1 heeft met het slachtoffer vorig jaar een bank overvallen. Hem wordt nu gevraagd: „Waar ken je het slachtoffer van?“ Persoon 1 zegt: „Ik ken hem van mijn opleiding als slagerijmedewerker.“ Dit is een creatief verzinsel en een toegestane "interpretatie van de waarheid", aangezien deze informatie niet in het spel wordt gegeven. Als persoon 1 de vraag gekregen: "Heb jij samen met de overledene een misdaad gepleegd?", dan had hij moeten antwoorden met "Ja, dat heb ik."

Als je merkt dat je onbedoeld hebt gelogen, bijvoorbeeld omdat je de waarheid in een volgende ronde ontdekt, moet je deze zo snel mogelijk herzien.

De aanwijzingsronde eindigt op het moment dat alle aanwijzingen besproken en niemand verdere vragen heeft. Deze ronde duurt meestal 30-45 minuten.

Acte 3-5 – Aanwijzingsronde 2-4

Deze ronde wordt precies als Aanwijzingsronde 1 gespeeld.

Acte 6 – Oplossing

Nu wordt het spannend! Iedere speler schrijft op zijn vel papier wie hij of zij denkt dat de moordenaar is. Zodra dat is gebeurd, draait iedereen zijn briefje om en legt uit waarom hij deze persoon van de moord verdenkt. Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, wordt het document "Oplossing" voorgelezen.



Daarmee eindigt het moordspeldiner. We horen graag wat je er van vond – zowel kritiek als lof. Stuur gewoon een e-mail naar info@cocolino-spellen.nl.

En dan nog wat: het kan gebeuren dat een speler een fout maakt, of de regels juist te strikt toepast. Wees niet te streng – het is een spel, geen wereldkampioenschap! Het gaat uiteindelijk om het plezier dat je aan het moordspel beleeft. 😊



Namenskarten zum Anstecken oder Ankleben

Maxima Amore

Dochter & ondernemer

**Theophiel
Trusere**

Pastoor

Helga Becker

Journaliste

Tony Granato

Vastgoedmagnaat

Daniel van Thiel

Autohandelaar

Roger Karel

Journalist

Koen Legner

Journalist, stagiair

Mandy Visser

Model

Erna Kluch

Rechercheur

**Lolo della
Bugatti**

Gastvrouw en model

Inleiding

Vergeet deze kleine regels niet:

Iedere ronde begint met nieuwe aanwijzingen. Om de voortgang van het verhaal te volgen, moeten de spelers alle aanwijzingen delen, zolang die hun eigen personage **niet belasten**. Als informatie je eigen personage (of een vriend van jouw personage) belast, dan mag je deze informatie geheim houden. Als je een specifieke vraag gesteld krijgt, moet je altijd naar waarheid antwoorden.

Er is één uitzondering: de dader mag altijd liegen. Alle andere spelers spreken altijd de waarheid.

(Erna Kluch leest voor.)

Beste gasten,

Mijn naam is Erna Kluch en ik ben de verantwoordelijke rechercheur voor het onderzoek naar deze tragische moord. Mijn team is op het plaats delict aanwezig en zoekt naar sporen die kunnen leiden naar de dader. Zodra we resultaten boeken, zal ik deze met jullie delen. Ik zal nu vingerafdrukken bij jullie afnemen. Om het onderzoek te starten, zou ik alle aanwezigen willen vragen zich kort voor te stellen. Vragen zijn hier nog niet toegestaan. Maxima Amore, als jij wil beginnen ...

(Na de kennismakingsronde worden de aanwijzingen uit Ronde 1 verspreid.)

