

MORD AUF DEM LAUFSTEG

ERWEITERTES KRIMI-DINNER · 10 PERSONEN

Für 10 Mädchen im Alter von 15 Jahren

Die Rollen sind bewusst erwachsene, fiktive Figuren. Mädchen können selbstverständlich Männerrollen spielen. Die Kleidung darf entsprechend angepasst werden. Das Spiel benötigt keine echten Waffen, kein Blut und keinen Alkohol. Für 15-Jährige empfehlen sich ausschließlich alkoholfreie Getränke und harmlose Requisiten.

DIE ZEHN ROLLEN

Rolle	Figur	Alter
Maria Spinelli	Model und Erbin von Spinelli Milano	29
Raffael Rosso	Designer und Erbe von Casa Rosso	31
Vittorio Rosso	Patriarch von Casa Rosso	67
Isabella Rosso	Grande Dame und Ehefrau von Vittorio	61
Dante Spinelli	Patriarch von Spinelli Milano	65
Lucia Spinelli	Kreativdirektorin von Spinelli Milano	58
Sofia Rosso	Designerin und Raffaels ältere Schwester	34
Marco Bellini	Modejournalist und Geschäftsmann	45
Giulia Moretti	Chefredakteurin eines Modemagazins	38
Enzo Ricci	Sicherheitsberater der Villa	52

GEHEIMNIS-REGELN

- Jede Person erhält nur ihr eigenes Rollenheft. Alles darin ist privat, sofern nicht ausdrücklich „öffentlich“ gesagt wird.
- „Darf nicht verraten werden“ bedeutet: Diese Information darf nicht freiwillig genannt werden. Sie darf erst herausgegeben werden, wenn das eigene Script oder eine Hinweis-Karte es vorsieht.
- Marco erhält als einzige Person die Täterinformation. Niemand sonst darf dieses Blatt sehen.
- Lügen und Ausweichen sind erlaubt. Erfundene Fakten, Beweise oder neue Personen sind nicht erlaubt.
- Niemand muss alles sofort erzählen. Informationen dürfen im passenden Moment dramatisch enthüllt werden.

ABLAUF

- Akt I – Ankunft und Verlobung: Rollen vorstellen, frei reden, 20 Minuten.
- Akt II – Erste Geheimnisse: A-Karten verteilen, 25 Minuten.
- Akt III – Mord: Maria verlässt den Raum; danach Tatort und B-Karten, 15 Minuten.
- Akt IV – Ermittlungen: C-Karten/Schubladenbeweise, Verhöre und Gegenbeschuldigungen, 35 Minuten.
- Akt V – Schlussrunde: Jede Person nennt Täter und stärkstes Indiz, 20 Minuten.
- Auflösung: Gastgeber liest Täterlösung vor, ca. 10 Minuten.

VORLESETEXTE

ERÖFFNUNG: „Willkommen in der Villa Rosso. Mailand feiert heute die Verlobung von Maria Spinelli und Raffael Rosso. Zwei verfeindete Familien wollen Frieden schließen. Doch jeder Gast trägt ein Geheimnis.“

MORD: „Maria Spinelli ist tot. Neben ihr liegt ein zerbrochenes Champagnerglas. Ein schwarzer Manschettenknopf liegt am Boden. Niemand weiß, wer zuletzt bei ihr war.“

AUFLÖSUNG: „Der Täter ist Marco Bellini. Maria besaß Unterlagen, die seine Rolle im illegalen Finanznetz beweisen konnten. Marco lockte sie aus dem Festsaal, verlangte die Unterlagen und den Schlüssel und tötete sie. Beim Verlassen verlor er den schwarzen Manschettenknopf.“

BEWEISLOGIK

- MB Consulting verbindet Marco mit den Zahlungen.
- Der schwarze Manschettenknopf verbindet Marco mit dem Tatort.
- Enzo platziert Marco zeitlich in der Nähe des Arbeitszimmers.
- Giulia besitzt eine Recherche über MB Consulting.
- Vittorio, Dante und Sofia haben glaubwürdige falsche Motive.

STIMMUNG, DEKO UND KOSTÜME

- Musik: italienische Lounge-Musik, Jazz und instrumentale Krimi-Musik. Beim Mord Musik abrupt stoppen.
- Deko: schwarze/weiße Tischwäsche, rote Rosen, LED-Kerzen, goldene Rahmen, Modezeitschriften, schwarze Umschläge.
- Rosso: Schwarz/Rot/Gold. Spinelli: Weiß/Bordeaux/Silber. Marco: dunkler Blazer und Notizbuch. Giulia: Presseausweis/Notizbuch. Enzo: dunkler Blazer als Security.
- Männerrollen können mit Blazer, Hemd, Krawatte, Weste oder Hut dargestellt werden. Es geht um die Rolle, nicht um das Geschlecht.
- Requisiten: kleiner Schlüssel, schwarzer Knopf, alte Umschläge, gedruckte Rechnungen, Kontoauszug, Foto.

ESSEN UND GETRÄNKE

Antipasti: Bruschetta, Tomate-Mozzarella, Oliven, Brot. Hauptgang: Pasta, Lasagne oder Pizza. Dessert: alkoholfreies Tiramisù oder Panna cotta. Getränke: alkoholfreier Sekt, Traubensaft, Limonata, Wasser und Mocktails.

MORD AUF DEM LAUFSTEG

MARIA SPINELLI

DEIN PERSÖNLICHES ROLLENHEFT

29 Jahre · Model und Erbin von Spinelli Milano

DEINE GESCHICHTE

Du bist die zukünftige Braut. Nach außen bist du die strahlende Versöhnung zwischen zwei verfeindeten Familien. In Wahrheit hast du herausgefunden, dass Rosso und Spinelli über Jahre ein illegales Finanzsystem betrieben haben. Du willst die Wahrheit aufdecken.

DAS WEISST NUR DU

- Du liebst Raffael wirklich.
- Du besitzt belastende Unterlagen.
- Du kennst den silbernen Schlüssel.
- Du traut Marco nicht.

WEITERE GEHEIME INFORMATIONEN

- Du hattest Streit mit Dante und Sofia.
- Du wolltest Raffael noch vor der Feier etwas Entscheidendes sagen.

DAS DAREST DU NICHT FREIWILLIG VERRATEN

Diese Informationen bleiben geheim, bis dein Script oder eine Hinweis-Karte die Enthüllung erlaubt.

- Den Fundort des Schlüssels nicht freiwillig verraten.
- Nicht sagen, wem du die Unterlagen geben wolltest.
- Nach dem Mord nicht mehr als lebende Maria argumentieren.

DEINE ZIELE

- Finde heraus, wem du vertrauen kannst.
- Schütze die Beweise.
- Verhindere, dass die Hochzeit nur ein Geschäftsbündnis wird.

DEINE BEZIEHUNGEN

- Raffael: Liebe.
- Dante: Vater, aber Konflikt.
- Sofia: Rivalität.
- Marco: gefährlicher Mitwisser.
- Lucia/Isabella: mögliche Verbündete.

GESPRÄCHSIMPULSE

- „Raffael, heute Abend muss ich wissen, ob du wirklich auf meiner Seite bist.“
- „Marco, du weißt mehr über die Bücher als ein Journalist wissen sollte.“
- „Dante, ich heirate nicht, um ein Geschäft zu retten.“

SPIELREGELN

- Du darfst lügen, ausweichen und andere verdächtigen.
- Du darfst keine Fakten erfinden, die deinem Rollenheft widersprechen.
- Du musst nicht alles sofort erzählen.
- Bleibe in deiner Rolle, aber ohne gefährliche oder unangenehme Darstellung.

SCHATTENSTIMME - ERST NACH DEM MORD ÖFFNEN

Du bist jetzt nicht mehr Maria als lebende Figur. Du darfst nur diese drei Hinweise einbringen:

1. „Der schwarze Manschettenknopf stammt nicht von Raffaels Anzug.“

2. „Maria hatte mit jemandem über ein geheimes Konto gesprochen.“

3. „Der Schlüssel zu den Unterlagen wurde nach Marias Tod aus ihrem Besitz entfernt.“

MORD AUF DEM LAUFSTEG

RAFFAEL ROSSO

DEIN PERSÖNLICHES ROLLENHEFT

31 Jahre · Designer und Erbe von Casa Rosso

DEINE GESCHICHTE

Du bist Marias Verlobter. Du liebst sie, bist aber zwischen deiner Familie und ihr gefangen. Du hast entdeckt, dass dein Vater Vittorio Geld aus dem Unternehmen abzweigt.

DAS WEISST NUR DU

- Du liebst Maria.
- Du kennst den silbernen Schlüssel.
- Du hast Marco nachts mit Vittorio im Arbeitszimmer gesehen.
- Du wolltest Maria warnen.

WEITERE GEHEIME INFORMATIONEN

- Du hast Maria noch nicht alles über deinen Vater erzählt.
- Du fürchtest einen Familienkrieg.

DAS DAREST DU NICHT FREIWILLIG VERRATEN

Diese Informationen bleiben geheim, bis dein Script oder eine Hinweis-Karte die Enthüllung erlaubt.

- Nicht behaupten, die vollständigen Unterlagen gesehen zu haben.
- Den möglichen Fundort des Schlüssels nicht nennen.

DEINE ZIELE

- Maria schützen.
- Den Täter finden.
- Die Familie nicht völlig zerbrechen lassen.

DEINE BEZIEHUNGEN

- Maria: Verlobte.
- Vittorio: Vater.
- Sofia: Schwester.
- Marco: Misstrauen.

GESPRÄCHSIMPULSE

- „Was hast du gefunden?“
- „Warum warst du nachts mit meinem Vater allein?“
- „Ich werde nicht für die Geheimnisse meiner Familie lügen.“

SPIELREGELN

- Du darfst lügen, ausweichen und andere verdächtigen.
- Du darfst keine Fakten erfinden, die deinem Rollenheft widersprechen.
- Du musst nicht alles sofort erzählen.
- Bleibe in deiner Rolle, aber ohne gefährliche oder unangenehme Darstellung.

MORD AUF DEM LAUFSTEG

VITTORIO ROSSO

DEIN PERSÖNLICHES ROLLENHEFT

67 Jahre · Patriarch von Casa Rosso

DEINE GESCHICHTE

Du hast Casa Rosso aufgebaut. Du bist mächtig, stolz und kontrollierend. Gemeinsam mit Dante hast du vor Jahren das geheime Finanznetz aufgebaut. Die Hochzeit soll deine wirtschaftliche Position retten.

DAS WEISST NUR DU

- Du bist am illegalen Netzwerk beteiligt.
- Du hast Maria unter Druck gesetzt.
- Du kennst Marcos Rolle.
- Casa Rosso ist finanziell angeschlagen.

WEITERE GEHEIME INFORMATIONEN

- Maria wollte die Geschäfte beenden.
- Raffael misstraut dir.
- Du fürchtest eine Veröffentlichung.

DAS DAREST DU NICHT FREIWILLIG VERRATEN

Diese Informationen bleiben geheim, bis dein Script oder eine Hinweis-Karte die Enthüllung erlaubt.

- Nicht freiwillig zugeben, dass du das Netzwerk aufgebaut hast.
- Nicht behaupten, Maria sei nie bedroht worden.

DEINE ZIELE

- Familie schützen.
- Skandal verhindern.
- Herausfinden, wer Beweise besitzt.

DEINE BEZIEHUNGEN

- Dante: alter Partner.
- Marco: nützlicher Mitwisser.
- Raffael: Nachfolger.
- Isabella: kennt deine Schattenseite.

GESPRÄCHSIMPULSE

- „Unsere Vergangenheit bleibt heute geschlossen.“
- „Du weißt nicht, was du riskierst.“
- „Ein Familienunternehmen ist kein Spiel.“

SPIELREGELN

- Du darfst lügen, ausweichen und andere verdächtigen.
- Du darfst keine Fakten erfinden, die deinem Rollenheft widersprechen.
- Du musst nicht alles sofort erzählen.
- Bleibe in deiner Rolle, aber ohne gefährliche oder unangenehme Darstellung.

MORD AUF DEM LAUFSTEG

ISABELLA ROSSO

DEIN PERSÖNLICHES ROLLENHEFT

61 Jahre · Grande Dame und Ehefrau von Vittorio

DEINE GESCHICHTE

Du wirkst elegant und ruhig. Du kennst die dunkle Seite deines Mannes und hast Maria heimlich unterstützt.

DAS WEISST NUR DU

- Du weißt von den alten Geschäften.
- Maria hat dir vertraut.
- Du kennst die Verbindung zwischen Vittorio und Dante.

WEITERE GEHEIME INFORMATIONEN

- Du hast selbst alte Beweise gesammelt.
- Du willst die Familie schützen, obwohl du Vittorio misstraut.

DAS DAREST DU NICHT FREIWILLIG VERRATEN

Diese Informationen bleiben geheim, bis dein Script oder eine Hinweis-Karte die Enthüllung erlaubt.

- Deine eigenen Beweise nicht sofort offenlegen.
- Nicht behaupten, den Mord gesehen zu haben.

DEINE ZIELE

- Maria schützen.
- Vittorio beobachten.
- Lügen erkennen.

DEINE BEZIEHUNGEN

- Maria: Vertrauen.
- Vittorio: Ehe und Misstrauen.
- Marco: Gefahr.
- Raffael: Hoffnung.

GESPRÄCHSIMPULSE

- „Wenn du Hilfe brauchst, komm zu mir.“
- „Ich kenne deine Geschäfte länger, als du glaubst.“
- „Marco, warum interessierst du dich so für unsere Bücher?“

SPIELREGELN

- Du darfst lügen, ausweichen und andere verdächtigen.
- Du darfst keine Fakten erfinden, die deinem Rollenheft widersprechen.
- Du musst nicht alles sofort erzählen.
- Bleibe in deiner Rolle, aber ohne gefährliche oder unangenehme Darstellung.

MORD AUF DEM LAUFSTEG

DANTE SPINELLI

DEIN PERSÖNLICHES ROLLENHEFT

65 Jahre · Patriarch von Spinelli Milano

DEINE GESCHICHTE

Du bist Marias Vater. Du hast die Hochzeit auch als strategisches Bündnis betrachtet. Du hast gemeinsam mit Vittorio das illegale Netzwerk aufgebaut.

DAS WEISST NUR DU

- Du hast Maria bedroht.
- Du bist am Netzwerk beteiligt.
- Marco hat für dich vermittelt.
- Du wolltest mehr Kontrolle über das gemeinsame Geschäft.

WEITERE GEHEIME INFORMATIONEN

- Du hattest am Abend Streit mit Maria.
- Du fürchtest die Veröffentlichung.

DAS DAREST DU NICHT FREIWILLIG VERRATEN

Diese Informationen bleiben geheim, bis dein Script oder eine Hinweis-Karte die Enthüllung erlaubt.

- Die Drohung nicht leugnen.
- Deine Beteiligung nicht als völlig unmöglich darstellen.

DEINE ZIELE

- Spinelli schützen.
- Skandal verhindern.
- Täter finden.

DEINE BEZIEHUNGEN

- Maria: Tochter.
- Lucia: Ehefrau.
- Vittorio: Partner.
- Marco: ehemaliger Vermittler.

GESPRÄCHSIMPULSE

- „Du weißt nicht, was eine Veröffentlichung auslöst.“
- „Wenn du fällst, fallen wir beide.“
- „Marco, du hast an unserem System verdient.“

SPIELREGELN

- Du darfst lügen, ausweichen und andere verdächtigen.
- Du darfst keine Fakten erfinden, die deinem Rollenheft widersprechen.
- Du musst nicht alles sofort erzählen.
- Bleibe in deiner Rolle, aber ohne gefährliche oder unangenehme Darstellung.

MORD AUF DEM LAUFSTEG

LUCIA SPINELLI

DEIN PERSÖNLICHES ROLLENHEFT

58 Jahre · Kreativdirektorin von Spinelli Milano

DEINE GESCHICHTE

Du wolltest dich früher aus den illegalen Geschäften zurückziehen. Du bist vor allem Marias Beschützerin.

DAS WEISST NUR DU

- Maria besaß konkrete Beweise.
- Du kennst Marcos Verbindung zu den Finanzen.
- Du wolltest früher aussteigen.

WEITERE GEHEIME INFORMATIONEN

- Du hast Maria gewarnt.
- Du hast Angst vor den Folgen einer Enthüllung.

DAS DAREST DU NICHT FREIWILLIG VERRATEN

Diese Informationen bleiben geheim, bis dein Script oder eine Hinweis-Karte die Enthüllung erlaubt.

- Nicht vorzeitig alles über deine frühere Flucht erzählen.
- Keine Vermutung als Tatsache darstellen.

DEINE ZIELE

- Maria schützen.
- Wahrheit finden.
- Familienkrieg verhindern.

DEINE BEZIEHUNGEN

- Maria: Tochter.
- Dante: Ehemann.
- Marco: Mitwisser.
- Isabella: Verbündete.

GESPRÄCHSIMPULSE

- „Unsere Tochter ist kein Geschäft.“
- „Marco, du hast mehr gesehen als ein Journalist.“
- „Maria, was hast du gefunden?“

SPIELREGELN

- Du darfst lügen, ausweichen und andere verdächtigen.
- Du darfst keine Fakten erfinden, die deinem Rollenheft widersprechen.
- Du musst nicht alles sofort erzählen.
- Bleibe in deiner Rolle, aber ohne gefährliche oder unangenehme Darstellung.

MORD AUF DEM LAUFSTEG

SOFIA ROSSO

DEIN PERSÖNLICHES ROLLENHEFT

34 Jahre · Designerin und Raffaels ältere Schwester

DEINE GESCHICHTE

Du bist ehrgeizig und fühlst dich um die Nachfolge bei Casa Rosso gebracht. Die Hochzeit gefährdet deine Stellung.

DAS WEISST NUR DU

- Du hast mit Maria gestritten.
- Du wolltest die Hochzeit verhindern.
- Du hast sie nicht getötet.
- Du hast Marco Richtung Arbeitszimmer gesehen.

WEITERE GEHEIME INFORMATIONEN

- Du hast Maria gedroht.
- Du hast Angst, zum Sündenbock zu werden.

DAS DAREST DU NICHT FREIWILLIG VERRATEN

Diese Informationen bleiben geheim, bis dein Script oder eine Hinweis-Karte die Enthüllung erlaubt.

- Den Streit nicht leugnen.
- Nicht behaupten, die Hochzeit sei dir egal.

DEINE ZIELE

- Dein Motiv erklären.
- Täter finden.
- Deine Zukunft schützen.

DEINE BEZIEHUNGEN

- Raffael: Bruder.
- Maria: Rivalin.
- Vittorio: Vater.
- Marco: verdächtig.

GESPRÄCHSIMPULSE

- „Diese Hochzeit verändert alles.“
- „Du weißt nicht, was Vater plant.“
- „Marco, warum warst du im Arbeitszimmer?“

SPIELREGELN

- Du darfst lügen, ausweichen und andere verdächtigen.
- Du darfst keine Fakten erfinden, die deinem Rollenheft widersprechen.
- Du musst nicht alles sofort erzählen.
- Bleibe in deiner Rolle, aber ohne gefährliche oder unangenehme Darstellung.

MORD AUF DEM LAUFSTEG

MARCO BELLINI

DEIN PERSÖNLICHES ROLLENHEFT

45 Jahre · Modejournalist und Geschäftsmann

DEINE GESCHICHTE

Du bist seit Jahren Vermittler zwischen beiden Familien. Du hast an ihren illegalen Geschäften verdient. Maria besitzt Beweise, die dich zerstören könnten.

DAS WEISST NUR DU

- DU BIST DER TÄTER.
- Du hast Maria aus dem Festsaal gelockt.
- Du hast den Schlüssel genommen.
- Du hast den Manschettenknopf verloren.

WEITERE GEHEIME INFORMATIONEN

- Du hast Maria getötet, damit sie dich nicht entlarvt.
- Dein Alibi ist nicht bestätigt.

DAS DAREST DU NICHT FREIWILLIG VERRATEN

Diese Informationen bleiben geheim, bis dein Script oder eine Hinweis-Karte die Enthüllung erlaubt.

- Niemals freiwillig zugeben, Täter zu sein.
- Keine neuen falschen Beweise erfinden.
- Andere gezielt verdächtigen.

DEINE ZIELE

- Verdacht auf Vittorio, Dante oder Sofia lenken.
- Beweise verzögern.
- Ruhig bleiben.

DEINE BEZIEHUNGEN

- Vittorio: guter Sündenbock.
- Dante: hat gedroht.
- Sofia: klares Motiv.
- Raffael: emotional.

GESPRÄCHSIMPULSE

- „Dante hat Maria doch selbst bedroht.“
- „Sofia hatte das stärkste Motiv.“
- „Wenn die Bücher geöffnet werden, bist du erledigt.“

SPIELREGELN

- Du darfst lügen, ausweichen und andere verdächtigen.
- Du darfst keine Fakten erfinden, die deinem Rollenheft widersprechen.
- Du musst nicht alles sofort erzählen.
- Bleibe in deiner Rolle, aber ohne gefährliche oder unangenehme Darstellung.

MORD AUF DEM LAUFSTEG

GIULIA MORETTI

DEIN PERSÖNLICHES ROLLENHEFT

38 Jahre · Chefredakteurin eines Modemagazins

DEINE GESCHICHTE

Du wurdest als Journalistin zur Verlobung eingeladen. Du hast eine alte Rechercheakte über Scheinrechnungen und ungewöhnliche Zahlungen.

DAS WEISST NUR DU

- Du hast Hinweise auf Scheinrechnungen.
- Du kennst Marco beruflich.
- Deine Redaktion hat eine anonyme Quelle.
- Du bist nicht Teil des Netzwerks.

WEITERE GEHEIME INFORMATIONEN

- Du kennst die Identität deiner Quelle noch nicht.
- Du vermutest eine Verbindung zu Maria.

DAS DAREST DU NICHT FREIWILLIG VERRATEN

Diese Informationen bleiben geheim, bis dein Script oder eine Hinweis-Karte die Enthüllung erlaubt.

- Die Quelle nicht nennen, bevor die passende Spur auftaucht.
- Nicht behaupten, den Mord gesehen zu haben.

DEINE ZIELE

- Recherche mit Marias Beweisen verbinden.
- Widersprüche finden.
- Quelle schützen.

DEINE BEZIEHUNGEN

- Maria: mögliche Informantin.
- Marco: Berufskontakt.
- Isabella: mögliche Quelle.
- Raffael: Interviewpartner.

GESPRÄCHSIMPULSE

- „Deine Firma taucht in meinen Unterlagen auf.“
- „Was wissen Sie über die alten Geschäfte?“
- „Warum wirkt Maria so angespannt?“

SPIELREGELN

- Du darfst lügen, ausweichen und andere verdächtigen.
- Du darfst keine Fakten erfinden, die deinem Rollenheft widersprechen.
- Du musst nicht alles sofort erzählen.
- Bleibe in deiner Rolle, aber ohne gefährliche oder unangenehme Darstellung.

MORD AUF DEM LAUFSTEG

ENZO RICCI

DEIN PERSÖNLICHES ROLLENHEFT

52 Jahre · Sicherheitsberater der Villa

DEINE GESCHICHTE

Du bist für die Sicherheit der Villa zuständig. Du hast die Bewegungen der Gäste beobachtet.

DAS WEISST NUR DU

- Du hast kurz vor Marias Tod eine Person Richtung Arbeitszimmer gehen sehen.
- Du kannst die Person nicht sicher identifizieren.
- Die Flurkamera war wegen Wartung aus.

WEITERE GEHEIME INFORMATIONEN

- Du hast einen Sicherheitsfehler gemacht.
- Du fürchtest Ärger wegen der Kamera.

DAS DAREST DU NICHT FREIWILLIG VERRATEN

Diese Informationen bleiben geheim, bis dein Script oder eine Hinweis-Karte die Enthüllung erlaubt.

- Keine sichere Identifizierung behaupten.
- Nicht sagen, du hättest den Mord gesehen.

DEINE ZIELE

- Alibis prüfen.
- Bewegungen rekonstruieren.
- Falsche Spuren vermeiden.

DEINE BEZIEHUNGEN

- Marco: hast du nahe am Arbeitszimmer gesehen.
- Familien: neutral.
- Maria: wolltest sie schützen.

GESPRÄCHSIMPULSE

- „Ich habe dich in der Nähe des Arbeitszimmers gesehen.“
- „Die Kamera war außer Betrieb.“
- „Wann hast du Maria zuletzt lebend gesehen?“

SPIELREGELN

- Du darfst lügen, ausweichen und andere verdächtigen.
- Du darfst keine Fakten erfinden, die deinem Rollenheft widersprechen.
- Du musst nicht alles sofort erzählen.
- Bleibe in deiner Rolle, aber ohne gefährliche oder unangenehme Darstellung.

MORD AUF DEM LAUFSTEG

10 PERSÖNLICHE EINLADUNGEN

DRESSCODE

Haute Couture, Mailand und Mafia-Chic. Blazer, Tücher, Modeschmuck, Sonnenbrillen, Krawatten, Westen und elegante Abendkleidung sind willkommen. Männerrollen können von Mädchen gespielt werden.

PRIVATE INVITATION

MARIA SPINELLI

Deine Figur: Model und Erbin von Spinelli Milano. Du spielst eine erwachsene, fiktive Person in einer Mailänder Modefamilie.

DEINE AUFGABEN

- Finde heraus, wem du vertrauen kannst.
- Schütze die Beweise.
- Verhindere, dass die Hochzeit nur ein Geschäftsbündnis wird.

WICHTIG

Vor Beginn erhältst du dein persönliches Rollenheft. Lies es allein und zeige es niemandem. Alles darin ist vertraulich.

KOSTÜM-IDEEN

Passe deine Kleidung der Rolle an. Einfache Kleidungsstücke reichen; wichtiger als perfekte Mode ist, dass du die Figur selbstbewusst spielst.

PRIVATE INVITATION

RAFFAEL ROSSO

Deine Figur: Designer und Erbe von Casa Rosso. Du spielst eine erwachsene, fiktive Person in einer Mailänder Modefamilie.

DEINE AUFGABEN

- Maria schützen.
- Den Täter finden.
- Die Familie nicht völlig zerbrechen lassen.

WICHTIG

Vor Beginn erhältst du dein persönliches Rollenheft. Lies es allein und zeige es niemandem. Alles darin ist vertraulich.

KOSTÜM-IDEEN

Passe deine Kleidung der Rolle an. Einfache Kleidungsstücke reichen; wichtiger als perfekte Mode ist, dass du die Figur selbstbewusst spielst.

PRIVATE INVITATION

VITTORIO ROSSO

Deine Figur: Patriarch von Casa Rosso. Du spielst eine erwachsene, fiktive Person in einer Mailänder Modefamilie.

DEINE AUFGABEN

- Familie schützen.
- Skandal verhindern.
- Herausfinden, wer Beweise besitzt.

WICHTIG

Vor Beginn erhältst du dein persönliches Rollenheft. Lies es allein und zeige es niemandem. Alles darin ist vertraulich.

KOSTÜM-IDEEN

Passe deine Kleidung der Rolle an. Einfache Kleidungsstücke reichen; wichtiger als perfekte Mode ist, dass du die Figur selbstbewusst spielst.

PRIVATE INVITATION

ISABELLA ROSSO

Deine Figur: Grande Dame und Ehefrau von Vittorio. Du spielst eine erwachsene, fiktive Person in einer Mailänder Modefamilie.

DEINE AUFGABEN

- Maria schützen.
- Vittorio beobachten.
- Lügen erkennen.

WICHTIG

Vor Beginn erhältst du dein persönliches Rollenheft. Lies es allein und zeige es niemandem. Alles darin ist vertraulich.

KOSTÜM-IDEE

Passe deine Kleidung der Rolle an. Einfache Kleidungsstücke reichen; wichtiger als perfekte Mode ist, dass du die Figur selbstbewusst spielst.

PRIVATE INVITATION

DANTE SPINELLI

Deine Figur: Patriarch von Spinelli Milano. Du spielst eine erwachsene, fiktive Person in einer Mailänder Modefamilie.

DEINE AUFGABEN

- Spinelli schützen.
- Skandal verhindern.
- Täter finden.

WICHTIG

Vor Beginn erhältst du dein persönliches Rollenheft. Lies es allein und zeige es niemandem. Alles darin ist vertraulich.

KOSTÜM-IDEEN

Passe deine Kleidung der Rolle an. Einfache Kleidungsstücke reichen; wichtiger als perfekte Mode ist, dass du die Figur selbstbewusst spielst.

PRIVATE INVITATION

LUCIA SPINELLI

Deine Figur: Kreativdirektorin von Spinelli Milano. Du spielst eine erwachsene, fiktive Person in einer Mailänder Modefamilie.

DEINE AUFGABEN

- Maria schützen.
- Wahrheit finden.
- Familienkrieg verhindern.

WICHTIG

Vor Beginn erhältst du dein persönliches Rollenheft. Lies es allein und zeige es niemandem. Alles darin ist vertraulich.

KOSTÜM-IDEEN

Passe deine Kleidung der Rolle an. Einfache Kleidungsstücke reichen; wichtiger als perfekte Mode ist, dass du die Figur selbstbewusst spielst.

PRIVATE INVITATION

SOFIA ROSSO

Deine Figur: Designerin und Raffaels ältere Schwester. Du spielst eine erwachsene, fiktive Person in einer Mailänder Modefamilie.

DEINE AUFGABEN

- Dein Motiv erklären.
- Täter finden.
- Deine Zukunft schützen.

WICHTIG

Vor Beginn erhältst du dein persönliches Rollenheft. Lies es allein und zeige es niemandem. Alles darin ist vertraulich.

KOSTÜM-IDEE

Passe deine Kleidung der Rolle an. Einfache Kleidungsstücke reichen; wichtiger als perfekte Mode ist, dass du die Figur selbstbewusst spielst.

PRIVATE INVITATION

MARCO BELLINI

Deine Figur: Modejournalist und Geschäftsmann. Du spielst eine erwachsene, fiktive Person in einer Mailänder Modefamilie.

DEINE AUFGABEN

- Verdacht auf Vittorio, Dante oder Sofia lenken.
- Beweise verzögern.
- Ruhig bleiben.

WICHTIG

Vor Beginn erhältst du dein persönliches Rollenheft. Lies es allein und zeige es niemandem. Alles darin ist vertraulich.

KOSTÜM-IDEEN

Passe deine Kleidung der Rolle an. Einfache Kleidungsstücke reichen; wichtiger als perfekte Mode ist, dass du die Figur selbstbewusst spielst.

PRIVATE INVITATION

GIULIA MORETTI

Deine Figur: Chefredakteurin eines Modemagazins. Du spielst eine erwachsene, fiktive Person in einer Mailänder Modefamilie.

DEINE AUFGABEN

- Recherche mit Marias Beweisen verbinden.
- Widersprüche finden.
- Quelle schützen.

WICHTIG

Vor Beginn erhältst du dein persönliches Rollenheft. Lies es allein und zeige es niemandem. Alles darin ist vertraulich.

KOSTÜM-IDEEN

Passe deine Kleidung der Rolle an. Einfache Kleidungsstücke reichen; wichtiger als perfekte Mode ist, dass du die Figur selbstbewusst spielst.

PRIVATE INVITATION

ENZO RICCI

Deine Figur: Sicherheitsberater der Villa. Du spielst eine erwachsene, fiktive Person in einer Mailänder Modefamilie.

DEINE AUFGABEN

- Alibis prüfen.
- Bewegungen rekonstruieren.
- Falsche Spuren vermeiden.

WICHTIG

Vor Beginn erhältst du dein persönliches Rollenheft. Lies es allein und zeige es niemandem. Alles darin ist vertraulich.

KOSTÜM-IDEEN

Passe deine Kleidung der Rolle an. Einfache Kleidungsstücke reichen; wichtiger als perfekte Mode ist, dass du die Figur selbstbewusst spielst.

HINWEIS- UND BEWEISKARTEN

A = AKT II · B = NACH DEM MORD · C = SCHUBLADENFUND

A1 · RAFFAEL

Maria sagte: „Nach heute Abend wird sich alles ändern.“

A2 · VITTORIO

Eine alte Rechnung enthält eine Zahlung an MB Consulting.

A3 · ISABELLA

Maria sagte: „Wenn ich Angst bekomme, vertraue ich nur Raffael.“

A4 · DANTE

Jemand hat den heftigen Streit zwischen dir und Maria gehört.

A5 · LUCIA

Maria hatte konkrete Unterlagen gesammelt.

A6 · SOFIA

Nach deinem Streit mit Maria hast du Marco Richtung Arbeitszimmer gesehen.

A7 · MARCO

Maria besaß Beweise gegen deine Firma.

A8 · MARIA

Der silberne Schlüssel öffnet eine Schublade im Arbeitszimmer.

A9 · GIULIA

Deine Recherche enthält einen Hinweis auf MB Consulting.

A10 · ENZO

Du hast kurz vor dem Mord eine Person Richtung Arbeitszimmer gesehen; du kannst sie nicht sicher identifizieren.

B1 · ALLE

Am Tatort liegt ein schwarzer Manschettenknopf.

B2 · ALLE

Raffael trägt keinen passenden schwarzen Manschettenknopf.

B3 · ALLE

Marco behauptet, allein telefoniert zu haben.

B4 · ALLE

Dante gibt seine Drohung gegen Maria zu.

B5 · ALLE

Sofia hatte einen heftigen Streit mit Maria.

B6 · ALLE

Isabella bestätigt die alte Verbindung zwischen Vittorio und Dante.

B7 · ALLE

Giulias Recherche nennt MB Consulting.

B8 · ALLE

Enzos Flurkamera war außer Betrieb.

B9 · ALLE

Raffael bestätigt, dass Maria einen silbernen Schlüssel hatte.

B10 · ALLE

Der Tatort-Zettel lautet: „Die Wahrheit liegt nicht auf dem Laufsteg.“

C1 · SCHUBLADE

Kontoauszug: Zahlungen zwischen Firmen aus dem Umfeld der Familien und MB Consulting.

C2 · SCHUBLADE

Rechnung: MB Consulting – Vermittlungsleistung. Empfänger: Marco Bellini.

C3 · SCHUBLADE

Foto: Vittorio Rosso, Dante Spinelli und Marco Bellini bei einem privaten Treffen.

C4 · SCHUBLADE

Marias Zettel: „Ich vertraue demjenigen nicht, der am lautesten nach Wahrheit verlangt.“

C5 · SCHUBLADE

Der silberne Schlüssel öffnet die Schublade mit den Unterlagen.

MORD AUF DEM LAUFSTEG

REQUISITEN, NAMENSSCHILDER UND IDEEN

NAMENSSCHILDER

Maria Spinelli

CASA ROSSO / CASA SPINELLI · MILANO

Raffael Rosso

CASA ROSSO / CASA SPINELLI · MILANO

Vittorio Rosso

CASA ROSSO / CASA SPINELLI · MILANO

Isabella Rosso

CASA ROSSO / CASA SPINELLI · MILANO

Dante Spinelli

CASA ROSSO / CASA SPINELLI · MILANO

Lucia Spinelli

CASA ROSSO / CASA SPINELLI · MILANO

Sofia Rosso

CASA ROSSO / CASA SPINELLI · MILANO

Marco Bellini

CASA ROSSO / CASA SPINELLI · MILANO

Giulia Moretti

CASA ROSSO / CASA SPINELLI · MILANO

Enzo Ricci

CASA ROSSO / CASA SPINELLI · MILANO

SCHWARZER MANCHETTENKNOPF

Als sicheren schwarzen Knopf verwenden. Kein echtes gefährliches Requisit erforderlich.



SILBERNER SCHLÜSSEL

Einen kleinen, stumpfen Schlüssel verwenden und als Requisite kennzeichnen.

TATORT-ZETTEL

„Die Wahrheit liegt nicht auf dem Laufsteg.“

ARBEITSZIMMER

PRIVATE STUDY · CASA ROSSO

STIMMUNG

- Vor Beginn: italienische Lounge-Musik und elegante Instrumentalmusik.
- Beim Mord: Musik stoppen, Licht etwas dimmen, 10 Sekunden Stille.
- Danach: ruhige Krimi-Musik für die Ermittlungsphase.
- Fotowand: „MILANO FASHION NIGHT“.
- Schwarze Umschläge für geheime Karten; goldene Sticker als Siegel.

KOSTÜMIDEEN

- Rosso: Schwarz, Rot, Gold.
- Spinelli: Weiß, Bordeaux, Silber.
- Marco: dunkler Blazer, Notizbuch.
- Giulia: Presseausweis, Blazer, Notizbuch.
- Enzo: dunkler Blazer, Krawatte, Sonnenbrille.

ESSEN & MOCKTAILS

Bruschetta, Tomate-Mozzarella, Pasta/Pizza, Panna cotta oder alkoholfreies Tiramisù. Mocktails: „Rosso Spritz“ aus Orangensaft und Mineralwasser; „Spinelli Rosé“ aus Traubensaft und Himbeeren; „Bellini Zero“ aus Pfirsichnektar und Mineralwasser.