

CHICAGO • 15. OKTOBER 1927



M O R D I M
C L U B
JUNIPER

Ein Mafia-Krimidinner im Chicago von 1927 für 6 bis 8 Personen



KRIMIDINNER ZUM AUSDRUCKEN • ARLING



Inhalt

I	So spielt ihr	3
II	Für den Gastgeber	4 bis 7
III	Einladungen	8 bis 12
IV	Wer ist wer	13
V	Einführung und Plan des Clubs	14 bis 16
VI	Rollenhefte	17 bis 56
	— Hetty Norrlund	17 bis 21
	— Opal Jessop	27 bis 31
	— Winnie Dombrowski	37 bis 41
	— Constance Whitlock (ab 7 Gästen)	47 bis 51
	— Clem Wexley	22 bis 26
	— Iggy Thornbury	32 bis 36
	— Mortimer Fenwick	42 bis 46
	— Otis Blackwood (nur mit 8 Gästen)	52 bis 56
VII	Karten zum Ausschneiden	57 bis 63
VIII	Namensschilder und Tischkarten	64 bis 66
IX	Notizen	67 bis 68
X	Anklage	69 bis 70
XI	Menüvorschläge	71
XII	Deko, Kostüm, Musik	72 bis 73
XIII	Hinweise	74
XIV	Auflösung	75 bis 77
XV	Umschläge für die Runden	78 bis 79

HINWEIS ZUM INHALT

Ein Todesfall durch Gift (ohne Details), Lügen und Alkohol als Teil der Prohibitionszeit. Keine Gewaltdarstellung. Empfohlen ab 16.

IMPRESSUM

Mord im Club Juniper. Ein Krimidinner zum Ausdrucken für 6 bis 8 Personen.

Herausgeber: AR Ling s. r. o., Ivanská cesta 19112/32E, 821 04 Bratislava - Ružinov, Slowakische Republik. IČO (Identifikationsnummer) 56583486.

Kontakt: support@arling.sk, arling.sk

Nutzung: Nur für den privaten Gebrauch. Ausdrucken und Kopien für die eigene Runde sind erlaubt, so oft Sie möchten; bitte geben Sie die Datei nicht weiter und verkaufen Sie sie nicht.

Wie dieses Spiel entstanden ist: Geschichte, Rollen, Hinweise und alle Texte wurden mit KI-Werkzeugen geschrieben; unser eigenes Programm setzt die Seiten und zeichnet Titelbild, Plan und Verzierungen. Keine KI-Bilder.



I

So spielt ihr



Ihr seid an diesem Abend im Club Juniper, Chicago 1927: als Figuren mit eigenen Geheimnissen und zugleich als Ermittler. Jeder braucht sein Rollenheft, ein Notizblatt, ein Anklageblatt und einen Stift.

1. Jeder Gast bekommt das Heft seiner Rolle. Lest sofort nur den Anfang: wer ihr seid, was ihr über die anderen wisst und was ihr tragt. Die versiegelten Teile „Runde 1“, „Runde 2“ und „Runde 3“ öffnet ihr erst, wenn der Gastgeber die Runde ansagt.
2. Zu Beginn jeder Runde sagt jeder laut seine Aussage aus dem geöffneten Teil. Ihr dürft sie mit eigenen Worten sagen, aber keine Fakten hinzufügen, die nicht darin stehen. Danach deckt der Gastgeber die Hinweiskarten der Runde auf, und der ganze Tisch fragt und diskutiert frei.
3. Wer unschuldig ist, darf sein Geheimnis für sich behalten, bis das eigene Heft dazu auffordert, darf aber nichts sagen, was dem eigenen Heft widerspricht. Steht in einer Aussage eine Lüge, sagt ihr sie trotzdem; das Heft erklärt, warum.
4. Wer die Tat begangen hat, erfährt das aus dem eigenen Heft. Diese Person darf auch bei Fragen lügen, sagt die Aussagen aber so, wie sie geschrieben sind.
5. Worauf euer Heft keine Antwort gibt, das „weiß“ eure Figur nicht, oder sie „erinnert sich nicht“. Erfindet nichts, was Zeiten, Orte oder Dinge verändern würde.
6. Nach der dritten Runde füllt jeder still sein Anklageblatt aus: wer, wie, warum, welche Aussage lügt und womit sich das beweisen lässt. Dann öffnet der Gastgeber den Umschlag „Auflösung“ und liest sie vor.
7. Der Gastgeber spielt eine Rolle wie alle anderen und kennt die Lösung nicht. Die Hefte der anderen Rollen liest er nicht.

FAIR PLAY

Alles, was ihr zur Lösung braucht, hört ihr in den Aussagen oder findet ihr spätestens in der dritten Runde auf den Karten. Manche Figuren lügen, auch unschuldige; jede wichtige Lüge lässt sich mit anderen Aussagen und Karten beweisen. Die Einführung, der Plan und die Karten (zum Beispiel Türbuch, Bestellblock, Listen, Briefe) lügen nie, man kann sie höchstens falsch lesen. Die Hinweise aus dem Umschlag „Hilfe“ und die Auflösung bringen nichts Neues. Öffnet die Runden erst, wenn der Gastgeber es sagt.



II

Für den Gastgeber



Sie laden ein, Sie sagen die Runden an, und Sie spielen selbst eine Rolle. Die Lösung kennen Sie so wenig wie Ihre Gäste, und dabei soll es bleiben. Lesen Sie beim Drucken und Vorbereiten deshalb keine fremden Rollenhefte, keine Karten, keine Hinweise und nicht die Auflösung. Wenn es Ihnen leichter fällt, bitten Sie jemanden, der nicht mitspielt, beim Drucken und Eintüten zu helfen.

WAS IM PAKET IST

- ◆ „So spielt ihr“: Regeln, Fair Play und Hinweis zum Inhalt
- ◆ dieses Heft für den Gastgeber
- ◆ Einladungen: eine allgemeine und acht persönliche, eine für jede Rolle
- ◆ „Wer ist wer“: die acht Rollen, dazu Leo, Abner und Silas Brennick
- ◆ die Einführung zum Vorlesen und der Plan des Clubs
- ◆ acht Rollenhefte, jedes mit Rolle, Kostüm und den versiegelten Teilen „Runde 1“, „Runde 2“ und „Runde 3“
- ◆ 11 Hinweiskarten zum Ausschneiden: 7 für jedes Spiel und 4 mit der Marke „nur mit 7 oder 8 Gästen“ oder „nur mit 8 Gästen“
- ◆ Namensschilder und Tischkarten
- ◆ Notizblatt und Anklageblatt
- ◆ Menüvorschläge, Tipps für Deko, Kostüm und Musik
- ◆ versiegelt: die drei Hinweise für den Umschlag „Hilfe“ und die Auflösung
- ◆ Vorlagen für die Umschläge der Runden

Vorbereitung: Rechnen Sie mit etwa 1 bis 2 Stunden für Drucken, Schneiden und Eintüten. Das ist eine Schätzung.

Außerdem brauchen Sie: einen Drucker, A4-Papier, eine Schere, fünf große und vier kleinere Umschläge, Aufkleber oder Klebeband und für jede Person einen Stift.

WIE VIELE PERSONEN

Das Spiel ist für 6, 7 oder 8 Personen, Sie selbst mitgezählt.

- ◆ Die Rollen 1 bis 6 sind immer dabei: Hetty Norrlund, Clem Wexley, Opal Jessop, Iggy Thornbury, Winnie Dombrowski und Mortimer Fenwick.
- ◆ Rolle 7, Constance Whitlock, kommt bei 7 und bei 8 Personen dazu.
- ◆ Rolle 8, Otis Blackwood, kommt nur bei 8 Personen dazu.



CHICAGO • 1927

Einladung zur Wiedereröffnung

Club Juniper, Chicago 1927

Der Club Juniper öffnet wieder seine Tür, und Sie sind eingeladen.

Ein Abend wie im Chicago der Zwanzigerjahre: Jazz, gutes Essen, Getränke aus Teetassen wie damals und ein Geheimnis, das wir gemeinsam lösen. Es ist ein Krimidinner, bei dem Sie selbst eine Rolle spielen. Welche, erfahren Sie in einem zweiten Brief.

Wann: am _____ um _____ Uhr

Wo: _____

Gastgeber: _____

Bitte antworten Sie bis: _____

An der Tür fragt man Sie nach dem Lösungswort. Es lautet „Wacholder“.

Kleidung: Zwanzigerjahre, so festlich, wie Sie mögen. Perlen, Federn und Pailletten, Anzug mit Weste, Fliege und Hut. Was der eigene Schrank hergibt, genügt völlig.

Wir freuen uns auf Sie.





I V

Wer ist wer

Club Juniper, Chicago, Samstag, 15. Oktober 1927. Das wissen alle Gäste voneinander.

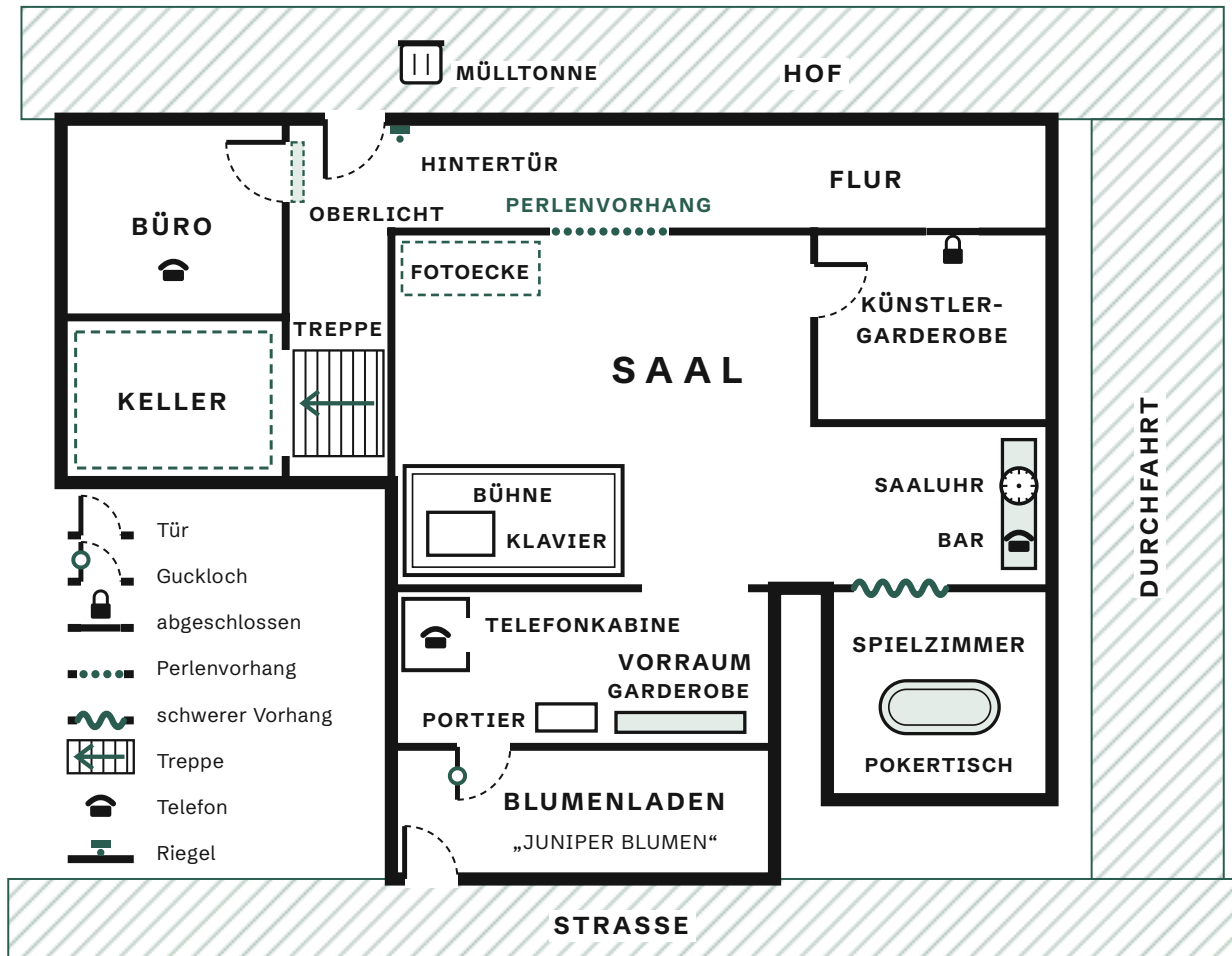
NAME	ALTER	BERUF	WAS ALLE WISSEN	KOSTÜM
Henrietta „Hetty“ Norrlund	44	Geschäftsführerin und Teilhaberin des Clubs (30 Prozent)	Die Seele des Clubs. Kennt jeden Gast beim Namen und vergisst nie eine Schuld.	schwarzes Kleid mit Glasperlen, Herrensakko über den Schultern, Schlüssel an einer Kette um den Hals
Clement „Clem“ Wexley	36	Pianist des Clubs (spielt heute allein)	Spielt schneller, als er redet, und redet viel.	gestreifter Anzug, Fliege, Strohhut (Canotier), Noten unter dem Arm
Opal Jessop	28	Sängerin, „die Nachtigall vom Juniper“	Die Stimme, derentwegen man samstags keinen Tisch mehr bekam.	silbernes Paillettenkleid, Stirnband mit Federn, lange Handschuhe
Ignatius „Iggy“ Thornbury	41	Schnellfotograf („Ihr Bild in fünf Minuten“, Ferrotypien)	Fotografiert jeden, der sich nicht rechtzeitig versteckt.	Weste mit Ärmelhaltern, Schiebermütze, Kamera oder ein Karton als Kamera
Winifred „Winnie“ Dombrowski	23	Garderobiere und Zigarettenmädchen	Weiß, wer wie viel raucht und wer mit wem nach Hause geht.	kurzes Kleid, Bauchladen für Zigaretten am Riemen, Käppchen
Mortimer Fenwick	49	seit elf Jahren Buchhalter von Silas Brennick	Ein stiller Mann mit schwarzen Zahlen und weißen Ärmelschonern.	grauer Anzug mit Weste, Brille, Ärmelschoner, dickes Kontobuch
Constance Whitlock	52	Witwe von Brennicks früherem Teilhaber	Eine Dame, die in Perlen kam, die nicht mehr echt sind.	Perlenkette (Modeschmuck), Pelzstola, feine Handschuhe
Otis Blackwood	33	Handlungsreisender in Kühlschränken	Verkauft Kühlschränke und weiß verdächtig viel über Gin.	Fedora, Mantel, Musterkoffer mit Katalog

Constance Whitlock spielt nur mit 7 oder 8 Gästen mit, Otis Blackwood nur mit 8 Gästen. Wer nicht mitspielt, ist an diesem Abend nicht gekommen. Jede Rolle kann jeder spielen, ganz gleich welchen Geschlechts; die Figur bleibt, wie sie geschrieben ist.

DIESE FIGUREN SPIELT NIEMAND

- ◆ **Leo Haverkamp** (61) ist seit August Barmann im Club Juniper und steht den ganzen Abend hinter der Bar.
- ◆ **Abner Pruitt** (58) ist der Portier, früher bei der Eisenbahn, und sitzt den ganzen Abend an seinem Tisch mit dem Türbuch im Vorraum.
- ◆ **Silas Brennick** (54) ist der Besitzer des Club Juniper und des Blumenladens vorne, und er ist das Opfer.

Plan des Clubs



Schematische Skizze, nicht maßstabsgetreu

- ◆ **Blumenladen „Juniper Blumen“:** vorne an der Straße, vor der Tür mit dem Guckloch.
- ◆ **Vorraum:** Tür mit dem Guckloch, Platz des Portiers mit dem Türbuch, gleich daneben die Garderobe für Mäntel und Hüte (nicht zu verwechseln mit der Künstlergarderobe), Telefonkabine (Stadtleitung).
- ◆ **Saal:** mit der Bühne und dem Klavier, der Bar (Telefon nur mit Hausleitung) und der Fotoecke. Die Saaluhr über der Bar sieht man vom ganzen Saal aus, von nirgendwo sonst. Vom Saal in den Flur geht es durch einen Perlenvorhang.
- ◆ **Spielzimmer:** mit einem Pokertisch; man betritt es vom Saal aus, hinter einem schweren Vorhang.
- ◆ **Flur:** Hintertür beim Büro, Treppe in den Keller, Tür der Künstlergarderobe.
- ◆ **Büro:** nur eine Tür, gepolstert und abschließbar, darüber ein verglastes Oberlicht. Telefon mit Stadtleitung und Hausleitung zur Bar.
- ◆ **Künstlergarderobe:** zwei Türen, eine zum Saal und eine zum Flur. Die Tür zum Flur ist seit der Razzia abgeschlossen.
- ◆ **Keller:** nur über die Treppe vom Flur aus.
- ◆ **Hintertür:** innen ein Riegel. Von außen geht sie nur mit Schlüssel auf; Schlüssel haben Brennick (am Schlüsselbund) und Hetty. Wer hinausgeht, kann den Riegel von außen nicht vorschieben.
- ◆ **Hof:** zwischen Hintertür und Straße. An der Hintertür steht die Mülltonne. Vom Hof führt die Durchfahrt hinter dem Haus auf die Straße.
- ◆ **Zur Straße:** nur die Tür mit dem Guckloch und die Hintertür.
- ◆ **Nebeneinander liegen:** Blumenladen und Vorraum (Tür mit dem Guckloch), Vorraum und Saal, Saal und Künstlergarderobe, Saal und Spielzimmer (schwerer Vorhang), Saal und Flur (Perlenvorhang), Flur und Büro, Flur und Keller (Treppe), Flur und Künstlergarderobe (abgeschlossene Tür), Flur und Hof (Hintertür), Hof und Straße (Durchfahrt), Straße und Blumenladen.
- ◆ **Wege:** Benachbarte Orte liegen 1 Minute auseinander; nur vom Blumenladen die Straße entlang bis zur Durchfahrt sind es 2 Minuten, bis in den Hof also 3 Minuten. Saal bis Büro: 2 Minuten. Vorraum bis Büro: 3 Minuten. Vorraum über Straße und Hof bis Büro: 6 Minuten.



XII

Deko, Kostüm, Musik

Ein Speakeasy braucht keinen großen Aufwand. Etwas Gold, gedämpftes Licht und die passende Musik genügen, damit sich Ihr Wohnzimmer wie ein Club im Chicago des Jahres 1927 anfühlt. Alles hier sind Tipps, nichts davon ist Pflicht.

DEKO

An der Tür

- ◆ Ein Schild „Juniper Blumen“ an der Wohnungstür und ein paar Blumen davor: Der Club liegt schließlich hinter einem Blumenladen.
- ◆ Ein Zettel „Geschlossene Gesellschaft“.
- ◆ Wer einen Türspion hat, hat schon das Guckloch. Ihre Gäste nennen das Lösungswort „Wacholder“, erst dann geht die Tür auf.

Licht

- ◆ Warm und gedämpft: Steh- und Tischlampen statt Deckenlicht.
- ◆ Kerzen nur auf feuerfesten Untersetzern und fern von Stoff und Papier, oder gleich LED-Kerzen.
- ◆ Keine Tücher über Lampen legen, die heiß werden.

Tisch

- ◆ Schwarz, Weiß und Gold: eine weiße oder schwarze Tischdecke, dazu goldene Servietten oder Bänder.
- ◆ Art-déco-Formen aus Goldpapier ausschneiden, etwa Fächer, Strahlen, Stufen und Rauten, und als Tischläufer, Platzdeckchen oder Girlande verwenden.
- ◆ Ketten aus Modeschmuckperlen locker auf den Tisch legen, Federn in schmale Vasen stellen.
- ◆ Getränke in Teetassen und Kannen servieren, wie zur Prohibitionszeit.
- ◆ Die Namensschilder und Tischkarten aus dem Paket aufstellen.

Raum

- ◆ Eine Ecke wird zur Bar: ein Tablett, Gläser und Tassen, Zitronen und ein Krug Juniper Fizz.
- ◆ Alte Zeitungen, Spielkarten und leere Flaschen mit selbst geschriebenen Etiketten wie „Medizin“ oder „Tee“ als Requisiten.
- ◆ Die Stühle eher eng um den Tisch, damit alle einander gut hören.