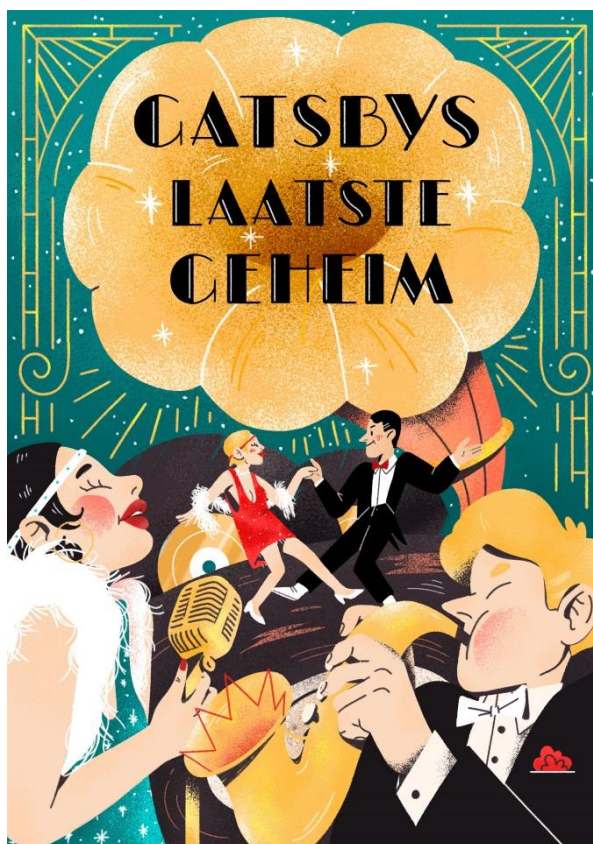


GATPSY'S LAATSTE GEHEIM



INFORMATIE INTRODUCTIE SPELMATERIALEN

Auteur: Nikola Giese
Vertaling: Dennis van Houts

Uitgegeven door Cocolino in 2019



OPMERKINGEN VOOR DE PREVIEW

Een criminele dag allemaal,

Op de volgende pagina's krijgt je een speciale voorvertoning op ons moordspeldiner "Gatsbys laatste geheim" voor 9 personen. De versies van het spel voor 5, 6, 7 en 8 personen werken net zo, maar bevatten minder karakters.

In deze preview vind je de volledige instructies, inclusief alle spelmaterialen. Maar: geen nood! We vertellen niets over de voortgang van het spel of de dader in kwestie. We verklappen geen geheimen - na het lezen van deze preview kun je het spel zonder problemen spelen. Speciaal daarvoor hebben we enkele passages zwart gemaakt en gewijzigd, maar hebben we ook de originele karakterbeschrijvingen, de aanwijzingen en de oplossing weggelaten.

Naast "Gatsbys laatste geheim" zijn er nog andere spannende moordspeldiners voor 4-11 personen gepubliceerd door Cocolino. Deze werken in principe volgens dezelfde regels en hebben een vergelijkbare opbouw.

Veel plezier en criminele energie!

Spellenuitgeverij Cocolino



HARTELIJK DANK

dat je voor een moordspel van speluitgeverij Cocolino gekozen hebt. Dit moordspel is geschreven voor een gezelschap van 9 personen. Dit gezelschap bestaat uit acht verdachten en de inspecteur die later ter plaatse kwam. 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?

New York, 16 mei 1925. De economie bloeit, auto's veroveren de stad en bioscopen schieten als paddenstoelen uit de grond. Het ene feest is nog niet afgelopen of het volgende begint alweer. Terwijl de stad niet meer gaat slapen, worden de kapsels en rokken van vrouwen steeds korter. Zoals elke zaterdagavond is de "Flying Flapper", de legendarische undergroundbar van New York, dé plek waar je gezien wil worden. Het belooft weer een opwindende avond te worden met oogverblindende gasten, swingende jazzmuziek en veel alcohol. Niemand laat zich hier tegenhouden door de Drooglegging, het verbod op het stoken en verkopen van alcohol dat al vijf jaar van kracht is. De politie doet niets aan de drukte 's nachts, de politiechef en de clubeigenaar zijn eerder zakenpartners dan vijanden. Nadat de laatste gasten om twee uur de club verlaten, klinkt een schelle gil over de lege dansvloer. De eigenaar van de "Flying Flapper", Frank Fitz, wordt door zijn werknemers dood en bebloed aangetroffen ...

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 4 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.



VOORBEREIDINGEN

Printen

Om dit moordspel te kunnen spelen, is het noodzakelijk om de documenten "Aanwijzingen", "Oplossing" en het spelmateriaal (naamkaartjes, inleidende toespraak) te printen. 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.

Schets van de „Flying Flapper“

Op het einde van dit document vind je een plattegrond van de Flying Flapper. Deze schets van de plattegrond is handig voor het onderzoek. Print deze pagina één keer uit en leg hem midden op tafel, zodat alle deelnemers hem goed kunnen zien.

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 KARAKTERS

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 kan niet worden verdeeld, hij is al dood)

Frank Fitz (33): Twee jaar geleden openden Frank en zijn vrouw Zarina de "Flying Flapper", een extravagante undergroundclub waar uitbundige feesten worden gevierd.

De inspecteur (dit personage wordt verdeeld onder de aanwezigen, maar is geen verdachte)

Inspecteur Simon Ticket (41): In een stad vol misdaad, in een tijd van onrust en in een land met onbegrensde mogelijkheden, rust de inspecteur niet totdat alle misdaad is opgelost.

De verdachten

Zarina Fitz (29): Franks vrouw maakte bijna deel uit van de inventaris. Sinds haar dochter Francine een jaar geleden werd geboren, is ze nauwelijks meer in de "Flying Flapper" gezien.

Elisabeth Fitz (35): De daadkrachtige zus van Frank werkt ook in de club en staat altijd paraat als iemand haar nodig heeft.

Nathan Rodgers (28): De naam Nathan Rodgers is niet weg te denken uit de Jazzscene van New York. Hoewel hij nog jong is, heeft de saxofoon geen enkel geheim meer voor hem.

Mary Louise Harris (24): Deze jonge zangeres is een typische Flapper, met haar korte haar en nog kortere rokjes. Haar mooie gezicht en stralende glimlach maken gegarandeerd indruk. Bovendien is deze intelligente vrouw een populaire gesprekspartner.

Joseph (Joey) Massino (34): Wie de "Flying Flapper" binnen wil, moet langs Joey. Deze uitsmijter weet precies wie hij door moet laten en wie buiten moet blijven.

Antonio Morello (55): De man met de sigaar in de mondhoek kent iedere barman in de stad. De Drooglegging heeft hem één van de machtigste mannen van de stad gemaakt.

Gabrielle (Gabby) Jackson (28): Voor Gabby is kleding meer dan alleen stof. Ze leert voor coupeuse en bezoekt haar vriendin Zarina vaak in de club.

Danny Jackson (36): De bekende honkballer is graag in de clubs van New York. Met een goed gevulde bankrekening en een gulle lach is Danny de meest begeerde vrijgezel van de stad.



INSTRUCTIES

Acte 1 – De inleiding

Aan het begin van het moordspel leest Elisabeth Fitz de inleidende tekst 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, hoeft 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:

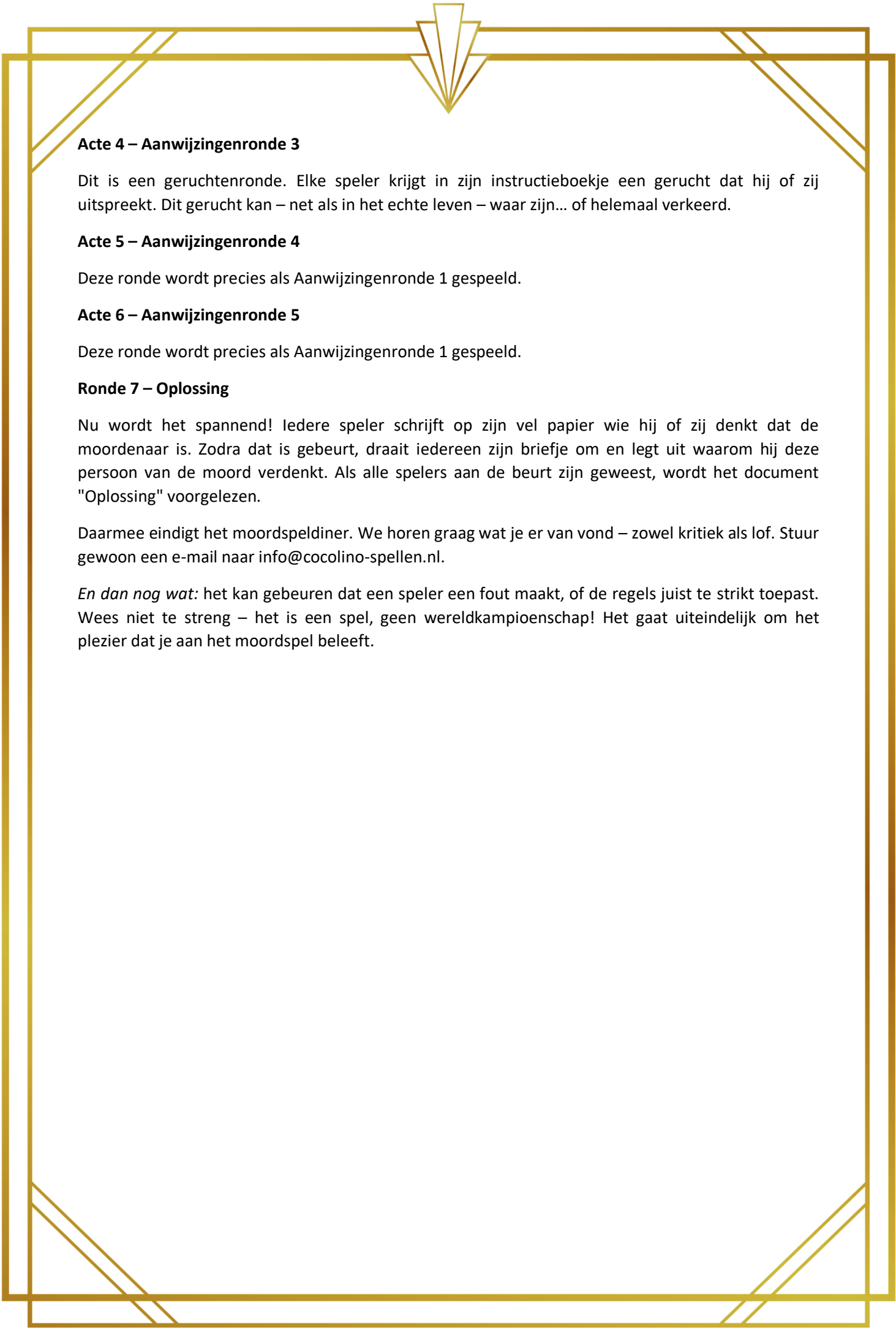
Persoon 1 heeft met het slachtoffer vorig jaar een bank overvallen. Hem wordt nu gevraagd: „Waar ken je het slachtoffer van?“ Persoon 1 zegt: „Ik ken hem van mijn opleiding als slagerijmedewerker.“ Dit is een creatief verzinsel en een toegestane "interpretatie van de waarheid", aangezien deze informatie 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 – Aanwijzingenronde 2

Deze ronde wordt precies als Aanwijzingenronde 1 gespeeld.



Acte 4 – Aanwijzingenronde 3

Dit is een geruchtenronde. Elke speler krijgt in zijn instructieboekje een gerucht dat hij of zij uitspreekt. Dit gerucht kan – net als in het echte leven – waar zijn... of helemaal verkeerd.

Acte 5 – Aanwijzingenronde 4

Deze ronde wordt precies als Aanwijzingenronde 1 gespeeld.

Acte 6 – Aanwijzingenronde 5

Deze ronde wordt precies als Aanwijzingenronde 1 gespeeld.

Ronde 7 – Oplossing

Nu wordt het spannend! Iedere speler schrijft op zijn vel papier wie hij of zij denkt dat de moordenaar is. Zodra dat is gebeurt, 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.

NAAMKAARTEN VOOR DE PERSONAGES





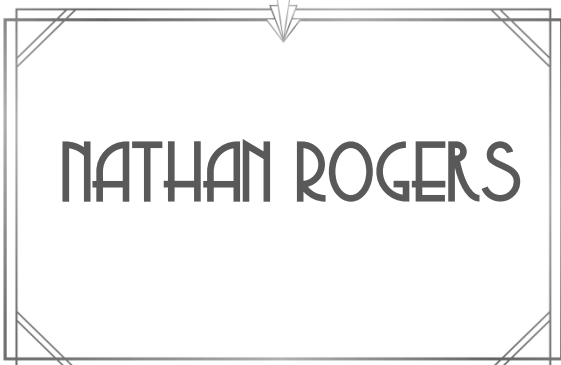
JOSEPH „JOEY“
MASSINO



MARY LOUISE
HARRIS



ZARINA FITZ



NATHAN ROGERS



SIMON TICKET



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.

(Elisabeth Fitz leest voor.)

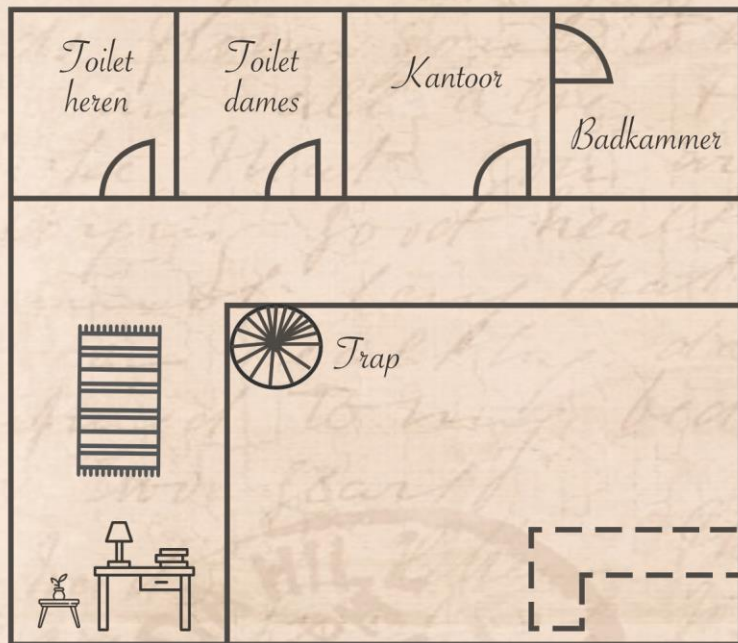
Hallo allen,

Zoals jullie weten, is Frank dood aangetroffen in de badkamer van zijn kantoor. Mary en Nathan ontdekten hem en ik belde onmiddellijk de politie. Inspecteur Ticket verzekerde me dat het enkel en alleen zijn bedoeling is om deze moordzaak op te lossen, als je begrijpt wat ik bedoel. Je kunt dus vrijuit spreken als het om de club gaat. Als je deze avond iets verdachts hebt opgemerkt, aarzel dan niet om het te zeggen. Ik zeg het niet graag, maar de kans is groot dat Franks moordenaar onder ons gezelschap is.

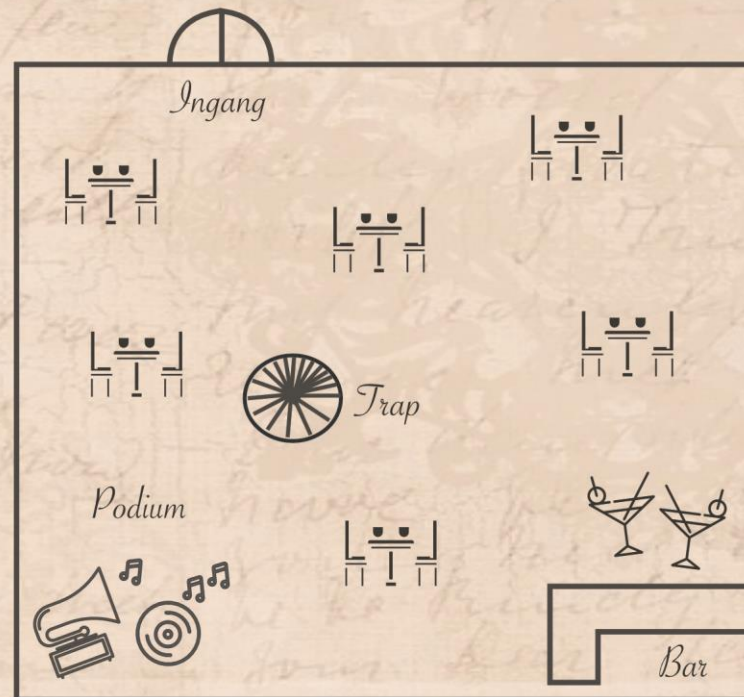
Voor we het onderzoek starten, wil ik alle aanwezigen vragen zich kort voor te stellen. Vragen zijn hier nog niet toegestaan. Laat ik beginnen. Mijn naam is Elisabeth Fitz ...

(Na de inleidende ronde worden de aanwijzingen uit Ronde 1 verspreid.)

The Flying Flapper



Tweede verdieping



Eerste verdieping



Privéwoning
(buiten de club)



UITNODIGING VOOR HET MOORDSPELDINER „GATSBY'S LAATSTE GEHEIM“

We willen samen met jou een crimineel leuke avond beleven. Om dit te doen, neemt ieder van ons een spannende rol op zich en zullen we proberen samen een moordzaak op te lossen. Maar pas op: de dader zal ook aan tafel zitten en proberen om niet als schuldige aangewezen te worden.

Neem alsjeblieft een beetje tijd voor de voorbereiding, zodat dit een avond wordt die ons lang zal bijblijven.

Lees je karakterbeschrijving goed door.

Daarin vind je alle informatie die je nodig hebt voor het moordspeldiner. Je ontdekt welke rol je speelt en je leert alle persoonlijke geheimen van jouw personage. Print de karakterbeschrijving uit en neem hem mee naar de avond van het moordspel. Als je wilt, kun je alvast een paar passende zinnen en uitspraken bedenken en je gezichtsuitdrukkingen in de spiegel oefenen.

Verklap niets van wat je gelezen hebt.

Je mag enkel je naam en beroep prijsgeven, de rest moet nog geheim blijven.

Het is leuk als je je verkleed naar je rol.

In je karakterbeschrijving vind je informatie over welke kleding bij jouw karakter past. Je outfit hoeft natuurlijk niet helemaal overeen te komen met onze beschrijving - neem de tijd en let op details in je kostuum. Dit maakt het gemakkelijker om in je rol te kruipen tijdens het moordspeldiner.

Tot binnenkort op het moordspeldiner!

Op de avond zelf leggen we je de spelregels uit. Mocht je al nieuwsgierig zijn hoe ons moordspeldiner zal werken, dan vind je alle informatie die je nodig hebt op www.cocolino-spellen.nl.

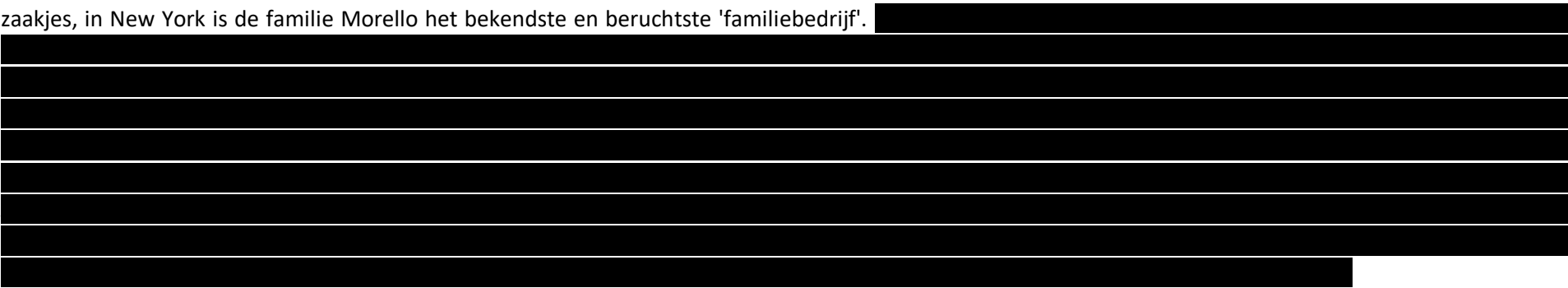


Wat is er gebeurd?

New York, 16 mei 1925. De economie bloeit, auto's veroveren de stad en bioscopen schieten als paddenstoelen uit de grond. Het ene feest is nog niet afgelopen of het volgende begint alweer. Terwijl de stad niet meer gaat slapen, worden de kapsels en rokken van vrouwen steeds korter. Zoals elke zaterdagavond is de "Flying Flapper", de legendarische undergroundbar van New York, dé plek waar je gezien wil worden. Het belooft weer een opwindende avond te worden met oogverblindende gasten, swingende jazzmuziek en veel alcohol. Niemand laat zich hier tegenhouden door de Drooglegging, het verbod op het stoken en verkopen van alcohol dat al vijf jaar van kracht is. De politie doet niets aan de drukte 's nachts, de politiechef en de clubeigenaar zijn eerder zakenpartners dan vijanden. Nadat de laatste gasten om twee uur de club verlaten, klinkt een schelle gil over de lege dansvloer. De eigenaar van de "Flying Flapper", Frank Fitz, wordt door zijn werknemers dood en bebloed aangetroffen ...

Karakterbeschrijving Antonio Morello (55)

Als een vindingrijke zakenman zag je al snel het potentieel van het opgelegde alcoholverbod. De drooglegging vermenigvuldigt de winstmarge en drijft het geld in je armen. De feestende mensenmassa laat niet tegengehouden door een wet. Slimme Italiaanse zakenlui al helemaal niet. Al je familieleden helpen met jouw zaakjes, in New York is de familie Morello het bekendste en beruchtste 'familiebedrijf'.



Verkleedtips

Een krijtstreeppak, een dikke sigaar in je mondhoek en een rood pochet – dat is Antonio Morello ten voeten uit. Daarnaast heb je altijd een geladen revolver bij je, maar dat hoeft niemand te weten!

Speelwijze

[Redacted text]

Profielen: wat weet jij over de andere gasten?

Frank Fitz (33):

[Redacted text]

Zarina Fitz (29):

[Redacted text]

Elisabeth Fitz (35):

[Redacted text]

Daniel (Danny) Jackson (36):

[Redacted text]

Gabrielle (Gabby) Jackson (28):

[Redacted text]

Joseph (Joey) Massino (34):

[Redacted text]

Mary Louise Harris (24):

[Redacted text]

Nathan Rodgers (28):

[Redacted text]

Inspector Simon Ticket (41):

[Redacted text]

Veel plezier en criminele energie!

