



# MINI-SQUARE

## Mord in Palermo

**Hier kannst du mit deiner Gruppe diskutieren üben, denn nur gemeinsam kann man den oder die Mörder erwischen.**

### **Du brauchst für das Grundspiel:**

- Karten mit der Aufschrift „Bürger“ je nach Anzahl der Mitspieler
- 1 – 2 Karten mit der Aufschrift „Mafia“
- 1 Karte mit der Aufschrift „Detektiv“

### **Die Story des Spiels:**

In dem kleinen Fischerdorf Palermo regiert nachts die Mafia und tötet unschuldige Bürger. Doch tagsüber möchte keiner der Täter sein. Versuche mit deiner Gruppe die braven Bürger vor der Mafia zu retten.

### **Und so geht's:**

Die Spielleitung verteilt die Spielkarten zufällig an alle. Jeder schaut sich seine Karte an und zeigt diese nicht weiter.

Das Spiel unterteilt sich nun in drei Phasen, die solange wiederholt werden, bis nur noch Mörder oder brave Bürger am Leben sind.

Die Spielleitung sagt die Phasen an und informiert die Spieler über Morde.

(1) In der Nachtphase schließen alle Spieler die Augen. Der Spielleiter sagt an, dass die Mörder die Augen öffnen dürfen und diese einigen sich schweigend auf ein Opfer. Alle schließen die Augen wieder.

(2) In der Detektivphase bleiben die Augen noch geschlossen. Der Detektiv darf die Augen öffnen und deutet der Spielleitung einen Spieler, von dem er wissen möchte, ob es ein Mörder ist. Der Spielleiter gibt dem Detektiv lautlos die Information (Handzeichen vor dem Spiel ausmachen). Danach schließt der Detektiv die Augen.

(3) In der Tagphase öffnen alle Spieler wieder die Augen. Der Spielleiter verkündet, wer das Opfer ist. Tote Mitspieler dürfen natürlich nicht mehr mitdiskutieren. Die lebenden Mitspieler sollen nun beratschlagen, wer wohl ein Mörder ist. Der Detektiv kann seine Erkenntnisse offenbaren, aber sollte sich nicht zu früh verraten! Nach der Beratung einigen sich die Spieler per Abstimmung auf einen Bürger, den sie hinrichten wollen. Nach der Hinrichtung offenbart der nun tote Spieler, ob er ein Mörder war oder nicht. Und schon beginnt die nächste Nachtphase.

### **Tipps:**

Außerdem kann die Spielleitung das Spiel durch eine gute Erzählung abrunden und es damit gleichzeitig allen, die nachts handeln, ein wenig leichter machen: Während sie redet, ist es schwerer, ein Rascheln, eine Handbewegung, ... zu hören oder gar einer Richtung zuzuordnen. Die Spielleitung führt mit ausholenden Erzählungen durch das Geschehen: "Nach

einem langen, heißen Tag in Palermo wird es nun dennoch endlich ruhig. Alle legen sich zu Bett und selbst die letzten werden müde und schließen die Augen. Doch, was ist das? Zwei Mörder scheinen nur so getan zu haben, als ob sie sich schlafen legen. Sie öffnen nun ganz vorsichtig die Augen und schauen sich um: mit wem werden sie nun gemeinsam losziehen? Nachdem sie sich gefunden haben, machen sie sich an ihr nächtliches Werk. Wer ist heute Nacht ihr Opfer? Wessen Leben wollen sie auslöschen? Nachdem sie sich einig geworden sind, lassen sie ihr Opfer liegen und schleichen sich zurück. Sie schließen die Augen und fallen nun endlich auch in den Schlaf. Doch nicht nur die beiden Mörder waren in dieser Nacht noch wach: Auch der Detektiv liegt noch wach und überlegt sich, wer aus dem Städtchen braver Bürger oder böser Mörder ist. Er öffnet nun vorsichtig die Augen und äußert lautlos einen Verdacht. Stimmt er? Stimmt er nicht? Ein eindeutiger Hinweis gibt ihm die Antwort und auch er kann sich endlich schlafen legen. Doch nicht lange, denn der Morgen graut, die ersten Wecker klingeln und Palermo erwacht. Alle öffnen ihre Augen - bis auf ..., denn der\* die wurde heute Nacht von den Mördern getötet. "

Das Spiel lebt von Diskussionen und Spekulationen - die Gruppe sollte darauf also Lust haben.

Natürlich könnt ihr euch auch noch weitere Figuren einfallen lassen.

Autorin: Theresa Wilden

## **Rottenburg-Stuttgart**

