

Nacht in Palermo – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Nacht_in_Palermo/

Archiviert am: 2025-09-19 21:57:12

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias](#)
- [2 Art](#)
- [3 Ziel](#)
- [4 Dauer](#)
- [5 Wir brauchen dazu:](#)
- [6 So geht es](#)
- [7 Besondere Hinweise](#)
- [8 Wann einsetzen](#)
- [9 Variante:](#)
- [10 Weblinks](#)

Alias

Mafiaspiel, Mörderspiel

Art

Mörderinnenspiel mit extremem Psychofaktor

Ziel

die Gruppe muss zwei Mörderinnen finden und hinrichten lassen

Dauer

15–45 Minuten

Wir brauchen dazu:

Sitzkreis mit mindestens 10 Teilis, Zettel als Lose, Stift, möglichst wenig Licht (optional)

So geht es

Eine Spielerin ist die Spielleiterin. Die anderen ziehen Lose (oder Spielkarten), um ihre Rollen zugeteilt zu bekommen:

2 Mörderinnen

Zettel mit *M*

1 Detektivin

Zettel mit *D*

Bürgerinnen

leere Zettel für den Rest

Alle sitzen so im Kreis, dass jede jede sehen kann. Die Spielleiterin fängt an zu erzählen:

Es wird Nacht in Palermo. Die Bürgerinnen gehen schlafen. Alle Spielerinnen schließen die Augen.

Doch zwei Mörderinnen erwachen und suchen ein Opfer. Die beiden Mörderinnen erwachen und verständigen sich durch Blicke oder andere Zeichen auf ein Opfer und teilen der Spielleiterin das Opfer mit. Die Mörderinnen schlafen wieder ein. Die Mörderinnen schließen wieder die Augen.

Die Detektivin erwacht. Die Detektivin öffnet die Augen. Sie deutet für die Spielleiterin auf eine Bürgerin. Die Spielleiterin signalisiert, ob dies eine Mörderin oder eine Bürgerin ist. Die Detektivin schläft wieder ein. Die Detektivin schließt wieder die Augen.

Es ist Morgen. Die Bürgerinnen von Palermo erwachen – bis auf eine. Die Spielleiterin teilt dem Opfer mit, dass es jetzt tot ist.

Die Bürgerinnen diskutieren jetzt und entscheiden, welche beiden aus ihrer Mitte sie als verdächtige Mörderinnen auf die Anklagebank setzen. Diese beiden Bürgerinnen halten dann je eine *kurze* Verteidigungsrede.

Die Bürgerinnen entscheiden danach, wen sie hinrichten. Die Hingerichtete muss danach mitteilen, ob sie eine Mörderin war oder nicht.

In der nächsten Nacht nehmen das Mordopfer und die Hingerichtete nur noch beobachtend am Spiel teil. Sie brauchen die Augen nicht zu schließen, dürfen aber auch nicht reden oder den Lebenden irgendwelche Zeichen geben.

Das Spiel geht so lange, bis beide Mörderinnen hingerichtet sind oder alle Nicht-Mörderinnen ermordet sind. Danach kann neu gelost werden.

Hier ein paar unverfälschte Zitate vom DPO-Freak auf einer OE-Vorbereitungsfahrt:

- "Hängt ihn höher!"
- "Bombenleger!"
- "Randgruppen zuerst!"
- "Das war unser letztes Weibchen!"

Besondere Hinweise

Das Spiel kann sehr heftig werden: Gegenseitige Beschuldigungen, Sündenböcke, Verschwörungen, Intrigen. Mit Demokratie oder Konsens hat das nichts mehr zu tun.

Wann einsetzen

Abends beim Bier oder so.

Variante:

Die Werwölfe von Thiercelieux

Unter <http://www.mafiaspiel.de/> ist eine umfangreiche Website zu diesem Spiel und seinen Varianten zu finden. Außerdem veranstaltet die EMSA Bonn (<http://www.emsa-bonn.de>) regelmäßig Mafia-Runden.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader](#) von *Oliver Klee*

Kommunikationsspiele

- [NASA-Spiel](#)
- [Schiffbruch](#)
- [Insel ohne Wiederkehr](#)
- [Zwei Euro](#)
- [Brücke bauen](#)
- [Schere-Spiel](#)
- [Mörder, äh, Mörderin](#)
- **Nacht in Palermo**
- [Kommunikationsmetaphern](#)
- [Trotzburg](#)
- [Die heimliche Freundin](#)
- [Kreisflucht](#)
- [Gummibärchenanalyse](#)