

black party



**DER TOD DES
PATEN**

Die Spielanleitung


moses.

black party

Bei diesem Spiel schlüpft ihr in die Rollen von Figuren, die in einen spektakulären Mordfall verwickelt sind. Eine oder einer von euch ist die Mörderin oder der Mörder. Aber auch die anderen haben ihre schmutzigen Geheimnisse – und eine Extra-Aufgabe, die nur sie kennen.

Die Gruppe entscheidet, wen sie als Mörder*in verurteilen möchte, und erfährt dann, ob sie richtig lag. Es geht also darum, mit dem Leben davonzukommen. Denn was nützt es, unschuldig zu sein, wenn einen die anderen für schuldig halten?

Zusätzlich zur eigentlichen Aufklärung des Mordes werden am Ende die Oscars für das überzeugendste Spiel, die besten Lügen und die größte Niedertracht vergeben.

Für das Spiel braucht ihr nichts als diese Box und eure Fantasie. Also: *Andiamo!*



Inhalt:

- 1 Spielanleitung (für den/die Gastgeber*in)
- 7 Rollenhefte (mit Rollenbeschreibungen und versteckten Hinweisen)
- 7 Tischkärtchen (mit den Namen der Rollen)
- 1 kleiner Umschlag (für das Spiel zu sechst)
- 3 größere Umschläge (mit versteckten Polizei-Hinweisen und der Auflösung)

BUONGIORNO!

Du hast dich entschieden, eine mörderische black party auszurichten. Gratulazione!

Auch im Spiel bist du der/die Gastgeber*in und übernimmst die Rolle von La Mamma – unabhängig davon, welches Geschlecht du selbst hast.

Spieleranzahl: Das Spiel ist auf 7 Spieler (dich eingeschlossen) ausgerichtet, kann aber auch nur mit 6 Personen gespielt werden. Wenn ihr zu sechst seid, sieh im beiliegenden kleinen Umschlag mit der Aufschrift »6 Spieler« nach, welche Rolle entfällt.



WICHTIG: Öffne den Umschlag erst, wenn klar ist, wie viele Spieler ihr seid. Sonst wüsstest du bereits,

wer auf keinen Fall der oder die Mörder*in sein kann. Die Figur, die nicht mitspielt, kommt nicht als Täter*in infrage, sie kann beim Spiel ignoriert werden.



ATTENZIONE!

Diese Spielanleitung ist nur für den/die Gastgeber*in der black party bestimmt. Capisci?

DIE STORY

In dem Städtchen Montemare, idyllisch an der Steilküste Siziliens gelegen, herrscht immer noch das Gesetz der Mafia: Der Pate gibt den Ton an, seine Frau steht in der Küche und wer nicht mit der »Familie« kooperiert, hat in der Regel eine kurze Lebenserwartung.

Aber die Zeit macht auch hier nicht halt: Die jungen Leute ziehen lieber in die große Stadt, die goldenen Zeiten sind vorbei. Unter der Leitung des Paten Don Canello, der mit dem Alter immer nostalgischer und sentimentaler wurde, verzeichnete der Canello-Clan zuletzt große Verluste. Aber ist das der Grund dafür, dass der Pate eines Sonntagmittags auf ganz klassische Art aus einem vorbeifahrenden Fiat beim Verlassen der Kirche durchlöchert wurde wie ein Sieb?

Die trauernde Witwe Canello, genannt »La Mamma«, ruft Freunde und Familie des Paten am Abend nach dem Mord im Familienrestaurant *Il Paradiso* zu einem Essen zusammen. Es ist klar: Jede*r der Anwesenden hatte Gründe, den Paten zu beseitigen. Und ein Mord darf nicht ungesühnt bleiben. Am selben Abend wird innerhalb der Runde abgestimmt, wer den Mord begangen hat. Und der- oder diejenige wird noch vor Mitternacht mit den Fischen schwimmen.



DAS SPIEL

Als Gastgeber*in bist du für die Vorbereitungen der black party verantwortlich – und damit auch für die Regie und die Rollenverteilung.

Nimm dir idealerweise mindestens ein paar Tage Vorlauf. Natürlich kann die black party auch spontan gespielt werden, wenn ihr in einer Runde beisammen seid und plötzlich Lust auf einen mörderischen Abend bekommt.

So oder so: Lies dir als Erstes die Personenbeschreibungen auf den folgenden Seiten in Ruhe durch und entscheide dann, wer welche Rolle spielen wird. Du selbst bist als Gastgeber*in La Mamma.



WICHTIG: Öffne keines der Rollenhefte außer deinem eigenen: LA MAMMA. Die Informationen in jedem Rollenheft sind ausschließlich für den jeweiligen Spieler bestimmt.

Spontanes Spiel: Verteile die Rollen und bitte jeden Spieler, sich mit dem Rollenheft zurückzuziehen und den ersten Teil (bis zum ersten versiegelten Abschnitt »Was zuvor geschah«) in Ruhe zu lesen. Mit Kajal oder auch angesengten Korken lassen sich Mafia-Schnurrbärte gut improvisieren.

DIE GAST'GEBERIN

Maria »La Mamma« Canello

Die Witwe des ermordeten Paten

Maria Canello, genannt »La Mamma«, ist nach außen hin die typisch italienische, patente Matrone, die das Restaurant *Il Paradiso* führt und alle mit Tratsch und Pasta versorgt. In Wirklichkeit hat sie schon lange die Geschäfte des Paten übernommen, der mit der Zeit einfach zu weich und sentimental geworden war. Das wird La Mamma nicht passieren. Ihre Pasta ist *al dente* und sie selbst ist knallhart.



DIE SÖHNE

Luigi »Lucky« Canello

Der erstgeborene Sohn
des Paten und deswegen
sein natürlicher Nachfolger



Allerdings herrschen in der Familie Zweifel an den Fähigkeiten Luigis. Er interessiert sich mehr für raffinierte Saucen als für raffinierte Morde, er weiß mehr über das Dekantieren von Weinen als über das Garrottieren von Gegnern. Und er hört lieber das Pochen seines eigenen, verliebten Herzens als das Knattern von Maschinenpistolen – obwohl er ganz gut mit Letzteren umgehen kann.



Giovanni »Joe« Canello

Der Zweitgeborene

Giovanni hat sich selbst schon immer als den natürlichen Capo des Canello-Clans gesehen. Keiner hat so viel kriminelle Energie wie er. Er möchte das Canello-Imperium international aufstellen,

hat Kontakte bis nach China und Kolumbien und weiß sogar, wie man auf dem Computer eine Mail schreibt. Giovanni sieht es nicht ein, dass der verträumte Luigi in der Rangfolge vor ihm kommen soll.

WEITERE ROLLEN

Salvatore »Il Cugino« Sicario

Der Killer

Der Sohn des Bruders von La Mamma. Salvatore ist für alle groben Arbeiten in der Familie zuständig: Leute bedrohen, Läden demolieren, Morde jeder Art und fachgerechte Entsorgung der Leichen. Ein absolut loyaler und über jeden Zweifel erhabener Verbrecher der alten Schule. Oder?



Donatella di Castellini

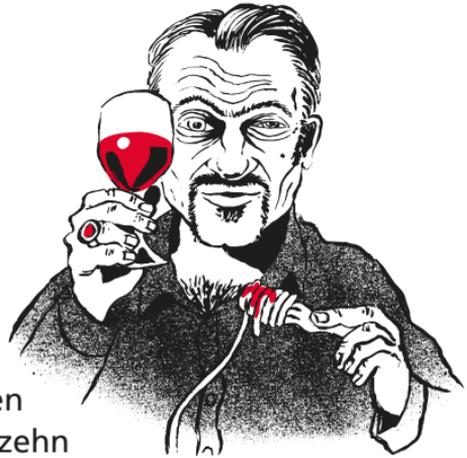
Die Geliebte

Eine ausnehmend schöne Frau aus einem alten, aber verarmten Adelsgeschlecht aus der Gegend von Montemare. Als Geliebte von diversen Millionären, Schlagerstars und Profisportlern ist sie in der ganzen Welt herumgekommen. Jetzt ist sie zurück in ihrem Heimatdorf. Ob großes Heimweh, akute Geldnot oder die ersten Falten sie zurückgebracht haben, ist Gegenstand erhitzter Diskussionen im Dorf. Donatella wusste die Schwachstellen des Paten optimal auszunutzen.

Don Bufallini

Der Capo der Bufallinis

Der Pate der mit dem Canello-Clan seit Urzeiten verfeindeten Familie Bufallini. Zwischen beiden Clans gibt es seit zehn Jahren einen Waffenstillstand. Man hat sich das Einflussgebiet aufgeteilt. Allerdings hat Don Bufallini bei diesem Deal den Kürzeren gezogen. Schon lange vermutet man, dass er ein Comeback plant. Ist jetzt der Moment gekommen?



Paola Pentolini

Die Bürgermeisterin von Montemare

Die junge Bürgermeisterin ist ehrgeizig, clever und effizient. Sie kommt aus der großen Stadt, sieht den Posten als Sprungbrett für das nächste politische Amt, hat sich aber erstaunlich schnell mit den lokalen Gegebenheiten arrangiert. Nach außen hin kämpft sie mit harten Bandagen gegen das organisierte Verbrechen. In Wirklichkeit lässt sie sich nur zu gerne Geld und Geschenke zustecken.



ROLLENVERTEILUNG

Verteile die Rollen ganz nach Lust und Laune – entweder passend zu den Charakteren deiner Gäste oder ganz unkonventionell.

Frauen können Männer spielen – und umgekehrt. Deine Entscheidung. Für Anfänger ist es einfacher, Figuren zu spielen, die ihnen näher sind, für Fortgeschrittene ist es eine Herausforderung, auch einmal einen ganz gegensätzlichen Charakter zu spielen.

Wenn du die Rollen aufgeteilt hast, lass jedem Spieler sein Rollenheft zukommen und bitte darum, alle Seiten bis zum ersten versiegelten Abschnitt »Was zuvor geschah« zu lesen. Die Informationen in jedem Rollenheft sind ausschließlich für den jeweiligen Spieler bestimmt.

Bitte deine Mitspieler, pünktlich zum Spielbeginn zu kommen (obwohl wir uns auf Sizilien befinden), denn ihr könnt erst anfangen, wenn alle versammelt sind.

Optional: Die Spieler können sich Verkleidungen für ihre Figur ausdenken. Oft hat ein kleines Accessoire (ein angeklebter Schnurrbart, ein Hut oder Ähnliches) schon eine erstaunliche Wirkung. Als Gastgeber*in kannst du solche Accessoires natürlich auch selbst bereitstellen.



AMBIENTE

Wir befinden uns in der Trattoria *Il Paradiso* in einem kleinen sizilianischen Städtchen. Als Gastgeber*in kannst du für ein passendes Ambiente sorgen.



Die Deko: Karierte Tischdecken, Poster von italienischen Fußballstars, leere Weinflaschen als Kerzenhalter – in der Deko sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

Die Musik: Passende Musik kann von italienischen Schlagern bis zum Soundtrack von *Der Pate* reichen. Wichtig ist, dass die Musik sich nicht so in den Vordergrund drängt, dass sie die Unterhaltung beeinflusst.

Das Essen: In einer sizilianischen Trattoria bietet es sich an, italienische Happen zu reichen: Antipasti, Pizza, Grissini. Vielleicht lohnt es sich sogar, nach typisch sizilianischen Rezepten zu suchen – das macht den Lokalkolorit noch stärker. Ob und in welchem Umfang das Spiel von einem Abendessen begleitet wird, ist dem/der Gastgeber*in überlassen. Da das Spiel in Runden gespielt wird, lässt sich ein klassisches Abendessen mit mehreren Gängen arrangieren.

Es ist allerdings leichter, im Spiel zu bleiben, wenn das Essen keinen allzu großen Raum einnimmt.

SPIELVERLAUF

Als Gastgeber*in führst du durch den Abend. Das passt zu deiner Rolle: La Mamma ist Chefin des Restaurants, sie hat die Runde einberufen. Du kannst also das Spiel leiten, ohne die Rolle zu verlassen.

Das Spiel wird in drei Runden gespielt. In der ersten berichtet jeder, was er vor dem Mord getan hat. In der zweiten machen Klatsch und Tratsch die Runde und in der dritten hat jeder noch einmal die Gelegenheit, sich zu verteidigen – bevor es schließlich zur Anklage kommt.

Die Unterhaltungen:

Am meisten Spaß macht das Spiel, wenn die Unterhaltung am Tisch frei fließt. **Es gibt keine Regeln, wann wer etwas sagen muss.** Ermuntere die ruhigeren Spieler, sich am Gespräch zu beteiligen, zum Beispiel, indem du ihnen unbequeme Fragen stellst.

Es geht in diesem Spiel nicht um eine technisch-kriminalistische Auflösung des Falles à la CSI. Die psychologische Komponente ist viel wichtiger – und unterhaltsamer. Wer am Tisch hat das stärkste Motiv? Wer lügt? Wer verschweigt eine Wahrheit, die ihn in Bedrängnis bringen würde? Nur, wer es schafft, die anderen von seiner Unschuld zu überzeugen, wird den Abend überleben.

LOS GEHT'S!

Sobald das Spiel beginnt, sollten alle Mitspieler in ihrer Rolle bleiben: sich mit den Namen ihrer Spielfiguren anreden, wie ihre Figur handeln und reden. Wenn das Spiel unterbrochen wird, wirst du das als Spielleiter ansagen. Ein »Aus der Rolle fallen« sollte möglichst vermieden werden.

WICHTIG: Den anderen Spielern muss klar sein, dass du als Gastgeber*in trotzdem einer der Spieler bist. Du weißt genauso viel oder wenig über das Verbrechen wie die anderen, du könntest der/die Mörder*in sein, du wirst am Ende deine Verdächtigungen aussprechen und musst dich selbst verteidigen.



Wenn alle Spieler an ihrem Platz sind:

Du liest die Story laut vor – nur zur Erinnerung, alle Spieler haben sie auch im Rollenheft.

Daraufhin soll sich jeder in der Runde selbst vorstellen. Das ist die erste Gelegenheit, sich im besten Licht zu zeigen.

Du erinnerst die Spieler daran, dass sie zwar Dinge verschweigen, aber nicht lügen dürfen – mit Ausnahme des Mörders, der lügen darf, dass sich die Balken biegen.

Du erklärst das Spiel für eröffnet und bittest alle, von nun an in ihrer Rolle zu bleiben.

RUNDE 1

Was zuvor geschah:

Du bittest alle Mitspieler, zu erklären, was sie vor dem Mord getan haben. Dazu öffnen alle in ihrem Rollenheft den versiegelten Abschnitt »**Was zuvor geschah**« und lesen ihn still für sich durch.



Du wählst aus, wer als Erstes berichten soll. Hake bei der Erzählung nach und ermuntere auch die anderen, das zu tun. Es soll kein bloßes Abfragen entstehen, sondern eine lebendige Unterhaltung. Habt Mut zur Übertreibung, wir sind in Italien!

Hinweise der Polizei 1:

Wenn du das Gefühl hast, dass die Unterhaltung abflacht oder sich im Kreis dreht, öffne den versiegelten Umschlag »**Hinweise der Polizei 1**«.

Lies vor, welche Informationen aus dem Polizeipräsidium durchgesickert sind. Das sollte der Unterhaltung neuen Zunder geben.



Wenn alles zum Thema »Was zuvor geschah« gesagt wurde oder die Unterhaltung sich erschöpft hat, eröffnest du **Runde 2**. Dazwischen ist auch Zeit für eine kleine Pause, wenn ihr mögt.



RUNDE 2

Schmutzige Wäsche:

Du bittest alle Mitspieler, zu schildern, was sie über die anderen Charaktere wissen. Dazu öffnen alle den versiegelten Abschnitt

»Schmutzige Wäsche« und lesen ihn still für sich durch. In dieser Runde können alle vom Leder ziehen und die schmutzige Wäsche in der Gruppe waschen. Dabei darf es auch heiß hergehen. Hier festigen sich die Verdachtsmomente.

Hinweise der Polizei 2:

Wenn du das Gefühl hast, dass die Unterhaltung abflacht oder sich im Kreis dreht, öffne den versiegelten Umschlag »Hinweise der Polizei 2«. Lies vor, welche neuen Informationen aus dem Polizeipräsidium durchgesickert sind, um der Unterhaltung noch einmal frischen Zunder zu geben.

Wenn du denkst, dass alles gesagt wurde, oder dass die Unterhaltung sich erschöpft hat, eröffnest du die **Anklagerunde**. Dazwischen ist noch einmal Zeit für eine Pause.



ANKLAGERUNDE

Jetzt geht es ans Eingemachte. Jeder Mitspieler hält reihum ein Plädoyer, um das eigene Leben zu retten. Dabei sind Zwischenfragen mehr als erwünscht. Auf den Grill mit den Verdächtigen! Wenn das letzte Plädoyer gehalten ist, zählst du:

Uno ... due ... tre!

Bei »tre!« zeigen alle gleichzeitig auf die Person, die heute Abend mit den Fischen schwimmen muss. Sollte es unentschieden ausgehen, müssen alle Beschuldigten dran glauben. Wir sind schließlich bei der Mafia.

Die Auflösung:

Öffne anschließend den versiegelten Umschlag mit der **Auflösung** und lies sie laut vor. Jetzt erfahrt ihr, ob ihr den oder die Richtige*n verurteilt habt oder ob ein*e Unschuldige*r mit den Fischen schwimmen muss.

Ob die Polizei von Montemare jemals herausfindet, wer es war, steht in den Sternen.

Bis zur nächsten black party!



DIE OSCARS

Im Anschluss an die eigentliche Auflösung werden noch »Oscars« für folgende Kategorien vergeben:

Extra-Aufgabe:

Wer hat seine Extra-Aufgabe am besten gelöst?

Beste Darstellung:

Wer bekommt den Oscar für die beste Verkörperung seiner Rolle?

Bestes Kostüm:

Wer war am kreativsten bei der Kostümgestaltung?

Beste Spürnase:

Wer hat die besten detektivischen Fähigkeiten an den Tag gelegt?

Bester Bösewicht:

Wer war am niederträchtigsten und intrigantesten?

Ganz nach Belieben kannst du dir weitere Kategorien ausdenken – und natürlich die Form, in der die Oscars verliehen werden. Wie wäre es mit einem Gläschen Grappa? Oder Limoncello?



BLUT' GELECKT'?



Berlin Ende der 20er Jahre.

Im *Cabaret International* stirbt die Varietékünstlerin Loulou Lalouche auf besonders grausame Weise: Ihre zahme Boa Constrictor, mit der sie einen verführerischen Tanz aufführt, erdrosselt sie auf offener Bühne.

Schafft ihr es gemeinsam bei dieser black party, dem oder der Mörder*in von Loulou auf die Schliche zu kommen?

black party

Variété des Todes

Artikelnummer 90075

Erhältlich im gut sortierten Buch- und Spielwarenhandel oder unter www.moses-verlag.de



LUST AUF NOCH MEHR MÖRDERISCHE KRIMI-PARTYS?



Es ist ein trauriger Tag in der Baker Street 221b.
Der weltberühmte Detektiv Sherlock Holmes
wurde auf dem Heimweg von seiner bevorzugten
Opiumhöhle in einer Droschke erdrosselt.

Schafft ihr es gemeinsam bei dieser
black party, Sherlocks
Mörder*in auf die
Schliche zu kommen?



black party
Ruhe in Frieden, Sherlock
Artikelnummer 90077

Erhältlich im gut sortierten Buch-
und Spielwarenhandel oder unter
www.moses-verlag.de

black party



© 2020 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Artikelnummer 90076

Spielkonzept & Text: Max Schreck
Illustrationen: Helmut Kollars
Gestaltung, Layout & Satz: Andrea Köhrsen
Lektorat & Spieletests: Nicola Berger
Redaktion: Tanja Mues
Herstellung: Anja Trentepohl

Wir danken den Testspieler*innen aus Kempen, Erkelenz und Berlin für ihre Lust am Rollenspiel, ihre Fantasie und ihren rabenschwarzen Humor.