

# Mord in Palermo

Am Rande der italienischen Insel Sizilien liegt die Stadt Palermo. Doch hinter den bunten Fassaden und dem geschäftigen Treiben der Straßen brodelt es im Untergrund.

Die Stadt wird von einer dunklen Macht beherrscht – der Mafia. Niemand ist sicher vor ihrer Kontrolle, und jeder zahlt einen Preis.

Die Bürger von Palermo haben genug. Sie wollen die Verbrecher, die sich unter sie gemischt haben, entlarven und ihrer gerechten Strafe zuführen. Doch die Mafiosi sind clever, und sie wissen, wie man Spuren verwischt und den Verdacht auf andere lenkt. Nacht für Nacht schlägt die Mafia zu...



Aber es gibt Hoffnung: Ein mutiger Detektiv ermittelt im Verborgenen, ein Arzt rettet Leben, und der Bürgermeister versucht, das Chaos in der Stadt zu ordnen.

Sogar ein Bodybuilder und ein Pyromane könnten das Blatt wenden – auf die eine oder andere Weise...

Die Spannung steigt, wenn die Bürger von Palermo sich versammeln, um zu beraten, wer unter ihnen unschuldig ist und wer ein heimtückischer Verbrecher. Doch Vorsicht: In einer Stadt voller Geheimnisse weiß niemand, wem er trauen kann.

Schaffen es die Bürger, die Mafiosi zu entlarven, oder wird Palermo endgültig in den Schatten der Unterwelt versinken? Das Schicksal der Stadt liegt in euren Händen!

## Vorwort

Ein großes Problem an gekauften Werwolfspielen ist, dass häufig genutzte Karten durch Knicke und andere Gebrauchsspuren nach einer Weile deutlich zu erkennen sind. Dann muss man leider das ganze Spiel komplett tauschen, da ich keine Spielefirma kenne, bei der man einzelne Karten nachkaufen kann.

Als Alternative bleibt nur: Alle Karten selber drucken. Wenn eine verschlissen ist, könnt ihr einfach weitere ausdrucken. Vermutlich könnt ihr die Lebenserwartung auch mit einem Laminiergerät deutlich erhöhen. Und mit dieser Vorlage sehen die auch noch cool aus. Ich hoffe mal, ihr seht das auch so...

Unter [jungscharwerkstatt.de/mord-in-palermo](https://jungscharwerkstatt.de/mord-in-palermo) habe ich schon 2018 die Anleitung für das Grundspiel „Mord in Palermo“ veröffentlicht. Das klassische Mord in Palermo kennt ja nur 3 Rollen. Mafia, Bürger und Polizei. Die Sonderrollen machen das Spiel spannender, aber in der Mafia-Version gibt es sie offiziell nicht.

Schon da wollte ich eigentlich „richtige“ Spielkarten – inklusive Sonderrollen – dazu machen. Allerdings bin ich künstlerisch nicht so begabt. Und irgendwie hatte niemand Zeit und Lust mir für einen minimalen Betrag entsprechende Bilder zu zeichnen. Da ich auch für dieses Spiel kein Geld verlangen möchte\*, kann ich auch keine professionellen Grafiker damit beauftragen. Aber seit einiger Zeit nutze ich „Imagine“ als Grafik KI. Und nach einigen langen Nächten hatte ich so viele Bilder generiert, dass genügend brauchbares Material für eine „extended Version“ von Mord in Palermo zur Verfügung steht.

Ein paar weitere Nächte später sind aus den Grafiken ordentliche Spielkarten geworden und es gibt ausführliche Beschreibungen zu allen Rollen.

Und jetzt wird das Ergebnis vieler Stunden Arbeit endlich veröffentlicht. Ihr müsst nur noch die Karten auf dickeres Papier drucken und ausschneiden. Erst die Rückseite so oft ihr sie benötigt und dann entsprechend die Vorderseiten. Schneidet entlang der Linien auf der Rückseite, damit alle Karten von hinten her identisch sind.

Außerdem findet ihr in diesem Dokument hinter den Karten auch noch eine Liste, in der ihr als Erzähler die Namen, die Rollen und weitere Infos eintragen könnt.

Weitere Sonderrollen – und davon gibt es noch viele – könnt ihr einfügen, wenn ihr nur die Rückseite druckt und die Vorderseite einfach beschriftet. Oder ihr generiert selber eine entsprechende Grafik. Siehe DIY am Ende dieses Dokuments.

Viel Spaß damit.

Euer BÖ

PS: Noch ein Hinweis zur Sprache: Zwecks besserer Verständlichkeit schreibe ich Anleitungen ohne irgendwelche Rücksicht auf Geschlecht oder Minderheiten. Es dürfen sich aber Frauen, Männer, Mädchen, Jungen und alle dazwischen mit „Leser“ oder „Mitarbeiter“ oder „Teilnehmer“ angesprochen fühlen.

\* siehe <https://jungscharwerkstatt.de/unterstutzen>

## Die Regeln

**„Es wird Nacht in Palermo. Die Straßen sind still, und die Bewohner schlafen. Doch nicht alle... In der Dunkelheit erwacht die Mafia, und ein neuer Albtraum beginnt.“**

Eine Person übernimmt die Rolle des Erzählers. Im Zweifelsfall gilt das, was sie sagt.

Die Mitspielenden bekommen über Karten ihre Rolle zugeteilt. Bei einer Runde ab etwa 7 Mitspielenden werden zwei Karten mit „Mafioso“, und der Rest mit „Bürger“ verteilt. Weniger als 7 Personen plus Erzähler macht wenig Sinn. Bei etwa 15 sollte ein dritter Mafioso ins Spiel kommen. Probiert ein bisschen aus.

Die weiteren Sonderrollen führt ihr am besten nach und nach ein. So könnt ihr sehen, was in eurer Gruppe funktioniert und die Teilis lernen die Rollen kennen. Denkt daran, dass ihr brutale Personen wie den Pyromanan nicht unbedingt bei jüngeren Gruppen benutzt.

Das solltet ihr bei einem Spiel, in dem gnadenlos gemordet und gelyncht, wird sowieso überlegen. Ihr kennt eure Teilis. Ihr seid verantwortlich.

Nachdem alle wissen, wer sie sind, wird idealerweise das Licht gedimmt um die Atmosphäre anzupassen.

So läuft eine Spielrunde ab:

Der Erzähler beginnt die erste Runde mit den Worten: „**Es wird Nacht in Palermo und alle Bewohner schlafen**“ Alle Mitspieler schließen die Augen. „**Doch die Mafiosi erwachen und suchen sich ihr Opfer**“ Die Mafiosi öffnen die Augen, verständigen sich stumm und teilen dem Erzähler durch zeigen mit, wen sie töten wollen. Mit den Worten „**Die Mafiosi schlafen ein...**“ bringt er die Mafiosi zum einschlafen

„**.... und X erwacht**“ veranlasst die jeweilige Sonderrolle die Augen zu öffnen. Der Erzähler fragt jeweils ab, was die Sonderrolle betrifft. Manche wachen auch nur in der ersten Nacht auf, damit der Erzähler weiß, wer welche Rolle hat. „**X schläft wieder ein...**“

Achja, Sonderrollen wie die Nonne oder der Mönch werden gegebenenfalls vor den Mafiosi geweckt. Der Dieb nur in der 3. Nacht. Aber das ergibt sich aus den Rollenbeschreibungen. Das muss der Erzähler so weit im Griff haben.

Einige Sonderrollen wie Jäger oder Geschwister werden nur in der ersten Nacht, andere wie Arzt oder Detektiv jede Nacht vom Erzähler aufgeweckt. Wenn ihr die Rollen der Verstorbenen geheim haltet – was ich für die richtige Vorgehensweise halte – werden in jeder Nacht alle möglichen Vorgänge abgefragt. Zum Beispiel wird der Arzt, auch nachdem er seine einmalige lebensrettende Maßnahme verbraucht hat, vom Erzähler gefragt, ob er diese Person heilen möchte. Und auch noch wenn er schon gar nicht mehr lebt.

Ich denke, es ist unnötig zu erwähnen, dass nachts ausschließlich der Erzähler spricht...

Wenn alle Sonderrollen abgefragt wurden, ist die Nacht vorbei.

**Es wird Morgen in Palermo und alle erwachen bis auf ...“** Und dann wird der Name des Verstorbenen (oder wenn es mehrere sind, natürlich alle) genannt.

Die Bewohner von Palermo beginnen eine Diskussion. Dabei achten die Mafiosi und die meisten Sonderrollen darauf, nicht enttarnt zu werden. Die Mafiosi halten natürlich zusammen.

Am Ende der Diskussion werden zwei oder maximal drei Verdächtige vor Gericht gestellt und halten eine Verteidigungsrede. Anschließend entscheiden alle Bewohner, wer vom Mob gelyncht wird.

Dann kommt die zweite Nacht. In dieser dürfen die Getöteten zuschauen, aber nicht reden oder den anderen Mitspielern Zeichen geben.

Auch in dieser Nacht übernimmt der Erzähler das Kommando. Es macht mehr Spaß, wenn dieser die Geschichte und die Morde etwas ausschmückt. „Das Opfer wurde mit einer tiefgekühlten Banane erstochen!“ „Von der Bauschaummafia mit Bauschaum erstickt“

Das Spiel endet, wenn entweder alle Mafiosi gelyncht wurden, oder alle Unschuldigen „verstorben“ sind. Manche Sonderrollen haben besondere Siegbedingungen. Auch die können das Spiel beenden.

## Die Rollen

Die Rollenbeschreibungen auf den Karten sind nur sehr kurz. Deshalb gibt es hier noch mal ausführlichere.

In der Erklärung habe ich zwecks besserer Verständlichkeit nur die männliche Form verwendet. Die Karten findet ihr in zwei Ausführungen. Wenn ihr eine reine Jungs- oder Mädelsgruppe habt, könnt ihr gezielt diese Karten benutzen. Bei gemischten Gruppen könnt ihr die Karten mischen, wie ihr wollt. Wenn dann ein Junge „Bürgermeisterin“ wird oder ein Mädchen „Detektiv“, dann ist das eben so und in der nächsten Runde wieder anders.

Oben ist auf jeder Karte ein Symbol. **Daumen nach oben** bedeutet: Dieser Charakter gewinnt mit den Bürgern.

**Daumen nach unten** heißt dementsprechend: Dieser Charakter gewinnt mit den Mafiosi.

Und die Karten mit einem **Fragezeichen** haben ganz eigene Bedingungen um zu gewinnen.

Einige Rollen haben ähnliche Funktionen. Der Seher ist häufig von den Werwölfen her bekannt. Genauso die Hexe. Da es aber bei der Mafia-Version nicht so märchenhaft zugeht, gibt es alternativ den Detektiv oder die Ärztin. Wenn eure Teilis die Werwolf-Version schon kennen, nutzt die bekannten Karten. Aber die „normalen“ Berufe passen eher ins Palermo-Setup. Benutzt, was ihr für richtig haltet.

## Hauptrollen

### Erzähler/in:

Als Erzähler bist du die zentrale Figur, die das Spiel leitet und für eine spannende Atmosphäre sorgt. Deine Aufgabe ist es, die Phasen des Spiels anzukündigen, die Rollen aufzurufen und die Geschichte von Palermo lebendig zu machen. Du überwachst die Einhaltung der Regeln und sorgst dafür, dass jeder Spieler seine Rolle korrekt ausführt. Du bist neutral und greifst nicht parteiisch ins Spielgeschehen ein. **Diese Karte wird verwendet, wenn die Rolle des Erzählers rotierend von jedem Spieler übernommen werden kann.**

### Die Bürger:

Als Bürger hast du keine besonderen Fähigkeiten, aber deine Aufgabe ist entscheidend für den Sieg der Gruppe. Gemeinsam mit den anderen Bürgern musst du durch geschickte Diskussionen und aufmerksames Beobachten herausfinden, wer die Mafiosi sind. Du stimmst in jeder Tagphase ab, wer verdächtig ist, und trägst so zur Entscheidung bei, wer gellyncht wird. Dabei solltest du darauf achten, nicht verdächtig zu wirken, um nicht das Ziel der Mafiosi oder des Mobs zu werden. Eure Stärke liegt in der Mehrheit der Bürger, also arbeitet zusammen, um die Mafiosi zu entlarven!

### Die Mafiosi:

Als Mafioso bist du Teil des geheimen Verbrechersyndikats, das die Kontrolle über Palermo übernehmen will. Dein Ziel ist es, alle Bürger auszuschalten, ohne selbst enttarnt zu werden. In der Nachtphase wachst du zusammen mit deinen Komplizen auf und wählst ein Opfer aus, das eliminiert wird. In der Tagphase musst du dich unauffällig verhalten und durch geschickte Täuschung die Verdächtigungen auf andere lenken. Arbeitet eng mit deinen Mitmafiosi zusammen und manipuliere die Diskussion, um den Sieg der Mafia zu sichern!

# Sonderrollen

## **Amor:**

Als Amor bist du die treibende Kraft der Liebe in Palermo. In der ersten Nachtphase wählst zwei Personen aus, die durch eine unsichtbare Liebesbindung verbunden werden. Einfach indem du auf sie zeigst. Diese beiden Personen erfahren nichts von ihrer neuen Rolle als Liebespaar. Die Bindung geht über die normale Rollenverteilung hinaus: Stirbt eine der beiden Personen, so stirbt auch die andere vor Kummer. Dein Ziel als Amor ist es, die Balance im Spiel zu beeinflussen und dem Liebespaar zu helfen, gemeinsam zu überleben – egal, welche Rollen sie haben.

## **Arzt/Ärztin:** (Alternativ zu Hexe/r nur ohne Todestrank)

Als Arzt bist du die letzte Hoffnung für die Bürger von Palermo. Jede Nacht erfährst du vom Erzähler, wer von den Mafiosi als Opfer ausgewählt wurde. Du kannst einmal pro Spiel dieses Opfer retten. Deine Heilung bringt die Person zurück ins Spiel. Versuche, diesen lebensrettenden Einsatz strategisch einzusetzen, um das Spiel zugunsten der Bürger zu wenden. Halte deine Identität geheim, um nicht selbst zum Ziel der Mafiosi zu werden! Du weißt jetzt von der geretteten Person, dass sie nicht zur Mafia gehört.

## **Bodybuilder/in:**

Als Bodybuilder bist du der zähe Muskelprotz von Palermo, der sich nicht so leicht unterkriegen lässt. Wenn die Mafiosi dich in der Nacht angreifen, überstehst du ihren Angriff dank deiner Stärke und stehst am nächsten Tag weiterhin bereit, um zu diskutieren und abzustimmen. Doch selbst die stärksten Muskeln haben ihre Grenzen – in der darauffolgenden Nacht wirst du automatisch sterben.

## **Bodyguard:**

Als Leibwächter ist deine Aufgabe, eine Person vor den Angriffen der Mafiosi zu beschützen. In der ersten Nacht wählst du heimlich eine Person aus, die unter deinem Schutz steht. Solange du lebst, kann diese Person von den Mafiosi nicht eliminiert werden. Dein Schutz gilt jedoch nicht für Abstimmungen oder mordende Sonderrollen. Halte deine Identität geheim, um nicht selbst zum Ziel zu werden, jeder vereitelte Mordanschlag auf deinen Schützling wirft die Mafia zurück. Lenke gleichzeitig die Diskussionen so, dass dein Schützling sicher bleibt.

## **Bürgermeister/in:**

Als Bürgermeister genießt du das Vertrauen der Bürger von Palermo und bist von ersten Tag an an allen bekannt. Deine besondere Verantwortung besteht darin, bei Abstimmungen, die unentschieden ausgehen, die entscheidende Stimme abzugeben. Deine Wahl kann das Blatt im Kampf gegen die Mafiosi wenden, weshalb du sie mit Bedacht treffen solltest. Andrerseits sind die Überlebenschancen größer, wenn du nicht zu hart gegen sie vorgehst.

## **Detektiv/in:** (Alternativ zu Seher/in)

Als Detektiv bist du die geheime Waffe der Bürger von Palermo. Jede Nacht darfst du eine Person auswählen, die du überprüfen möchtest. Der Erzähler verrät dir dann, ob diese Person ein Mafioso oder ein unschuldiger Bürger ist. Daumen hoch bedeutet Bürger, Daumen runter Mafioso. Sonderrollen werden als Bürger angezeigt. Setze diese Informationen klug ein, ohne deine Identität preiszugeben. Gib verdeckte Hinweise, um die Diskussionen zu lenken und die Mafiosi zu entlarven. Sei vorsichtig, denn sobald deine Rolle bekannt wird, bist du ein Hauptziel der Mafia.

## **Dieb/in:**

Als Dieb bist du eine listige und unberechenbare Figur in Palermo. In der dritten Nacht erwachst du und stiehlst die Identität eines anderen Spielers. Du übernimmst die neue Rolle, und die bestohlene Person wird zum Bürger. Der Erzähler fordert schon zu Beginn der 3. Nacht alle Mitspieler auf, ihre Karten verdeckt in die Hand zu nehmen. Du zeigst auf die Person, deren Rolle du haben möchtest. Der Erzähler stupst dein Opfer an der Schulter an und bekommt die Karte, die an dich weitergegeben wird.

Du solltest sicherstellen, dass dein ursprüngliches Verhalten mit deiner neuen Rolle übereinstimmt, um keinen Verdacht zu erregen.

## **Doppelgänger/in:**

Als Doppelgänger bist du ein Meister der Täuschung. Du setzt allerdings deine Fähigkeit in erster Linie dazu ein, dich selbst zu schützen. In der ersten Nacht wählst du heimlich eine Person, die dir „zum Verwechseln ähnlich“ sieht. Sollte die Mafia dich in der Nacht töten wollen, stirbt stattdessen diese Person. Auf diese Weise rettest du dein eigenes Leben und bringst vielleicht die Mafia dazu, einen falschen Zug zu machen.

## **Filmstar:**

Als Filmstar bist du eine Berühmtheit, die sich durch ihre Popularität gegen die Dorfbewohner schützen kann. Wenn du bei einer Abstimmung von den Bürgern zum Lynchern gewählt wirst, kannst du deine Identität preisgeben, indem du deine Karte aufdeckst. Dadurch wird an diesem Tag niemand gelyncht, und das Spiel geht in die nächste Nachphase über.

Sei vorsichtig: Nachdem du deine Identität offenbart hast, bist du möglicherweise ein Ziel für die Mafia.

## **Geschwister:** (Diese Karte wird mindestens 2 mal verteilt)

Als Geschwister habt ihr eine besondere Bindung und ein gemeinsames Ziel: Euch gegenseitig zu schützen. In der ersten Nacht werdet ihr vom Erzähler aufgerufen, um einander kennenzulernen. Ihr wisst, dass keiner von euch bei der Mafia ist, was euch einen großen Vorteil im Spiel verschafft.

Im Verlauf des Spiels könnt ihr euch gegenseitig unterstützen und strategisch handeln, um Verdächtigungen auf andere zu lenken oder Hinweise zu geben. Vorsicht: Wenn eure Verbindung bekannt wird, könnten die Mafiosi euch ins Visier nehmen! Bei größeren Gruppen können die Geschwister auch zu einem Trio erweitert werden.

## **Hexe/r:** (Alternativ zu Arzt/Ärztin)

Als Hexer bist du ein mächtiger Unterstützer der Bürger, doch deine Fähigkeiten sind begrenzt. Du besitzt zwei Tränke, die du nur einmal im Spiel einsetzen kannst:

1. **Heiltrank:** Mit diesem Trank kannst du eine von der Mafia verletzte Person retten. Wenn du vom Erzähler erfährst, wer in der Nacht das Ziel der Mafia war, kannst du entscheiden, ob du diese Person heilen möchtest. Du weißt jetzt, dass diese Person nicht zur Mafia gehört.
2. **Todestrank:** Mit diesem Trank kannst du eine beliebige Person in der Nacht töten. Wähle dein Ziel mit Bedacht, da deine Entscheidung das Spiel entscheidend beeinflussen kann.

Setze deine Tränke strategisch ein, um die Bürger zu schützen und die Mafia zu schwächen. Sei vorsichtig, da eine falsche Entscheidung das Blatt wenden könnte!

## **Jäger/in:**

Als Jäger bist du ein entscheidender Akteur in Palermo. Sollte dich die Mafia oder der Mob töten, hast du die Möglichkeit, dich zu rächen. Bevor du das Spiel verlässt, deckst du deine Identität auf und wählst eine Person aus, die du mit in den Tod reißt. Diese Person wird sofort eliminiert.

Setze diese Fähigkeit klug ein, um das Spiel zugunsten der Bürger zu beeinflussen. Beobachte die Diskussionen und verdächtige Personen genau, damit du im Ernstfall den richtigen Treffer landest.

## **Killer/in:**

Als Killer bist du ein Einzelgänger mit einem klaren Ziel: Du willst eine bestimmte Person aus dem Spiel entfernen, egal, ob sie Bürger oder Mafioso ist. In der ersten Nacht zeigst du dem Erzähler, wer dein Ziel ist. Du gewinnst das Spiel, wenn diese Person eliminiert wird – sei es durch Lynch-Abstimmung, die Mafia oder andere Rollen. Sobald dein Ziel stirbt und du noch lebst, endet das Spiel, und du bist der alleinige Gewinner.

Gehe unauffällig vor und überzeuge andere Spieler davon, dass dein Ziel gefährlich ist. Dein Erfolg hängt davon ab, wie geschickt du manipulieren und überzeugen kannst.

## **Kind des Paten:**

Als Kind des Paten bist du Mitglied der Mafia und verhältst dich wie ein Mafioso. Du wachst nachts mit den Mafiosi auf und hilfst bei der Auswahl der Opfer. Deine wahre Rolle zeigt sich jedoch, wenn du gelynkt wirst: In der darauffolgenden Nacht werden die Mafiosi zwei Bürger töten, um deinen Tod zu rächen.

## **Kranke/r:**

Als Kranker hast du nur begrenzte Zeit, um den Bürgern von Palermo zu helfen. Deine Krankheit erlaubt es dir, nur an den ersten beiden Diskussionen teilzunehmen. Danach verlässt du das Spiel in der dritten Nacht automatisch. Diese Rolle ist eine Herausforderung, da du deine Zeit und Kraft optimal nutzen musst, um die Mafia zu enttarnen. Nutze deine Beobachtungsgabe und bringe die Bürger auf die richtige Fährte, bevor deine Zeit abläuft. Dafür kannst du auch Risiken eingehen, die dich das Leben kosten können. Du hast nicht viel zu verlieren.

## **Nervige Nachbarn:**

Als nerviger Nachbar bist du bekannt dafür, dass du nachts für Unmut sorgst. Während der Nachtphase darfst du deine direkten Nebensitzer anstupsen und auf diese Art „Lärm machen“, dass sie im Schlaf gestört werden. Dieses Verhalten mag lästig sein, hat aber einen Vorteil: Deine Nachbarn wissen, dass du kein Mitglied der Mafia bist. Sollte einer deiner direkten Nachbarn sterben, kannst du in der nächsten Nachtphase den neuen Nachbarn, der seinen Platz einnimmt, ebenfalls anstupsen. Natürlich weckt dich der Erzähler nicht. Du bist ja schon wach.

## **Nonne/Mönch:**

Als Nonne oder Mönch bist du der stille Wächter Palermos und nutzt deine spirituelle Macht, um die Bürger zu schützen. Jede Nacht wachst du **vor den Mafiosi** auf und wählst du eine Person aus, die du segnest. Sollte diese Person das Ziel der Mafiosi sein, überlebt sie dank deines Segens und bleibt im Spiel. Du darfst dich selbst nur einmal segnen, andere Personen auch mehrmals.

Erkenne, wer in Gefahr ist und setze deine Segnungen strategisch ein.

## **Pate/Patin:**

Als Pate bist du das Oberhaupt der Mafia und führst deine Komplizen im Kampf gegen die Bürger von Palermo. Du hast ein besonderes Privileg: Deine Stimme bei der Wahl des nächtlichen Opfers zählt doppelt. (2 Finger wie ein Peace-Zeichen heben) Nutze diese Macht, um die Mafia strategisch zum Sieg zu führen, indem du geschickt deine Entscheidungen triffst und deine Identität verbirgst.

Der Pate ist genauso gefährdet wie andere Mafiosi, also achte darauf, unauffällig zu bleiben. Deine Stärke liegt in deiner Autorität und deinem Einfluss – nutze sie klug, um die Oberhand zu behalten!

## **Pyromane/Pyromarin:**

Als Pyromane bist du eine unberechenbare Gefahr für Palermo denn deine Ziele sind ganz und gar nicht die der anderen Spieler. Jede Nacht kannst du zwei Spieler heimlich mit Benzin übergießen. Alternativ kannst du dich entscheiden, alle bisher markierten Spieler in Brand zu setzen, wodurch sie sofort eliminiert werden. Deine Fähigkeit macht dich zu einem mächtigen Einzelkämpfer, doch auch du musst darauf achten, nicht selbst zum Ziel der anderen zu werden.

Du gehörst weder zu den Bürgern noch zu den Mafiosi.

Dein Ziel ist es, als letzte Person im Spiel zu überleben.

## **Richter/in:**

Als Richter hast du die Macht, eine Abstimmung zu annullieren und selbst über das Schicksal eines Spielers zu entscheiden. Einmal pro Spiel kannst du anstelle der Bürger bestimmen, wer gelyncht wird. Dein Urteil ist endgültig und kann das Spielgeschehen entscheidend beeinflussen. Du gibst dich zu erkennen, wenn du vermutest, dass eine unschuldige Person gelyncht werden soll, oder wenn du dir (fast) sicher bist, ein Mitglied der Mafia zu verurteilen. Dann kannst du entweder die unschuldige Person begnadigen UND (hoffentlich) einen Mafioso verurteilen oder nur die Begnadigung aussprechen wenn du nicht sicher einen Mafioso kennst oder auch nur einen Mafioso töten.

Wähle diesen Moment strategisch klug. Nutze deine Macht, um die Bürger zu schützen oder die Mafia zu schwächen.

## **Schlafwandler/in:**

Als Schlafwandler hast du eine besondere Fähigkeit, die dir erlaubt, das Treiben der Mafia zu beobachten – allerdings auf eigene Gefahr. Während der Nachtphase darfst du deine Augen leicht öffnen, um herauszufinden, wer die Mafiosi sind. Dabei musst du jedoch äußerst vorsichtig sein: Wenn die Mafia merkt, dass du sie beobachtest,

wird das vermutlich dein Ende bedeuten.

Deine Aufgabe ist es, die Informationen, die du sammelst, klug einzusetzen, ohne dich selbst zu verraten. Gib subtile Hinweise in den Diskussionen und helfe den Bürgern, die Mafia zu entlarven. Aber Vorsicht: Zu viel Wissen kann dich verdächtig machen!

### **Schluckspecht/Schnapsdrossel:**

Diese Rolle sorgt für zusätzlichen Humor und Spannung im Spiel. Die Karte wird **zusätzlich zur Anzahl der Mitspieler** in den Kartenstapel gemischt – das heißt, es gibt immer eine Karte mehr als Spieler. Der Spieler, der diese Karte erhält, ist so betrunken, dass er die erste Nacht verpennt und erst zu Beginn der zweiten Nacht seine wahre Rolle erfährt.

Sobald alle schlafen übergibt der Erzähler dem Spieler die zusätzliche Karte, die seine tatsächliche Rolle offenbart. Von diesem Moment an spielt der Schluckspecht als diese neue Rolle weiter.

### **Seher/in:** (Alternativ zu Detektiv/in)

Als Seher bist du ein mächtiger Unterstützer der Bürger von Palermo, der die Fähigkeit hat, nachts in die wahre Identität der Spieler zu blicken. Jede Nacht darfst du eine Person auswählen und erfährst vom Erzähler, ob diese ein Mafioso (Daumen runter) oder ein Bürger (Daumen hoch) ist. Sonderrollen werden als Bürger angezeigt. Setze dein Wissen klug ein, ohne deine Rolle zu verraten. Gib subtile Hinweise in den Diskussionen und hilf den Bürgern, die Mafiosi zu entlarven, ohne dich selbst ins Visier der Mafia zu bringen. Deine Gabe kann den Ausgang des Spiels entscheidend beeinflussen!

### **Der/Die Verstoßene:**

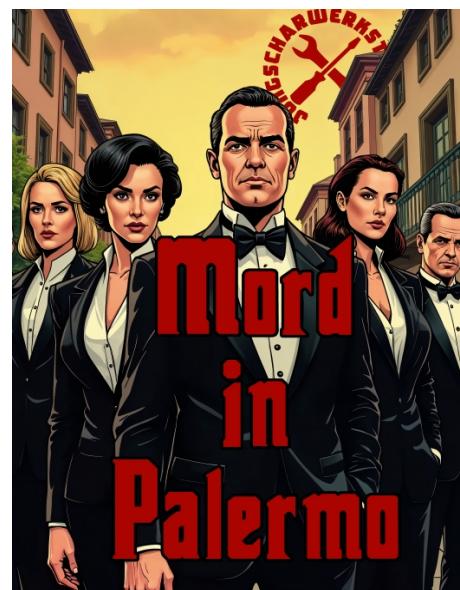
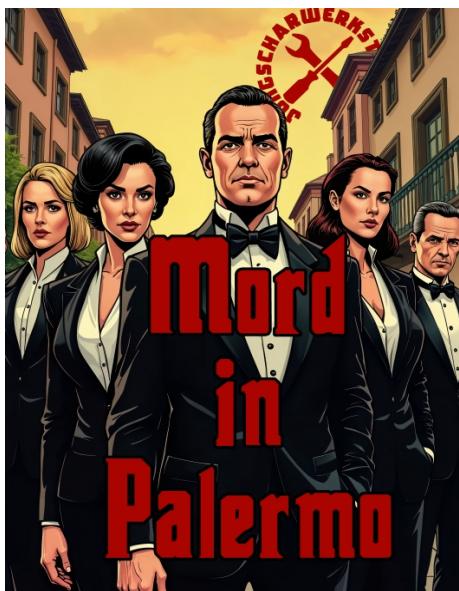
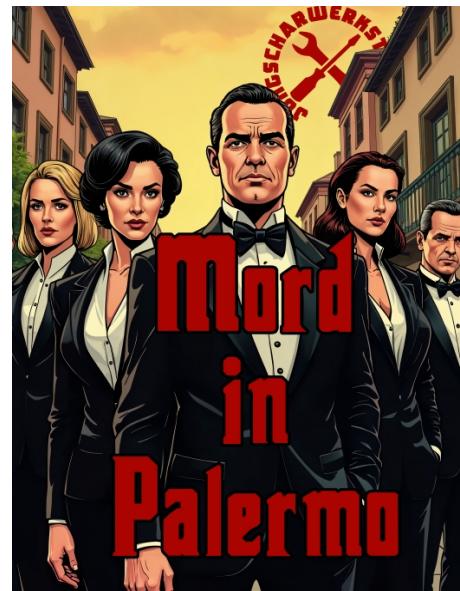
Als Verstoßener trägst du die Bürde, aus der Gemeinschaft ausgeschlossen zu werden. Dein Ziel ist es, in der ersten Nacht von der Mafia getötet oder am ersten Tag vom Mob gelyncht zu werden. Gelingt dir das, gewinnst du das Spiel sofort, und alle anderen verlieren. Ansonsten hast du zwar technisch verloren, aber du lebst. Das ist doch auch nicht schlecht...

Deine Aufgabe ist es, subtil den Verdacht auf dich zu lenken, ohne zu offensichtlich zu wirken. Du musst deine Mitspieler geschickt davon überzeugen, dass du eine Bedrohung bist, ohne deine wahre Absicht preiszugeben. Der Erfolg dieser Rolle hängt von deinem taktischen Geschick ab – nutze es klug, um das Spiel frühzeitig zu beenden!

### **Zombie:**

Als Zombie bist du zwar tot, aber alles andere als machtlos. Nachdem du getötet wurdest, kehrst du jede Nacht zurück, um Rache zu üben. Wenn die Mafiosi dich getötet haben, zeigst du nach ihrem Einschlafen in jeder Nacht auf einen von ihnen, der daraufhin stirbt. Wurdest du jedoch vom Mob gelyncht, suchst du dir jede Nacht einen Bürger aus, den dein Zorn trifft. Du gewinnst, wenn dein Rachefeldzug beendet ist und alle für deinen Tod verantwortlichen tot sind.

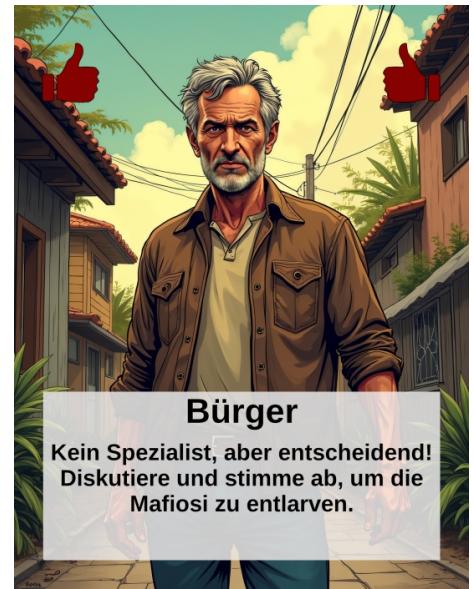
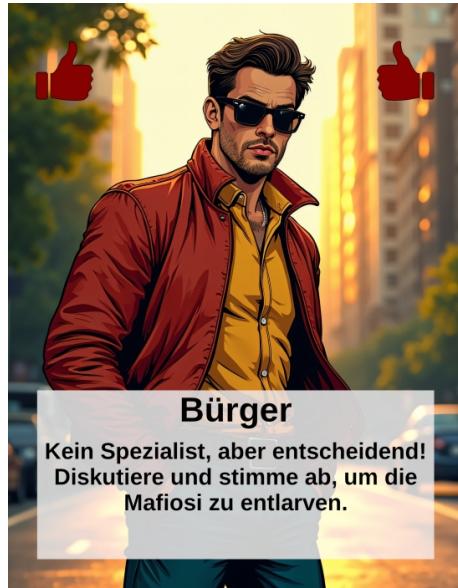
Du wirst *nicht* extra vom Erzähler aufgerufen, damit deine Opfer nicht wissen ab wann du aktiv bist. Er nimmt direkt nachdem die Mafiosi eingeschlafen sind, still Blickkontakt mit dir auf und zu zeigst schnell(!) auf dein Opfer. Deine Aufgabe ist es, deine Rache gezielt einzusetzen, um die Dynamik des Spiels entscheidend zu beeinflussen. Der Zombie ist unberechenbar und kann das Blatt in jeder Runde wenden!



Die Rückseiten könnt ihr optional auf eure Spielkarten drucken



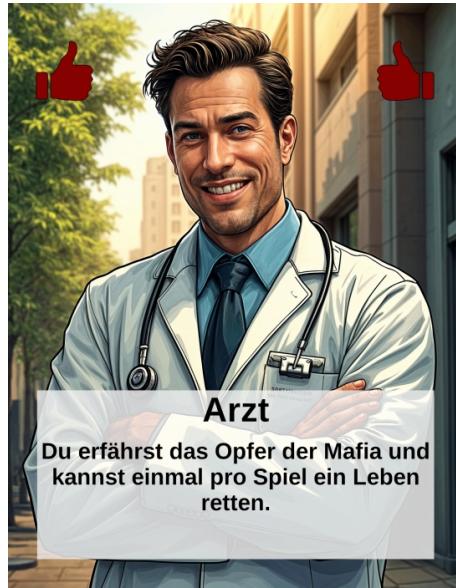
## Weibliche Hauptrollen



männliche Hauptrollen



## weibliche Sonderrollen 1



männliche Sonderrollen 1



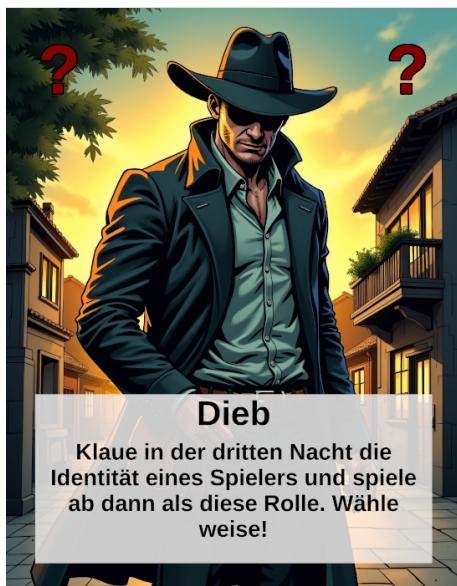
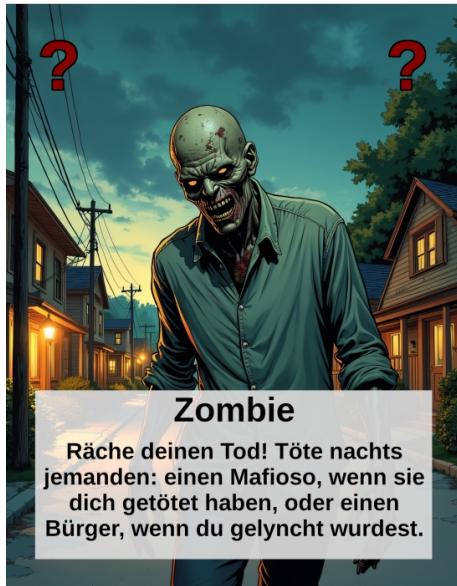
## weibliche Sonderrollen 2



männliche Sonderrollen 2



weibliche Sonderrollen 03



Männliche Sonderrollen 03



## Das Copyright

Wie bei den meisten Dokumenten, die ich in der Jungscharwerkstatt veröffentliche, dürft ihr auch dieses für Gruppenstunden, Zeltlager, oder einfach gemütliche Abende ausdrucken so oft ihr wollt. Die Rechte der Grafiken liegen grundsätzlich bei mir, da ich sie beim Generieren von <https://www.imagine.art> erworben habe.

Das Erstellen des gesamten Spiels hat viel Zeit in Anspruch genommen. Deshalb möchte ich, dass die Links zur Jungscharwerkstatt in diesem Dokument als Werbung stehen bleiben.

Ich habe mich für die CC BY-NC-ND 4.0 Lizenz entschieden. Ihr dürft dieses Dokument unter folgenden Bedingungen teilen:

- Namensnennung: Seid so fair und lasst die Links zur Jungscharwerkstatt unverändert
- Nicht kommerziell: Verschenken ist in Ordnung. Verkaufen nicht
- Keine Bearbeitungen: Wenn ihr etwas findet, das euch nicht gefällt, kontaktiert mich über Jungscharwerkstatt.de. Eventuell passe ich etwas an. Aber von euch veränderte Versionen dieses Dokuments sind nicht zulässig.

Das klingt jetzt alles ziemlich streng, aber genau genommen habt ihr mehr legale Freiheiten, als mit den meisten gekauften Spielen.

Die ausführlichen Regeln findet ihr unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

## DIY

PS: Falls ihr zusätzliche Karten im gleichen Stil erstellen möchtet: Hier der Prompt und die Einstellungen bei [Imagine](#). Das fett gedruckte durch eure Wünsche ersetzen.

Ich freue mich, wenn ihr mir neu entstandene Karten zukommen lasst. Gegebenenfalls kann ich auch weitere Rollen von euch übernehmen.

**male mafia guy with revolver**, in the Background is a **small town at night**, Comic-style, Comic book style, thick black outlines, bold and expressive facial features, dramatic shading, no speech bubbles, action lines, vintage print textures, vibrant colors, Waist-up framing with a balanced, natural perspective; full-body composition from a medium distance, capturing the subjects upper body with surrounding environment details subtly in view, Natural light, warm and soft tones, golden hour glow, shadows cast naturally, ambient outdoor lighting, gentle highlights on surfaces, subtle reflections, earthy color palette

