

Sizilianische Gepflogenheiten



cocolino

Sizilianische Gepflogenheiten

Preview



Halte deine Freunde nahe bei dir, aber deine Feinde noch näher.”

- Michael Corleone

Infos
Spielanleitung
Einführungstext
Spielmaterialeien

Voranmerkungen zu diesem Preview

Kriminellen Tag allerseits,

auf den folgenden Seiten erhalten Sie einen Einblick in unsere Krimidinner Party „Sizilianische Gepflogenheiten“ für 16-20 Personen. Die kleinere Version des Spiels (11-15 Personen) funktioniert nach dem gleichen Prinzip, enthält aber fünf Charaktere weniger. Dieses Preview zeigt Ihnen die komplette Spielanleitung inklusive aller Spielmaterialien.

Keine Angst! Sie erfahren keine Geheimnisse und können das Spiel nach dem Lesen dieses Previews bedenkenlos spielen. Einige Passagen haben wir deswegen geschwärzt oder abgeändert. Die Charakterbeschreibungen, die Hinweise und die Auflösung müssen wir Ihnen aus diesem Grund leider auch noch vorenthalten.

Viel Spaß und kriminelle Energien!

Ihr Cocolino Verlag

Sizilianische Gepflogenheiten

Mit der Rückkehr des Friedens in Sizilien tauchen im verträumten Ort Corleone die altbekannten Gesichter der einflussreichen Mafiafamilien wieder auf, denn es ist höchste Zeit, das profitable Geschäft mit Waffen, Drogen und Schutzgelderpressungen neu aufzubauen. Neben den alt eingesessenen Mafiosi wittern aufstrebende Familien Morgenluft und hoffen, durch gut geölte Beziehungen in die Politik und noch besser geölte Maschinenpistolen neuen Einfluss zu gewinnen. Und so treffen auf der Geburtstagsfeier der Wirtin Maria im Restaurant „Valle dei Templi“ eine bunte Mischung aus rücksichtslosen Mafiosi und einflussreichen Gästen zusammen, von denen nicht wenige den einen oder anderen Gast am liebsten mit einem Zementblock am Bein im Meer versenken würden...

Neben köstlichem (italienischem) Essen steht an diesem Abend ein Mord auf der Speisekarte und sowohl Täter als auch Opfer befinden sich unter den anwesenden Gästen.

Niemand kann an diesem Abend sicher sein, lebendig nach Hause zu gehen, aber jeder wird die Chance bekommen, den Fall zu lösen.

Veranstalten Sie eine spannende Krimidinner Party

Herzlichen Dank, dass Sie sich für eine Krimidinner Party aus dem Cocolino Verlag entschieden haben!

Bei unseren Krimidinner Partys schlüpfen Sie gemeinsam mit Ihren Gästen in verschiedene Rollen und ermitteln in einem spannenden Mordfall. Unsere Krimidinner Partys sind so gestaltet, dass alle Gäste eine aktive Rolle im Spiel einnehmen **und auch Sie als Gastgeber oder Gastgeberin mitspielen** können. Dabei hat jeder Mitspieler und jede Mitspielerin neben einem Motiv auch weitere dunkle Geheimnisse und wird schnell in Verdacht geraten.

Wenn Sie bereits Krimidinner-Fan sind und schon verschiedene Krimidinner für kleinere Gruppen ausprobiert haben, dann werden Sie viele Facetten eines klassischen Krimidinner bei unseren Krimidinner Partys wiedererkennen. Der Hauptunterschied besteht in der Anzahl der Mitspieler und Mitspielerinnen. **Unsere Krimidinner Partys sind speziell für größere Gruppen geschrieben.** Während klassische Krimidinner in einer gemeinsamen Gesprächsrunde gespielt werden, löst sich diese bei unseren Krimidinner Partys aufgrund der vielen Gäste auf. Es wird stattdessen in kleinen Gruppen diskutiert, heimlich geflüstert, es werden vertrauliche Gespräche unter vier Augen geführt oder auch mal vor allen Gästen Anschuldigungen vorgetragen. Während der Krimidinner Party steht die Interaktion der Spieler und Spielerinnen im Vordergrund – ideal für Teambuilding-Events und um sich besser kennen zu lernen. Außerdem hat jede Rolle im laufenden Spiel einen individuellen Auftrag zu erfüllen, mit dem gemeinsamen Ziel, am Ende den Mörder oder die Mörderin zu überführen.

Der Mord selber wird auch auf Ihrer Party stattfinden, und zwar etwa bei der Hälfte des Spiels. Das Opfer, welches vorher die Opferrolle spielte, übernimmt nach dem eigenen Tod die Rolle des zum Tatort gerufenen Kommissars und kann natürlich weiter mitspielen.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine verständliche Anleitung, wie Sie Ihre eigene Krimidinner Party ausrichten können. Eine Party, von der Ihre Gäste und Sie selber noch lange erzählen werden.

Die Charaktere

Maria Dutto – Die zielstrebige und selbstbewusste Besitzerin der Pizzeria „Valle dei Templi“ führt seit dem Tod ihres Vaters das Restaurant erfolgreich alleine weiter. Gerüchten zufolge ist sie auf der Suche nach einer passenden Partie.

Vito Morelli – Das unangefochtene Oberhaupt der Morelli-Familie glänzt durch sein politisches Geschick und schreckt auch vor Gewalt nicht zurück. Der lukrative Zigarettenschmuggel liegt in seinen Händen, seine Feinde fürchten ihn.

Carlo Dragna – Der Handlanger von Vito Morelli ist Experte für Knochenbrüche und Sprengstoffanschläge.

Franca Bonanno – Als Bestatterin in Sizilien verdient sich die lebensfrohe Herzensfrau mit mehr oder weniger illegalen Geschäften eine goldene Nase.

Capitano Bilotti – Die Brust des stolzen Polizeichefs von Corleone zieren Medaillen und Abzeichen, regelmäßig schwingt der Capitano Reden von Ethik und Moral. Er scheint selbst schon nicht mehr daran zu glauben.

Ricarda Trinizia – Die forsche Bauunternehmerin gerät schnell in Rage, wenn die Vergabe von öffentlichen Aufträgen trotz üppigen Einsatzes von Schmiergeldern nicht wie geplant verläuft.

Jack Goodman – Der ehemalige US-Soldat verfiel zuerst der sizilianischen Lebenskultur und dann den sizilianischen Mädchen. Jetzt ist er stellvertretender Polizeichef von Corleone.

Marcello Fornello – Der letzte Überlebende der einst mächtigen Fornello-Familie ist auf dem Weg zurück nach Sizilien und sinnt auf Rache.

Aurora Cuneo – Die mutige und unerschrockene Bürgermeisterin hat Korruption und Vetternwirtschaft den Kampf angesagt. Damit macht sie sich nicht nur Freunde.

Vincent Castellano – Als Besitzer des örtlichen Tabakladens verdient der gesetzte Senior ein stolzes Sümmchen am Zigarettenschmuggel während er den feinsten Tabak qualmt.

Simona Lecce – Als Oberhaupt der Lecce-Familie organisiert sie dank ihrer klugen Schachzüge den rasanten Aufstieg ihrer Familie.

Mario Morelli – Der Sohn des Mafiabosses Vito Morellis besticht eher durch seine Schießkünste als durch Klugheit und Voraussicht.

Toni Di Marco – Der Bauunternehmer hat schon lange keine Aufträge mehr an Land ziehen können und sehnt sich nach den guten alten Zeiten.

Sara Occhipinti – Obwohl sie selber keiner Mafiafamilie angehört, liebt sie das Spiel mit dem Feuer und nimmt nur Aufträge an, wenn diese Nervenkitzel und Adrenalin versprechen.

Dottore Veronica – Bei der redseligen Ärztin sind Patienten besser aufgehoben als Geheimnisse.

Marco Cuneo – Dem jungen Sohn der Bürgermeisterin stehen als angehender Richter vielfältige Verdienstmöglichkeiten offen.

Luca Lecce – Der talentierte junge Mafiosi unterstützt die Ambitionen seiner Mutter Simona Lecce im Kampf um Einfluss und Reichtum in Corleone.

Manuele Ferrara – Nur wenige wissen, dass der sanftmütige Koch des Restaurants Valle dei Templi nicht nur Spezialist für Risotto und Pizza ist.

Padre Angelo – Als erfahrener Beichtvater kennt der Pater fast alle Geheimnisse Corleones und hat ein einzigartiges Geschick entwickelt, die gebeichteten Informationen in Geld umzumünzen.

Grazia Morelli – Der Stern der einst populären Sängerin und Frau von Vito Morelli ist am Sinken. Mit Biss und Kampf versucht sie, ihren Ruf zu retten.

Welche Rollen bei 19 oder weniger Personen nicht vergeben werden, erfahren Sie im Abschnitt „Vorbereitungen: Verteilung der Charaktere“

Der Ablauf der Krimidinner Party

Die Gäste kommen an und schlüpfen direkt auf der Türschwelle in Ihre Charakterrollen.

Beim Eintreffen erhält jeder der Spieler und Spielerinnen einen Umschlag mit Informationen und Aufgaben. (Zuvor hat jeder Gast eine Rollenbeschreibung als Einladung erhalten)



Die Wirtin Maria hält eine kurze Rede an Ihre Gäste.

(Der Ablauf des Abends wird nochmal kurz erklärt)



Runde 1: Nun beginnen die Spieler sich untereinander auszutauschen und ihre Aufgaben zu erfüllen. Die Spieler lernen sich kennen und erfahren dabei die neusten Informationen.



Es geschieht ein Mord!

(Das Opfer spielt anschließend als Kommissar weiter.)



Runde 2: Der Kommissar stellt sich kurz vor und jeder Spieler und jede Spielerin erhält einen zweiten Umschlag mit weiteren Infos und Aufgaben.

(Die Spieler können nun untereinander weiterdiskutieren, Geheimnisse herausfinden, intrigieren und den Fall lösen.)



Der Kommissar präsentiert die gesammelten Beweisstücke.

(Diese werden von den Gästen inspiziert und es wird weiteren Spuren nachgegangen.)



Die Anklage! Jeder schreibt auf die „Anklagezettel“, welchen Charakter er des Mordes verdächtigt.

(Außerdem wird das beste Kostüm und die beste schauspielerische Leistung prämiert.)



Die Auflösung des Falls wird vorgelesen.

(eine ausführliche Beschreibung finden Sie unter „Spielanleitung“)

Häufig gestellte Fragen

Wie lange dauert ein Spiel?

Je nach Gruppe und Diskussionsfreude dauert das Spiel zwischen 3 und 4 Stunden.

Ab wie viel Jahren kann jemand mitspielen?

Wir empfehlen „Sizilianische Gepflogenheiten“ ab 12 Jahren. Falls in Ihrer Gruppe jüngere Kinder mitspielen, können wir gern etwas einfachere Rollen vorschlagen. Schreiben Sie uns dazu einfach eine kurze Email.

Soll ich mich verkleiden?

Natürlich ist Verkleiden kein Muss, aber Sie sollten es wirklich tun. Unsere Erfahrung zeigt, dass es dadurch viel lustiger wird und es einfacher fällt, in die entsprechenden Rollen zu schlüpfen. Weisen Sie bei der Einladung darauf hin, dass sich alle Gäste verkleiden sollen.

Wie wird der Mord geschehen?

Das Opfer erfährt nach der Ankunft aus seiner Rollenbeschreibung (im ersten Umschlag), dass es den Abend nicht überleben wird. Nach der ersten Runde, wenn alle Anwesenden ihre Aufgaben erfüllt haben, schaltet das Opfer kurz das Licht aus. In diesem Moment wird ein Schuss (lauter Knall) abgegeben und das Opfer sackt in sich zusammen. (Alternativ können Sie dies auch bei angeschaltetem Licht machen.) Nach dem Tod spielt das Opfer als Kriminalkommissar weiter. Die Anweisungen dazu erhält der Spieler im zweiten Umschlag. Dieser Umschlag trägt den Namen des (bereits toten) Charakters.

Wie viel Vorbereitungszeit sollte ich einplanen?

Wie bei allen unseren Krimidinnern können Sie relativ spontan losspielen, allerdings empfehlen wir, den Abend in Ruhe vorzubereiten, den Raum zu dekorieren und sich um ein passendes Essen zu kümmern. Die Vorbereitungszeit, die Sie unbedingt benötigen, um alle Unterlagen zu drucken, zu zerschneiden und zuzuordnen, beträgt ungefähr eine Stunde.

Kann ich als Gastgeber oder Gastgeberin mitspielen?

Natürlich! Allerdings müssen Sie beim Vorbereiten aufpassen, dass Sie keine der Rollenbeschreibungen und Hinweise lesen. Diese sind derart geschrieben, dass Sätze wie zum Beispiel „Sie sind die Mörderin“ im Fließtext versteckt und damit nicht auf dem ersten Blick zu lesen sind.

Wie erkläre ich meinen Gästen die Spielregeln?

Dazu können Sie einfach vor Spielbeginn die Seite „Ablauf der Krimidinner Party“ ausdrucken und mit Hilfe der Stichpunkte „Spielregeln erklären“ kurz erklären. Einige wichtige Erläuterungen befinden sich zusätzlich bei jedem Spieler im Dokument „Hinweise 1“. Halten Sie während des Spiels die Spielregeln in Reichweite (z.B. indem Sie dieses pdf auf ihr Handy/Tablet laden oder die entsprechenden Seiten ausdrucken), um Nachfragen beantworten zu können.

Die Vorbereitung

Sie können die Vorbereitungen für das Krimidinner der Ihnen zur Verfügung stehenden Zeit anpassen. Wenn Sie ein ausgefeiltes Menü vorkochen und den Raum liebevoll dekorieren, dauert die Vorbereitung länger, als wenn Sie sich beispielsweise das Essen liefern lassen. Planen Sie für das Drucken und Sortieren der Spielmaterialien bitte mindestens eine weitere Stunde Vorbereitungszeit ein.

Ausdrucken

Um das Spiel spielen zu können, müssen Sie nicht alle Seiten ausdrucken. Je nachdem, wie viele Personen mitspielen und ob Sie beispielsweise die Einladungen per Email oder in gedruckter Form per Post verschicken möchten, variiert die Anzahl der zu druckenden Seiten. Unsere Faustregel lautet: „Mindestanzahl der zu druckenden Seiten = Mitspieleranzahl x 3“.

Zur Not kann auch ein Handy oder ein Tablet den Ausdruck einzelner (verloren gegangener) Seiten ersetzen. Wenn Sie als Gastgeber/in mitspielen möchten, dürfen Sie die Dokumente „Hinweise“, „Auflösung“ und die Charakterbeschreibungen der anderen Personen natürlich nicht lesen.

Hinweise vorbereiten

Im Dokument „Hinweise und Beweismittel“ finden Sie die Hinweise der 1. Runde und der 2. Runde. Jede Rolle im Spiel hat jeweils zwei Hinweiszettel. Drucken Sie die Hinweise aus und ordnen Sie diese den entsprechenden Rollen zu. Am besten funktioniert dies, wenn Sie für jede Rolle zwei Umschläge bereithalten, die Sie mit dem Namen des Charakters beschriften. Haben Sie keine Umschläge parat, können Sie die Hinweisblätter einzeln aufrollen, mit etwas Schnur umbinden und den Namen außen auf das Papier schreiben.

Legen Sie bei den folgenden Rollen zusätzlich einen „Beweis“ in den Umschlag der Runde 2. Bitte lesen Sie dabei nicht die auf den Beweisen geschriebenen Texte.

Beweis 1 bei [REDACTED]
Beweis 2 bei [REDACTED]
Beweis 3 bei [REDACTED]
Beweis 4 bei [REDACTED]

Namenskarten

Weiter unten in diesem Dokument finden Sie die Namenskarten der einzelnen Charaktere. Die Karten dienen der einfacheren Identifikation der Mitspieler und Mitspielerinnen. Schneiden Sie die Karten einfach aus und heften Sie dies mit Klebeband oder einer Sicherheitsnadel an die Kleidung.

Schmiergeld

Als Mafiosi wird gerne auch mal der ein oder andere Schein benutzt, um die Mühlen des Systems zu ölen oder die ein oder andere Information aus den Gesprächspartnern zu kitzeln. Das Schmiergeld finden Sie weiter unten im Dokument. Jeder Spieler erhält am Anfang des Spiels 2 Scheine im Umschlag „1. Runde“ und nochmal 1 Schein in Umschlag „2. Runde“. Dazu müssen Sie die Seite evtl. mehrmals ausdrucken. Alternativ können Sie auch einfach Spielgeld (z.B. aus Monopoly) benutzen.

Am Ende des Spiels bekommt der korrupteste Spieler, der am meisten Geld anhäufen konnte, eine extra Auszeichnung.

Anschuldigungskarten

Wenn alle Hinweise ausdiskutiert und alle Beweise präsentiert sind, ist es Zeit, über den Mörder abzustimmen. Dazu dienen die Anschuldigungskarten, verteilen Sie diese unter den Gästen. Neben der Vermutung des Täters werden auch das schönste Kostüm und die beste schauspielerische Leistung prämiert.

Das Essen

Sie haben die Wahl, ob Sie die Krimidinner Party mit Dinner oder eher im Stile einer Cocktailparty veranstalten. Da während des Spiels viel in kleinen Gruppen und heimlich unter vier Augen diskutiert wird, empfehlen wir, Fingerfood zu reichen, das während des Spiels gegessen werden kann. Wenn Sie ein Menü servieren möchten, können Sie das auch gerne tun, achten Sie aber darauf, dass dieses den Spielfluss nicht stört. Die Essensauswahl können Sie selber bestimmen, jedoch empfehlen wir thematisch passend ein italienisches Menü. Wie viel Aufwand Sie betreiben, ist Ihnen überlassen – unsere Krimipartys werden mit Pizza vom Lieferservice gespielt, aber auch mit ausgeklügelten kulinarischen Exzessen. Wenn Sie selber mitspielen möchten (was wir empfehlen), sollte die Essens-Präparation allerdings nicht zu lange dauern, da sich sonst das Spiel in die Länge zieht. Hier eine Idee, wie das mörderische Menü des Abends aussehen könnte:

Zeitpunkt	Gang	Speise/Getränk
Ankunft der Gäste	Willkommensdrink	Ein Cinzano als Aperitif
Während der 1. Runde	Vorspeisenbuffet	Antipasti-Vorspeisenplatte
Während der 2. Runde (Nach dem Mord)	Hauptspeise	Focaccia und Bruchetta als Fingerfood oder Lasagne (gut vorzubereiten), italienischer Wein
Nach der Auflösung	Dessert	Tiramisu (gut vorzubereiten)

Deko

Schön dekoriert macht das Krimidinner doppelten Spaß. Genauso wie beim Essen setzen Sie hier die Standards und entscheiden, wie viel Zeit Sie in die Dekoration stecken. Unsere Erfahrung zeigt, dass es sich lohnt, eine passende Atmosphäre zu schaffen, um damit den Krimidinner-Abend noch einzigartiger zu machen.

Verteilung der Charaktere

Weisen Sie jedem Mitspieler und jeder Mitspielerin eine Charakterrolle im Spiel zu. Lesen Sie dazu nicht die Charakterprofile, sondern nutzen Sie die Kurzbeschreibung weiter oben im Dokument.

Anfängern raten wir, die Rollen ähnlich der Eigenschaften und des Alters der Charaktere zu vergeben. Profis und Personen mit guten Schauspielfertigkeiten finden oft Freude daran, gegensätzliche Charaktere spielen. Natürlich können männliche und weibliche Rollen frei an beide Geschlechter verteilt werden. Für den Gastgeber bzw. die Gastgeberin empfehlen wir die Rolle von Maria, der Restaurantbesitzerin. Dieses Spiel ist für mindestens 16 Personen konzipiert und enthält 4 optionale Rollen, die genauso ins Geschehen verstrickt sind. Bei weniger als 20 Spielern werden folgende Rollen nicht vergeben: [REDACTED] (bei 19 oder weniger Spielern), [REDACTED] (bei 18), [REDACTED] (bei 17) und [REDACTED] (bei 16).

Die Einladungen

Wenn Sie die Rollen verteilt haben, schicken Sie die fertig erstellten Einladungen per E-Mail oder per Post an Ihre Gäste. Die Einladungen enthalten die Charakterbeschreibung, kurze Hinweise zum Ablauf des Abends und die Zeitung „Gazetta del Sicilia“. Bitten Sie die Gäste um eine verbindliche Zusage, denn schließlich ist es für das Spiel wichtig, dass jeder Charakter auftaucht.

Ein oder mehrere Gäste sagen spontan ab

Keine Sorge, Sie können trotzdem spielen, solange Sie über der Mindestspieleranzahl bleiben. Tauschen Sie die Rolle des Gastes, der spontan abgesagt hat, mit einem Gast, der „optionalen“ Rolle spielt (siehe oben). Informieren Sie diesen so schnell wie möglich, damit er sich noch auf die Rolle vorbereiten kann.

Es kann vorkommen, dass aufgrund einer Absage alle Hauptrollen besetzt sind, aber die Reihenfolge der optionalen Rollen nicht mehr stimmt. In diesem Fall müssen Sie die Rollen nicht noch einmal tauschen. Das Spiel läuft dann minimal unrunder, aber nicht schlimm.

Sie können dieses Spiel im Notfall auch mit 15 Personen spielen, es entfällt dann zusätzlich die Rolle von [REDACTED]

Die Checkliste

Weiter hinten in diesem Dokument finden Sie eine übersichtliche Checkliste für die einfache Vorbereitung. So können sie nichts vergessen.

Spielanleitung

Der Ablauf des Krimidinner:

0. Akt: Vor dem eigentlichen Abend

Alle Spieler und Spielerinnen haben bereits vor dem Abend ihre Einladung erhalten, ihr Charakterprofil gelesen und sich auf den Abend gefreut.

1. Akt: Die Ankunft der Gäste

Die Gäste kommen an und schlüpfen direkt auf der Türschwelle in ihre Charakterrollen. Geben Sie jedem Gast den Umschlag „Hinweise 1“. Dieser darf direkt geöffnet und gelesen werden.

Jetzt ist der perfekte Moment für einen Willkommensdrink.

2. Akt: Die Einleitung

Sobald alle Gäste erschienen sind, hält Maria, die Wirtin, eine kurze Rede an Ihre Gäste. Der Ablauf des Abends wird nochmal kurz erklärt, dann geht es los.

Gleichzeitig kann hier das Vorspeisenbuffet eröffnet werden.

3. Akt: Die erste Runde

Nun beginnen die Spieler und Spielerinnen, sich in lockerer Atmosphäre untereinander auszutauschen und ihre Aufgaben zu erfüllen. Die Spieler lernen sich kennen und erfahren dabei die neusten Informationen. Diese Runde dauert ungefähr 40-60 Minuten.

4. Akt: Es geschieht ein Mord!

Nachdem das Opfer (es weiß aus Hinweis 1, dass es das Opfer ist,) und alle weiteren Spieler ihre Aufgaben erfüllt haben, geschieht der Mord. Das Opfer schaltet kurz das Licht aus, es gibt einen Knall, und wenn die Lichter wieder angehen, liegt er oder sie tot auf dem Boden.

Tipp: Halten Sie etwas weißes Klebeband bereit und markieren Sie die Umriss des Toten.

5. Akt: Die Untersuchung

Das Opfer steht nun wieder auf, geht kurz aus dem Zimmer und kehrt als Kommissar Giorgio Falcone wieder. Das klappt besonders gut, wenn Sie eine Schirmmütze, eine (Sonnen)-Brille und evtl. ein kariertes Sakko bereithalten, so dass das Opfer schnell in die neue Rolle schlüpfen kann.

6. Akt: Die zweite Runde

Nun erhält jeder Spieler und jede Spielerin den zweiten Umschlag (Hinweise 2) mit weiteren Infos und Aufgaben. Zu Beginn hält der neu eingetroffene Kommissar (er spielte vorher das Opfer) eine kurze Rede. (zu finden in diesem Dokument). Danach können die Spieler untereinander weiterdiskutieren, Geheimnisse herausfinden und den Fall lösen. Dies dauert ungefähr 40-60 Minuten, *während dieser Runde können Sie den Hauptgang servieren.*

7. Akt: Die Beweise werden präsentiert

Sobald der Kommissar alle Beweisstücke (diese hatten manche Personen mit im Umschlag „Hinweise 2“) zusammengetragen hat, legt er diese auf einem Tisch aus und erklärt sie kurz. Anschließend können die Beweise von den Gästen genauestens inspiziert und diskutiert werden. Nun sollten auch die letzten noch nicht erfüllten Aufgaben ausgeführt werden (mindestens weitere 30 Minuten).

8. Akt: Die Anklage!

Wenn alle Informationen ausgetauscht und alle Aufgaben erfüllt sind, teilen Sie die „Anschuldigungskarten“ aus. Jeder Spieler schreibt nun auf, welchen Charakter er des Mordes verdächtigt.

9. Akt: Die Auflösung

Geben Sie den Umschlag mit der Auflösung an den Kommissar und bitten Sie ihn, diese zu verlesen. Außerdem werden das beste Kostüm, die beste schauspielerische Leistung und das korrupteste Verhalten (die Person mit dem meisten Schmiergeld) prämiert. *Nun ist die perfekte Zeit für Nachtisch.*

Die Verteilung der Charaktere

Charakter	Wird gespielt von
Maria Dutto (am besten von der Gastgeberin/ dem Gastgeber gespielt)	
Vito Morelli	
Carlo Dragna	
Franca Bonanno	
Capitano Bilotti	
Ricarda Trinizia	
Jack Goodman	
Marcello Fornello	
Aurora Cuneo	
Vincent Castellano	
Simona Lecce	
Mario Morelli	
Toni Di Marco	
Sara Occhipinti	
Dottore Veronica	
Marco Cuneo	
Luca Lecce	
Manuele Ferrara	
Padre Angelo	
Grazia Morelli	

Welche Rollen bei 19 oder weniger Personen nicht vergeben werden, erfahren Sie im Abschnitt „Vorbereitungen: Verteilung der Charaktere“.

Checkliste

Hinweis: Dieses Spiel kann auch mit kurzer Vorbereitungszeit (ca. 1-2 Stunden) gespielt werden, allerdings empfehlen wir, die Vorbereitung deutlich früher zu beginnen.

Etwa ein bis vier Wochen vor dem Spiel:

- Laden Sie Ihre Gäste ein und bitten Sie um eine verbindliche Zusage („Save the date“)

Etwa ein bis zwei Wochen vor dem Spiel:

- Weisen Sie allen Gästen, die zugesagt haben, eine Charakterrolle zu (und notieren Sie diese auf dem Blatt „Verteilung der Charaktere“)
- Verschicken Sie die Einladungen, bestehend aus:
 1. Dem „Einladungsschreiben“
 2. Der „Gazetta del Sicilia“ (2 Seiten)
 3. Der „Charakterbeschreibung“
- Erstellen Sie eine Einkaufsliste und planen Sie Essen und Trinken
- Optional: Besorgen Sie kleine Präsente (z. B. eine Flasche Wein) für die Prämierung des korruptesten Spielers, des besten Kostüms und der besten schauspielerischen Leistung
- Überlegen Sie sich ein eigenes Kostüm

Vor dem Spiel:

- Essen vorkochen
- Zimmer und Buffet im Stile des Krimidinner dekoriert
- Fotoapparat bereitlegen
- Namenskarten ausdrucken und ausschneiden, Klebeband oder Sicherheitsnadel zum Anstecken bereithalten (in diesem Dokument)
- Schmiergeld ausdrucken, ausschneiden und zurechtlegen (in diesem Dokument)
- Beweise ausdrucken (in diesem Dokument)
- Anschuldigungs-Karten ausdrucken, ausschneiden und zurechtlegen (in diesem Dokument)
- „Ablauf der Krimidinner Party“ (in diesem Dokument) ausdrucken und Spielregeln zum Nachschlagen parat halten
- „Gazetta del Sicilia“ einmal ausdrucken und zum Nachlesen parat halten (in diesem Dok.)
- „Einleitungsrede“ ausdrucken und bereitlegen (in diesem Dokument)
- „Rede vor Beginn der 2. Runde“ ausdrucken und bereitlegen (in diesem Dokument)
- „Auswertung des Spiels“ ausdrucken
- „Zertifikat für das beste Kostüm“, „Zertifikat für die beste schauspielerische Leistung“ und „Zertifikat für den korruptesten Spieler“ ausdrucken (in diesem Dokument)
- „Hinweise“ ausdrucken
- Umschläge „Runde 1“ für jeden Gast vorbereiten (inklusive Schmiergeld)
- Umschläge „Runde 2“ für jeden Gast vorbereiten (inklusive Schmiergeld und evtl. Beweise – alles in diesem Dokument)
- „Auflösung“ ausdrucken und in einen eigenen Umschlag legen (eigenes Dokument)
- Weißes Klebeband bereithalten, um die Konturen des toten Opfers nachzuziehen (optional)
- Verkleidung für das Opfer herausuchen, damit es sich nach seinem Tod schnell als Kommissar umkleiden kann (z. B. eine Brille, eine Schirmmütze, ein kariertes Sakko etc.)

Spielregeln erklären

Bitte erklären Sie zuerst kurz den anwesenden Gästen die Regeln. Folgende Punkte sind wichtig:

- Schildern Sie den Ablauf des Spiels. Nutzen Sie dafür einfach die Seite „Der Ablauf der Krimiparty“ weiter oben in diesem Dokument.
- Die Hinweise und Aufträge aus den Umschlägen sollten vollständig erledigt werden. Alle den Charakteren bekannten Informationen können für Schmiergeld oder im Austausch gegen Geheimnisse weitergegeben werden, sofern dies nicht eindeutig anders gekennzeichnet ist.
- Sollte eine Information nicht in den Hinweisen stehen, darf und soll entsprechend der eigenen Rolle und Ziele improvisiert werden.
- Opfer und Täter sind unter uns. In der ersten Runde weiß nur das Opfer, dass es am Ende der Runde sterben wird und bekommt spezielle Instruktionen. Der Mörder selbst erfährt erst in der zweiten Runde von seiner Tat.
- Es kann passieren, dass jemand einen Fehler macht, das ist natürlich nicht schlimm. Wenn es im Verlauf des Spiels auffällt, sollten jedoch die getätigten Aussagen schnellstmöglich widerrufen werden.

Diese Einleitungsrede wird anschließend von der Wirtin Maria Dutto zu Spielbeginn vorgetragen.

Einleitungsrede

Liebe Gäste,

ich möchte euch ganz herzlich zu meiner Geburtstagsparty willkommen heißen! Denn auch wenn sich die Sonne durch dem Tod meines Vaters verdunkelt hat und derzeit wenig Licht mein Leben erhellt, habe ich mich entschlossen, meinen Geburtstag mit euch zu feiern. Unser Familienrestaurant „Valle dei Templi“ führe ich selbstverständlich auf höchstem Niveau weiter und für das leibliche Wohl ist heute Abend bestens gesorgt.

Manche von euch werden sich gewundert haben, dass ich so kurz nach dem Tod meines Vaters eine Party veranstalte. Aber dies hat einen Grund: Ich habe heute Abend alle bedeutenden und mächtigen Personen von Corleone eingeladen und möchte einen jeden von euch bitten, mir im Laufe des Abends zu helfen, den Mörder meines Vaters ausfindig zu machen. Denn das größte Geburtstagsgeschenk ist für mich die Gerechtigkeit. Möge sie heute Abend wiederhergestellt werden.

Aber nun genug der Rede! Lasst uns an diesem wunderschönen Ort einen Abend feiern, an den wir uns noch lange zurückerinnern werden...

(Nun geht es los: Lernen Sie die anderen Anwesenden kennen und erfüllen Sie die Aufgaben)

Rede vor Beginn der 2. Runde

Diese Rede wird vom Kommissar Giorgio Falcone gehalten. (Diese Rolle wird am Anfang nicht vergeben, sondern vom Opfer nach seinem Tod weiter gespielt.) **Bitte lesen Sie die Rede nicht vor dem Spiel**, da sie Geheimnisse enthält.

[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

(Im Preview geschwärzt)



Herzliche Einladung zur Krimidinner Party „Sizilianische Gepflogenheiten“



Gemeinsam mit dir wollen wir ins Sizilien der 50er Jahre eintauchen, in eine Welt voller gerissener Mafiosi und korrupter Beamter – und dabei einen tollen Abend erleben. Dazu schlüpft jeder von uns in eine spannende Rolle, doch Vorsicht – denn neben köstlichem Essen steht auch ein Mord auf der Speisekarte. Niemand kann an diesem Abend sicher sein, lebendig nach Hause zu gehen, aber jeder wird die Chance bekommen, den Mordfall zu lösen.

Bitte nimm dir ein bisschen Zeit für die Vorbereitung der Feier, damit allen Gästen der Abend noch lange in Erinnerung bleiben wird.

Bitte lies deine Charakterbeschreibung durch.

Darin findest du alle Informationen, die du für die Krimidinner Party benötigst, du erfährst, welche Rolle du spielst, und lernst deine persönlichen Geheimnisse kennen. Wenn du möchtest, kannst du dir vor der Party bereits ein paar passende Sätze zurechtlegen und deine Mimik im Spiegel üben.

Verrate nichts von dem, was du gelesen hast.

Nur deinen Namen und deinen Beruf darfst du preisgeben, behalte den Rest bitte für dich.

Bitte verkleide dich entsprechend deiner Rolle.

In deiner Rollenbeschreibung findest du Hinweise, welche Kleidung zu deinem Charakter passt. Dein Outfit muss nicht genau der Beschreibung entsprechen – nimm dir einfach ein bisschen Zeit und feile an deinem 50er-Jahre-Kostüm. So fällt es dir auf der Party leichter, in deine Rolle zu schlüpfen.

Lies dir die Gazetta del Sicilia durch.

In der beigelegten Lokalzeitung findest du weitere Hintergründe über die Geschehnisse der letzten Tage. Keine Sorge, die Liste der eingeladenen Gäste musst du nicht auswendig können, aber es hilft, wenn du dir einen kurzen Überblick verschaffst.

Bis bald auf der Party!

Die Spielregeln erklären wir dir auf der Krimidinner Party, wenn du neugierig bist, wie unsere Krimidinner Party ablaufen wird, dann findest du auf www.cocolino-spieleverlag.de/krimidinner alle nötigen Infos.

Maria Dutto feiert Geburtstag trotz totem Vater



Das beliebte Restaurant „Valle dei Templi“ in Corleone

Die Geburtstagsfeier der stadtbekannten Restaurantbesitzerin Maria Dutto sorgt für Aufsehen. Wenige Tage nach der mutmaßlichen Ermordung ihres Vaters gab die junge Frau bekannt, in ihrer Pizzeria „Valle dei Templi“ eine Geburtstagsparty zu veranstalten. „Ich will ein deutliches Zeichen setzen, dass die Mörder es nicht schaffen werden, uns unterzukriegen.“, so die 28-jährige. Auf der Gästeliste stehen alle prominenten und einflussreichen Personen Corleones, wer genau auf der Feier anwesend sein wird, lesen Sie auf der nächsten Seite.

Pizzeriabesitzer Antonio Dutto tot aufgefunden

Der Restaurantbesitzer Antonio Dutto wurde vor zwei Tagen tot in einer der tiefen Schluchten unweit der Ortschaft Randazzo gefunden. „Wir ermitteln derzeit mit Hochdruck, um den Fall aufzuklären, so Polizeichef Capitano Bilotti.“

Marcello Fornello in Messina gesehen

Der vor einigen Monaten verstorbene und beerdigte Mafiaboss Marcello Fornello wurde laut Zeugen am Hafen von Messina gesehen. Die Ermordung der Fornello-Familie hatte für großes Aufsehen gesorgt.

Auftrag zum Wiederaufbau der Kirche San Domenico neu vergeben

Nachdem die neu gewählte Bürgermeisterin Aurora Cuneo den Auftrag zum Wiederaufbau der Kirche an den Bauunternehmer Toni di Marco vergab und eine Liste der Bauunternehmer veröffentlichte, die versucht hatten, sie zu bestechen, wurde der Auftrag nun neu vergeben. Ricarda Trinizia, die auch auf der Liste der angeblich korrupten Unternehmerinnen steht, verkündete gestern Abend, nachträglich den Zuschlag bekommen zu haben. Der Pfarrer von Corleone, Padre Angelo, zeigte sich von den Turbulenzen wenig beeindruckt: „Mir liegt



Ruine der Kirche San Domenico

einzig und alleine am Herzen, dass die verfallene Kirche San Domenico originalgetreu wieder aufgebaut wird, damit unsere Gemeinde ein würdiges Gotteshaus erhält.“ Die Bürgermeisterin stand für eine Stellungnahme nicht zur Verfügung.

Gazetta del Sicilia

Insiderinfo - Wer kommt zur großen Geburtstagsfeier?

Die Gästeliste der Geburtstagsfeier von Maria Dutto liest sich wie das Who-is-who der Stadt. Aber auch einige Überraschungsgäste sind eingeladen. Die Gazetta del Sicilia stellt Ihnen die geladenen Gäste vor:

Maria Dutto - Die zielstrebige und selbstbewusste Besitzerin der Pizzeria „Valle dei Templi“ führt seit dem Tod ihres Vaters das Restaurant erfolgreich alleine weiter. Gerüchten zufolge ist sie auf der Suche nach einer passenden Partie.

Vito Morelli - Das unangefochtene Oberhaupt der Morelli-Familie glänzt durch sein politisches Geschick und schreckt auch vor Gewalt nicht zurück. Der lukrative Zigarettenschmuggel liegt in seinen Händen, seine Feinde fürchten ihn.

Carlo Dragna - Der Handlanger von Vito Morelli ist Experte für Knochenbrüche und Sprengstoffanschläge.

Franca Bonanno - Als Bestatterin in Sizilien verdient sich die lebensfrohe Herzensfrau mit mehr oder weniger illegalen Geschäften eine goldene Nase.

Capitano Bilotti - Die Brust des stolzen Polizeichefs von Corleone zieren Medaillen und Abzeichen, regelmäßig schwingt der Capitano Reden von Ethik und Moral. Er scheint selbst schon nicht mehr daran zu glauben.

Ricarda Trinizia - Die forsche Bauunternehmerin gerät schnell in Rage, wenn die Vergabe von öffentlichen Aufträgen trotz üppigen Einsatzes von Schmiergeldern nicht wie geplant verläuft.

Jack Goodman - Der ehemalige US-Soldat verfiel zuerst der sizilianischen Lebenskultur und dann den sizilianischen Mädchen. Jetzt ist er stellvertretender Polizeichef von Corleone.

Marcello Fornello - Der letzte Überlebende der einst mächtigen Fornello-Familie ist auf dem Weg zurück nach Sizilien und sinnt auf Rache.

Aurora Cuneo - Die mutige und unerschrockene Bürgermeisterin hat Korruption und Vetternwirtschaft den Kampf angesagt. Damit macht sie sich nicht nur Freunde.

Vincent Castelano - Als Besitzer des örtlichen Tabakladens verdient der gesetzte Senior ein stolzes Sümmchen am Zigarettenschmuggel während er den feinsten Tabak qualmt.

Simona Lecce - Als Oberhaupt der Lecce-Familie organisiert sie dank ihrer klugen Schachzüge den rasanten Aufstieg ihrer Familie.

Mario Morelli - Der Sohn des Mafiabosses Vito Morellis besticht eher durch seine Schießkünste als durch Klugheit und Voraussicht.

Toni Di Marco - Der Bauunternehmer hat schon lange keine Aufträge mehr an Land ziehen können und sehnt sich nach den guten alten Zeiten.

Sara Occhipinti - Obwohl sie selber keiner Mafiafamilie angehört, liebt sie das Spiel mit dem Feuer und nimmt nur Aufträge an, wenn diese Nervenkitzel und Adrenalin versprechen.

Dottore Veronica - Bei der redseligen Ärztin sind Patienten besser aufgehoben als Geheimnisse.

Marco Cuneo - Dem jungen Sohn der Bürgermeisterin stehen als angehender Richter vielfältige Verdienstmöglichkeiten offen.

Luca Lecce - Der talentierte junge Mafiosi unterstützt die Ambitionen seiner Mutter Simona Lecce im Kampf um Einfluss und Reichtum in Corleone.

Manuele Ferrara - Nur wenige wissen, dass der sanftmütige Koch des Restaurants Valle dei Templi nicht nur Spezialist für Risotto und Pizza ist.

Padre Angelo - Als erfahrener Beichtvater kennt der Pate fast alle Geheimnisse Corleones und hat ein einzigartiges Geschick entwickelt, die gebeichteten Informationen in Geld umzumünzen.

Grazia Morelli - Der Stern der einst populären Sängerin und Frau von Vito Morelli ist am Sinken. Mit Biss und Kampf versucht sie, ihren Ruf zu retten.

Maria Dutto

Besitzerin des Valle
dei Templi

Vito Morelli

Oberhaupt der Morelli-
Familie

Carlo Dragna

Rechte Hand von Vito
Morelli

Franca Bonanno

Bestatterin

Capitano Bilotti

Polizeichef

Ricarda Trinizia

Bauunternehmerin

Jack Goodman

stellvertretender
Polizeichef

Marcello Fornello

Oberhaupt der
Fornello-Familie

Aurora Cuneo

Bürgermeisterin

Vincent Castellano

Besitzer des
Tabakladens *Fumo di
Sigaretta*

Simona Lecce

Oberhaupt der Lecce-
Familie

Mario Morelli

Sohn von Vito Morelli

Toni Di Marco

Bauunternehmer

Sara Occhipinti

Neue Liebe von Vito
Morelli

Dottore Veronica

Ärztin

Marco Cuneo

Jura-Student und Sohn
der Bürgermeisterin

Luca Lecce

Sohn von Simona Lecce

Manuele Ferrara

Koch im
Valle dei Templi

Padre Angelo

Katholischer Priester

Grazia Morelli

Sängerin und Frau von
Vito Morelli

Schmiergeld

Jeder Spieler und jede Spielerin erhält im ersten Umschlag 2 Scheine und im zweiten Umschlag nochmal 1 Schein Schmiergeld. Dazu diese Seite entweder öfter ausdrucken oder eigenes Spielgeld (z. B. aus Monopoly) benutzen. Aber Achtung: Es kann sein, dass der ein oder andere Schein zerrissen wird.



Anschuldigungskarten

Teilen Sie am Ende des Spiels an jeden Spieler und jede Spielerin eine Anklagekarte aus. Dafür müssen Sie diese Seite mehrmals ausdrucken.

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift (Charakter): _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift (Charakter): _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift (Charakter): _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift (Charakter): _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift (Charakter): _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift (Charakter): _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift (Charakter): _____

Anklage!

Ich bezichtige _____ des Mordes!

Meine Stimme für das beste Kostüm geht an:

Und für die beste schauspielerische Leistung an:

Mein Schmiergeld-Kontostand: _____

Unterschrift (Charakter): _____

Beweis #1 – Beispiel (anders als im Original)

Beschreibung: Elfenbein-Dolch , vermutlich die Tatwaffe

Fundort: Busch vor dem Restaurant, gefunden von Simona Lecce



Beweis #2 – Beispiel (anders als im Original)

Beschreibung: Polizeiakte Padre Angelo
Herkunft: Ausgestellt von Capitano Bilotti



Datum: 20.11.1954

Vorwurf der Erpressung, Verhaftung
des Verdächtigen, P.A. beteuert
Unschuld, Entlassung am nächsten Tag

Datum: 25.12.1954

Hauptverdächtiger im Fall
„Weihnachtsmorde“, Festnahme,
Einstellung der Ermittlungen am
29.12., Entlassung

Datum: 05.05.1955

Kirchendurchsuchung, Sicherstellung
von 520 Stangen Zigaretten im
Reliquienschrank, Vorladung,
Einstellung der Ermittlungen

Datum: 03.10.1955

Verhaftung als Hauptverdächtiger im
Mordfall „Antonio Dutto“, Freilassung
aus Mangel an Beweisen am Folgetag.

Polizeiakte Padre Angelo, Seite 27

Beweis #3 – Beispiel (anders als im Original)

Beschreibung: Testament von Grazia Morelli
Fundort: Im Mülleimer

Testament

Hiermit vermache ich,
Grazia Morelli, mein
gesamtes künstlerisches
und materielles Erbe
meinem Sohn Mario
Morelli. Mein Ehemann
Vito Morelli soll
ausdrücklich kein Erbe
erhalten.

G. Morelli



Auswertung des Spiels

Am Ende des Spiels können Sie diese Tabelle nutzen, um das beste Kostüm, die beste schauspielerische Leistung und den schmierigsten Spieler zu bestimmen.

Charakter	Bester Schauspieler	Beste Verkleidung	Schmiergeldstand
Beispielcharakter:			3000 Lira
Maria Dutto			
Vito Morelli			
Carlo Dragna			
Franca Bonanno			
Capitano Bilotti			
Ricarda Trinizia			
Jack Goodman			
Marcello Fornello			
Aurora Cuneo			
Vincent Castellano			
Simona Lecce			
Mario Morelli			
Toni Di Marco			
Sara Occhipinti			
Dottore Veronica			
Marco Cuneo			
Luca Lecce			
Manuele Ferrara			
Padre Angelo			
Grazia Morelli			

Urkunde

Diese Urkunde wird an _____ für die beste schauspielerische Leistung bei der Krimidinner Party „Sizilianische Gepflogenheiten“ verliehen. Du warst der Star des Abends, dein Auftreten und deine Verwandlungskunst wird noch lange in Erinnerung bleiben.



Ein Krimidinner aus dem Cocolino Verlag
www.cocolino-spieleverlag.de/krimidinner

cocolino

Urkunde

Diese Urkunde wird an _____ für das beste Kostüm bei der Krimidinner Party „Sizilianische Gepflogenheiten“ verliehen. An dein modisches Auftreten, deine Liebe zum Detail und deinen brillanten Stil wird man sich noch lange zurückerinnern.



Ein Krimidinner aus dem Cocolino Verlag
www.cocolino-spieleverlag.de/krimidinner

cocolino

Urkunde

Diese Urkunde wird an _____ für das Eintreiben von üppigen Mengen Schmiergeld auf der Krimidinner Party „Sizilianische Gepflogenheiten“ verliehen. Deine Liebe zur Korruption, dein Hang zur Vetternwirtschaft und dein unglaubliches Talent, aus jeder Situation ein paar Scheine Schmiergeld herauszuschlagen, machten dich zum Star des Abends.



Ein Krimidinner aus dem Cocolino Verlag
www.cocolino-spieleverlag.de/krimidinner

cocolino