

# Kampf um Palermo

## • Story:

2 Mafiabanden haben Sizilien unter sich aufgeteilt -  
Um Palermo streiten sie sich.

Täglich gibt es dort Gemetzel, man sieht z.B. in gewissen  
Viertel immer wieder am Morgen Mafiosi-Leichen von nächtlichen  
Schießereien.

Die Banden eringen sich deshalb: Das Blutvergießen muß  
ein Ende haben, Palermo gehört aufgeteilt!

Wer Palermo bekommt, das soll ein Zweikampf zwischen den  
Bossen entscheiden. Es wird vereinbart, daß jede Bande  
mit ihrer Delegation an einem ausgemachten Ort erscheint.

Zuvor müssen aber die drei Bosse aus dem Gefängnis befreit werden.

## • Aufteilung der Teilnehmer in 2 Mannschaften (= Banden)

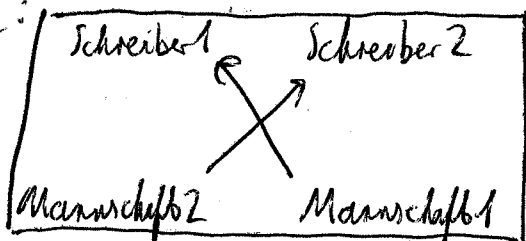
### • SPIEL 1:

In der Gefängnisbesuchsstunde muß den Bossen der Fluchtplan  
zugerufen werden.

(↳ großer Saal, an einem Ende die Gefangenen, am andern  
Ende die Besucher, getrennt durch mehrere Gitter -  
siehe auch "L'Étranger" von Albert Camus)

⇒ jede Mannschaft stellt einen Schreiber  
und jede Mannschaft bekommt vorbereiteten Text (am Besten verschieden)

Aufstellung:



jede Mannschaft bekommt  
gleichzeitig 2 Minuten  
Zeit, den Text zuzurufen.

Welcher Schreiber mehr  
versteht, hat gewonnen.

## • Spil 2: Einrahmen des Gefangnisbors

An einer Wand wird für jede Mannschaft 6 aufgeblasene Ballons ~~zur~~ befestigt.

An einer Bierbank wird ein Reißnagel od. Dartsperle befestigt.

stafelmäßiger Ablauf:

2 Leute einer Mannschaft schnappen sich die Bank, zerbrechen damit einen Ballon und legen die Bank wieder zum Start. Dann sind die nächsten beiden dran.

Sieger: die Mannschaft, die zum Zerbrechen von 5 Ballons schneller ist.

## • Spil 3 Die Bosse sind aus ihrer Zelle befreit, jitzt raus aus dem Gefangnis, ohne sich erwischen zu lassen.

Mannschaft 1 sitzt auf einer Seite eines Tisches. Vor dem Tisch ist eine Decke gespannt, so daß man von der anderen Seite nicht unter den Tisch sehen kann. Mannschaft 2 sitzt auf der anderen Seite des Tisches (Sicherheitsabstand!). Mannschaft 1 darf sich eine Münze hin- und hergeben. Einer aus Mannschaft 2 ruft "STOP!" Dann müssen alle aus M1 ihre Hände auf den Tisch knallen. M2 muß nun raten, unter welcher Hand die Münze ist. (2 Versuche). Falls Münze unter dem Tisch "vergessen" wird, Punkt für Mannschaft 2. Jede Hand von M1, die zu spät auf den Tisch geknallt wird, darf beim Raten von M2 ignoriert werden.

Nach einigen Durchgängen Mannschaftswechsel. Sieger ist, wer mehr Münzen erwischt.

## • Spil 4 Flucht über Dächer - sich keinen Fehltritt leisten

Raum in 2 Zonen aufteilen: weiße und schwarze Zone.

Leiter gibt Kommando: z.B. "WFTB-RECHTS". Das bedeutet "1

, daß man in der Weißen Zone auf dem rechten Fuß zu stehen hat. Wer das nicht macht, scheidet aus.

Steher ist, wer am Schluß übrig bleibt.

Ausplatzgründen sinnvoll, für jede Mannschaft interne Voraus-  
scheidung zu machen und dann die TOP3 gegeneinander antreten  
zu lassen.

-SPIEL 5/6 Jetzt ist das Quartier erreicht und es kann ausgespielt  
werden, welche Bande Palermo bekommt. 2 Beispielspiele:

höher oder niedriger je Mannschaft ein 52er Set Karten.

Die erste Karte wird aufgedeckt und gefragt, ob die nächste höher oder  
niedriger ist. Hat die Mannschaft recht, darf sie weiterhaben.

Wenn nicht: Start einer neuen Sequenz.

Sonderfall As: As ist höher/niedriger als jede andere Karte  
und umgekehrt.

Welches Team die längsten Satten schafft hat gewonnen.

Uppwertet werden pro Mannschaft die drei besten Satten.  
Asse werden dabei nicht mitgezählt.

• Zeitungslegen