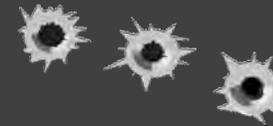


# DAS SPIEL II



**Waffen:** Traditionell sind im Herrenhaus keine Waffen erlaubt, an so einem Tag will man aber lieber auf Nummer sicher gehen. Zu Beginn des Spiels trägt jeder Bodyguard heimlich eine Pistole mit sich. Diese kann eine begrenzte Anzahl an Malen betätigt werden. Stirbt ein bewaffneter Charakter, kann ein anderer Spielercharakter in den Besitz der Waffe kommen.

Sobald ein Spieler seine/ihre Waffe benutzen möchte, zeigt dieser/diese auf einen anderen Spieler und schlägt mit flacher Hand laut auf die Tischplatte und ruft gleichzeitig laut BÄNG! Der anvisierte Spielercharakter, stirbt kurz darauf.

**Die Toten:** Ist ein Charakter im Verlaufe des Spiels getötet worden, wartet der entsprechende Spieler für etwa 2-3 Min und tritt dann von der Tafel zurück. Der/die „Tote“ kann weiterhin von außen das Spiel beobachten und auch noch Spielangebote einbringen. Dies geschieht dadurch, dass der entsprechende Spieler einem anderen Charakter als „Geist“ an gewisse Geheimnisse und/oder Begebenheiten aus der Vergangenheit durch Zuflüstern erinnern kann.

**Optional:** Wenn das eigentliche Spiel vorüber ist, können die Spieler in einer letzten Runde erzählen, wie ihr Charakter früher oder später sterben wird.

In einer abschließenden Reflexion sollen die Spieler\*innen darüber berichten, wie sie das Machtspiel zwischen den Charakteren wahrgenommen haben: Was war die Erwartung des Spielercharakters, wer der Don werden würde, zu Beginn? Wie und wieso hat sich das geändert/gewandelt? Wird sich der SC dem neuen Don unterordnen?

Ein Leichenschmaus auf *Italienisch*