Das große Mafia-Spiel

Dies ist ein Spiel für Jugendliche, bei dem "Mords"-Spaß vorprogrammiert ist! Jederzeit kann es soweit sein, dass einer deiner Freunde deine "Lebenszeit" erheblich verkürzt. Wer ist schneller? Wer ist cleverer?

Material

- für jeden Spieler einen kleinen Gegenstand (z.B. Party-Schaschlik-Spieße)
- pro Spieler ein kleines Papierzettelchen
- Liste mit allen Namen der Teilnehmer

Durchführung

- Zu Beginn faltet man kleine Papierzettelchen (pro Spieler eines). Auf eines der Zettelchen malt man ein Symbol (z.B. einen Stern). Die restlichen bleiben unbeschrieben. Jeder Spieler zieht einen Zettel. Er schaut ihn für sich an, zeigt ihn nicht den anderen. Der Spieler, der den Zettel mit Stern gezogen hat, ist der Polizist. Er gibt sich jedoch niemandem zu erkennen. Seinen Zettel behält er als Polizeimarke.
- Jeder Spieler erhält nun einen Gegenstand. Dieser Gegenstand ist die Waffe der Spieler, mit der sie andere "töten" können. Er ist gleichzeitig auch das Leben eines jeden Einzelnen.
- Ziel der Spieler ist es, zu überleben und als letzter Spieler übrig zu bleiben.

Folgende Szenarien sollen den Ablauf des Spiels erklären:

- **Szenario 1**: Spieler A kann Spieler B töten, indem er ihn mit seiner Waffe anstupst und sagt: "Getötet!" Spieler B muss nun Spieler A seinen Gegenstand, also sein Leben, abgeben und scheidet aus dem Spiel aus.

- **Szenario 2**: Zufällig sieht Spieler C wie Spieler A Spieler B tötet. Er sagt: "Ich habe dich gesehen!" Nun stirbt Spieler A, der sein Leben an Spieler C abgibt. Spieler B lebt weiter.

- **Szenario 3**: Spieler B versucht unwissentlich den Polizisten zu töten. Hat dieser seine Marke dabei, so zeigt er sie ihm. Spieler B kommt nun in den Arrest. Der Polizist nimmt ihm seine Waffe für eine Woche ab. In dieser Zeit kann Spieler B niemanden töten, aber selbst getötet werden. Nach der Woche bekommt Spieler B seine Waffe wieder zurück.

- **Szenario 4**: Spieler B versucht unwissentlich den Polizisten zu töten. Der Polizist hat aber seine Marke nicht bei sich. Er stirbt und gibt seinen Gegenstand Spieler B. Das Spiel geht nun ohne

Polizist weiter.

- **Szenario 5**: Spieler A, B und C verbünden sich, um gemeinsam den Polizisten umzubringen. Sie stupsen ihn alle gleichzeitig mit ihrer Waffe an. Die Marke hilft dem Polizisten in diesem Fall nichts. Er stirbt und gibt sein Leben an einen der anderen.
- *Generell gilt also*: Um den Polizisten (mit Marke) töten zu können, braucht es 3 Personen, die ihn gleichzeitig mit ihrer Waffe anstupsen.

- **Szenario 6**: Spieler A, B und C bringen gemeinsam den Polizisten um, werden dabei aber von Spieler D erwischt. Spieler A, B und C sterben nun alle drei.

- Dieses Spiel kann einen Tag, eine oder auch mehrere Wochen dauern. Je nachdem, wie schnell die Spieler sich gegenseitig "um die Ecke bringen".
- Das Spiel wird nicht nur während der Jugenstunde gespielt, sondern geht auch außerhalb der Gemeinde weiter. Trifft man sich unter der Woche zufällig auf der Straße und trägt seine Waffe bei sich, so hat man auch die Möglichkeit, den anderen "umzubringen".
- Die Spieler können untereinander auch Verträge und Päkte schließen, wenn sie das möchten.
- Einmal in der Woche (z.B. während der Jugendstunde) werden diejenigen, die in der zwischenzeit "gestorben" sind, aufgefordert, sich aus der Liste zu streichen. So behält man den Überblick, wer bereits tot ist und wer noch lebt.

Quellennachweis

- Titelbild: MariES