

Mafiosi

Spielanleitung

Mafiosi (oder auch "Mord in Palermo" oder "Werwölfe") ist ein Kartenspiel für bis zu 16 Personen! Es ist ein Kommunikations-, Reaktions-, Logik-, Konzentrations- und Nachtspiel. Wie man es spielt, erfährst Du hier!

**Die Karten kann man unter
<http://shop.grik.de> bestellen!**

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Spieleinstieg	3
Spielstart	3
Ziel des Spieles	3
Spielablauf	3
Spielende	4
Charaktere	5
Die zwei Gruppen	5
Bürger	5
Mafiosi	5
Spezialcharaktere	5
Der Mathematiker	5
Das kleine Mädchen	5
Hellseherin	6
Krankenschwester	6
Priester	6
Amor	6
Räuber	6
Dieb	6
Detektiv	7
Terrorist	7
Angsthase	7
Wolf	7
Freimaurer	7
Schutzengel	7
Spielabriss	8
Quellen	9

Lieber Jugendleiter,

"Mafiosi", "Mord in Palermo" oder auch "Mafia" nennt man dieses Spiel. Es ist eines der schönsten, aufregendsten und kurzweiligsten Spiele, die ich für Kinder, Jugendliche und selbst Erwachsene kenne. Zusätzlich zu dem Spielspaß kann man als Gruppenleiter dabei die Gruppensituation analysieren und den Teilnehmern auch einige der heute so wichtig gepriesenen Softskills automatisch vermitteln. Also ein tolles Spiel!

Vor dem ersten Spielen findet man die Regeln oft unverständlich und der Ablauf des Spiels ist nicht klar. Aber einfach eine Runde spielen und dabei die Spielanleitung parallel lesen, danach sind meist alle (oder zumindest die meisten) Unklarheiten beseitigt und man kann mit viel Spielspaß weitermachen.

Mafiosi kann man als Spiel nicht eindeutig einer typischen Spielkategorie zuweisen. Es ist ein Kommunikations-, Reaktions-, Logik-, Konzentrations- und Nachtspiel. Es kann in einem abgedunkelten Raum, abends am Lagerfeuer, im Zelt oder auch im Hellen mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen gespielt werden. Die Personenanzahl ist relativ beliebig. Allerdings sollten es, damit es für alle interessant bleibt, maximal 20 Mitspieler sein. Größere Gruppen kann man entsprechend aufteilen und selbst die Ausgeschiedenen können dann schon zusammen wieder eine eigene Runde starten.

Wir freuen uns über Rückmeldungen zu dem Spiel!

Viel Spaß beim Verdächtigen und "Morden"*

Christian Mehler

P.S.: Weitere Karten zu "Mafiosi" und auch eine Version für jüngere Kinder namens "Eisbär" kann man im Gruppenstunden-Shop unter shop.grik.de bestellen.

* Das ist keine extremistische Schrift ;-)

Spieleinstieg

„Wir befinden uns in Italien, auf Sizilien in der Stadt Palermo. Malerische Häuserkulissen, enge Straßen und fast überall riecht es nach Pizza. Doch Palermo ist fest in der Hand der Mafia. Der Pizzabäcker zahlt an die Mafia, die Polizei versteckt sich vor der Mafia, die Richter haben Angst vor den Mafiosis. Wer sich gegen die Mafia stellt, stirbt. Und wenn sich keiner den Mafiosis entgegenstellt, so ziehen sie nachts durch die Stadt und töten unschuldige Bürger. Also lass dich nicht erwischen!“

Spielstart

Die Teilnehmer sitzen so im Sitz-, Stuhlkreis oder um einen Tisch herum, dass jeder jeden sehen kann. Den Raum sollte man nach Möglichkeit für die richtige Stimmung abdunkeln und einige Kerzen aufstellen.

Es muss einen Erzähler (Spielleiter) geben, der nicht mitspielen darf und daher auch immer die Augen offen hat. Gemäß der Anzahl der Teilnehmer werden die Kärtchen gemischt, dabei sollte auf jeweils vier Bürger-Kärtchen eine Mafiosi-Karte kommen, und verteilt. Jeder darf sein Kärtchen anschauen, muss dieses aber (sowie dessen Inhalt) vor den Mitspielern geheim halten.

Für den weiteren Spielverlauf gilt, dass man nicht die Wahrheit sagen muss. Wenn man gefragt wird, ob man ein Mafiosi ist und darauf mit „Ja“ antwortet, kann man sicher sein, dass man der nächste Tote ist. Somit weiß niemand, wer Mafiosi oder Bürger (oder ein Spezialcharakter) ist. Und auf diesem Dilemma basiert das ganze weitere Spielgeschehen: Verdächtigungen, brodelnde Gerüchte, Indizien und doch gewinnt irgendwie eine der beiden Gruppen.

Ziel des Spieles

Es gibt zwei konkurrierende Ziele bei diesem Spiel: Die Bürger versuchen alle Mafiosis zu töten und die Mafiosis versuchen alle Bürger zu töten. Je nachdem welche Situation eintritt, haben die Bürger bzw. die Mafiosis gewonnen.

Spielablauf

Es werden zwei Phasen unterschieden: Der Tag und die Nacht. Die erste Nacht unterscheidet sich von den späteren Nächten.

Die erste Nacht

In der Nacht schlafen die harmlosen Bürger im „Bett“ und sind still (Augen zuhalten, Kopf auf den verkreuzten Armen ablegen o.ä.) – schließlich wollen sie auch Anhaltspunkte (lautes Atmen, Rascheln, „gehörtes“ Bewegungen, usw.), wer die Mafiosis sein könnten, mitbekommen.

Der Erzähler läutet die Nacht ein: „Es wird Nacht und alle schließen die Augen! Die Mafiosis wachen auf und schauen sich gegenseitig an.“ Auch der Erzähler muss sich die Mafiosis merken. Haben sich die Mafiosis gegenseitig angesehen, fährt der Erzähler fort: „Auch die Mafiosis schließen wieder die Augen.“ Wenn alle die Augen wieder geschlossen haben: „Und es wird Tag in Palermo.“

Der erste Tag

Alle Mitspieler äußern wilde Spekulationen, wer ein Mafiosi sein könnte. „Kam da aus der Richtung vom Christian nicht ein Rascheln?“ „Hat da bei Michaela nicht was am Fußboden gekratzt?“ „Schaut der Andreas nicht schon wie ein Mafiosi?“

Nach einer Weile bilden sich verschiedene Verdächtige heraus. Dann lässt der Erzähler den Dorfrat (alle Mitspieler) einberufen: „Der Dorfrat tritt zusammen. Die Verdächtigen lauten: Christian, Michaela und Andreas. Wer glaubt, dass Christian ein Mafiosi ist?“ Jedes Mitglied des Dorfrates hat nur eine Stimme. Die Frage stellt man auch noch für die anderen herausgestellten Verdächtigen und der Mitspieler mit den meisten Stimmen stirbt: „Der Dorfrat hat beschlossen, Christian aufgrund der Indizien zum Tode zu verurteilen. Doch Christian war ein Bürger.“ Je nach Charakterkarte des getöteten Spielers, muss der Erzähler anstatt „Bürger“ den tatsächlichen Spielcharakter einsetzen.

Die zweite Nacht

„Es wird wieder Nacht und alle schließen die Augen.“ Wenn alle die Augen geschlossen haben, fährt er fort: „Die Mafiosi erwachen und einigen sich auf ein Opfer.“ Da die Einigung natürlich lautlos geschehen muss, können die Mafiosi nur auf die zu tötende Person zeigen (Bewegungsgeräusche!). Sobald sich die Mafiosi auf ein Opfer geeinigt haben, muss sich der Erzähler dieses merken und fährt fort: „Die Mafiosi haben einen hinterlistigen Mord begangen und sich wieder schlafen gelegt.“ Sobald die Mafiosi die Augen wieder geschlossen haben, startet wieder ein neuer Tag: „Es wird wieder Tag und ganz Palermo kann in der Zeitung lesen ‚Andreas hinterrücks ermordet‘ und Andreas war ein Bürger.“ Auch hier muss man „Bürger“ durch den tatsächlichen Spielcharakter von Andreas ersetzen.

Andreas darf sich jetzt nicht mehr an den Diskussionen und Abstimmungen beteiligen, sondern sitzt stumm beim weiteren Spiel dabei, darf aber auch nachts die Augen offen lassen.

Der zweite und jeder weitere Tag

Der zweite und jeder weiterer Tag läuft genauso wie der erste Tag ab.

Die dritte und jede weitere Nacht

Die dritte und jede weitere Nacht läuft genauso wie die zweite Nacht ab.

Spielende

Sobald es genauso viele Mafiosis wie Bürger gibt, haben die Mafiosis gewonnen. Wenn die Bürger alle Mafiosis umgebracht haben, haben diese gewonnen.

Charaktere

Die zwei Gruppen

Bürger

Der Bürger schläft nachts und nimmt tagsüber am Dorfrat teil.

Mafiosi

Die Mafiosis töten nachts einen Mitspieler und nehmen tagsüber als normale Bürger am Spielgeschehen teil.

Spezialcharaktere

Der Mathematiker (nur auf der Postkarten-Version)

Klassifizierung: Bürger
Aktiv: einmalig



Der Mathematiker kann sich an einem Tag, an dem er vor dem Dorfrat als Verdächtiger steht, freiwillig opfern. Dazu dreht er seine Charakterkarte um und kann dann noch beliebig viele Mitspieler nennen. Der Erzähler teilt dann allen mit, wie viele Mafiosis sich unter den genannten Mitspielern befinden. Aus dieser Angabe können die verbleibenden Mitspieler Informationen ziehen, wer mit größerer Wahrscheinlichkeit ein Mafiosi sein könnte.

Der Dorfrat hat dann an dem Tag diesen Mitspieler, den Mathematiker, getötet und kann keinen weiteren Mitspieler mehr töten.

Wird der Mathematiker vom Dorfrat (also ohne dass er sich freiwillig geopfert hat) oder von den Mafiosis getötet, so kann er seine Spezialeigenschaft nicht nutzen.

Das kleine Mädchen

Klassifizierung: Bürger
Aktiv: möglicherweise jede Nacht



Das kleine Mädchen darf (muss nicht) die Augen aufmachen, wenn die Mafiosi ihre Augen geöffnet haben. Dabei muss es sehr vorsichtig sein. Es muss aufpassen, dass es sich dabei und auch am Tag nicht verrät, denn sonst ist es in der nächsten Nacht mit Sicherheit tot.

Das kleine Mädchen sollte versuchen, da es die Mafiosi kennt, die Bürger auf diese (natürlich nicht zu offensichtlich) hinzuweisen.

Hellseherin

Klassifizierung: Bürger
Aktiv: jede Nacht



Die Hellseherin wird nach den Mafiosis in der Nacht aufgerufen: „Die Hellseherin hat eine Vision!“ Die Hellseherin zeigt auf eine Person und hat dabei die Augen geöffnet. Der Spielleiter zeigt nun mit Daumen hoch (Bürger) oder Daumen runter (Mafiosi) der Hellseherin an, ob es sich bei dem Mitspieler, auf den die Hellseherin zeigt, um einen Bürger oder Mafiosi handelt. Danach schließt die Hellseherin die Augen wieder.

Krankenschwester

Klassifizierung: Bürger
Aktiv: jede Nacht



Die Krankenschwester wird jede Nacht nach den Mafiosis aktiv. „Das Opfer greift zum Telefon und wählt den Notruf.“ Die Krankenschwester kann nun auf irgendeine Person zeigen, von der sie vermutet, dass diese soeben von den Mafiosis ausgewählt wurde. Zeigt die Krankenschwester auf die richtige Person: „Der Krankenwagen rast durch die Straßen und schafft es das Opfer zu retten!“ Dieser Teilnehmer spielt dann ganz normal weiter mit.

Andernfalls fährt der Spielleiter fort: „Doch leider hebt keiner ab.“, „Mist, verählt!“ oder „Doch leider rast der Krankenwagen am Opfer vorbei.“ Dieser Mitspieler ist dann leider tot.

Priester

Klassifizierung: Bürger
Aktiv: jede Nacht

Er darf auch in der Nacht, während alle "schlafen", die Mafia aber schon ihr "Opfer" bestimmt hat und der Erzähler sagt: "Das Telefon im Vatikan klingelt... Der Priester nimmt ab...", aufwachen (also die Augen öffnen!) und auf eine Person zeigen, die auch im Stuhlkreis sitzt.

Wenn die Person, auf die der Priester deutet tatsächlich die Person war, die die Mafia vorher zum Tode verurteilt hat, wird sich am nächsten Morgen, wenn eigentlich der Tod einer Person verkündet wird, herausstellen, dass das Leben des "Opfers" durch den Priester gerettet wurde und es somit keinen Toten gab. Der Priester darf auch sich selber zum Retten wählen.

Amor

Klassifizierung: Bürger
Aktiv: nur in der ersten Nacht



Der Amor wird in der ersten Nacht vom Spielleiter vor den Mafiosis aufgerufen. Dieser zeigt auf zwei Personen, die dann miteinander verheiratet werden. Diese muss sich der Erzähler merken, denn wenn eine der beiden Personen stirbt, stirbt der bzw. die andere an Liebeskummer ebenfalls.

Räuber

Klassifizierung: Mafiosi
Aktiv: jede Nacht



Der Räuber erwacht nicht, wenn die Mafiosis aufgerufen werden. Der Räuber wird jede Nacht als letzter Charakter aufgerufen: „Es streift ein Räuber durch Palermo.“ Er kann (muss nicht) vom Erzähler seine Karte gegen die eines anderen Mitspielers austauschen lassen. Daher muss jeder am Morgen seine vor sich liegende Karte anschauen, um festzustellen, ob man einen anderen Spielcharakter hat.

Dieb

Klassifizierung: Bürger
Aktiv: jede Nacht

Der Dieb lässt den Spielleiter seine Karte gegen die eines Mitspielers tauschen. Dies geschieht, nachdem der Detektiv erwacht ist. Die Karte des Diebs wechselt also jede Runde und bringt somit immer wieder neuen Schwung in die Sache. So kann jemand, den man schon als Gegner (also als Mafiosi weiß), plötzlich ein Bürger bzw. jetzt ein Dieb sein. Außerdem muss man jeden Morgen unter seine Karte schauen, ob man noch das ist, was man am Abend zuvor war. Natürlich ist es dabei wichtig, dass die Karten zugänglich vor einem auf dem Boden liegen, sonst kann der Spielleiter sie nicht tauschen.

Detektiv

Klassifizierung: Bürger
Aktiv: jede Nacht

Der Detektiv darf in der Nacht, während alle "schlafen" (also die Augen geschlossen halten) und der Erzähler sagt: "Der Detektiv macht sich auf die Spurensuche...", aufwachen (also die Augen öffnen!) und auf eine Person zeigen, die auch im Stuhlkreis sitzt. Der Erzähler, der sich genau merken muss, wer wer ist, gibt dem Detektiv ein Zeichen, indem er den Daumen hebt oder senkt, ob die jeweilige Person, auf die der Detektiv deutet, ein Mafioso ist.

In der Diskussion am nächsten Tag kann der Detektiv sein "Wissen" über die einzelnen Spieler mit in die Diskussion einbinden.

Terrorist

Klassifizierung: Bürger
Aktiv: einmal

Irgendwann im Laufe des Spiels kann der Terrorist einmal nachts einfach irgendwann aufwachen - egal, ob die Bürger oder jemand anderes nun schläft.

Er kündigt an: "Morgen wird es in allen Zeitungen stehen: Terroranschlag fordert ungefähr 4 Opfer!"

Daraufhin scheidet sowohl er als auch sein linker und rechter Partner im Stuhlkreis aus. Sofern diese auch schon tot sind, der übernächste Partner.

Am nächsten Morgen wird wie an einem normalen Tag der Tod des "Opfers", das durch die Mafia bestimmt wurde, verkündet.

... und was ist mit "Angsthase", "Wolf im Schafspelz", "Freimaurer" und "Schutzengel"?

Das Spiel lebt davon, dass man sich eigene Figuren und Funktionen ausdenkt. Dadurch sind mittlerweile vielfältige Variationen entstanden. Das möchten wir sehr gerne fördern, weshalb wir mehrere Figuren gestaltet haben, für die wir (mit Absicht) hier keine Beschreibung veröffentlichen. Überlegt euch doch nach einigen Anfangsrunden einfach selbst Funktionen für diese (oder sucht im Internet danach - ich tippe, dass es nach kurzer Zeit für diese Rollen mehrere Funktionen gibt)!

Spielabriss

Wenn man alle hier aufgezählten Spezialcharaktere einbindet, ergibt sich der folgende Spielablauf - die ersten Runden aber nur mit jeweils einem Spezialcharakter spielen:

Die erste Nacht

Alle schlafen
 Amor
 Mafiosi-Kennenlernen (mit oder ohne dem kleinen Mädchen)
 Hellseherin
 Detektiv
 Räuber
 Dieb

Der erste und jeder weitere Tag

Alle aktiv
 Mathematiker (einmalig, von ihm selbst gesteuert)

Die zweite und jede weitere Nacht

Alle schlafen
 Mafiosi morden (mit oder ohne dem kleinen Mädchen)
 Terrorist (irgendwann, ggf. an anderer Stelle, selbstgesteuert)
 Krankenschwester
 Priester
 Hellseherin
 Detektiv
 Räuber
 Dieb

Alternativer Ablauf der ersten Nacht

Um das Spiel zu beschleunigen und der Diskussion aus dem Weg zu gehen, warum die Bürger schon morden, obwohl die Mafiosis noch nichts getan haben, kann man die Mafiosis bereits in der ersten Nacht einen Mitspieler ermorden lassen. Allerdings bedeutet dies auch, dass ein Mitspieler ohne die geringste Chance auf Spielbeteiligung schon ausscheidet. Daher ergibt sich für die erste Nacht der folgende Ablauf:

Die erste Nacht

Alle schlafen
 Amor
 Mafiosi-Kennenlernen (mit oder ohne dem kleinen Mädchen)
Mafiosi morden (mit oder ohne dem kleinen Mädchen)
 ... wie oben für die zweite und jede weitere Nacht

"Es wird Nacht und alle schließen die Augen!"
 "Amor schwebt herunter auf die Erde und verheiratet zwei Mitspieler."
 "Die Mafiosis wachen auf und schauen sich gegenseitig an!"
 "Auch die Mafiosis schließen wieder die Augen."
 "Die Hellseherin hat eine Vision!"
 "Der Detektiv begibt sich auf Spurensuche"
 "Es streift ein Räuber durch Palermo."
 "Der Dieb streift im Morgengrauen umher."
 "Und es wird Tag in Palermo."

"Der Dorfrat tritt zusammen. Die Verdächtigen lauten: [Namen]. Wer glaubt, das [Name1] ein Mafiosi ist? Wer glaubt, das [Name2] ein Mafiosi ist?" (Abstimmung)
 "Der Dorfrat hat beschlossen, [Name] aufgrund der Indizien zum Tode zu verurteilen. Doch [Name] war ein [Charakter]."

"Es wird Nacht und alle schließen die Augen!"
 "Die Mafiosis erwachen, ziehen durch die Straßen und einigen sich auf ein Opfer."
 "Die Mafiosis haben einen hinterlistigen Mord begangen und sich wieder schlafen gelegt."
 "Das Opfer greift zum Telefon und wählt den Notruf."
 Entweder "Der Krankenwagen rast durch die Straßen und rettet [Name]," oder "Doch leider hebt keiner ab!",
 "Doch seine/ihre Kräfte verlassen ihn/sie vor der letzten Ziffer!", ...
 "Das Telefon klingelt im Vatikan. Der Priester hebt ab ..."
 "Die Hellseherin hat eine Vision!"
 "Der Detektiv begibt sich auf Spurensuche"
 "Es streift ein Räuber durch Palermo."
 "Der Dieb streift im Morgengrauen umher."
 "Und es wird wieder Tag und ganz Palermo kann in der Zeitung lesen '[Name] hinterrücks ermordet' und [Name] war [Charakter]." (Spruch variieren)

"Es wird Nacht und alle schließen die Augen!"
 "Amor schwebt herunter auf die Erde und verheiratet zwei Mitspieler."
 "Die Mafiosis wachen auf, schauen sich gegenseitig an, ziehen durch die Straßen und einigen sich auf ein Opfer."
 "Die Mafiosis haben einen hinterlistigen Mord begangen und sich wieder schlafen gelegt."

Quellen

Diese Spielanleitung zu den von uns verwendeten Mafiosi-Karten basiert auf den von uns erlebten Erfahrungen beim Spielen von Mafiosi und zusätzlich noch auf den folgenden Anleitungen:

- <http://www.gruppenstunden-ideen.de/a1131-Mafiosi-oder-Mord-in-Palermo-Das-Kultspiel.html>
- <http://www.gruppenstunden-shop.de/a68-36-Mafiosi-Mafia-Mord-in-Palermo.html>

Und die passende

Kleidung

gibt's bei uns!



JULEIKLEI.DE

Wir haben die Kleidung für Jugendleiter



Was ist Grik?

Grik ist die größte deutschsprachige Community zur Kinder- und Jugendarbeit. Im Grik treffen sich sowohl haupt- als auch ehrenamtliche Mitarbeiter (wie beispielsweise Jugendleiter, Referenten, Sozialpädagogen), um sich über ihre Tätigkeiten auszutauschen, Tipps & Tricks den anderen Mitgliedern zu verraten und sich neue Ideen für die tägliche Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in Vereinen, Verbänden und anderen Organisationen zu holen. Dabei spielt es keine Rolle, ob man mit Kindern und Jugendlichen in Schule und Kindergarten arbeitet oder diese in Gruppenstunden, Ferienfahrten und Zeltlagern betreut.

Oder um es nochmals mit den Worten eines unserer Mitglieder zu sagen:

Wer an einem sehr lebendigen und erfrischenden Netzwerk für haupt- und (aber vor allem) ehrenamtliche Mitarbeiter in der Jugendarbeit teilnehmen möchte, sei der Grik empfohlen. Der Katalog versteht sich als Datenbank für Spiele, Bastelanleitungen, pädagogische Fragen u.v.m. Die Teilnahme funktioniert über ein Geben und Nehmen: Mit einem Startkapital von mehreren Punkten ("GM") kann man bereits geschriebene Artikel bezahlen, für das Schreiben eigener Artikel oder das Kommentieren bereits geschriebener Beiträge verdient man GMs dazu. Ganz nebenbei bekommt man interessante Kontakte zu sehr engagierten JugendleiterInnen in Deutschland, Österreich und der Schweiz, da auch ein Freundessystem und interne Netzwerke bestehen.

Beschreibung des Grik vom Mitglied Maerlin

Die Bereiche im Grik

Der Grik gliedert sich im wesentlichen in 4 große Bereiche:

Ideenpool

Im Ideenpool findet man zahlreiche Ideen wie Spiele, Bastelanleitungen, Workshops, Neigungsgruppen für Kinder und Jugendliche sowie thematische Schwerpunkte (bspw. Gottesdienste).

Diskussionsplatz

Der Diskussionsplatz ist unser Frage-Antwort-Board. Hier kann jeder konkrete Fragen zu einem Thema stellen. Es geht es also um den lockeren Austausch zwischen euch.

News & Termine

In dem Bereich der News & Termine findet man aktuelle, interessante Pressenotizen, aber auch beispielsweise Hinweise auf aktuelle Fortbildungen.

Start

Die persönliche Startseite, die Du erst nach Deinem Login sehen kannst, stellt Deine Kommunikationszentrale da. Dort wird Dir aufgezeigt, welche Artikel seit Deinem letzten Login neu geschrieben wurden, was sich verändert hat und welche aktuellen Neuigkeiten es von uns gerade gibt.

www.grik.de