

d) Ablauf mit allen Spezialfiguren

Erste Nacht

1. Mafiosi wecken - eventuell Reihenfolge festlegen - schlafen legen
2. Liebesstifter wecken - Liebespaar sich finden lassen - Liebespaar schlafen legen
3. Freimaurer wecken - sich finden lassen - schlafen legen.
4. Stadt wecken

Erster Tag

1. Bürgermeister wählen lassen
2. Diskussion beginnen
3. Urteil herbeiführen und vollstrecken

Zweite Nacht

1. Angsthase wecken - Versteck aussuchen lassen - schlafen legen
2. Schutzengel wecken - Beschützten auswählen lassen - schlafen legen
3. Mafiosi wecken - Mordplan aushecken lassen - schlafen legen
4. Apothekerin wecken - ihr das Opfer zeigen und Aktion wählen lassen - schlafen legen
5. Detektive wecken - Informationen zuspieren - schlafen legen
6. Mafiaspitzel wecken - Detektivanfrage mitteilen - schlafen legen
7. Freimaurer/Bürgerwehr wecken - kurze Abstimmung - schlafen legen
8. Stadt wecken und Ergebnis der nächtlichen Ereignisse eröffnen.

Zweiter Tag wie erster Tag

Viel Spaß und Nervenkitzel beim Spielen wünscht Euch

Carlo Wingerter von der KjG Rules
aus dem KjG Diözesanverband Speyer



© 2005/2009 C.Wingerter

Alle Rechte an einer kommerziellen Verwertung und weiteren Verbreitung vorbehalten. Anfragen und Anregungen an: carlo.wingerter@online.de

Vgl. auch: www.mafiaspiel.de, home.t-online.de/Th.Feigenbutz/spielregeln.htm, www.chiao.de/Mafia_Gruppenspiel_Test_532796/TabId2; <http://www3.informatik.uni-würzburg.de/staff/menth/Cusanus/Mafia/Mafia.html>, Die Werwölfe vom Dürerwald, von Philippe des Pallières und Hervé Marly, editions lui-meme, Konstanz 2003

**Katholische
junge
Gemeinde**
Ruhbank, Lemberg
Erlenbrunn, Simten  *präsentiert stolz*

Die ultimative Spielregel für



© 2005 C. Wingerter

Das Mafia-Spiel

(Nacht in Palermo)



In Palermo - sagt man - treibe die Mafia ihr Unwesen. Alle Spieler scheinen ganz gewöhnliche Einwohner von Palermo zu sein, aber ein kleiner Teil von ihnen sind Mafiosi, die den anderen Bürgern das Leben schwer machen und die ganze Stadt terrorisieren. Jede Nacht zieht die Mafia durch die Stadt und sucht sich einen unschuldigen Bürger als Opfer für einen heimtückischen Mord aus.

Die Bürger ihrerseits versuchen am Tag die Mafia zu bekämpfen. Sie kennen die Mitglieder der Mafia zwar nicht, setzen aber alles daran, sie durch geschickte Diskussionen und Gesprächsführung zu entarnen. Die Mafiosi dagegen wissen voneinander und beteiligen täglich sich "ifrig" bei der Suche nach den wirklichen "Bösen". Alle Einwohner treffen sich täglich in einer großen Ratsversammlung, sprechen Verdächtigungen aus und verurteilen - natürlich ganz demokratisch - einen zum Tode oder - weniger drastisch - zu lebenslanger Isolationshaft in einem weit entfernten Hochsicherheitsgefängnis.

Ein oder zwei Bürger arbeiten als Detektive 'undercover', um dem Treiben der Mafia schneller Einhalt gebieten zu können. In manchen Spielrunden haben sie die wichtigen Informationen sehr schnell zusammen, in anderen läuft die Ermittlungsarbeit eher schleppend. Ihre Ermittlungsergebnisse können sie aber in jedem Fall nur ganz vorsichtig am Tage in die Diskussion einbringen, um nicht rasch selbst zum Opfer eines Mafia-Attentats zu werden.

Die Bürger haben gewonnen, sobald alle Mafiosi tot oder hinter Gitter sind. Die Mafiosi haben ihr Ziel erreicht, sobald sie die Mehrheit in der Stadt haben und ihnen niemand mehr gefährlich werden kann.

Neben dieser klassischen Ausgangssituation gibt es unter den Bürgern wie auch unter der Mafia noch weitere Rollen mit speziellen Fähigkeiten, die in fortgeschrittenen Spielgruppen dem Spiel noch mehr Würze verleihen sollen.

1. Vorbereitung und Einteilung

Gespielt wird mit einer Gruppe von mindestens 6 Spielern, idealerweise 10 bis 16 Spielern und maximal 21 Spielern.

Alle Spielteilnehmer versammeln sich um einen großen Tisch. Günstig ist etwas gedämpftes Licht, eventuell passende leise Musik - um die nächtlichen Aktionen etwas zu übertönen - sowie insgesamt ein düsteres, bedrohliches Ambiente wie es im Hinterzimmer einer süditalienischen Bar herrschen könnte.

Es wird ein neutraler Spielleiter oder eine neutrale Spielleiterin bestimmt (im Folgenden der Einfachheit halber nur mit Spielleiter benannt), der während des Spieles den Verlauf koordiniert und mit den Spielregeln gut vertraut sein muß. Es ist auch seine Aufgabe während des Spieles die Atmosphäre des Spieles zu erhalten und zu verstärken. Zusammen mit ihm einigt man sich auf die Mengenverteilung der Rollen, ob Spezialfiguren eingesetzt werden, sowie darauf, welche der möglichen Varianten und Sonderfallregelungen man für diese Runde wählt.

Dann entnimmt der Spielleiter einem Skatblatt so viele Karten, wie es Mitspieler gibt: Schwarze Karten für die Mafiosi, rote Karten für die Bürger, darunter Herz-Ass und eventuell auch das Karo-Ass für die Detektive sowie weitere Karten für eingesetzte Sonderfiguren. Die Anzahl der Mafiosi sollte rund 1/3 bis 1/4 der Spielerzahl sein. Je nach Anzahl der Spieler

verdeckt gespielt wird.

Er darf, vor allem bei Spezialfiguren, nicht zu eindeutig immer in dieselbe Richtung sprechen, so dass man auf bestimmte Personen schließen kann.

Grundsätzlich sollte der Einsatz der Spezialfiguren vor dem Spiel sorgfältig erwogen werden und jeweils Erfahrung und den Fähigkeiten der Spielgruppe angepasst sein. Wenn die Gruppen zu schleppend diskutiert und entscheiden, sollte der Spielleiter die Gruppe ermahnen, etwas das Tempo anzuziehen. Auch muss er immer wieder - vor allem durch seine Anweisungen - zu einer stimmigen und spannenden Spielatmosphäre beitragen.

b) Abmachungen vor dem Spiel:

- Menge der verteilten Rollen
- Procedere bei der Verurteilung
- Vollstreckung des Urteils (Varianten 'Verborgene Identität', 'Sprechende Tote')
- Mordvariante
- Detektive und ihr Vorgehen
- Weitere Spezialfiguren und deren Möglichkeiten

c) Karteneinteilung

Mafiosi

- Schwarze Bilderkarten (Reihenfolge: Kreuz König, Kreuz Dame, Pik König, etc.)
- Kreuz Bube: Mafiakiller
- Pik Bube: Mafiaspitzel

Bürger

- Herz Ass: Erster Detektiv
- Karo Ass: Zweiter Detektiv
- Herz König: Liebesstifter
- Herz Dame: Schutzengel
- Herz Bube: Nachtwandler
- Karo Dame: Apothekerin
- Karo Bube: Selbstmordgefährdeter
- Rote Zehnen und Neunen: Freimaurer/Bürgerwehr
- Rote Achter und Herz Sieben: Normale Bürger
- Karo Sieben: Angsthase

Wird häufiger mit demselben Kartensatz gespielt, lohnt es sich, die Rollennamen in die Kartenmitte zu schreiben.

d) Ablauf in der Standardvariante

Erste Nacht

1. Mafiosi wecken - kennenlernen lassen - schlafen legen
2. Stadt wecken

Erster Tag

1. Diskussion beginnen
2. Urteil herbeiführen und vollstrecken

Zweite Nacht

1. Mafiosi wecken - Mordplan aushecken lassen - Mafiosi schlafen legen
2. Detektive wecken - Informationen zuspieren - Detektive schlafen legen
3. Stadt wecken und Ereignisse der Nacht eröffnen.

Zweiter Tag wie erster Tag

Angsthase (Karo-Sieben)

Bei Einbruch der Nacht erwacht der Angsthase, der zu den Bürgern gehört, als erster und **kann** Unterschlupf bei einem Mitspieler suchen. In jeder Runde wählt er diesen neu und kann dabei auch wieder beim selben Mitspieler unter schlüpfen. Hat sich der Angsthase einen Mafioso ausgesucht und wird selbst von der Mafia als Opfer bestimmt, so steht der Angsthase in dieser Nacht unter dem Schutz seines Mafiosi und überlebt. Ist sein Versteckgeber ein Bürger und wird dieser Mitspieler in der Nacht durch die Mafia zum Mordopfer bestimmt, erwischt es auch den Angsthase. Hat der Angsthase in einer Nacht kein Versteck aufgesucht und wird von der Mafia ausgewählt oder am Tage von den Bürgern verurteilt, so ist es nur um ihn geschehen.

Wenn die Mafiosi merken, wer der Angsthase ist, müssen sie sich entscheiden, ob sie ihn am Tage beseitigen helfen bzw. nachts erneut als Opfer auswählen oder für den Fall, dass sie gewinnen, als Mitläufer aufnehmen. Gewinnt die Mafia die Runde und der Angsthase lebt dank ihrer Hilfe noch, so darf er sich mit zu den Gewinnern zählen.

Man kann ausmachen, dass der Angsthase sich nur drei Mal verstecken darf.

Freimaurer/Bürgerwehr (Karten: Rote Zehner und Neuner)

Ähnlich wie die Mafia, haben auch einige Bürger einen Geheimbund zum Schutz der Stadtbevölkerung gebildet. Es sind Bürger, die sich schon seit der Kindergartenzeit kennen und daher genau wissen, dass die anderen auf der Seite der Bürger stehen. Sie erwachen jede Nacht als letzte und verständigen sich mit Blicken und Gesten, wer wohl zur Mafioseite gehört und auf wen sie es am Tag besonders abgesehen haben. Ihre Kenntnis, wer definitiv nicht zu den Mafiosi gehört, sollte ihnen besondere Aufschlüsse über das Verhalten anderer Mitspieler geben. Sie müssen aber auch damit rechnen, dass als Teil eines Liebespaars ein Verräter in ihren Reihen sitzen könnte.

Zahlenmäßig sollten es höchstens die Hälfte der Bürger sein. Bei kleineren Spielgruppen noch deutlich weniger.

7. Zur Zielsetzung des Spiels

Im Mafia-Spiel läuft ein Entscheidungskampf zwischen Guten und Bösen, der vorwiegend mit rhetorischen und argumentativen, aber auch mit analytischen Mitteln ausgefochten wird. Persönliche Überzeugungsfähigkeit ist dabei wichtig. Als Angeklagter wird der Spieler gezwungen, um sein Leben zu reden. Meist kommt es dabei zu einem hohen Grad an Identifikation mit der eigenen Rolle.

Die Bösen sind als solche nicht zu erkennen, denn die Mafiosi spielen tags die Gerechten, nachts morden sie heimlich - eine Versuchsordnung, die auch dazu beiträgt, die Mechanismen realer Unterwanderung und des Doppelspiels zu begreifen.

Einige der Spezialrollen ermöglichen das Einfühlen in weitere soziale Verhaltensmuster wie z.B. einem anderen Schutz bieten (Schutzengel), eine besondere Machtposition innehaben (Bürgermeister), einen Informationsvorsprung für sich behalten oder gezielt weitergeben (Nachtwandler), sich einem anderen ganz anzuvertrauen (Angsthase).

Vorsicht ist geboten, wenn die Spielgruppe sich zu sehr in die Spielsituation hineinsteigert und Lebensbedrohung, Panik (Selbstmordgefährdeter Bürger) und Misstrauen gegen jeden, zu drastisch erlebt werden. Schließlich soll auch das Mafia-Spiel ein Spiel bleiben.

8. Hilfen für den Spielleiter

a) Allgemein

Der Spielleiter muss verstärkt darauf achten, unbeabsichtigte, versteckte Hinweise zu geben wie z.B.: "Die Detektivin, ..." oder "Der Mafioso erwacht!", wenn es nur noch einen gibt und

gibt es einen oder zwei Detektive, die zu den Bürgern gehören. Wichtig ist bei mehreren Detektiven gleich zu entscheiden, ob sie getrennt oder gemeinsam arbeiten.

Beispiele für die Aufteilung:

Bei 8 Spielern:	2 Mafiosi	1 Detektiv	5 Bürger
Bei 12 Spielern:	4 Mafiosi	2 Detektive	6 Bürger
Bei 15 Spielern:	5 Mafiosi	2 Detektive	8 Bürger



Es ist jedem bekannt, wieviele Spielfiguren es von jeder Sorte gibt.

Jeder Spieler prägt sich seine Rolle ein und legt dann seine Karte verdeckt vor sich auf den Tisch. Während ein Spieler noch "lebt", darf er die Karte niemals aufdecken. Natürlich kann er seine Identität preisgeben, aber es ist eine Frage ob die anderen Spieler ihm glauben.

2. Der Spielablauf

Die erste Nacht (*Die Mafia findet sich*)

Der Spielleiter lässt es mit stimmungsvollen Worten 'Nacht werden': "Nach einem heißen Tag in Palermo versinkt die Sonne hinter dem Horizont. Die Stadt verwandelt sich in einen tief-schwarzen Schatten und die Einwohner gehen zu Bett". Die Spieler 'schlafen' alle ein, das heißt: sie schließen die Augen und halten sie sich zu.

Die Augen dürfen nun nur auf Kommando des Spielleiters geöffnet werden. Die Geräusche in der Nacht können zwar Aufschlüsse geben, sind aber als Argumente für die spätere Diskussion wenig überzeugend! Denn: Geschickte Mafiosi werden behaupten ganz andere Dinge registriert zu haben.

Der Spielleiter weckt mit entsprechender Stimme die Mafiosi: "Die Mafia erwacht!" Die Mafiosi öffnen ihre Augen und wissen nun, wer gemeinsam mit ihnen spielt.

Anschließend werden die Mafiosi wieder 'schlafen gelegt': "Die Mafia schläft ein!"

Der Spielleiter beendet diese erste Nacht mit den Worten: "Die Nacht geht zu Ende und die Stadt erwacht zu neuem Leben".

Alle dürfen jetzt die Augen öffnen und der erste Tag beginnt.

Der erste Tag (*Die erste Verurteilung*)

Die Tage sind immer eine Mischung aus allgemeinem, öffentlichem Überlegen, von Verdächtigung und Verteidigung sowie Anklage, Gerichtsverhandlung und Urteilsvollstreckung.

Es beginnt also auch am ersten Tag eine allgemeine Diskussion, die der Spielleiter notfalls in Gang bringen muss, über die Frage, wer zur Mafia gehören könnte. Naturgemäß liegt in der ersten Runde außer eventuellen nächtlichen Geräuschen zunächst nichts Belastendes vor Niemand kennt die wahre Identität der anderen - mit Ausnahme der Mafiosi! Dennoch beginnt bereits jetzt die Jagd auf die Mafiosi. Vielleicht wird sich der ein oder andere von ihnen bereits in der ersten Runde anders als üblich verhalten, oder man kann ihm dies zumindest unterstellen. Alle dürfen also nun öffentlich Vermutungen äußern und einzelne Personen der Mitgliedschaft in der Mafia verdächtigen, woraufhin diese sich natürlich verteidigen und alle Vorwürfe vehement abstreiten werden.



Diese Tagesphase hat zeitlich den größten Anteil am Spielverlauf. Ein guter Bürger, der sich aus den Diskussionen heraushält, ist meist für seine Partei nutzlos. Allerdings kann zuviel Gelaber auch zum Tode führen!

Nach einer angemessenen Diskussionszeit schreitet man zur Anklage bzw. Nominierung eines Hauptverdächtigen. Dazu gibt es zwei Vorgehensweisen. Der Spielleiter sorgt dabei für einen geordneten Ablauf und bewahrt die Ruhe.

a) Anklagenvariante: Jeder, der möchte, kann Anklage gegen einen Mitspieler erheben. Dessen Name wird dann vom Spielleiter "auf die Liste gesetzt", wenn nötig aufgeschrieben. Der Ankläger kann im Verlauf der Anklagephase den Namen wieder von der Liste nehmen lassen. Wenn sich keine neuen Anklagen mehr ergeben, entscheiden alle Mitspieler gemeinsam, dass der Spielleiter die Liste schließen soll. An den ersten beiden Tagen sollten jeweils drei Spieler auf ihr stehen, später genügen zwei Kandidaten. Nebenbemerkung: Je mehr Kandidaten auf der Liste stehen, um so besser für die Mafia!

Man kann bei großen Spielrunden auch festsetzen, dass jeder Bürger von Palermo gleichzeitig höchstens **einen** anderen Bürger auf die Liste setzen darf.

Jetzt beginnt die eigentliche Verhandlung: Der erste Ankläger fasst seine Anklagepunkte in einem Plädoyer zusammen und der erste Angeklagte verteidigt sich. Dann kommt der zweite Ankläger zu Wort, dann der zweite Angeklagte, u.s.w. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass die Ausführungen eine halbe Minute Dauer nicht übersteigen und keine Diskussion mehr entsteht. Ist ein Spieler zugleich Ankläger und Angeklagter, darf er die beiden Reden nicht miteinander vermengen.

b) Nominierungsvariante: Jeder nominiert bis zu zwei Spieler, die er für Mafiosi hält und zum Tode bzw. zu lebenslanger Haft verurteilen will. Der Spielleiter fragt die Spieler der Reihe nach, wen sie nominieren wollen. Je nach Anzahl der Nominierung wird anschließend die Platzierung jedes Spielers ermittelt: Je mehr Nominierungen, desto höher ist der Rang.

Im Idealfall ergeben sich daraus ein Erst- und ein Zweitplatzierter und damit zwei Angeklagte. Gibt es mehr als einen Zweitplatzierten, wird für diese Stelle neu nominiert. Dabei hat jeder Spieler nur eine Stimme. Gibt es mehr als zwei Erstplatzierte, wird das ganze Verfahren wiederholt (Zwei Nominierungen von jedem).

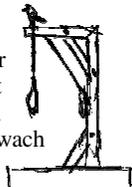
Die beiden Nominierten haben jetzt das Recht auf ein Schlußplädoyer, das maximal eine Minute dauern darf.

Sind alle Plädoyers gehalten, folgt schließlich die **Gerichtsentscheidung**: Über die Angeklagten wird in der Reihenfolge der Liste bzw. der Nominierung per Handzeichen (!) abgestimmt. Jeder Spieler muss genau eine Stimme abgeben.

Haben mehrere Spieler die höchste Stimmenzahl gibt es folgende Möglichkeiten:

- Bei mehr als zwei Angeklagten: Der Spielleiter ordnet eine Stichwahl zwischen den Angeklagten mit gleicher Stimmenzahl an. Bei erneutem Stimmengleichstand bei den Kandidaten mit den meisten Stimmen vergeht der Tag ohne Urteil!
- Alle Angeklagten mit der höchsten Stimmenzahl werden verurteilt.
- Derjenige, der als letzter gestorben ist bzw. verurteilt wurde, entscheidet, welcher der Spieler mit der Höchstzahl an Stimmen verurteilt wird.
- Ist die Rolle des Bürgermeisters besetzt, so gibt seine Stimme den Ausschlag.

Vollstreckung des Urteils: Der Angeklagte, der die meisten Stimmen auf sich vereinigt, wird verurteilt, das bedeutet "hingerichtet" bzw. lebenslanglich hinter Gitter geschickt. Er deckt seine Karte auf, so dass jeder seine echte Identität erfährt. Er darf nicht mehr mitspielen, nicht mehr abstimmen und vor allen Dingen **nichts mehr sagen oder andeuten**. Dafür darf er ab sofort nachts wach bleiben und erfährt dann die tatsächliche Rollenverteilung und kann die Strategien der Beteiligten mitverfolgen.



des Tages zu jedem Zeitpunkt (außer bei der Endabstimmung) ein Selbstmordattentat durchführen, das heißt er dreht seine Karte um und sagt, wen er mit in den Tod reißt. Wurden durch das Attentat der Selbstmörder und ein weiteres Opfer getötet, so muss die Versammlung **einstimmig** beschließen, dass noch ein weiterer Mitbewohner an diesem Tag verurteilt werden soll. Ansonsten bleibt es bei den beiden Toten an diesem Tag.

Solange der selbstmordgefährdete Bürger noch lebt, ist die Spannung am Tag recht groß, denn jeden Moment kann er sich ja mit einem anderem Mitspieler in die Luft sprengen.

Mafiakiller (Karte: Kreuz-Bube)

Einer der Mafiosi ist Spezialist für Sprengstoffattentate. Wie der selbstmordgefährdete Bürger auch kann er sich während des Tages zu jedem Zeitpunkt outen und zusammen mit sich einen weiteren Mitbürger in den Tod schicken. Auch nach seiner Tat, muss die Versammlung **einstimmig** beschließen, dass noch ein weiterer Spieler verurteilt werden soll.

Ein Anschlag bietet sich besonders dann an, wenn sich ein Detektiv geoutet hat und in der Nacht wahrscheinlich vom Schutzengel vor dem Mord durch die Mafia bewahrt werden würde.



Nachtwandler (Karte: Herz-Bube)

Mitten in der Nacht, wenn die Mafia ihre Mordpläne ausheckt, **kann** auch der Nachtwandler, ein Bürger, erwachen. Aber selbstverständlich ohne dass die Mafia es merkt! Ganz vorsichtig versucht er aus schmalen Augenschlitzen Bewegungen und Gesten zu erhaschen. Wird er von der Mafia dabei ertappt, so bringt sie ihn sofort um die Ecke, darf sich dann aber kein weiteres Opfer aussuchen.

Der Nachtwandler **muss** aber **nicht** versuchen zu spionieren und kann wie alle anderen seine Augen geschlossen halten. Außerdem darf er nur während der Aktivphase der Mafia tätig werden und nicht, wenn z.B. die Detektive ermitteln.

Vor dem Spiel sollte für die Mafiosi ein besonderes Handzeichen ausgemacht werden, wenn sie einen spionierenden Nachtwandler entdeckt haben, z.B. eine schießende Pistole auf den vermeintlichen Nachtwandler.

Apothekerin (Karte: Karo-Dame)

Durch ihr geheimes medizinisches Wissen, vermag es die Apothekerin - eindeutig eine Bürgerin - pro Spielrunde, **einen** Gifttrank, der nicht nachweisbar ist, und **einen** Heiltrank, der selbst Tote auferweckt, zu brauen. Sie wird in der Nacht nach den Mafiosi geweckt, bekommt das Opfer gezeigt und kann nun entscheiden, ob sie das tödlich verwundete Opfer ins Leben zurückholt oder ein weiteres Opfer bestimmt. Beide Aktionen kann sie auch in einer einzigen Nacht durchführen, aber nur ein Mal jede Aktion pro Spiel.

Der Liebestifter und das Liebespaar (Karte: Herz-König)

Wie so oft durchkreuzt die Liebe so manche Pläne und Vorhaben von Guten wie Bösen und überwindet sogar Standesgräben. In der ersten Nacht weckt der Spielleiter den Liebestifter, der ansonsten ein normaler Bürger ist. Der Liebestifter bestimmt zwei Spieler (Geschlecht egal, eventuell auch sich selbst), die sich unsterblich ineinander verlieben und deren Schicksal von nun an miteinander verknüpft ist. Die beiden Verliebten, mit Namen Romeo und Julia, werden durch den Spielleiter, der bei Spielbeginn einmal um den Tisch läuft, auf der Schulter angetippt, anschließend aufgerufen und erkennen sich gegenseitig durch Blickkontakt.

Das Liebespaar muss sich nun beschützen. Stirbt einer der beiden durch Mord, Verurteilung oder Selbstmordanschlag, geht auch der andere an Liebeskummer zu Grunde (Kann sich noch in die Luft sprengen und ein drittes Opfer 'mitnehmen'). Ist einer von beiden Mafioso und der andere Bürger, so haben diese beiden gewonnen, wenn nur noch sie leben.

Der Spielleiter muss auch in dieser Variante besonders genau darauf achten, wann eine der beiden Gruppen die zum Siegen notwendige Mehrheit stellt. Gewinnen die Mafiosi, so beendet der Spielleiter das Spiel sofort. Bei Sieg der Bürger verkündet er am Ende der ersten Nacht, in der kein Mafiosi mehr 'lebte': "... alle Spieler erwachen und sind froh, denn die Mafia ist verschwunden."



6. Weitere Spezialrollen

Schutzengel/Seelenretter (Karte: Herz-Dame)

Der Schutzengel gehört zu den Bürgern und beschützt in jeder Nacht eine Person seiner Wahl. Nachdem er vom Spielleiter aufgeweckt wurde, sucht er sich per Fingerzeig einen Spieler aus, den er vor einem Mafiamord bewahren will. Er darf auch sich selber beschützen. Zeigt er auf das Opfer, das sich die Mafia aussucht, so wird dieses gerettet. In diesem Fall gibt der Spielleiter am Tag bekannt: "Es gibt keinen Toten"

Der Schutzengel ist eine sehr starke Figur, da er sich in der Nacht beschützen kann. Wenn er seine Identität am Tag bekannt gibt, so wird er, solange die Bürger in der Mehrheit sind, auch am Tag nicht getötet. Man kann jedoch die Macht des Schutzengels einschränken, indem man vereinbart, dass er sich nicht selber beschützen kann. Besonders stark ist der Schutzengel in Kombination mit dem Detektiven. Wenn der Detektiv seine Identität preisgegeben hat, kann dieser in jeder Nacht vom Schutzengel beschützt werden und noch mehr über seine Spieler in der Nacht herausfinden.

Eine weitere Variante, die allerdings zuvor festgelegt werden sollte ist, dass der Schutzengel nicht zwei Mal hintereinander dieselbe Person beschützen kann.

Mafiaspitzel (Karte: Pik-Bube)

Während der Detektiv auf seiner Mission die Gesinnung eines schlafenden Mitspielers untersucht, wird er gleichzeitig bei seiner Tat ausspioniert. Er wird vom Mafiaspitzel verfolgt. Dieser gehört zur Mafia und erwacht und mordet zusammen mit ihm. Nach dem Detektiven wacht der Spitzel nochmals alleine auf und der Spielleiter teilt ihm per Handzeichen mit, wer vom Detektiv abgefragt wurde bzw. welchen Mafiosi er dem Detektiv gezeigt hat. Beim Spiel mit mehreren einzeln arbeitenden Detektiven nennt der Spielleiter **einen** der Abgefragten. Da der Spitzel nun weiß, wen der Detektive abgefragt hat und auch die Diskussionen aufmerksam mitverfolgt, fällt es ihm leichter, den Detektiven zu finden. Damit diese Figur nicht zu stark wirken kann, wissen die übrigen Mafiosi nicht, wer von ihnen als Spitzel arbeitet. Durch diese Spezialrolle muss der Detektiv besonders vorsichtig sein, wie er seine Informationen weitergibt.

Bürgermeister (Keine Karte nötig)

Wie jede Stadt, braucht auch Palermo einen Bürgermeister. Gleich am ersten Tag wählen ihn alle Mitspieler nach kurzem Wahlkampf mit relativer Mehrheit. Die Ehre Bürgermeister zu sein, kann nicht verweigert werden. Ab der ersten Abstimmung zählt die Stimme des Bürgermeisters doppelt. Bei Stimmengleichheit kann seine Stimme den Ausschlag geben (Muss aber vorher ausgemacht werden!). Der Bürgermeister kann also ein Mafioso oder ein Bürger sein. Er kann nicht abgewählt, aber natürlich verurteilt werden. Wird der Bürgermeister verurteilt oder ermordet, so gibt es zwei Möglichkeiten: a) Er bestimmt mit dem letzten Atemzug seinen Nachfolger (Stärkt die Mafia!). b) Die verbliebenen lebenden Mitbürger wählen **beim nächsten Tagesbeginn** einen neuen Bürgermeister.

Selbstmordgefährdeter Bürger (Karte: Karo-Bube)

Das Leben in einer Stadt mit Mafiosi ist sehr nervenaufreibend. Daher ist einer der Bürger stark selbstmordgefährdet und trägt immer einen Sprengstoffgürtel mit sich. Er kann während

Die zweite Nacht (*Der erste Mord der Mafia*)

In der zweiten Nacht werden zuerst die Mafia, dann die Detektive aktiv.

Zunächst werden die Mafiosi vom Spielleiter geweckt: "Die Mafia erwacht!"

Per Fingerzeig und Gesten einigen sich die Mafiosi auf ein Mordopfer und geben dies dem Spielleiter eindeutig zu verstehen. All dies muss natürlich so geräuschlos wie möglich erfolgen.



Werden die Mafiosi sich nicht einig und dauert dem Spielleiter die Wahl der Mafiosi zu lange, so bedeutet er durch ein eindeutiges Handzeichen den Beginn der Dämmerung und die Mafia kann in dieser Nacht wegen interner Streitigkeiten keinen Mord verüben.

Der Spielleiter verabschiedet die Mafiosi mit den Worte: "Die Mafiosi schlafen ein!"

Jetzt kommen die Detektive ins Spiel. Sind es zwei und arbeiten sie einzeln, dann müssen sie in dieser Phase auch einzeln geweckt werden (Erst Kreuz-Ass, dann Pik-Ass). Arbeiten die Detektive zusammen, dann werden sie vom Spielleiter so geweckt: "Die Detektive wachen auf"

Der Detektiv bzw. die Detektive müssen per Fingerzeig eine Person herausdeuten, über die beim Spielleiter Nachforschungen angestellt werden soll. Dann gibt ihnen der Spielleiter bekannt, ob der betreffende Spieler zu der Mafia (Daumen hoch) oder zu den Bürgern (Daumen nach unten) gehört. Auch hier gilt: Dauert dem Spielleiter das ganze zu lange, so kann er die Aktion abbrechen und im Spielablauf weitergehen.

Ist das Mafiapfer ein Detektiv, so darf er seine nächtliche Aktion mit seinem Kollegen noch durchführen, da er von seinem Ableben noch nichts weiß! Während er handelt, ist die Mafia sozusagen noch unterwegs, ihre Mordabsicht in die Tat umzusetzen.

Der Spielleiter spricht: "Die Detektive schlafen ein", was diese dann tun.

Das Morgengrauen

Anschließend weckt der Spielleiter wieder alle Mitspieler mit solchen oder ähnlichen Worten auf: "*Palermo erwacht. Und mit der Stadt erwachen auch alle Einwohner, bis auf, der in dieser Nacht leider von uns gegangen ist.*"

Je nach den eingesetzten Spezialrollen ist es auch möglich, dass es in einer Nacht auch einmal kein oder sogar zwei Opfer gegeben hat!

In der Standardfassung deckt nun der "ermordete" Spieler seine Karte auf, so dass alle sehen, wie die Mehrheitsverhältnisse zwischen Bürgern und Mafiosi sich verändert haben. Für den Ermordeten gilt selbstverständlich dieselbe "Schweigepflicht" wie für die am Tag Verurteilten.

Weitere Tage und Nächte

Ab dem zweiten Tag gibt es schon sehr viel mehr Diskussionsstoff: Wer hatte wen angeklagt? Wie wurde abgestimmt? Warum suchte sich die Mafia gerade dieses Opfer aus? Gab es auffällige Allianzen? usw.

Die Detektive können sich nun mit ihrem Wissen aktiv einschalten und den Verdacht von unbescholtenen Bürgern abzulenken versuchen. Sie dürfen aber unter keinen Umständen die Namen der Mafiosi zu offensichtlich nennen, um nicht selbst ins Visier der Mafia zu geraten. Sich direkt zu "outen" ist sehr riskant und kann bei gerissenen Mafiosi sogar ganz wirkungslos bleiben.

Wie schon am vorangegangenen Tag eröffnet der Spielleiter nach der Diskussion wiederum das Verfahren, um einen weiteren Mitspieler für die Verurteilung auszuwählen.

In den weiteren Nächten begeht die Mafia nach gleichem Schema die nächsten Morde und die Bürger versuchen erneut, die Mafia zu bekämpfen, indem sie eine Person verurteilen.

3. Das Ende des Spiels:

Im Verlauf des Spieles scheiden so immer mehr Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus. Werden alle Mafiosi verurteilt, hat die Gerechtigkeit gesiegt und die Stadt kann wieder in Frieden leben. Sind die Mafiosi in der Überzahl haben sie gewonnen, da sie durch ihre Stimmenmehrheit jeden Bürger verurteilen können, ohne selbst in Gefahr zu geraten.

4. Etwas Spielstrategie

Mit jeder Runde vermehren sich die Anhaltspunkte über die Rollen der Mitspieler, da die Identitäten der Toten bekannt sind und man von vorherigen Tagen weiß, wer wen verdächtigt oder entlastet hat. Gleichzeitig wächst der Druck auf die Bürger, je weniger es von ihnen gibt.

Der oder die Detektive haben immer mehr Informationen und können Hinweise geben. Besonders, wenn ein Detektiv ermordet wird, sollten die übrigen Bürger sich genau zu erinnern versuchen, welches die Anklagen bzw. die Nominierungen der betreffenden Person waren.

Die Mafiosi müssen sich bemühen, immer wieder falsche Fährten zu legen und Unsicherheit unter den Bürgern zu schüren, z.B. indem sich ein Mafiosi wie ein Detektiv gebärdet. Ihr nächstes Opfer sollte sich die Mafia immer sorgfältig überlegen, damit durch die Auswahl nicht zuviel verraten wird.

Sich zu 'outen' kann in knappen Spielsituationen eventuell der einzige Weg sein, doch noch zum Sieg zu kommen. Ein Beispiel: Der echte Detektiv outet sich, um den letzten verbleibenden Mafioso in die Enge zu treiben und zu einem taktischen Fehler zu verleiten.

Für beide Gruppen hängt viel davon ab, geschickt zu argumentieren. Die besondere Raffinesse erhält man erst durch einige Spielrunden, in denen man auch einmal Mitglied der Gegenseite war.



5. Varianten im Spielablauf

Variante "Provisorischer Spielleiter": Wenn alle Spieler selbst am Spiel teilnehmen wollen, wird für die erste Nacht ein provisorischer Spielleiter ernannt, der in der ersten Nacht ebenfalls die Augen geschlossen hält und die Signale für das Erwachen und Einschlafen der Mafiosi sowie für das allgemeine Erwachen am nächsten Morgen gibt. Am Ende des ersten Tages wird dann der erste Tote zum permanenten Spielleiter ernannt. Man sollte also darauf achten, in der ersten Runde einen guten Spielleiter auf die Liste zu bekommen.

Weil der provisorische Spielleiter der einzige ist, der in der ersten Nacht spricht, ist er üblicherweise Zielscheibe der ersten Runde und sollte daher am ersten Tag Immunität genießen.

Einteilungsvariante "Der Regisseur": Statt der Zufallseinteilung mit Karten kann der Spielleiter beim Umrunden des Tisches durch einfaches Antippen die Mafiosi, durch doppeltes Antippen die Detektive bestimmen. Diese Variante legt sich vor allem für "Spontanrunden" nahe, ist aber nur für das Spiel ohne weitere Spezialfiguren zu empfehlen.

Mordvariante "Die Mafia wählt blind": Damit sich die Mafiosi leichter verraten, gibt es folgende Variante bei der Auswahl der Mafioopfer. Die Mehrheit Mafiosi müssen sich in der Nacht blind und ohne Absprache für einen speziellen Bürger entscheiden, damit er wirklich stirbt. Die Mafiosi werden so gezwungen, sich schon am Tag untereinander abzusprechen und auf ein Opfer zu einigen.

Für diese Variante müssen die Mafiosi in der ersten Nacht eindeutige Namen (Mario, Paolo, Carlo, Nummer 1, Nummer 2, der Pate, ...) bekommen, so dass der Spielleiter sie der Reihe nach wecken und einzeln ihre Stimme abgeben lassen kann.

Nur mit absoluter Mehrheit (bei zwei Mafiosi beide, bei drei Mafiosi mindestens zwei, bei vier Mafiosi mindestens drei, u.s.w.) hat die Mafia wirklich ein Opfer bestimmt. Fällt kein eindeutiges Urteil endet die Nachtrunde ohne weiteren Wahlgang und die Mafia hat ihre Chance verschlafen. Der Spielleiter verkündet dann beim Wecken der Stadt: "... und **alle** Bewohner erwachen!".

Detektivvariante "Allwissende Detektive": Es wird mit Detektiven gespielt, die von Beginn an die gesamten Mafiosi kennen. Der Detektiv bzw. die Detektive erwachen **nur** in der zweiten Nacht nach dem ersten Mafia-Mord. Der Spielleiter zeigt ihm stumm, wer zur Mafia gehört. Der Detektiv bzw. die Detektive kennen also die Mafiosi, aber diese kennen nicht den Detektiven bzw. die Detektive. Aufgabe dieser schwierigen Rolle ist es, mit dezenten Hinweisen oder nachdenklichen Fragen die Ermittlungen in die richtige Richtung zu lenken, ohne als Detektiv aufzufallen: Das würde ihn nämlich zum nächsten Mafia-Opfer machen.

Bei dieser Variante ist es nahe liegend, vor Beginn festzulegen, dass ein verstorbener Mitspieler nur sagen darf, ob er Bürger oder Mafioso, aber nicht, ob er evtl. auch der Detektiv war, weil die noch lebenden Bürger aus seinen Aussagen sonst vielleicht einen zu großen Vorteil ziehen könnten. Gleichzeitig bleiben hierdurch auch die Mafiosi im Ungewissen.

Detektivvariante "Der Informant": Ab der ersten Mordnacht werden dem Detektiv bzw. den Detektiven sukzessive die Mafiosi gezeigt, jede Nacht einen. Dazu weckt der Spielleiter den oder die Detektive und verrät ihnen einen weiteren Mafioso. Der Spielleiter hat die Möglichkeit selbst zu entscheiden, welchen Mafioso er den Detektiven preisgibt und damit einige Macht zur Steuerung des Spiels. Solange dies möglich ist, muß er jede Nacht einen neuen Mafioso enttarnen.

Auch bei dieser Variante müssen die Detektive bei Tag diese Information so geschickt unter die Leute bringen, dass die guten Bürger es merken, sie aber nicht von den Mafiosi erkannt werden, denn sonst werden sie in der Nacht getötet, noch ehe sie alle Mafiosi kennen.

Verurteilungsvariante: Die Vorschlags-Zwangswahl: Nach einer gewissen Zeit der Diskussion kann jeder Spieler **einen** andern Spieler zu seinem Hauptverdächtigen erklären und seine Stimme vorzeitig für ihn abgeben. Haben schließlich die Hälfte aller Spieler diese freiwillige Stimme abgegeben, folgt eine Zwangswahl. Bei der Zwangswahl werden alle Spieler, die ihre Stimme noch nicht abgegeben haben, reihum befragt. Das Urteil ist eindeutig, wenn es einen Spieler gibt, der die meisten Stimmen erhalten hat. Ist das Urteil nicht eindeutig beginnt das Verfahren nochmals von vorne. Es wird nochmals neu diskutiert und dabei wieder abgestimmt. Nach der dritten nicht eindeutigen Abstimmung in Folge, vergeht der Tag ohne Urteil. Während der Zwangswahl selbst ist weitere Diskussion verboten. Plädoyers entfallen bei dieser Variante ganz und man schreitet direkt zur Vollstreckung des Urteils.

Bürgervariante "Sprechende Tote": Die folgende, weitere Variante erlaubt - gleich ob die Identitätskarten aufgedeckt werden oder nicht - schon gemordeten Bürgern die Teilnahme bis zum Ende des Spiels: Tote Bürger machen nachts genauso die Augen zu und dürfen im Gegenzug am Tag noch mitdiskutieren aber nicht abstimmen. Diese Variante macht es für die Mafiosi weniger attraktiv zuerst die erfahrenen Spieler umzubringen. Der Spielleiter muss allerdings besonders aufmerksam darauf achten, wann eine der beiden Gruppen die Siegebdingungen erfüllt.

Variante "Verborgene Identität": Besondere Spannung ergibt sich, wenn die Identitäten verurteilter Spieler und auch die der Mafioopfer - klar sind diese sind Bürger, aber welche? - bis zum Ende der Runde geheim bleibt. Stirbt also einer der Mitspieler, so dreht er seine Rolnkarte nicht um, sondern legt sie nur quer vor sich, als Zeichen, dass er tot ist.