

Die Mafia-Seite

Hintergrund

In Palermo treibt die Mafia ihr Unwesen, jede Nacht sucht sie sich aus den Reihen der Bürger ein Opfer, welches am nächsten Morgen nicht mehr erwacht. Die Bürger ihrerseits versuchen die Mafia zu bekämpfen. Sie kennen die Mafia zwar nicht, können aber versuchen, sie durch geschickte Verhöre zu enttarnen. Die Mafiosi kennen sich untereinander und beteiligen sich "eifrig" bei der Suche nach den Bösen. Das geschieht untertags. Alle treffen sich auf dem Marktplatz, setzen Verdächtige auf eine Liste und verurteilen einen zum Tode, natürlich ganz demokratisch. Die Bürger haben gewonnen, sobald alle Mafiosi tot sind, die Mafiosi haben ihr Ziel erreicht, sobald sie die Mehrheit haben.

Spielregeln

Vorbereitung

Mafia benötigt mindestens 6 Mitspieler und ist bis 21 offen. Diese Versionen wurden zumindest schon erprobt. Auf die Zusammensetzung von Guten und Bösen wird am Ende eingegangen. Zum zufälligen und geheimen Verteilen der Bürger- und Mafiosi-Rollen werden traditionell Skatkarten benutzt. Schwarze Farben bedeuten gute Bürger, rote Herzkarten Mafiosi. Die Reihenfolge der Mafiosi ist: As, König, Dame, Bube, zehn, ... und bei den Bürgern ist das Kreuz As der Detektiv. Sie werden gemischt und verdeckt ausgeteilt, jeder bekommt genau eine Karte, sieht sie an und merkt sich seine Rolle.

Das Spiel beginnt.

Damit die Mafiosi sich untereinander kennenlernen können, müssen alle Mitspieler die Augen schließen. Das ist die erste Nacht, in der noch keiner umgebracht wird. Die Mafiosi wachen auf, d.h. sie öffnen ihre Augen, erkennen sich und gehen wieder schlafen. Diese Koordination übernimmt der Spielleiter, der die Augen dabei (falls möglich) geschlossen hält. Er wird am nächsten Tag vom ersten Toten abgelöst, der dann dieses Amt bis zum Ende des Spieles bekleidet.

Der Tag

Alle lebenden Mitspieler sind aufgefordert, durch Befragung die Mafiosi zu erkennen. Das geschieht durch Vermuten, Diskutieren, gegenseitiges Anklagen und sich Verteidigen. Diese Phase hat zeitlich den größten Anteil am Spielverlauf. In der ersten Runde sind Hinweise wie "Mein unrasierter Nachbar hat, als er nachts seine Komplizen erkennen wollte, den Kopf gedreht und ein leichtes Kratzen an seinem Wollpullover verursacht" wohl noch die einzigen, die aber einen guten Einstieg in eine ernsthafte Diskussion bieten. Ein guter Bürger, der sich aus den Diskussionen heraushält, ist meist für seine Partei nutzlos. Allerdings kann zuviel Gelaber auch zum Tode führen. Der Spielleiter verwaltet eine Liste, auf die jemand eine verdächtige Person setzen kann, und nur er kann sie wieder von der Liste herunternehmen. Wenn zu viele auf der Liste stehen, ist das von Vorteil für die Mafiosi. Bei Antrag auf Schließung der Liste, wird sie geschlossen, falls die Mehrheit dafür ist. Es folgen abwechselnd die Anklagen derjenigen, die eine Personen auf die Liste gesetzt haben, und die Verteidigungen der Angeklagten. Sie dauern jeweils eine halbe Minute und erfolgen in der Reihenfolge wie die Leute auf die Liste gesetzt wurden. Bei der Abstimmung, jeder muß genau gegen einen Angeklagten stimmen, entscheidet die einfache Mehrheit, bei einem Patt gibt es eine Neuabstimmung. Aus dem Abstimmungsverhalten können am nächsten Tag Rückschlüsse gezogen werden. Die verurteilte Person offenbart ihre Karte und scheidet als Toter aus dem Spiel aus und darf es in keiner Weise weiter beeinflussen, nur der erste Tote wird unparteiischer Spielleiter. Der Spielleiter läßt Palermo einschlafen.

Die Nacht

Der Spielleiter läßt mit offenen Augen die Mafiosi erwachen (die guten Bürger halten ihre Augen geschlossen), die sich dann auf ein Opfer einigen und ihm dies zu verstehen geben (Handzeichen, Augen ...). Er läßt sie wieder einschlafen und erweckt Palermo - bis auf das Opfer, das seine Karte der Öffentlichkeit zeigen muß. Diese Person scheidet ebenfalls aus dem Spiel aus. Der nächste Tag beginnt. Dieser Zyklus endet, sobald alle Mafiosi tot sind oder die Mafiosi die Mehrheit haben.

Spiel mit Detektiv

Ab der ersten Mordnacht werden dem Detektiv sukzessive die Mafiosi gezeigt, jede Nacht einen, mit dem kleinsten angefangen der Reihenfolge nach aufsteigend. Dazu weckt der Spielleiter in der Nacht den Mafioso auf und läßt ihn wieder einschlafen, darauf weckt er den Detektiv und verrät ihm den jeweiligen Mafioso. Dieser muß bei Tag diese Information so geschickt unter die Leute bringen, daß die guten Bürger es merken, er aber nicht von den Mafiosi erkannt wird, denn sonst wird er in der Nacht getötet noch ehe er alle Mafiosi kennt.

Und nun noch Empfehlungen für das Mafiosi / gute Bürger - Verhältnis. Bei ungerader Anzahl der Bürger sollte in der zweiten Nacht noch niemand von den Mafiosi umgebracht werden, denn so lassen sich Pattsituationen an den darauf folgenden Tagen vermeiden.

Anzahl Mitspieler	gute Bürger	Mafiosi	Detektiv	Mord in der zweiten Nacht (die, die auf den ersten Tag folgt)
-------------------	-------------	---------	----------	--

6	4	2	Ja	Nein
7	5	2	Ja	Ja
8	6	2	Nein	Nein
9	7	2	Nein	Ja
10	7	3	Ja	Nein
11	8	3	Ja	Ja
12	9	3	Nein	Nein
13	10	3	Nein	Ja
14	10	4	Ja	Nein
15	11	4	Ja	Ja
16	12	4	Ja	Nein
17	13	4	Ja	Ja
18	13	5	Ja	Nein
19	14	5	Ja	Ja
20	15	5	Ja	Nein
21	16	5	Ja	Ja

Spielstrategien

- Es gibt zwei grundsätzliche Auffassungen über den Sinn der ersten Runde. Während Spieler A glaubt, in der ersten Runde einen Mafioso herausfinden zu können, ist Spieler B davon überzeugt, dass das Abstimmungsverhalten in der ersten Runde im Mittel nicht von der Diskussion beeinflusst wird. Das bedeutet, dass sich die Stimmen der Bürger ohnehin gleichmäßig über alle, die auf der Liste stehen, verteilen werden. Die Stimmen der Mafiosi verteilen sich dagegen nur gleichmäßig auf die Bürger, die auf der Liste stehen. Das Abstimmungsergebnis wird dann als Anhaltspunkt für weitere Verdächtigungen benutzt. Das hat Konsequenzen. Spieler A hat große Motivation in der ersten Runde zu diskutieren, Spieler B dagegen kaum. Beide Spielstrategien sind für sich genommen sinnvoll, eine Mischung der beiden ist ungünstig. Während A durch energische Diskussionen die Gleichverteilung beeinflusst, folgt B den Gedankengängen von A kaum und kontrolliert A nicht, wenn er sich zu stark auf gewisse Leute einschießt und die anderen nicht verdächtigt.

Spielvarianten

Folgende (sich teilweise widersprechende) Spielvarianten der obigen Regeln werden auch praktiziert:

- Ein Spieler möchte aus dem Spiel aussteigen und soll durch einen anderen, der keine Information über die Mafia-Verteilung besitzt, ersetzt werden. Das ist in jedem Falle problematisch für eine faire Weiterführung des Spieles, kann aber zur Not folgendermaßen durchgeführt werden. Der Spielleiter lässt es Nacht werden, er lässt die Mafiosi sich erkennen, er versorgt den Detektiv mit dem nötigen Wissen und führt das Spiel weiter. Diese Prozedur ist zwingend, denn falls es nicht so gemacht wird, kann man daraus schließen, dass der Ersatzspieler wohl keine Mafia- oder Detektiv-Karte in Händen hält, was ein Nachteil für die Mafiosi ist.
- Ein gibt einen **Ehrenkodex** bezüglich des provisorischen Spielleiters. Weil er der einzige ist, der in der ersten Nacht spricht, ist er üblicherweise Zielscheibe der ersten Runde und sollte daher am ersten Tag Immunität genießen.
- Jeder Bürger von Palermo darf gleichzeitig höchstens einen anderen Bürger auf die Liste setzen.
- Dem Antrag auf Schließung der Liste wird nur stattgegeben, wenn alle zustimmen.
- Zeitbegrenzung pro Runde. Das ist möglich, bringt aber den Bürgern Nachteile.
- Der Detektiv bekommt in der zweiten Nacht (also nach dem ersten Tag) alle Mafiosi gezeigt. Bei dieser Spielvariante darf ein verstorbener Mitspieler nur sagen, ob er Bürger oder Mafioso war, er darf aber nicht verraten, ob er evtl. der Detektiv war.
- Ein Bürger ist **Schutzengel** und kann sich in der Nacht einen Schutzbefohlenen aussuchen, der in dieser Nacht nicht stirbt, wenn ihn die Mafia töten möchte. Er darf auch sich selbst beschützen aber nicht zweimal hintereinander diesselbe Person. (empfehlenswert, kann aber eine ungerade Anzahl von Mitspielern am Tag bewirken)
- Folgende Variante erlaubt schon gemordeten (guten) Mitspielern die Teilnahme bis zum Ende des Spiels. Zusätzlich und macht es für die Mafiosi weniger attraktiv zuerst die erfahrenen Spieler umzubringen. Tote Bürger machen nachts genauso die Augen zu und dürfen im Gegenzug am Tag noch mitdiskutieren aber nicht abstimmen. (uneingeschränkt empfehlenswert, machts für die Mafiosi etwas schwieriger)
- Damit sich die Mafiosi leichter verraten, gibt es folgende Variante, die besonders in der ersten Runde Pepp ins Spiel bringen sollte. Die Mafiosi müssen sich in der Nacht blindlings mit absoluter Mehrheit (mind. 50% der Stimmen) für die Ermordung eines Bürgers entscheiden, damit er wirklich stirbt. Dazu muss der Spielleiter nacheinander die Namen der Spieler aufrufen und die Mafiosi melden sich per Handzeichen. Diese Variante zwingt die Mafiosi sich am Tag untereinander abzusprechen und dadurch können sie sich möglicherweise verraten. (noch unerprobt)
- Ein **Terrorist** spielt mit, d.h. ein Mafioso hat eine Terroristenkarte und wacht aber nicht mit den anderen Mafiosis auf, so dass er und seine Mitspieler sich gegenseitig gar nicht kennen. Während des Spieles darf er sich irgendwann mal in die Luft sprengen und einen anderen Spieler mit in den Tod reißen kann. Pech für den Mafioso, wenn das auch ein Mafioso ist. Die Sprengaktion darf nicht während einer Abstimmung stattfinden und der Mafioso kann sich nur sprengen, solange er noch lebt.

(empfehlenswert, kann aber eine ungerade Anzahl von Mitspielern am Tag bewirken, noch unerprobt)

Andere Mafia-Seiten

- [Online Mafia, Seite von Schüern und Studenten in der Nähe von München](#)
 - [Noch eine Mafia-Seite im Wiki-Style](#)
 - [Die Werwölfe vom Dusterwald](#) ist ein lohnenswertes, ähnliches Spiel.
-

Letzte Änderung: 10.5.2005

Bitte Vorschläge zum Aufmotzen der Seite an [Michael Menth](#). Inhaltliche und gestalterische Anregungen (Bilder, Movies, Sound etc.) sind erwünscht. Dankeschön an Georg Höver, Beate Winkelmann, Matthias Mahrhofer, Hendrik Lens, Lisa Brörmann, Peter Kneip.