



Das Mörderspiel: Die Regeln

Verteilung der Opfer

Jeder bekommt einen (oder mehr) Mordaufträge ganz geheim vom Spielleiter zugeteilt. Kein Mitspieler darf von der Verteilung mehr wissen als seine nächsten Opfer! Das bedeutet außerdem, dass ihr auch anderen nichts davon erzählen solltet...

Damit hat jeder Mitspieler so viele Leben wie Aufträge und damit Opfer, aber auch eben so viele Mörder auf den Fersen... anders gesagt, das Spiel findet in einem oder mehreren voneinander unabhängigen „Kreisen“ statt.

Markierung der Mitspieler

Meist bewegt man sich in Umgebungen, wo man nicht allein ist. Um die Umwelt also nicht zu sehr zu stören, haben die Mitspieler einen Namensschild sichtbar am Körper, auf dem pro Auftrag ein Aufkleberchen prangt.

Generell gilt: *Wer die Markierung nicht sichtbar bei sich trägt, kann nicht morden, aber ermordet werden!*

Das Spiel geht los

Sobald die Ausgabe der Mordopfer begonnen hat, geht das Spiel los. Jeder Mitspieler muss versuchen, „seine“ Opfer durch Übergabe eines beliebigen Gegenstandes zu ermorden (es kann vorkommen, dass man in mehreren Kreisen zu einem Zeitpunkt das selbe Opfer hat – dann muss man halt mehrmals morden). Dabei darf es natürlich keine lebenden Zeugen geben.

Definition: *Als „lebend“ gilt jeder Mitspieler, der noch nicht ermordet wurde. Außenstehende und der Spielleiter sind für die Zwecke des Spiels generell als "tot" zu betrachten.*

Morden

Das Morden geschieht, indem man dem Opfer einen Gegenstand gibt und dieser ihn annimmt. Zuwerfen gilt nicht. Jemanden zwingen, den Gegenstand zu nehmen, ebenfalls nicht. Wenn das Opfer allerdings z.B. einen Bleistift mit dem Mund hinter dem Ohr seines Mörders hervorholt, gilt dies als Mord! Die Idee ist, einen beliebigen Gegenstand völlig beiläufig einem Gegner anzubieten -- und wenn der ihn annimmt, hat er Pech. Wenn natürlich ein Opfer seinem Mörder etwas aus der Hand reißt, ist das schon als Selbstmord zu werten (und mit entsprechendem Kommentar in der Mordliste einzutragen). Natürlich muss der Mörder dann auch realisieren, dass das Opfer sich soeben selbst umgebracht hat, keine Zeugen etwas gesehen haben und dann auch „Du bist tot“ sagen ;-)

Es gab in der Vergangenheit eine Menge „Regelfickereien“ damit. Prinzipiell sollten Opfer und Mörder sich auf eine „Übergabe“ oder „Übernahme“ einigen können.

Der Mörder muss dem Opfer sofort sagen, dass es gerade ermordet wurde, damit eventuelle Zeugen bezeugen können, den Mord gesehen und bemerkt zu haben.

Zeugen

Morde haben ohne Zeugen zu geschehen. Hier ist aber nur Zeuge, wer

- im Sinne des Spiels „lebt“, d.h. seine Markierung sichtbar trägt
- und die Übergabe bemerkt hat („Ich hab gesehen, wie du ihm den Bleistift gegeben hast“)

Nach einem Mord sollte das Opfer also mögliche Zeugen befragen, ob jemand etwas gesehen und bemerkt hat (hat der Zeuge im Moment der Übergabe weggeguckt, ist er kein Zeuge). Hat ein Zeuge also etwas bemerkt, gilt der Mord als schiefgelaufen -- das Opfer lebt weiter, kennt aber nun seinen Mörder. Das macht das Spiel natürlich etwas schwieriger für den Mörder.

Es ist unerheblich, in welchem Kreis ein Zeuge noch lebt. Solang ein Mitspieler noch mindestens ein Leben hat, kann er in allen Kreisen als Zeuge gelten!

Nach dem Mord

Der Mörder muss dem Opfer auch noch den Kreis nennen, in dem es gestorben ist (siehe Auftrag). *Das Opfer verliert nun ein Leben und übergibt den Mordauftrag aus dem passenden Kreis an den Mörder.* So kann der Mörder weiterspielen, das Opfer ist raus und legt ggf. die Markierung ab. *Das bedeutet insbesondere, dass jeder Mitspieler den Mordauftrag immer bei sich tragen muss!* (Dieser Absatz gilt nur, wenn der Spielleiter Aufträge auf Papier ausgeteilt hat oder jeder Mitspieler die per Email erhaltenen Aufträge für sich ausdrückt.)

Der Mörder muss dann noch die Todesursache, gemeinsam mit der Mordzeit und dem Mörder, in die öffentlich einsehbare Mörderliste eintragen (Adresse siehe Auftrag; mit dem Signaturcode „unterschreibt“ der Mörder den Auftrag gegenüber dem Spielsystem). Hierbei sind Umdichtungen der Realität durchaus erwünscht.

Hat das Opfer noch Leben übrig, geht das Spiel in den verbleibenden Kreisen weiter. Sind alle Leben verloren (also wenn alle Mordaufträge abgegeben werden mussten), ist das Spiel für das Opfer vorbei und es legt alle Markierungen ab. Sollte der nicht ganz zu vermeidende Fall auftreten, dass ein Mörder in mehreren Kreisen das selbe Opfer hat, muss dieses eben mehrfach umgebracht werden... (z.B. erst umbringen und dann den Auftrag zum Beweis übergeben *evilgrin*).

Mordfreie Zonen

Es ist in der Realität sinnvoll, gewisse Mordfreie Zonen zu erklären. Einige sollten vielleicht von vornherein festgelegt werden. Auch haben die Mitspieler immer die Möglichkeit, eine Mordfreie Zone zu vereinbaren (dazu gehören immer alle gerade anwesenden Mitspieler). Es ist darauf zu achten, hinzukommende Mitspieler unmissverständlich darauf hinzuweisen, ansonsten gilt die Mordfreie Zone nicht für hinzukommende Mitspieler!

Man sollte es nur nicht übertreiben. Gut wäre es, wirklich nur dann eine Mordfreie Zone zu erklären, wenn eine Aktivität oder die Umwelt durch das Mörderspiel deutlich beeinträchtigt wird.

Verlust des Auftrags und Vorzeitige Abreise

Der Spielleiter kann verlorengegangene Auftragszettel ersetzen oder im Falle eines Mordes dem Opfer gegenüber einen Auftrag bestätigen. Dies stellt aber einen gewissen Aufwand dar ... bitte achtet daher darauf, eure Mordaufträge immer bei euch zu tragen (und sei es auf dem Smartphone!)

Bei vorzeitigem Ausstieg wird darum gebeten, nicht erledigte Aufträge dem Spielleiter zukommen zu lassen bzw. ihm einfach Bescheid zu geben. Dieser sorgt dann dafür, dass die Kreise wieder geschlossen werden, indem er sich als Game Master ins Spielsystem einloggt und den entsprechenden Spieler kickt.

Ende des Spiels

Auf jedem Auftrag steht der Zeitpunkt für das Spielende. Der Spielleiter schließt die Mordliste (muss er per Hand machen, sobald er sicher ist, dass alle Morde eingetragen wurden) und veröffentlicht damit die vollständige Mörder-Opfer-Zuordnung. Wer nun am meisten Morde getätigt hat, ist der Massenmörder.