

Wielka gra mafijna



To gra dla nastolatków, w której "mordercza" zabawa jest z góry zaprogramowana! W każdej chwili jeden z Twoich znajomych może znacznie skrócić Twój "czas życia". Kto jest szybszy? Kto jest sprytniejszy?

Materiały

- mały przedmiot dla każdego gracza (np. imprezowe szaszłyki do kebaba)
- mała kartka papieru dla każdego gracza
- Lista z imionami wszystkich uczestników

Wdrożenie

- Rozpocznij od złożenia małych kawałków papieru (po jednym na gracza). Narysuj symbol (np. gwiazdę) na jednym z kawałków papieru. Reszta pozostaje pusta. Każdy gracz losuje kawałek papieru. Ogląda ją dla siebie, ale nie pokazuje jej pozostałym graczom. Gracz, który narysował kartkę z gwiazdą, jest policjantem. Nie ujawnia się on jednak nikomu. Zachowuje swój kawałek papieru jako odznakę policyjną.
- Każdy gracz otrzymuje teraz przedmiot. Ten przedmiot jest bronią graczy, za pomocą której mogą "zabijać" innych. Jest to również życie każdej osoby.
- Celem graczy jest przetrwanie i bycie ostatnim graczem.

Poniższe scenariusze mają na celu wyjaśnienie przebiegu gry:

- **Scenariusz 1:** Gracz A może zabić gracza B, szturchając go swoją bronią i mówiąc: "Zabity!" Gracz B musi teraz oddać graczowi A swój przedmiot, tj. swoje życie, i zostaje wyeliminowany z gry.

- **Scenariusz 2:** Przez przypadek gracz C widzi, jak gracz A zabija gracza B. Mówi: "Widziałem cię!" Teraz gracz A umiera i oddaje swoje życie graczowi C. Gracz B żyje dalej.
- **Scenariusz 3:** Gracz B nieświadomie próbuje zabić policjanta. Jeśli ma przy sobie odznakę, pokazuje mu ją. Gracz B zostaje zatrzymany. Policjant zabiera mu broń na tydzień. W tym czasie gracz B nie może nikogo zabić, ale sam może zostać zabity. Po upływie tygodnia gracz B odzyskuje swoją broń.
- **Scenariusz 4:** Gracz B nieświadomie próbuje zabić policjanta. Policjant nie ma jednak przy sobie odznaki. Umiera i oddaje swój przedmiot graczowi B. Gra toczy się dalej bez policjanta.
- **Scenariusz 5:** Gracze A, B i C łączą siły, aby zabić policjanta. Wszyscy szturchają go swoją bronią w tym samym czasie. Odznaka nie pomaga policjantowi w tym przypadku. Umiera i oddaje swoje życie jednemu z pozostałych.
- *Ogólnie rzecz biorąc*, aby zabić policjanta (z odznaką), 3 osoby muszą dźgnąć go swoją bronią w tym samym czasie.
- **Scenariusz 6:** Gracze A, B i C zabijają policjanta razem, ale zostają złapani przez gracza D. Gracze A, B i C teraz wszyscy umierają.
- Gra może trwać jeden dzień, tydzień lub kilka tygodni. W zależności od tego, jak szybko gracze "złapią się nawzajem za rogiem".
- Gra toczy się nie tylko podczas godzin dla młodzieży, ale także poza kościołem. Jeśli spotkasz się przypadkowo na ulicy w ciągu tygodnia i masz przy sobie broń, masz również możliwość "zabicia" drugiej osoby.
- Gracze mogą również zawierać ze sobą umowy i pakt.
- Raz w tygodniu (np. podczas lekcji dla młodzieży) osoby, które "zginęły" w międzyczasie, są proszone o usunięcie się z listy. Pomaga to śledzić, kto jest już martwy, a kto wciąż żyje.

Dowód źródła

- Zdjęcie na okładce: MariES