

# Mörder, äh, Mörderin – PIK8

---

URL: [http://www.pik8.at/wiki/M%C3%B6rder,\\_%C3%A4h,\\_M%C3%B6rderin/](http://www.pik8.at/wiki/M%C3%B6rder,_%C3%A4h,_M%C3%B6rderin/)

Archiviert am: 2025-09-19 21:57:06

---

Mörder, äh, Mörderin

## Inhaltsverzeichnis

---

- [1 Art](#)
- [2 Ziel](#)
- [3 Dauer](#)
- [4 Wir brauchen dazu](#)
- [5 So geht es](#)
- [6 Besondere Hinweise](#)
- [7 Varianten](#)
- [8 Wann einsetzen](#)
- [9 Weblinks](#)

### Art

sehr paranoides Spiel für nebenher

### Ziel

alle bringen sich nach und nach gegenseitig (symbolisch) um (und lernen dabei die Namen)

### Dauer

nebenher während der gesamten Veranstaltung, einen bis mehrere Tage lang

### Wir brauchen dazu

Loszettel mit den Namen aller Spielerinnen

## So geht es

Am Anfang der Veranstaltung werden die Zettel gemischt und an die Spielerinnen verteilt. Dabei erhält jede den Zettel mit dem Namen ihres zukünftigen Opfers:

- zufällig durch Ziehen, wenn niemand Externes da ist, die die Zettel verteilen kann, oder
- jemand, die nicht mitspielt, verteilt die Zettel so, dass sich aus allen Mörderinnen-Opfer-Beziehungen ein Kreis bildet (damit genau dann das eigene Opfer die eigene Mörderin ist, wenn nur noch zwei Spielerinnen überlebt haben)

Dann wird ein Zettel mit den Namen aller Spielerinnen aufgehängt. Auf Zeichen beginnt das Spiel.

Ein Mord geht folgendermaßen vor sich:

1. Die Mörderin trifft ihr Opfer, das auf ihrem Zettel steht.
2. Es dürfen keine (lebenden) Zeuginnen anwesend sein. Wenn beim Mord eine Zeugin anwesend ist, den Mord sieht und dies sofort sagt, dann ist der Mord ungültig.
3. Die Mörderin gibt dem Opfer einen beliebigen Gegenstand, zum Beispiel eine Flasche oder einen Stift. Wenn das Opfer den Gegenstand freiwillig annimmt, ist es gemordet.
4. Die Mörderin teilt dem Opfer mit, dass es nun tot ist.
5. Das Opfer gibt den Zettel mit dem Namen seines Opfers der Mörderin. So erhält die Mörderin den Namen ihres nächsten Opfers. Auf diese Weise entstehen Massenmörderinnen.
6. Das Opfer trägt auf der aushängenden Namensliste ein Kreuz neben dem Namen der Verblichenen ein sowie die Todeszeit und -art, wenn sie mag ("Mit einem Grillspieß ermordet.", "War beim Kiffen zu gierig." oder so).
7. Man darf nicht dazu lügen, ob man noch lebt oder schon tot ist (Auslassungslügen sind natürlich erlaubt). Tote dürfen noch Lebende außerdem nicht entlarven.

Wer überleben möchte, sollte deswegen keine Gegenstände direkt annehmen oder sicherstellen, dass eine lebende Zeugin zuschaut.

Das Spiel ist zu Ende, wenn beim Showdown der letzten beiden überlebenden Spielerinnen die eine die andere erfolgreich ermordet.

## Besondere Hinweise

Das Spiel läuft während des Seminars oder der Fahrt so nebenher. Es kann allerdings zu einer handfesten Paranoia führen und im Extremfall eine konstruktive Zusammenarbeit während des Seminars unmöglich machen. Es kann aber auch einen Heidenspaß machen und sehr spannend sein!

## Varianten

- Der Mord geschieht durch ein einfaches "Du bist tot!". Das hat aber den Nachteil, dass sich das Opfer nicht wehren kann.
- Der Mord geschieht durch einen symbolischen Mordakt, zum Beispiel:
  - mit einer Wasserpistole erschießen
  - mit Tabasco im Bier vergiften
  - durch eine Zeitbombe zerreißen (mit einer Fotoapparat-Blitzlichtbirne als Sprengladung)

Damit niemand verletzt wird, darf niemand beim Autofahren ermordet werden (für den Mord kurz rechts heranfahren ist selbstverständlich in Ordnung). Eine echte Körperverletzung muss auch ausgeschlossen sein.

Dabei kann es durchaus zu sehr schönen Mafiamorden kommen, wie etwa jemandem nachts an der Haustür mit der Wassermaschinenpistole aufzulauern.

## Wann einsetzen

Bei Seminaren und längeren Veranstaltungen, wenn die Anwesenden Spaß an so umfangreichen Spielen haben.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

## Weblinks

- [Spielereader](#) von *Oliver Klee*

### Kommunikationsspiele

- [NASA-Spiel](#)
- [Schiffbruch](#)
- [Insel ohne Wiederkehr](#)
- [Zwei Euro](#)
- [Brücke bauen](#)
- [Schere-Spiel](#)
- **Mörder, äh, Mörderin**
- [Nacht in Palermo](#)
- [Kommunikationsmetaphern](#)
- [Trotzburg](#)
- [Die heimliche Freundin](#)
- [Kreisflucht](#)
- [Gummibärchenanalyse](#)