

Attentat

Attentat kann ab Gruppen von 9 Leuten gespielt, werden, wobei eine Person die Aufgabe des Spielleiters übernehmen muss. Dieser Spielleiter ist zuständig um Unklarheiten zu beseitigen und muss die Richtigkeit aller Handlungen überwachen.

Die Spieler befinden sich im Staat Vadukistan, in dem seit geraumer Zeit einige Attentäter ihr Unwesen treiben und versuchen alle hohen Bediensteten und ehrlichen Bürger des Staates zu töten. Diese Attentäter agieren nur in der Nacht und die Verfolgung von ihnen durch die Bürger findet nur am Tag statt. Dabei können alle Bürger während jeder Tagphase abstimmen, wen sie als Attentäter überführen und damit einsperren und hinrichten wollen. Dabei gibt es verschiedene Sonderrollen die weitere Möglichkeiten eröffnen.

Das Spielziel ist einfach. Die Attentäter gewinnen, wenn nur mehr sie übrig sind, und sie alle anderen Bürger bzw. Beamten getötet haben. Umgekehrt gewinnen die Bürger, wenn alle Attentäter ausgeschaltet worden sind.

Eine Spielrunde teilt sich auf eine Tag- und eine Nachtphase auf. Während einer Tagphase werden entweder Spezialfähigkeiten eingesetzt, oder direkt abgestimmt, wer getötet werden soll.

In der Nacht schließen entweder alle Spieler die Augen oder verbinden sie mit einer Augenbinde, bis der Spielleiter das OK gibt, sodass die Attentäter ans Werk gehen können. Diese dürfen nichts sprechen, und müssen sich durch Zeichen einigen wen sie von den anderen Spielern nun ermorden wollen. Ist die Entscheidung getroffen teilt der Spielleiter dem gewählten Spieler mit, dass er getötet wurde, und damit aus dem weiteren Spielverlauf ausscheidet. Das Spiel startet nach der Rollenverteilung, durch auslosen, mit der ersten Nacht.

Die Rollen werden am Anfang durch ziehen verteilt, je nach Anzahl der Spieler werden andere Karten in den Topf geworfen, um das Gleichgewicht zu gewährleisten. Es gibt auch unterschiedliche Rollen mit speziellen Fähigkeiten.

Attentäter	Normaler Attentäter
Bürger	Normale Bürger
Ermittler	Darf einmal pro Nachtphase die Identität eines Spielers erfragen
Überbezahlter Staatsbeamter	Darf zufällig in der Nacht blinzeln, weil er durch seine schwere Arbeit wachgehalten wird.
Abgesetzter Minister	Nach seinem Tod darf der Minister noch eine Person nach seiner Wahl mitreißen.
Standesbeamter	Er darf zwei Spieler wählen, die dann in inniger Liebe zueinander halten müssen. Stirbt einer der beiden, so stirbt auch der andere und sind sie ungleicher Fraktion, müssen sie zu zweit die letzten Überlebenden sein um zu gewinnen.
Bundespräsident	Sein Stimmrecht zählt doppelt und sollte er sterben muss sofort ein Nachfolger durch ihn bestimmt werden.
Der unzerstörbare General	Er kann nicht durch Attentate getötet werden, stirbt aber wenn der Ermittler seinem Geheimnis hinter die Schliche kommt.
Der Rechtsanwalt	Bevor die Attentäter ans Werk gehen dürfen, bestimmt der Rechtsanwalt eine Person die er über Zeigen dem Spielleiter mitteilt, die in dieser bestimmten Nacht nicht getötet werden kann.
Der Spion	Er gilt als normaler Bürger, gewinnt aber, wenn die Attentäter gewinnen.

Reihung der Rollenvergabe nach der Anzahl von Spielern:

1.	Rechtsanwalt
2.	Abgesetzter Minister
3.	Standesbeamter
4.	Attentäter
5.	Attentäter
6.	Ermittler
7.	Bundespräsident
8.	Überbezahlter Staatsbeamter
9.	Der unzerstörbare General
10.	Attentäter
11.	Bürger
12.	Spion
13.	Bürger
14.	Attentäter
15.	Abgesetzter Minister
16.	Überbezahlter Staatsbeamter
17.	Attentäter
18.	Unzerstörbarer General
19.	Ermittler
20.	Attentäter
21.	Attentäter
22...	Nach Belieben weiter verteilen

Bei 14 Spielern werden 4 Attentäter, 2 Bürger, 1 Rechtsanwalt, 1 abgesetzter Minister, 1 Standesbeamter, 1 Bundespräsident, 1 Ermittler, 1 überbezahlter Staatsbeamter, 1 Spion und 1 unzerstörbarer General benötigt.

Das Spiel ist sehr gut geeignet für Schulklassen, wobei der Lehrer als Spielleiter agieren sollte. Auch muss dieser Spielleiter darauf achten, dass sich die Spieler nicht untereinander darüber austauschen was sie sind.