

Werwolf online über die Plattform Zoom

Vorbereitung:

- Bei den Grundeinstellungen auf der HP Zoom.us müsst ihr die Breakoutrooms aktivieren und anklicken, dass ihr die Teilnehmer zuordnen wollt.
- Wollt ihr das Spiel über eine andere Videoplattform spielen, macht euch vertraut mit den Möglichkeiten. Könnt ihr dort keine Breakoutrooms einrichten, benötigt ihr ein weiteres Kommunikationsmittel, um mit den einzelnen Spielern und der Gruppe Werwölfe kommunizieren zu können.
- Ihr ladet eure Jugendlichen und Betreuer über einen Link bzw. die Meeting ID ein

Material:

- Zoom
- Was zum Schreiben

Ablauf:

Der Spielleiter stellt zunächst das Spiel vor.

Ziel ist es, alle Werwölfe bzw. alle Dorfbewohner zu töten. Die jeweils andere Gruppe hat dann das Spiel gewonnen. Das Spiel besteht aus Tag- und Nachtphasen. In der Nacht schlafen zunächst alle Mitspieler und schließen die Augen. Nach und nach weckt der Spielleiter verschiedene Rollen und sagt ihnen, was sie zu tun haben (siehe nächste Seite). In jeder Nacht wird eine Person von den Werwölfen getötet, kann aber von der Hexe gerettet werden. Die Dorfbewohner werden in der Nacht nicht geweckt. Am Tag haben alle Mitspieler die Möglichkeit, darüber zu diskutieren, wer am Abend hingerichtet werden soll. Nach einer gewissen Zeit wird darüber abgestimmt. Derjenige mit den meisten Stimmen deckt auf, was er war und ist dann aus dem Spiel raus.

Folgende Rollen gibt es: (es gibt noch mehr Rollen, die grundsätzlich eingeführt werden könnten)

Amor:	Sucht in der ersten Nacht zwei Personen aus, die ein Liebespaar sind.
Liebespaar:	Wenn einer der Beiden stirbt, stirbt der Andere auch. Es kann sein, dass ein Paar auch aus einem Werwolf und einem Dorfbewohner besteht.
Seherin:	Sie kann hellsehen, wird in der Nacht wach und kann dann die Identität eines Mitspielers erfahren, der Rest der Gruppe weiß nicht, wer die Seherin ist und was sie erfährt
Hexe:	Die Hexe hat pro Spiel einen Heiltrank und einen Gifttrank. Sie wacht nach den Werwölfen auf und erfährt, wen die Werwölfe töten wollen. Sie kann dann entscheiden, ob sie den Heiltrank einsetzen möchte und somit die Person retten möchte (auch sich selbst). Mit dem Gifttrank kann sie eine Person töten. Sie kann beide Anwendungen in derselben Nacht durchführen, aber jeden Trank nur einmal pro Spiel.
Bürgermeister:	Dieser wird zu Beginn des Spiels offen von allen Mitspielern gewählt. Seine Stimme zählt doppelt

Verteilung der Rollen:

Wie folgt werden die Rollen verteilt:

6-8 Mitspieler= 1 Werwolf

9-11 Mitspieler= 2 Werwölfe

12-15 Mitspieler= 3 Werwölfe

16-20 Mitspieler= 4 Werwölfe

3 Rollen (Hexe, Amor, Seherin) (gehören zu den Dorfbewohnern)

Die restlichen Mitspieler werden Dorfbewohner

Spielablauf:

Wichtiger Hinweis: Die Kommunikation findet über den Chat statt. Achtet gut darauf, wem ihr schreiben wollt! Das springt manchmal ungewollt um!

- In der Gesamtgruppe wird der Bürgermeister gewählt
- Anschließend verteilt der Spielleiter die Rollen an die Mitspieler über den Privatchat, er schreibt also jeder Person, welche Rolle sie hat (um es kürzer zu gestalten kann auch vereinbart werden, dass nur die Sonderrollen und die Werwölfe angeschrieben werden, der Rest ist automatisch in Dorfbewohner). Gleichzeitig schreibt er sich auf, wer welche Rolle hat
- Haben alle ihre Rolle bekommen, startet das Spiel mit der ersten Nacht.
- **Es wird Nacht und das ganze Dorf schläft tief und fest. Alle Mitspieler schließen die Augen.**
- **Amor wacht auf und sucht sich ein Liebespaar aus.** Er schreibt über den Chat an den Spielleiter, wer das Liebespaar ist
- **Amor schließt seine Augen und schläft wieder ein.**
- Der Spielleiter sendet an beide eine Nachricht über den Chat, dass sie das Liebespaar sind
- **Alle Mitspieler öffnen die Augen, das Liebespaar erkennt sich (durch Blick in den Chat)**
- **Alle Mitspieler schließen wieder die Augen und schlafen weiter**
- Der Spielleiter eröffnet eine Breakout Session und fügt dieser alle Werwölfe zu
- **Alle Werwölfe erwachen und begeben sich in diese Session**
- Dort können sie sich beratschlagen, wen sie in dieser Nacht töten wollen. Haben Sie sich geeinigt, sendet einer der Werwölfe über den Chat eine Nachricht an den Spielleiter mit dem Namen des getöteten. Alle Werwölfe verlassen die Session und gelangen zurück zum Meeting.
- **Die Werwölfe haben eine Person getötet, schließen nun ihre Augen und schlafen weiter.**
- **Die Hexe erwacht**
- Die Hexe öffnet die Augen und bekommt über den Chat die Nachricht, wer getötet worden ist.
- **Hexe, du könntest nun jemanden retten....möchtest du einen deiner Tränke einsetzen?**
- Die Hexe hebt den Daumen in die Höhe, wenn sie denjenigen retten möchte, möchte sie das nicht, zeigt sie mit dem Daumen nach unten
- **Hexe, du könntest nun auch noch jemanden töten...**
- Möchte sie niemanden töten, zeigt sie mit dem Daumen nach unten, möchte sie jemanden töten hebt sie den Daumen nach oben und sendet dem Spielleiter eine Nachricht mit dem Namen.
- **Die Hexe hat sich entschieden. Auch sie schließt ihre Augen wieder und schläft ein.**
- **Die Seherin wird wach.** Sie öffnet die Augen und fragt beim Spielleiter nach der Identität eines Mitspielers.
- **Die Seherin schließt die Augen und schläft ein.**
- **Langsam wird es hell, das Dorf mit seinen Bewohnern erwacht.**
- **Der Spielleiter berichtet nun, wer getötet worden ist (falls es einen Toten gibt). Ist es einer vom Liebespaar, stirbt die andere Person auch mit.** Gibt es einen Toten ist dieser nun aus dem Spiel raus und sagt, welche Rolle er hatte. (Entweder kann dieser nun seine Kamera ausmachen oder ihr vereinbart ein Zeichen z.B. eine Mütze damit es eindeutig ist, wer aus dem Spiel raus ist.

- Das Dorf möchte natürlich herausfinden wer es war, noch am selben Abend muss eine weitere Person sterben. Alle Mitspieler diskutieren, wer angeklagt werden soll. Die Gruppe kann mehrere Personen anklagen, es wird dann abgestimmt. Die Person mit den meisten Stimmen, wird hingerichtet und muss sagen, welche Rolle er hatte und ist ebenfalls aus dem Spiel raus. Auch hier gilt, wenn es ein Teil des Liebespaares war, stirbt der zweite Teil mit.
- Es wird wieder Nacht über dem Dorf, alle Dorfbewohner schlafen ein
- Die Werwölfe erwachen (sie begeben sich wieder in eine Breakout Session und beraten sich, wen sie töten wollen und teilen ihre Entscheidung per Chat dem Spielleiter mit)
- Die Werwölfe haben sich geeinigt und schlafen nun wieder ein
- Die Hexe erwacht. Möchtest du den Rettungstrank einsetzen? (Daumen)
- Möchtest du noch jemanden töten? (Daumen)
- Die Hexe schließt die Augen und schläft wieder ein
- Die Seherin erwacht (sie sendet dem Spielleiter eine Nachricht mit dem Namen der Person, von der sie die Rolle erfahren möchte)
- Die Seherin schließt die Augen und schläft ein.
- Das Dorf erwacht und bekommt mitgeteilt, wer von den Werwölfen bzw. der Hexe getötet wurde. Dieser Mitspieler gibt bekannt, was er war und ist aus dem Spiel raus.
- Die Dorfbewohner müssen eine weitere Person beschuldigen und diskutieren darüber.

Das Spiel ist dann zu Ende, wenn die Dorfbewohner es schaffen, alle Werwölfe zu töten. Erreichen die Werwölfe einen Gleichstand mit den Dorfbewohnern (inklusive der Rollen), gewinnen die Werwölfe. Es kann nun ein neues Spiel beginnen.