

Anleitung Werwolf online (6-20 Spieler)

Material: Videokonferenztool z.B. Zoom, etwas zum Schreiben

Spielregeln: Während der Videokonferenz stellt der Spielleiter zunächst das Spiel vor. Alle Spieler bekommen von dem Spielleiter über eine Direktnachricht eine Rolle zugewiesen. (Diese Rolle müsst Ihr geheim halten!) Der Spielleiter sollte sich aufschreiben, welcher Spieler welche Rolle hat, damit er damit später nicht durcheinanderkommen kann.

Die Werwölfe und die restlichen Dorfbewohner spielen gegeneinander. Das Ziel der Werwölfe ist es, alle Bewohner des Dorfes zu fressen; Ziel der Dorfbewohner ist es alle Werwölfe zu töten und somit zu entlarven. Das Spiel besteht aus Tag- und Nachtphasen. In der **Nacht** schlafen zunächst alle Spieler und schalten **Kamera** und **Mikrofon aus**. Nach und nach weckt der Spielleiter verschiedene Rollen und sagt ihnen was sie zu tun haben (s. 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, zu diskutieren, wer am Abend hingerichtet werden soll. Am Ende der Diskussion wird darüber abgestimmt. Derjenige, der ausgewählt wird, stirbt.

Die Verstorbenen (egal ob von den Werwölfen getötet oder hingerichtet) sagen, welche Rolle sie hatten und sind aus dem Spiel raus. (Sie dürfen natürlich weiterhin zu schauen, aber keine Tipps mehr abgeben).

Die Rollen:

- Werwölfe: Werden jede Nacht vom Spielleiter geweckt. Jeder Werwolf schreibt dem Spielleiter, wen er gerne töten möchte. Die erste Nachricht, die den Spielleiter erreicht, entscheidet, wer getötet wird.
- Amor: Wacht nur in der ersten Nacht auf! Wählt zwei Spieler aus, die nun das Liebespaar werden. (Amor schreibt dem Spielleiter als Direktnachricht wen er auswählt).
- Liebespaar: **Wird von Amor bestimmt!** Stirbt ein Partner, stirbt der andere auch. (Das Paar wird vom Spielleiter per Direktnachricht informiert, nachdem Amor das Paar bestimmt hat).
- Seherin: Wacht jede Nacht auf. Sie darf die Identität eines beliebigen Spielers erfahren. (Die Seherin schreibt dem Spielleiter eine Direktnachricht, wessen Identität sie erfahren möchte).

- Hexe: Hat insgesamt pro Spiel einen Heil- 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) oder nicht. Mit dem Gifttrank kann sie eine Person töten. Sie kann beide Anwendungen in derselben Nacht durchführen, aber jeden Trank nur einmal pro Spiel. Hat sie keine Tränke mehr, wird sie auch nicht mehr geweckt.
- Jäger: Wacht in der Nacht **nicht** auf! Stirbt er, muss er jemanden erschießen.
- (Normale)Dorfbewohner: Wachen in der Nacht nicht auf.

Die Rollen werden wie folgt verteilt:

6-8 Mitspieler	= 1 Werwolf
9-11 Mitspieler	= 2 Werwölfe
12-15 Mitspieler	= 3 Werwölfe
16-20 Mitspieler	= 4 Werwölfe

Es gibt immer die Rollen Amor, Hexe, Seherin und Jäger; die übrigen Spieler sind normale Dorfbewohner. **Wichtig: Amor, Hexe, Seherin und Jäger gehören auch zum Team der Dorfbewohner!**

Spielablauf:

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

- Der Spielleiter verteilt 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 ein Dorfbewohner.) Gleichzeitig notiert er sich wie er die Rollen verteilt 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. **(Kameras und Mikros werden ausgeschaltet)**
- 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

- Alle Werwölfe erwachen, sie entscheiden, welchen Mitspieler sie fressen wollen (**sie schreiben dem Spielleiter eine Nachricht**)
 - Die Werwölfe haben eine Person getötet, schließen nun ihre Augen und schlafen weiter.
 - Die Hexe erwacht und bekommt über den Chat die Nachricht, wer getötet worden ist.
 - „Hexe, du könntest nun jemanden retten oder töten. Möchtest du einen deiner Tränke einsetzen? „
 - **Die Hexe schreibt dem Spielleiter, ob sie jemanden retten oder töten möchte**
 - Die Hexe hat sich entschieden. Auch sie schließt ihre Augen wieder und schläft ein.
 - Die Seherin wird wach. **Sie schreibt dem Spielleiter einen Namen, über den Privatchat, er antwortet mit der Rolle des Spielers.**
 - Die Seherin schließt die Augen und schläft ein.
 - **Langsam wird es hell, das Dorf mit seinen Bewohnern erwacht. (Kameras und Mikros werden eingeschaltet)**
 - Der Spielleiter berichtet nun, wer getötet worden ist (falls es einen Toten gibt).
Ist es ein Teil des Liebespaares, stirbt die andere Person auch mit.
Ist es der Jäger, darf er jemanden mit in den Tod reißen.
Gibt es einen Toten, ist dieser nun aus dem Spiel raus und sagt, welche Rolle er hatte.
 - 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 und ist es der Jäger, darf er noch jemanden töten.
 - **Es wird wieder Nacht über dem Dorf, alle Dorfbewohner schlafen ein**
 - die Nacht beginnt von vorn: Werwölfe, Hexe und Seherin erwachen, ...
- Das Spiel ist dann zu Ende, wenn die Dorfbewohner es schaffen, alle Werwölfe zu töten. Die Werwölfe gewinnen, wenn sie das ganze Dorf ausgelöscht haben.

Viel Spaß beim Spielen wünschen eure Jugendleiter vom Droste-Haus!