



Nachtgeländespiel

Ab 12 Personen

Folgende Rollen gibt es:

- Werwölfe (ungefähr 1/3 aller Mitspieler)
grüne Knicklichter
- Dorfbewohner/Geister (alle anderen)
als Geist: blaue Knicklichter
- Werwolf-Meister
(eine Person, getarnt als Dorfbewohner)
rotes Knicklicht
- Teefee (Spilleitung, versorgt Leute mit Getränken, kann Geister in Dorfbewohner zurückverwandeln und Werwölfe befreien)

Die Werwölfe tragen während des ganzen Spiels gut sichtbare grüne Knicklichter.

Grundidee:

Die Werwölfe versuchen, alle Dorfbewohner außer dem Meister zu fangen.

Wird ein Dorfbewohner von einem Werwolf gefangen, ist er ab nun Geist (das sieht man daran, dass er sich ein blaues Knicklicht, das er vorher in seiner Tasche aufbewahrt hat, umbindet)

Sind alle Dorfbewohner Geister, haben die Werwölfe gewonnen.

Die Dorfbewohner

Ziel der Dorfbewohner ist natürlich, die Werwölfe zu besiegen. Dazu können sie folgendes tun:

a) wenn sie Geister (das heißt: bereits von Werwölfen gefangen) sind:

Immer zwei Geister (= blaue Knicklichter) können einen Werwolf in einen Bann schlagen. Sie fangen ihn zu zweit und machen einen Kreis aus Sand/Kreide um ihn herum. (Sand in kleinen Tüten an zentralem Ort bereitstellen, die Geister können ihn dann in der Jackentasche mit auf den Weg nehmen).

Sind alle Werwölfe gefangen, ist das Spiel zu Ende, die Dorfbewohner haben gewonnen.

b) wenn sie den Meister der Werwölfe enttarnen. Hierzu müssen sie ihn zu fünft (je nach Spieleranzahl) gefangen nehmen, an einen vorher vereinbarten Punkt bringen und einen Kreis aus Teelichtern um ihn aufbauen. Erst dann ist der Bann gebrochen.

Die Werwölfe dürfen die fünf Personen, die in Kontakt mit dem Meister stehen, nicht fangen, aber alle drumherum. Sobald eine Person den Meister loslässt, darf sie auch gefangen werden.



Werwölfe vom Dusterwald



Der Werwolf-Meister

Der Meister hat eine besondere Aufgabe:

Wenn er sich bei der Teefee einen Schluck Tee abgeholt hat, um seine Kräfte zu stärken, kann er in eine Trillerpfeife pusten. Alle Werwölfe, die noch frei sind, müssen daraufhin laut jaulen. Dieses Jaulen führt dazu, dass die gefangenen Werwölfe wieder frei sind. Gefangene Werwölfe dürfen nicht jaulen.

Sind alle Werwölfe bereits gefangen, nutzt der Ruf des Meisters nichts – dann haben die Dorfbewohner gewonnen.

Die Teefee

kann mit ihrem Tee das Spiel beeinflussen, wenn es einseitig verläuft.

Wenn viele Werwölfe gefangen sind, kann sie sie mit ihrem Kräfte-Tee befreien. Allerdings müssen die Werwölfe sie herlocken und überreden.

Die Geister kann sie zurück in Dorfbewohner verwandeln. Dazu kann sie auch Geister »fangen«.

Der Meister muss jedes Mal, bevor er in die Trillerpfeife pustet, zu ihr. Ist er zu oft da, kann sie ihn einfach eine Zeit lang ignorieren (oder ihm so viel heißen Tee einschütten, dass er lange braucht, um ihn zu trinken ;-)

Fängt ein Werwolf aus Versehen den Meister, muss dieser ihm möglichst unauffällig sein rotes Licht zeigen.

Dabei sollte er sich nicht zu offensichtlich den anderen Dorfbewohnern gegenüber verhalten.

Variation:

Zur Tarnung kann der Meister auch zusätzlich ein blaues Knicklicht erhalten, um sich auch in einen Geist zu verwandeln.

Material:

- Teelichte, Feuer
- Trillerpfeife
- Tee und Becher für die Teefee
- Gefrierbeutel mit Sand drin (Anzahl: Mindestens halbe Zahl der Dorfbewohner.)



Sabine Herwig, 26, geht in ihrer Freizeit nicht auf Werwolfjagd, sondern lieber Joggen oder Skaten. Als Bezirksjugendreferentin im Jugendwerk Tübingen ist sie immer auf der Suche nach herausfordernden Abenteuern für Jugendliche.

