**Werwolf**

Material:

* Zettel und Stift

Was ist Werwolf?

Bei dem bekannten Rollen-Spiel Werwolf geht es um es um das Dorf Düsterwald. In dem Dorf gibt es Werwölfe die versuchen die Dorfbewohner zu töten. Die Dorfbewohner wehren sich aber mit allen ihren Mitteln und versuchen die Werwölfe ausfindig zu machen.

Spielablauf:

Ein Leiter oder auch ein Teilnehmer übernimmt die Rolle des Erzählers, der durch das Spiel führt. Er erzählt immer was gerade passiert. Erzähler hat die Freiheit das Spiel so kreativ wie er es will zu gestaltet. Details vielleicht sogar eine genauere Story kann sich der Erzähler auch vor dem Spiel zurechtlegen.

Zu Beginn schreibt ihr alle Rollen die ihr im Spiel haben wollt auf einzelne Zettel. Es gibt aber auch Kartenset die man kaufen kann. Diese Rollen werden dann gemischt und an alle Spieler verteilt. Die Spieler schauen sich ihre Rolle und dürfen auf keinen Fall ihre Rolle preisgeben.

Das Spiel hat immer zwei Phasen. Die Nacht und der Tag. In der Nacht müssen alle Spieler die Augen zumachen. Am besten lässt man die Spieler Ihr Gesicht in den Armen vergraben. Jedes Spiel beginnt nachts, nachdem jeder seine Rolle gesehen und vor allem verstanden hat. In der Nacht werden verschiedene Rollen aktiv/wach. Der Erzähler ruft die Rollen der Reihe nach auf in dem er z.b sagt „Der Seher wacht auf“. Die Reihenfolge ist manchmal sehr wichtig. Wenn eine Rolle aktiv, bzw. wach wird macht sie die Augen auf und/oder hebt den Kopf. Manche Rollen werden nur in der ersten Nacht wach, andere jede Nacht. Es ist für den Erzähler oft sehr praktisch sich aufzuschreiben wer welche Rolle hat, um den Überblick zu behalten.

Nachdem jede Rolle die in der Nacht aktiv geworden ist, (Wichtig! Niemanden vergessen. Das kann gerne mal passieren) bricht der Tag an und alle werden wach. Der Erzähler verkündet nun, ob und wer in der Nacht gestorben ist. Durch verschiedene Fähigkeiten können eigentlich von den Werwölfen angegriffene Personen geheilt oder gar nicht erst getötet werden. Es gibt Fähigkeiten oder andere Auswirkungen von Rollen die jetzt nach dem Tod aktiv werden. Die Rollen der Toten werden nun offengelegt. Jeden Tag gibt es eine Tag-Abstimmung, bei der die gewählte Person hingerichtet wird. Dabei versucht man die Werwölfe ausfindig zu machen. Dafür müssen die Spieler jetzt miteinander diskutieren und Leute anklagen. Natürlich können so auch unschuldige Leute hingerichtet werden. Nachdem gewählt wurde wer hingerichtet wird, wird die Rolle des/der Toten offengelegt. Ein Toter kann nicht reden und schaut nur zu. Geräusche Gesten oder sogar Tipps machen das Spiel kaputt.

Danach wird es wieder Nacht und die Rollen die nachts wach werden, werden wieder wach. Der Tag- Nacht Zyklus geht solange bis eine Partei von Spielern gewonnen hat. Das ist der Fall, wenn alle Werwölfe tot sind, alle Spieler außer den Werwölfen tot sind, der Flötenspieler alle verzaubert, etc.

Mit welchen Rollen und mit wie vielen ihr spielt, kann je nach Gruppengröße variieren, wobei es bei den meisten Sonderrollen am besten ist, nur eine einzusetzen. Werwölfe sollte es immer mehrere geben, je nachdem wie viele Spieler ihr seid. Wir haben hier eine Auflistung von möglichen Rollen.

Gut:

Die guten Rollen gewinnen alle, wenn sie es schaffen alle Werwölfe ausfindig zu machen und sie töten.

* Dorfbewohner\*in
	+ Die Dorfbewohner\*innen versuchen die Werwölfe zu finden und zu töten. Sonst haben sie keine Fähigkeiten. Deswegen ist es gut, so wenige wie möglich mit ins Spiel zu nehmen, da sie zum Spielen recht langweilig sind.
* Freimaurer\*in
	+ Die Freimaurer wachen in der ersten Nacht auf und sehen wer sonst noch Freimaurer ist. Dadurch sehen sie wer nicht Werwolf sein kann. Sonst haben sie keine Fähigkeiten, aber sie haben trotzdem einen Vorteil gegenüber andere.
* Hexe\*r
	+ Der/die Hexe\*r wacht nachts nach den Werwölfen auf und kann einmal im Spiel eine Person mit einem Heiltranken heilen und eine Person mit einem Todestrank töten. Allerdings wird die Rolle, solang sie lebt trotzdem immer gleich aufgerufen, damit niemand weiß ob sie die Tränke benutzt oder schon benutzt hat.
* Amor
	+ Der Amor wählt in der ersten Nacht vor den Werwölfen zwei Personen aus die sich verlieben. Diese werden dann angetippt und schauen sich an. Wenn eine/r der Beiden stirbt, stirbt der/die andere automatisch an Liebeskummer. Wenn Beide als Letzte überlebt haben gewinnen sie das Spiel, auch wenn eine Person gut und die andere böse ist. Der Amor kann auch sich selber wählen.
* Dieb\*in
	+ Version 1: Der Dieb /Die Diebin ist der/die Erste, der im Spiel erwacht. Wenn ihr Mit dem Dieb /der Diebin spielt, werden zwei Karten mehr ausgeteilt und der Dieb /die Diebin darf diese ansehen und seine/ihre Karte gegen eine der beiden übrig gebliebenen Karten austauschen. Er/Sie hat ab jetzt also eine neue Rolle. Möchte er/sie nicht tauschen, ist er für den Rest des Spiels einfache\*r Dorfbewohner\*in. (Bleiben am Ende zwei Werwolf-Karten übrig, muss der Dieb seine Karte tauschen, da die Werwölfe sonst im Spiel keine realistische Chance hätten.)
	+ Version 2: Der Dieb /Die Diebin tauscht jede Nacht die Karten von zwei Spielern (auch sich selber). Das heißt jede\*r muss nach jeder Nacht nachschauen welche Rolle er/sie jetzt hat. Das ist für den/die Erzähler\*in natürlich etwas schwer nachzuverfolgen, deswegen empfiehlt sich dabei Zettel und Stift zu benutzen.
* Blinzelmädchen/Blinzeljunge
	+ Diese Rolle kann bei der Abstimmung der Werwölfe die Augen aufmachen, aber nicht mit abstimmen. Allerdings kann sie so sehen wer Werwolf/ Werwölfin ist. Allerdings läuft die Rolle Gefahr aufzufliegen und von den Werwölfen getötet zu werden
* Jäger\*in
	+ Wenn der Jäger/die Jägerin stirbt kann die Person eine andere Person auswählen die mit ihr stirbt.
* Seher\*in
	+ Version 1: Der Seher/ Die Seherin wird in der Nacht aufgerufen und wählt eine Person aus. Von dieser Person erfährt sie dann durch Handzeichen des Erzählers ob sie gut oder böse ist.
* Lehrling
	+ Wenn der Seher / Die Seherin stirbt wird der Lehrling zum Seher /zur Seherin.
* Wächter\*in
	+ Der Wächter/ Die Wächterin wacht nachts auf und sucht sich eine Person (auch sich selber)a us die bewacht werden soll. Die Bewachte Person kann in der folgenden Nacht nicht von den Werwölfen getötet werden. Allerdings kann der Wächter/ die Wächterin nicht zweimal hintereinander dieselbe Person schützen
* Prostituierte\*r
	+ Die/ Der Prostituierte wacht nachts auf und sucht sich eine andere Person aus bei der sie die Nacht überschläft. Der/ Die Prostituierte kann deswegen nicht sterben, wenn die Werwölfe versuchen sie zu töten, weil sie ist ja nicht zuhause. Allerdings kann sie nicht zweimal hintereinander bei derselben Person schlafen
* Terrorist\*in
	+ Wenn der Terrorist/ Die Terroristin getötet wird sterben die Personen rechts und links daneben auch.
* Putzfrau/Putz Mann
	+ Diese Person darf in der Nacht eine Person aussuchen die einen nassen Waschlappen ins Gesicht geklatscht bekommt
* Prinz
	+ Wenn der Prinz bei der Tag Abstimmung hingerichtet werden soll, kann der Prinz seine Rolle Preis geben und wird nicht hingerichtet. Das geht aber nur, wenn er die Abstimmung schon verloren hat und nicht davor.
* Geist
	+ Der Geist stirbt sofort nach der ersten Nacht. Ab da kann er jede Nacht einen Buchstaben auf einem Zettel schreiben der den Spielern am Tag gezeigt wird
* Dorftrottel
	+ Der Dorftrottel versucht bei der ersten Tag-oder Werwolf-Abstimmung zu sterben. Wenn er das schafft ist das Spiel vorbei und er hat gewonnen, wenn er es nicht schafft gewinnt er mit den Dorfbewohnern

Böse:

* Werwolf/Werwölfin
	+ Die Werwölfe wachen jede Nacht einmal auf und wählen durch Handzeichen eine Person aus die sie töten wollen. Sie gewinnen, wenn alle nicht Werwölfe tot sind.
* Weißer Wolf/Wölfin
	+ Der weiße Wolf/die weiße Wölfin wacht mit den Werwölfen auf und stimmt normal mit ihnen ab. Allerdings gewinnt der weiße Wolf/ die weiße Wölfin nur wenn sie/er als letzte Person überleben. Deswegen wacht der /die weiße Wölf\*in jede zweite Nacht auf und kann einen anderen Werwolf töten, muss das aber nicht machen.
* Flötenspieler\*in
	+ Jede Nacht verzaubert der/die Flötenspier\*in eine, je nach Gruppengröße auch zwei Personen. Diese Person wacht nachdem der/dem Flötenspieler\*in wieder eingeschlafen ist auf. Der/die Flötenspieler\*in gewinnt, wenn er alle verzaubert hat. Wenn er/sie das schafft endet das Spiel.
	+ Zusatz-Variation: Die Verzauberten sehen in der Nacht wer der/die Flötenspieler\*in ist. Wenn aber der/die Flötenspiel\*in stirbt sterben alle verzauberten Personen auch.

Neutral:

* Doppelgänger\*in
	+ Version 1: Der Doppelgänger/Die Doppelgängerin sucht in der ersten Nacht eine Person aus. Wenn die ausgewählte Person stirbt übernimmt der Doppelgänger/die Doppelgängerin diese Rolle. Der Erzähler muss also die Rolle dem Doppelgänger/der Doppelgängerin unauffällig vermitteln.
	+ Version 2: Der Doppelgänger/Die Doppelgängerin sucht in der ersten Nacht eine Person aus. Dem Doppelgänger/Der Doppelgängerin wird die Rolle der gewählten Person gezeigt und er/sie übernimmt die Rolle ebenfalls. Der Doppelgänger/Die Doppelgängerin wird, wenn nötig in der Nacht als Doppelgänger aufgerufen. (z.b. bei einer zweiten Hexe\*r oder Seher\*in)

Zusatzrolle:

Zusatzrollen sind rollen die zusätzlich zu der eigentlichen Rolle dazu kommen

* Bürgermeister
	+ Alle Leute müssen am ersten Tag den abstimmen wer der Bürgermeister werden soll. Die Abstimmung kann je nach Belieben gestaltet werden. z.b mit Kandidaten aufstellen und oder Bürgermeister reden. Allerdings kann man auch die Leute einfach auffordern eine Person zu wählen. Der Bürgermister kann in einer Pattsituation bei der Tag Abstimmung entscheiden wer hingerichtet werden soll.
* Besoffene
	+ Der/ Die Besoffene kriegt erst in der zweiten Nacht die eigentliche Rolle zugwiesen. Deswegen muss man aufpassen da der/die Besoffene eine Rolle mehr als Spieler in der Gruppe in der Gruppe hinzufügt.

Es gibt im Internet auch noch viele weiter Rollen und Variationen zu finden. Traut euch das Spiel oder die Rollen nach Belieben zu variieren und zu verändern. Neue eigene Rollen zu finden kann man sogar als extra Angebot einbauen und kann so das Spiel erweitern und Interessanter/lustiger machen.

Hier noch ein paar Variationen oder auch Platz um eigene aufzuschreiben:

* Ihr könnt die Rollen der Toten auch geheim halten und erst auflösen, wenn das Spiel vorbei bzw. gewonnen ist.

 **Werwolf Plus**

Material:

* Ausgedruckte Charaktereigenschaftskarten

Werwolf Plus erweitert sich durch weitere Charaktereigenschaften. Diese können das Spiel in der Hinsicht auf Rollenpile erweitern. Wir haben hier eine Liste von Charaktereigenschaften u.ä die ihr ausdrucken (am besten auf 160g Papier) und ausschneiden könnt. Diese Karten werden dann mit den rollenkarten ausgeteilt. Wenn ihr wollt, könnt ihr auch zwei oder mehr Charaktereigenschaften pro Person austeilen. Es sind extra noch leere Felder dabei, damit ihr noch eigene Ideen aufschreiben könnt. Viel Spaß!!

|  |  |
| --- | --- |
| aggressiv | schwerhörig |
| übermotiviert | müde |
| verplant | emotionslos |
| Humorlos | fröhlich |
| demotiviert | traurig |
| nervös | aufgedreht |
| philosophierend | tierlieb |
| singend | reimend |
| ängstlich | kindlich |
| ernst | naiv |
| depressiv | optimistisch |
| lästernd | sarkastisch |
| Multiple Persönlichkeit | hungrig |
| gelangweilt | stumm |
| Redet zu laut | nuschelt |
| Unterbricht andere | schnarcht |
| pazifistisch | Schluckauf |
| reich |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |