

# Werwolf spielen!

## **Teilnehmer:**

Mindestens 8, ideal sind 12 bis 15  
Spielalter ab 10 bis 99

## **Charakter:**

Kommunikationsspiel

Im Dorf leben zwei Parteien – Dorfbewohner und Werwölfe.

Unter den Dorfbewohner befinden sich einige Sondercharaktere (siehe unten)

Dazu gibt es eine/n Spielleiter/in – hier wird durchgängig die männlichen Form benutzt.

## **Ziel:**

Die Dorfbewohner versuchen, die Werwölfe zu entdecken und zu töten, und die Werwölfe wollen ihrerseits die Dorfbewohner fressen.

Das Ziel ist erreicht, wenn es mehr /gleich viele Wölfe gibt als Dorfbewohner.

## **Grundregeln:**

Wichtigste Regel ist absolute Ehrlichkeit während der **Nachtphase**.

Die Identitätskarte wird, so lange der Charakter lebt, niemals gezeigt!

## **Beginn des Spiels:**

Der Spielleiter erklärt die teilnehmenden Charaktere.

Alle erhalten ihre Identitätskarten. Im Verlauf des Spiels wird immer wieder angeleitet.

Mehr Regelkenntnis ist nicht erforderlich. Die Erfahrung kommt während des Spiels. (Siehe Tipps)

### **Spielverlauf:**

- Es gibt eine Tag- und eine Nachtphase, die durch die Spielleitung jeweils angesagt werden.
- Während der Nacht Phase sind alle Augen geschlossen und Blinzeln ist untersagt.
- Während der Tag Phase diskutiert das Dorf, wer die Werwölfe sein könnten.
- Die Dorfbewohner nominieren 2 oder 3 Kandidaten. Diese dürfen sich in der Reihenfolge ihrer Nominierung verteidigen.
- Jetzt wird abgestimmt. Jeder hat eine Stimme und muss diese abgeben.
- Wer die meistens Stimmen erhält ist damit exekutiert.
- Der getötete Charakter darf beobachtend am Spiel teilnehmen, jedoch nicht mehr eingreifen.
- Während der Nachtphasen erwachen die Wölfe, die sich miteinander verständigen und ihrerseits einen Dorfbewohner zum Opfer wählen und verschlingen. ( Siehe Punkt 7)
- Nach der ersten Nacht dürfen die Wölfe keinen fressen, damit alle Dorfbewohner noch diskutieren können.
- 

### **Tipps für Spieleiter:**

Der Spieleiter ist eine wichtige Person, denn an ihm liegt es ob ein Spiel Spaß macht oder nicht.

- ✚ Der Spielleiter ist zur absoluten Neutralität verpflichtet.

- ✚ Er erzählt eine Geschichte, um das Spiel in Gang zu bringen.
- ✚ Er muss so sprechen, dass alle ihn verstehen können.
- ✚ Die Geschichte soll spannend dargeboten werden, allerdings ohne zu viel reden.
- ✚ Er muss seine Worte bedacht wählen, um nichts zu verraten.
- ✚ Zum Spielverlauf gehört, dass er Mitspieler berührt, dann muss er dafür sorgen, dass es nicht bemerkt wird.
- ✚ Er muss dafür sorgen, dass die Diskussion im Fluss bleibt, die Dorfbewohner bei der Sache bleiben, ohne sich zu verzetteln.
- ✚ Seine Bewegungen dürfen keine Richtungen verraten.
- ✚ Er muss in seiner Geschichte darauf achten, dass er alle Sondercharaktere in der richtigen Reihenfolge „aufweckt“.

### **Sitzordnung:**

Alle setzen sich in einer Runde.

Auf diese Weise kann jeder jeden anschauen, was eine Einschätzung erleichtern könnte. Außerdem kann der Spielleiter innen oder außen vorbei gehen, so dass möglichst wenig verraten wird.

### **Geschichte**

Stellt euch vor, ihr seid mitten in einem gemütlichen Dorf im Wald. Hier stehen schöne kleine Häuschen, in denen es sich so schön leben lässt. Ihr habt eine einträchtige Dorfgemeinschaft, in der jeder für jeden da ist.

*(Wenn der Bürgermeister mitspielen soll, geht es **so** weiter:)*

Heute ist die Bürgermeisterwahl. Das Dorf wählt seinen Bürgermeister. Wer wird vorgeschlagen oder schlägt sich selbst vor?

*(Das Dorf wählt den Bürgermeister, der nun seine Karte erhält.)*

Es ist malerisch schön und ihr habt einen wunderbaren Tag mit Markt, Gartenarbeit und Holzhacken verbracht. Nun naht der Abend. Es ist ein lauer Abend mit einem lauen Lüftchen und Vollmond. Zur Abschluss des Tages feiert ihr ein Fest und sprecht dem guten Essen und dem Alkohol reichlich zu.

„Das ganze Dorf schläft!“

*(Dies ist einer der zentralen Sätze.)*

Darauf fallen alle in einen tiefen Schlaf.

*(Die Dörfler schließen die Augen Wenn der Amor mitspielt, wacht dieser jetzt auf und deutet auf zwei, die fortan das Liebespaar sind. Amor ist ab jetzt ein normaler Bürger.)*

Alle schlafen fest, nur einer nicht, der ist sehr wachsam und das ist der Seher.

Der Seher wird wach:

*(Dieser deutet auf eine Person)*

Alle heben ohne zu erwachen ihre Karten.

*(Der Spielleiter schaut die Karten an, weckt den Seher wieder auf und zeigt ihm die richtige Spielleiterkarte oder macht anders deutlich, welchen Charakter er gesehen hat.)*

*Der Seher weiß nun etwas mehr als die anderen, die alle friedlich schlafen.*

„Doch die traute Idylle täuscht.“

Was die Dorfbewohner zunächst noch nicht wissen, ist, dass im dunklen Wald die Wölfe hausen und des Nachts ihr Unwesen treiben.

Sie trachten den Dorfbewohnern nach dem Leben.

„Die Wölfe werden wach!“

*(Die Wölfe lernen sich kennen, dürfen jedoch in der ersten Runde niemanden mitnehmen.)*

Die Wölfe haben sich kennengelernt leider dürfen sie noch keinen meucheln, und das ganze Dorf wird wach.

*(Das Dorf weiß nun, dass es die Wölfe gibt, und beginnt munter zu mutmaßen.)*

Liebe Dorfbewohner nun müsst ihr zur Selbsthilfe greifen, damit euer beschaulicher Ort von den Bestien geräumt wird.

*(In Folge wird der Spielleiter auf die entsprechenden Situationen reagieren müssen.)*

### **Allgemeines:**

*Ab jetzt erhält das Spiel eine Eigendynamik und der Spielleiter muss intuitiv reagieren.*

*Im Verlauf kann er von Gelage sprechen, nachdem die Dörfler schlafen, von Trauer um die Angehörigen o.Ä.*

*Immer wieder muss er die Spannung erhalten, ohne zu viel zu reden oder gar etwas zu verraten.*

*Die Diskussion muss in Gang gehalten, die Abstimmung koordiniert werden. Allzu lange Redereien sollten vorsichtig in Bahnen gelenkt werden.*

***Auf gar keinen Fall darf der Spielleiter parteiisch sein oder lenkend ins Spiel eingreifen.***

Der Spielleiter braucht während des ganzen Spiel hohe Konzentration.

## Tipps für Spieler

Im Spielverlauf ist es günstig, darauf zu achten,

- wie stimmen die anderen ab?
- wer macht sich für wen stark?
- wer schlägt wen vor?
- was raschelt?

Die Erfahrung hat gezeigt, dass es nicht günstig ist in einer Gemeinschaft, die sich kennt, ich anders zu verhalten als sonst. Besonders viel reden ist verdächtig, besonders wenig möglicherweise auch.

Manchmal waren auch die unverdächtig, die nie etwas gesagt haben (besonders in großen Runden).

### Charaktere:



#### **Der Bürgermeister**

*(Er/Sie wird immer in der männlichen Form genannt.)*

Zu Beginn des Spiels wählt das Dorf einen Bürgermeister.

Er hat immer zwei Stimmen. Stirbt er, gibt er mit dem letzten Atemzug seine Karte an einen anderen seiner Wahl.



#### **Die Werwölfe**

Werwölfe sind am Tag wie Dorfbewohner. Sie werden in der Nacht wach und verständigen sich über einen, den sie töten wollen.



#### **Dorfbewohner**

Alle, die Mitspielen sind Dorfbewohner, die am Tage beraten, wer die Wölfe sein könnten. Als solche dürfen sie argumentieren, diskutieren, gestikulieren, lügen, betrügen, anschuldigen, sich verteidigen. Nichts, was sie sagen muss der Wahrheit entsprechen. Außerdem können sie Sonderrollen einnehmen.



### **Der Seher**

*(Er/Sie wird immer in der männlichen Form genannt.)*

Er darf sich (solange er im Spiel und nicht von den Wölfen gerissen ist) in jeder Nacht einen Charakter zeigen lassen. Somit weiß er mehr als die Dorfbewohner, muss aber in seiner Argumentation vorsichtig sein, da er sonst von den Wölfen schnell entdeckt und getötet wird.



### **Der Jäger**

*(Er/Sie wird immer in der männlichen Form genannt.)*

Wenn er stirbt nimmt er immer noch einen anderen seiner Wahl mit sich.



### **Amor**

Zu Beginn des Spiels wird er aufgeweckt und bestimmt ein Liebespaar, danach ist er ein normaler Dorfbewohner. Wenn einer vom Liebespaar stirbt, geht der andere mit.



### **Die Hexe**

*(hier immer in der weiblichen Form genannt)*

Sie hat einen guten und einen bösen Zaubertrank. Wenn ein Dorfbewohner von den Wölfen gerissen wird, erwacht sie und entscheidet, ob sie ihren guten Trank einsetzt oder nicht. Sie kann diesen auch für sich einsetzen. Sie kann dies nur einmal tun, ebenso wie bei dem bösen Trank.