

# Werwolf per Zoom:

## **Ihr braucht:**

- Zoom
- WhatsApp
- Einen Satz Spielkarten

## **Wie funktioniert es?**

Ich schreibe aus der Sicht des Spielleiters - mit acht weiteren Spieler\*innen.

Mit acht Spielern gibt es drei Werwölfe und fünf Dorfbewohnern. Wir spielen meist mit extra Karten: z.B. ein Amor, ein\*e Seher\*in, eine Hexe, ein Jäger und ein\*e normale\*r Dorfbewohner\*in.

Das Spiel läuft über Zoom, um den Kontakt zu allen gleichzeitig aufbauen zu können. Als erstes wird das Spiel erklärt und die Rollen:

Es gibt zwei Seiten: die Gute und die Schlechte. Die Charaktere wissen nur, auf welcher Seite sie sind, aber nicht, auf welcher Seite die anderen Spieler sind. Nur die Werwölfe wissen, wer noch ein Werwolf ist. Damit kommen wir auch schon zu der Erklärung der Karten.

**Amor:** Der Amor sucht ein Liebespaar aus. Es sind zwei frei ausgewählte Menschen der Gruppe, die dann zu zweit das Spiel gewinnen wollen. Wenn eine\*r stirbt, stirbt der/ die andere auch. Das Liebespaar ist für ein ganzes Spiel zusammen.

**Seher\*in:** Der\*Die Seher\*in darf einmal pro Runde unter eine Karte eines beliebigen Mitspielers sehen. Er\*Sie darf somit die Rolle eines Mitspielers erfahren. Sie darf ihre Rolle als Vorteil in der Tages Diskussion nutzen.

**Werwolf:** Die Werwölfe sind die böse Seite, erwachen in der Nacht und dürfen sich ein Opfer aussuchen, welches sie in der Nacht töten. Sie wissen von einander und können still mit einander diskutieren. Sie arbeiten als Team und wollen gewinnen. Wenn einer gewinnt, gewinnen alle.

**Hexe:** Die Hexe hat zwei Tränke, mit denen sie die Opfer der Nacht beeinflussen kann. Mit dem einen Trank, kann sie das Opfer der Werwölfe heilen. Mit dem anderen kann sie noch jemand anderen töten. Sie kann sich aber auch aus der Entscheidung raushalten. Sie kann ihre Tränke in einem Spiel nur je einmal verwenden.

**Jäger:** Der Jäger ist ein einfacher Dorfbewohner. Jedoch kann er, wenn er am Tag stirbt, einen beliebigen Mitspieler mit in den Tod reißen.

**Dorfbewohner:** Dorfbewohner ist nur am Tag wach und kann sich auch nur in der Tages Diskussion einbringen. Er schläft in der Nacht und ist sonst nur die liebe Seele im Spiel.

Die Mitspieler bekommen ihren Charakter per WhatsApp mitgeteilt und können auch per WhatsApp noch weitere Fragen stellen. Das Spiel besteht aus zwei Phasen: Der Tag und die Nacht. In der Nacht wachen alle Charaktere, die eine Entscheidung treffen müssen, einzeln auf. Sie treffen eine Entscheidung, in dem sie dem Spielleiter per WhatsApp schreiben. Ich finde es am einfachsten, wenn ich jetzt einfach einen Beispiels Dialog niederschreibe:

*Der Spielleiter lost die Karten aus und verschickt je eine Nachricht mit dem Namen des Charakters an die Personen.*

Spielleiter: Ich habe nun die Rollen verteilt.

*Weitere Fragen werden geklärt.*

Spielleiter: Wir sind in einem kleinen Dorf im Wald. Es ist Dämmerung und der volle Mond scheint nieder auf das friedliche Dorf. Das Dorf schläft ein.

*Die Spielenden machen auf Zoom das Mikrofon aus und legen den Kopf auf den Tisch. So bekommt niemand mit, wer wach ist.*

Spielleiter: Der Amor erwacht und schießt seine zwei Liebespfeile auf zwei beliebige Mitspieler ab.

*Der Amor schreibt dem Spielleiter per WhatsApp zwei Namen, die ab dann das Liebespaar. Der Spielleiter schreibt den zwei Personen auf WhatsApp eine Nachricht mit einem roten Herz und dem Namen des jeweils anderen. Zum Beispiel: „<3 Herbert“ Durch die Nachricht wissen die Liebenden, dass sie erwachen müssen.*

Spielleiter: Der Amor schläft wieder ein und das Liebespaar erwacht, schaut sich tief in die Augen, verliebt sich in einander und verbringt ein Leben zusammen. Das Liebespaar schläft wieder ein.

*Die zwei Mitspieler wissen jetzt, dass sie als Team spielen müssen.*

Spielleiter: Die Seherin erwacht und schreibt mir den Namen des Mitspielers unter dessen Karte sie gerne gucken würde.

*Der Spielleiter bekommt eine Nachricht von dem Spieler, der die Rolle der Seherin hat und schreibt dem Spieler daraufhin den Charakter der Person, unter deren Karte die Seherin gucken wollte.*

Spielleiter: Die Seherin schläft wieder ein und die Werwölfe erwachen.

*Die Werwölfe treten einer WhatsApp Gruppe bei, in der sie die Wahl des Opfers der Nacht ausdiskutieren können. In der Gruppe kommen sie in kurzer Zeit auf eine Entscheidung und haben somit das Opfer ausgewählt.*

Spielleiter: Wenn die Werwölfe eine Entscheidung getroffen haben, schlafen sie wieder ein und die Hexe erwacht. Ich teile ihr das Opfer der heutigen Nacht mit.

*Der Spielleiter schreibt der Hexe den Namen des Opfers, das die Werwölfe zuvor ausgewählt haben, mit. Sie entscheidet dann, ob sie das Opfer heilen will, oder nicht und ob sie eine weitere Person töten will.*

Spielleiter: Die Hexe schläft wieder ein, das Dorf erwacht und folgende Personen sind tot.

*Die Charaktere werden nicht offenbart.*

Spielleiter: Ich eröffne die Diskussion. Ihr dürft nun insgesamt drei Leute anklagen.

*Die noch lebenden Mitspieler dürfen ihr Mikrofon wieder anmachen und reden. Sie diskutieren nun über die Hinrichtung weiterer Mitspieler. Sie müssen eine Begründung für ihre Anklage geben. Die Angeklagten können sich verteidigen. Dann wird demokratisch abgestimmt, wer hingerichtet wird. Die Rolle des verstorbenen Mitspielers wird kundgegeben, da er am Tag starb.*

In den weiteren Runden geht es so weiter, nur dass der Amor nur in der ersten Runde erwacht und alle verstorbenen Charaktere ausgeschlossen werden. Am Ende hat das Team gewonnen, dem der letzte Spieler angehört hat.

Ein Beispiel Chat:

