

Online-Werwolf

Erfunden wurde das Spiel „Die Werwölfe von Düsterwald“ von Philippe des Phallières und Hervé Marly in Frankreich, basierend auf der "Mafia"-Variante von Dimitry Davidoff. Die Karten dazu sind im Pro Ludo-Verlag erschienen.

Die Texte hier sind verfasst von Carolin Erdmann, Jugendmitarbeiterin der Ev. Kirchengemeinde Tiergarten; c.erdmann@ev-gemeinde-tiergarten.de

Die gelb markierten Stellen müssen jeweils individuell angepasst werden.

Das Spiel „Die Werwölfe von Düsterwald“ erfreut sich in vielen Jugendgruppen großer Beliebtheit. Es kann auch als Online-Version gespielt werden. Das bietet sich besonders an, wenn Gruppen über weite räumliche Entfernungen verstreut spielen möchten oder wenn ein reales Zusammentreffen aus anderen Gründen nicht möglich ist.

Es wird ein*e Spielleiter*in benötigt, der*die das Spiel moderiert und mit den einzelnen Akteur*innen im Austausch steht. Darüber hinaus werden mindestens 8 Mitspieler*innen benötigt. Der Austausch erfolgt via Messenger, bspw. „Signal“. Hierbei wird zum einen eine Gesamtgruppe benötigt, in der sich alle Teilnehmenden austauschen können. Zum anderen ist es sinnvoll, eine eigene Gruppe für die Werwölfe anzulegen, damit sich diese unbemerkt austauschen können. Alles Weitere wird in Einzelchats besprochen.

Regeln für Online-Werwolf:

Wer mitspielen möchte, muss sich pünktlich zur vereinbarten Zeit anmelden und bis zum Ende, mindestens aber bis zum eigenen Ausscheiden aus dem Spiel dabei sein.

Die Rollen werden per Zufallsprinzip von der*dem Spielleiter*in verteilt.

Die Kommunikation, die die ganze Gruppe betrifft, wird in einem Gruppenchat geschrieben, der Rest in Einzelgesprächen

Wer an der Reihe ist und 3 Minuten lang nicht antwortet, für den wird per Zufallsprinzip eine Entscheidung getroffen.

Ablauf:

- Die Rollen werden per Zufallsprinzip zugeteilt
 - Alle bekommen ihre Rolle mitgeteilt (in Einzelchats)
 - Die Bürgermeisterrolle bekommt eine Person zusätzlich
 - Begrüßung, Einführung Dunkelwald (im Gruppenchat)
 - Alle stellen sich kurz vor
 - Alle schlafen ein
 - Amor darf zwei Personen aussuchen, die verliebt sind, diese beiden Personen werden einzeln angeschrieben, die Identität der jeweils anderen Person wird ihnen mitgeteilt (Einzelchat)
 - Seherin darf eine Person sagen, deren Identität sie gerne wüsste (Einzelchat)
 - Werwölfe entscheiden sich innerhalb von 3 Minuten für ein Opfer (Werwolf-Gruppenchat)
 - Hexe bekommt Opfer gesagt, darf entscheiden, ob Heiltrank oder Gift eingesetzt werden sollen (Einzelchat)
 - Es wird Tag in Düsterwald: Mitteilung, ob/wer Opfer (Gruppenchat)
 - Gruppe diskutiert, wer Werwolf sein könnte und kann dabei auf die Rolleneinführung eingehen
 - Gruppe stimmt ab, wer gehängt werden soll
-
- Alle schlafen ein
 - Seherin darf eine Person sagen, deren Identität sie gerne wüsste
 - Werwölfe entscheiden sich innerhalb von 3 Minuten für ein Opfer
 - Hexe bekommt Opfer gesagt, darf entscheiden, ob Heiltrank oder Gift eingesetzt werden sollen
 - Es wird Tag in Düsterwald: Mitteilung, ob/wer Opfer
 - Gruppe diskutiert, wer Werwolf sein könnte
 - Gruppe stimmt ab, wer gehängt werden soll

Rollen-Verteilung:

Personenzahl	8-12	13-17	18-23
Werwölfe	2	3	4
Seherin	1	1	1
Jäger	1	1	1
Hexe	1	1	1
Amor	1	1	1
Dorfbewohner	2-6	6-10	10-15

Erste Nachricht bei Anmeldung bzw. ca. 30 Minuten vor Spielbeginn:

Hey! Schön, dass du beim Online-Werwolf dabei bist! Um 18 Uhr geht's los. Ein paar Infos schreibe ich dir jetzt schon.

Ich werde dich zu einer Werwolf-Gruppe hinzufügen. In dieser Gruppe könnt ihr alle Diskussionen führen und euch als Bewohner*innen des Dorfes „Düsterwald“ unterhalten.

Außerdem werde ich dir deine Rolle und eine kurze Beschreibung schicken. Solltest du ein Werwolf sein, werde ich dich außerdem zu einer Werwolf-Gruppe hinzufügen, in der außer dir nur ich und die anderen Werwölfe/der andere Werwolf sind.

Ich werde euch wie beim „normalen“ Werwolf durch das Spiel leiten. Wer an der Reihe ist hat drei Minuten, um zu reagieren. Wenn in der Zeit nichts passiert, wird bei Zufallsprinzip eine Entscheidung getroffen, die ich euch dann mitteile.

Hast du noch Fragen? Dann schreib mir gerne! Bitte schreib mir auch noch kurz, ob du die Grundregeln vom Werwolf-Spiel kennst, oder ob ich sie dir noch kurz erklären soll.

Ansonsten schau bitte ab 18 Uhr, was in der Gruppe passiert.

Ich freu mich drauf!

Rollenmitteilungen:

Werwolf

Der Zufall hat entschieden: du bist ein Werwolf! Außer dir gibt es noch 2 weitere Werwölfe, ich werde euch gleich zusammen in eine Gruppe stecken. Jede Nacht dürft ihr euch auf ein Opfer einigen, das ihr gemeinsam umbringt. Wenn ihr euch nicht innerhalb von 2 Minuten einigen könnt, gibt es kein Opfer! Euer Ziel ist es, das gesamte Dorf auszulöschen. Tagsüber versucht ihr, eure geheime Identität zu verbergen und euch wie ganz normale Dorfbewohner*innen zu verhalten. Bitte denke dir jetzt einen Namen für deine Rolle aus und überlege dir 2/3 Sätze, mit denen du dich den anderen Leuten im Dorf vorstellen möchtest. Diese sollten natürlich noch nichts über deine wahre Identität als Werwolf aussagen. Ich werde euch gleich auffordern, diese Sätze in die Gruppe zu schreiben.

Seherin

Der Zufall hat entschieden: du bist die Seherin! Jede Nacht darfst du von einer Person erfahren, ob er/sie Werwolf ist oder nicht. Sonderfunktionen verrate ich dir nicht. Ich werde dich immer fragen, wenn du an der Reihe bist und dann darfst du dir eine Person aussuchen. Nutze dafür bitte die Namen, mit denen sie sich als fiktive Personen vorstellen. Dein Ziel ist es, den Dorfbewohner*innen zu helfen, die Werwölfe auszulöschen. Aber wenn du dabei zu unvorsichtig bist, könntest du schnell auf der Speisliste der Werwölfe landen!

Bitte denke dir jetzt einen Namen für deine Rolle aus und überlege dir 2/3 Sätze, mit denen du dich den anderen Leuten im Dorf vorstellen möchtest. Ich werde euch gleich auffordern, diese Sätze in die Gruppe zu schreiben.

Amor

Der Zufall hat entschieden: du bist Amor! Am Anfang des Spiels darfst du zwei Bewohner*innen des Dorfes mit deinem Liebespfeil treffen, die sofort ineinander verliebt sind und deren Ziel es danach sein wird, gemeinsam zu überleben.

Bitte denke dir jetzt einen Namen für deine Rolle aus und überlege dir 2/3 Sätze, mit denen du dich den anderen Leuten im Dorf vorstellen möchtest. Ich werde euch gleich auffordern, diese Sätze in die Gruppe zu schreiben.

Jäger

Der Zufall hat entschieden: du bist der Jäger. Du spielst als ganz normaler Dorfbewohner und versuchst, die Werwölfe auszulöschen. Doch solltest du selbst irgendwann sterben (egal ob durch die Werwölfe, die Hexe oder die Entscheidung des Dorfes), fällst du auf dein Gewehr, das du immer bei dir hast und ein Schuss löst sich. Du kannst damit noch eine weitere Person mit in den Tod reißen.

Bitte denke dir jetzt einen Namen für deine Rolle aus und überlege dir 2/3 Sätze, mit denen du dich den anderen Leuten im Dorf vorstellen möchtest. Ich werde euch gleich auffordern, diese Sätze in die Gruppe zu schreiben.

Hexe

Der Zufall hat entschieden: du bist die Hexe. Du hast zwei wertvolle Tränke bei dir: einen Heiltrank und ein Gift. Beide hast du nur ein einziges Mal. Mit dem Heiltrank kannst du ein Opfer der Werwölfe wieder zum Leben erwecken und damit retten. Mit dem Gift kannst du eine Person töten. Wenn ein Trank aufgebraucht ist, kannst du ihn nicht noch einmal verwenden. Ich werde dir nachts sagen, wer das Opfer der Werwölfe sein soll und du kannst dann entscheiden, ob du einen, keinen oder beide Tränke einsetzen möchtest. Du kannst den Heiltrank auch bei dir selbst anwenden. Sobald beide Tränke aufgebraucht sind, bist du eine normale Dorfbewohnerin.

Dein Ziel ist die ganze Zeit, das Dorf vor den Werwölfen zu bewahren.

Bitte denke dir jetzt einen Namen für deine Rolle aus und überlege dir 2/3 Sätze, mit denen du dich den anderen Leuten im Dorf vorstellen möchtest. Ich werde euch gleich auffordern, diese Sätze in die Gruppe zu schreiben.

Dorfbewohner*in

Der Zufall hat entschieden: du bist ein*e Dorfbewohner*in. Dein Ziel ist es, dein geliebtes Dorf gegen die Werwölfe zu verteidigen und diese auszulöschen. Dafür kannst du jeden Tag zusammen mit den anderen Lebenden in deinem Dorf entscheiden, wen ihr verdächtigt und hängen wollt.

Bitte denke dir jetzt einen Namen für deine Rolle aus und überlege dir 2/3 Sätze, mit denen du dich den anderen Leuten im Dorf vorstellen möchtest. Ich werde euch gleich auffordern, diese Sätze in die Gruppe zu schreiben.

Bürgermeister*in

Zusätzlich zu deiner normalen Rolle bist du noch Bürgermeister*in dieses Ortes. Das heißt es ist deine Aufgabe, die Diskussionen jeden Morgen zu leiten und dafür zu sorgen, dass ihr euch einigt, wen ihr hängen wollt. In einer Entscheidung mit Gleichstand hat deine Stimme mehr Gewicht. Solltest du selbst irgendwann sterben, kannst du deine Rolle als Bürgermeister*in an eine Person deiner Wahl weitergeben.

Bitte nimm die Information, dass du Bürgermeister*in bist, mit in die Beschreibung deiner Person auf, sodass die Anderen Bescheid wissen.

Grundregeln zum Verschicken, falls jemand das Spiel nicht kennt:

Das Online-Werwolf-Spiel basiert auf dem Spiel „Die Werwölfe von Dürerwald“. Es ist ein Rollenspiel, in dem es eine kleine Gruppe von Werwölfen auf die Bewohner*innen eines Dorfes abgesehen haben. Das Spiel wird in Runde gespielt. Jede Runde entspricht einer Nacht und einem Tag. In der Nacht werden die Werwölfe aktiv, suchen sich ein Opfer aus und töten es. Außerdem gibt es eine Seherin, die jede Nacht die Identität einer Person erkennt und eine Hexe, die weitere

Mittel hat, um über Leben und Tod zu entscheiden. Wenn es Tag wird, darf das Dorf entscheiden, wen es verdächtigt.

Erste Gruppennachricht:

Herzlich willkommen hier in Dusterwald! Wir befinden uns hier in einem kleinen 30-Seelen-Ort, umgeben von dunklem Wald und dichtem Gestrüpp. Es gibt Tage, da scheint die Sonne hier keine Minute lang. Deshalb wird dieses Dorf schon seit langer Zeit nur noch „Dusterwald“ genannt. Seit einiger Zeit passieren hier seltsame Dinge. Nachts hört man immer wieder Schreie. Schon zwei Mal wurden am nächsten Tag Blutspuren entdeckt, die in die Wald führen. Doch bisher hat sich niemand getraut, ihnen nach zu gehen.

Ihr seid die letzten (Über-)Lebenden in diesem Ort. Viele eurer Bekannten sind schon ins nahe gelegene Berlin gezogen doch ihr wollt eure Häuser nicht einfach aufgeben. Ihr wisst, dass morgen eine Versammlung stattfinden soll, auf der ihr beraten wollt, wie es in Dusterwald weitergehen soll. Ihr freut euch, dass endlich etwas passiert und legt euch beruhigt ins Bett, denn inzwischen ist die Nacht gekommen und vor den Fenstern ist es stockfinster geworden. Im Bett liegend schau dir die Liste an mit all den Leuten, die sich für das Treffen morgen angemeldet haben und stellst sie dir kurz vor.

*Bitte stellt euch jede*r kurz mit eurer fiktiven Rolle vor. Denkt euch einen Namen aus, vielleicht einen Beruf oder irgendwas anderes Interessantes an euch. Schreibt bitte je max. 3 Sätze hier über euch.*

Jetzt weißt du, wer dich morgen alles erwartet. Du schau dir noch kurz die Einladung **eures** Bürgermeisters an und blickst auf **seine** Unterschrift: **Hubertus III**. Du weißt, dass **er** die Situation hier im Griff hat und schläfst ruhig ein.

Einzelnachrichten:

An Amor:

Lieber Amor, bitte suche dir jetzt zwei Personen aus, die du mit deinem Liebespfeil verkuppeln möchtest und sage mir ihre (Rollen-)Namen.

An die beiden Verliebten:

Du wurdest von Amors Pfeil getroffen! Dein*e Geliebte*r ist **...** Er*sie ist **Dorfbewohner*in/Werwolf**. Euer gemeinsames Ziel ist es ab jetzt, gemeinsam zu überleben. Das gilt sowohl, wenn ihr beide Dorfbewohner*in, beide Werwolf oder jeweils eins seid! Allerdings könnt ihr es nicht ertragen, ohne einander zu leben, so dass, wenn eine*r von euch stirbt, auch die andere Person vor Herzschmerz stirbt.

An die Seherin:

Liebe Seherin, du weißt jetzt, wer mit im Spiel ist. Bitte suche dir jemanden aus, von dem du gerne wissen möchtest, ob er/sie Werwolf ist oder nicht und schreib mir den Namen dieser Person, mit dem sie sich gerade vorgestellt hat.

An die Werwölfe:

Liebe Werwölfe, bitte einigt euch innerhalb von 2 Minuten auf ein Opfer.

Anschließend an die Hexe:

Liebe Hexe, die Werwölfe haben auch in dieser Nacht ein Opfer gefunden. Es ist: **...** Du hast nun die Wahl: Möchtest du das Opfer retten? Dafür hast du für das gesamte Spiel einen einzigen Heiltrank. Wenn du ihn eingesetzt hast, kannst du niemanden mehr retten.

Möchtest du jemand anderes töten? Dafür hast du für das gesamte Spiel ein einziges Gift. Wenn du es eingesetzt hast, kannst du niemanden mehr töten.

Du kannst jetzt entweder einen der beiden Tränke einsetzen oder beide oder gar keinen.

Wie entscheidest du dich?

Gruppennachricht, falls jemand gestorben ist:

Es dämmt in Düsterwald. Wenn man das überhaupt so sagen kann, denn auch am Tag ist es hier nur wenig heller als in der Nacht. Doch ihr öffnet eine nach dem anderen die Augen. Noch etwas verschlafen tretet ihr vor die Tür und merkt sofort, dass hier etwas nicht stimmt. Ihr schaut euch um, sprecht mit einigen anderen Bewohner*innen und schnell erreicht euch die Kunde: **Franz von Himmelstein** wurde heute Morgen tot aufgefunden. Tiefe Bissspuren wurden gesehen. Ob wohl doch etwas dran ist an dem Gerücht über die Werwölfe?

Wenig später habt ihr euch alle im Rathaus versammelt. Ihr diskutiert miteinander, wer von euch ein Werwolf sein könnte. Zum Glück habt ihr **einen kompetenten Bürgermeister, der** souverän das Gespräch leitet. Ihr habt fünf Minuten Zeit, um euch zu einigen, wen ihr gerne hängen möchtet, um euch vom Fluch der Werwölfe zu befreien.

Gruppennachricht, falls niemand gestorben ist:

Es wird wieder Tag in Düsterwald. Ihr seid noch immer schockiert von dem, was gestern passiert ist und so seid ihr froh, heute aufzuwachen und feststellen zu können, dass ihr alle noch am Leben seid.

Dennoch verfolgt euch das ungute Gefühl von gestern und ihr möchtet gerne noch jemanden hängen. *Einigt euch bitte wieder innerhalb von 5 Minuten*

Die Moderation am Tag kann entweder der*dem Bürgermeister*in überlassen werden oder von dem*der Spielleiter*in übernommen werden.

Diese Beschreibung enthält nur eine Auswahl an Rollen. Es gibt kreative Ideen für weitere Sonderrollen, so dass es keine normalen Dorfbewohner*innen gibt. Damit erhöht sich aber z.T. auch der Moderations- und Koordinationsaufwand für den*die Spielleiter*in enorm.