YoungstarsWiki.org

ERSTELLT VON
LeaKarin

ON
09.09.2018

Keine Stimmen

Werwölfle die ganze Woche



Das bekannte Spiel Werwolf wird ja gewöhnlich am Abend im Kreis gespielt. Dieses Spiel ist eine Variante von diesem Spiel, jedoch wird der Rahmen geöffnet und man bleibt den ganzen Tag am Spiel dran.

Spielverlauf

Spielstart

- Am ersten Abend wird das Spiel erklärt und die Kärtchen werden verteilt. Der Spielleiter kann Wahlweise mitspielen, es ist aber nicht zu empfehlen, wenn die Kinder das Spiel das erste Mal spielen. Es gibt dabei folgende Charakteren: *2 Werwölfe, 1 Jäger, 1 Grossmutter, 1 wildes Kind und Dorfbewohner.* Zwei Werwölfe haben sich bewährt, man kann immer noch die Menge der Opfer pro Tag steuern. Die Charakteren sind in den Anhängen genauer erläutert.
- Während dem Tag haben die *Werwölfe* Zeit ein oder zwei Dorfbewohner "umzubringen" (je nach dem wie viele mitspielen, kann man sagen sie müssen zwei oder dürfen nur jemand "umbringen"). Vielleicht findet ihr in eurer Gruppe noch einen passenderen Begriff für "umbringen" besonders mit kleineren Kindern. Sie machen das, indem sie auf einen Mitspieler zugehen, ihm die Karte zeigen und ihm mitteilen, dass er/sie "gestorben" ist. Ist das Kind *Dorfbewohner* oder *Grossmutter* (und *wildes Kind,* wenn das Vorbild noch lebt), so muss es sich auf der Liste eintragen. Die Daten helfen dann den Lebenden bei der Diskussion am Abend.
- Ist das Kind ebenfalls ein *Werwolf,* passiert nichts, die *Werwölfe* wissen nur nun voneinander und können vielleicht gut zusammenspannen. Ist das Kind jedoch der *Jäger* und kann sich dementsprechend ausweisen, so stirbt der *Werwolf* und muss sich dann in die Liste eintragen. Auch der *Werwolf* darf natürlich nicht verraten, wer der *Jäger* ist.

Spiel am Abend

- Am Abend trifft man sich wieder, die *Werwölfe* müssen je mindesten jemanden "umgebracht" haben, damit auch Material zum diskutieren besteht. Die "umgebrachten" Kinder können ab ihrem "Tod" leider nicht mehr mitspielen, auch bei diesen Diskussionen ist zu überlegen, ob man ein extra Programm für diese machen möchte, damit sie bestimmt nicht ihren "Mörder" ausplaudern. Die Lebenden möchten an jedem Abend einen *Werwolf* eliminieren, die *Werwölfe* möchten natürlich das ein *Dorfbewohner* stirbt und dass sie von sich ablenken können.
- Das *wilde Kind* ist eigentlich ein normaler *Dorfbewohner,* allerdings kann es zum *Werwolf* werden, wenn sein Vorbild stirbt, welches es am ersten Abend definiert hat. Das *wilde Kind* hat am Abend bei den Abstimmungen also das Ziel, sein Vorbild sterben zu lassen, damit es auch zum *Werwolf* werden kann.
- Ein weiterer spezieller Dorbewohner ist die *Grossmutter*, sie kann während den Abstimmungen am Abend einen Schuss auf jemanden lassen, dadurch beweisst sie ihre Unschuld und wird zum

normalen *Dorfbewohner*. Am Tag hat sie ihre "Tasche" mit der Pistole nicht dabei, sie kann sich also nicht gegen einen *Werwolf* wehren. Für sie lohnt es sich also schon möglichst früh ihren Charakter auszunutzen.
- Wird bei der Abstimmung tatsächlich ein *Werwolf* getroffen, darf die Gruppe noch einmal abstimmen, sonst ist die Abstimmung geschlossen und am nächsten Tag geht es weiter. Es lohnt sich alle Opfer, auch die der Abstimmungen oder der *Grossmutter*, in der Liste einzutragen, damit alle eine Übersicht haben.

Spielende

- Das Spiel endet, wenn entweder die *Werwölfe* alle *Dorfbewohner* umbringen konnten oder - und denkt nicht, dass das häufiger passiert - die *Dorfbewohner* alle *Werwölfe* eliminieren konnten. Dabei muss man immer beachten, ob nun das *wilde Kind* noch ein *Dorfbewohner* ist oder ein *Werwolf*.
- **Aufgepasst***:* Wenn nun der Spielleiter nicht mitspielt, kann er/sie ja wissen wer das Vorbild des *wilden Kindes* ist. Denn stirbt dieses allenfalls gerade in der letzen Abstimmung und es sind eigentlich alle *Werwölfe* ausgeschieden so geht das Spiel trotzdem noch weiter, da ja jetzt doch noch ein *Werwolf* lebt. Und umgekehrt ist das Spiel vorbei, wenn das Vorbild des *wilden Kindes* noch lebt und alle *Werwölfe* ausgeschieden sind, da das *wilde Kind* dann einfach ein *Dorfbewohner* ist.

zwei verschiedene Druckvorlagen

Werwolf

Weitere Informationen

Categories
Spiele und Aktivitäten

Tags
Spiel
Werwolf
Wettbewerb
Team
Lager

Alter
13–16 Jahre
ab dem 16. Lebensjahr

Anzahl Teilnehmer
1–20

Bibel
Diese Information fehlt.

Material
Eine Menge Arbeit

Dateidownload
Dateidownload vorhanden

KI Generierter Inhalt
Contents
Categories
Tags
Alter
Anzahl Teilnehmer
Bibel
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/werwoelfle-die-ganze-woche