



Virtuelles Werwolfspielen im Videotool ZOOM

Grundsätzlich funktioniert Werwolf sehr gut auch online und weicht in der Umsetzung im virtuellen Raum auch nur sehr gering vom Spielen in der realen Welt ab.

Vorbereitung / Teilnehmer*innen-Liste

Es empfiehlt sich, dass sich die Mitspieler*innen im Vorfeld anmelden, damit das Spiel gut vorbereitet werden kann. Das bedeutet konkret, dass die Rollen nicht zufällig vergeben werden können, da die Teilnehmer*innen ja keine Karte ziehen können. Darum ist es gut wenn sich die Spielleitung im Vorfeld eine Teilnehmer*innen-Liste vorbereitet und die Rollen schon vor Spielbeginn verteilt. Natürlich kann dies auch am Anfang des Spiels passieren, führt aber zu etwas Wartezeit bei den Mitspieler*innen.

Eine Teilnehmer*innen-Liste ermöglicht der Spielleitung auch bereits ermordete Mitspieler*innen zu markieren und gibt so einen recht guten Überblick.

Im Online-Werwolf gibt es Rollen, die nicht möglich sind, wie etwa „Das Mädchen“. Hier eine Liste der Rollen, die gut online funktionieren - Die konkreten Beschreibungen zu den Rollen findest du hier → <https://tinyurl.com/yceh3cfk>

- **Bürger*innen**
- **Werwölfe**
- **Seher*in**
- **Hexe*r**
- **Jäger*in**
- **Amor**
- **Reine Seele**
- **Der Ritter der rostigen Klinge**
- **Das wilde Kind**
- **Der weiße Werwolf**

Spielablauf

- Die Moderation gibt an jeder*jedem einzelne*n Teilnehmer*in eine Rolle. Das funktioniert geheim über private Chatnachrichten an die einzelnen Teilnehmer*innen.
- Sobald das passiert ist, startet das Spiel. Die Spielleitung teilt dem Dorf mit, wer die reine Seele ist.
- Danach wird **ein*e Bürgermeister*in** gewählt. Die Abstimmung erfolgt per Handzeichen oder über das Abstimmungstool von Zoom. Dann schläft das Dorf ein - Alle Teilnehmer*innen schließen die Augen.
- Es erwacht **Amor** (nur in der ersten Runde). Dieser teilt der Moderation mittels Privatnachricht mit welche beiden Teilnehmer*innen das Liebespaar sind. Danach schließt er wieder die Augen.
- Es erwacht **das wilde Kind** (nur in der ersten Runde). Dieses teilt der Moderation mittels Privatnachricht mit welche*r Teilnehmer*in seine*ihre Bezugsperson ist. Danach schließt es wieder die Augen.

- Dann erwacht **die*der Seher*in** (ab Runde Zwei), die mittels Privatchat an die Moderation die Identität eines*einer Mitspieler*in erfragen kann. Danach schließt er*sie wieder die Augen.
- Es erwachen die **Werwölfe**, die nun ein Opfer bestimmen müssen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:
 - **Breakout Session:** Die Breakout Session ist eine Funktion im ZOOM, die es ermöglicht einen separaten Raum im Meeting zu erstellen. Die betreffenden Teilnehmer*innen werden in die Breakout Session verschoben und können sich dort ausmachen wer sterben soll. Hier ist es gut ein Zeitlimit von einer Minute zu setzen. Die Moderation verbleibt im Hauptraum und kann die Breakout Session jederzeit schließen, sodass die Werwölfe automatisch wieder ins Meeting zurückkehren. Danach teilen die Werwölfe der Moderation ihr Opfer mit.
 - **GoogleDoc / Geteilter Bildschirm:** Sollte die Breakout Session nicht zur Verfügung stehen, kann die Abstimmung auch über ein online-geteiltes Dokument passieren, in dem die Werwölfe sich gemeinsam (ähnlich wie in einem Chat) abstimmen können. Dies kann über ein GoogleDoc passieren. Oder: Die Moderation gibt ihren*seinen Bildschirm frei. Da die Moderation bei dieser Variante die Abstimmung live mitverfolgen kann - ist keine Privatnachricht an die Moderation mehr notwendig.
- Sobald das Opfer bestimmt wurde, schlafen die Werwölfe ein und nur **der weiße Werwolf** erwacht (jede zweite Runde). Möchte er*sie einen anderen Werwolf töten, teilt er*sie dies der Moderation mittels Privatnachricht mit. Danach schließt er*sie wieder seine*ihre Augen.
- Anschließend erwacht **der*die Hexe*r**. Die Moderation teilt per Privatnachricht mit, wer stirbt. Der*die Hexe*r sagt der Moderation, ob die Person mittels Heiltrank gerettet werden soll ODER ob das Gift gegen eine Person eingesetzt wird. Danach schließt der*die Hexe*r wieder die Augen.
- Das Dorf erwacht und die Spielleitung teilt den Mitspieler*innen mit, wer das Zeitliche gesegnet hat. Sollte das Opfer der*die Bürgermeister*in sein, wird zuerst neugewählt. Danach stimmt das Dorf ab, wer ein Werwolf sein könnte und deshalb geopfert werden soll. Die Abstimmung erfolgt per Handzeichen oder über das Abstimmungstool von Zoom. Das Opfer teilt allen mit, welche Rolle er*sie hatte und eine neue Nacht beginnt.

Weitere Hinweise:

- Sollte das wilde Kind zum Werwolf werden, muss ab diesem Zeitpunkt ebenso in die Breakout Session verschoben werden bzw. mit den Werwölfen aufwachen.
- Sollte der Ritter mit der rostigen Klinge getötet werden, stirbt am übernächsten Tag der Werwolf dessen Name in der TN-Liste, dem Ritter am nächsten ist.

Erfahrungswerte:

- Eine Runde mit 20 Teilnehmer*innen dauert ungefähr 35-50 Minuten und benötigt mindestens fünf Werwölfe (oder vier Werwölfe und einen weißen Werwolf)