

JRK-Werwölfe (Weihnachtsedition)



JRK-Ideenbude

Jugendrotkreuz

DRK-Landesverband Baden-Württemberg e.V.

Methode

Erarbeitend

Dauer

ab 20 Minuten

Gruppengröße

ab 6 Personen

Tief im Schwarzwald verborgen liegt das kleine Dörfchen Winterwelt. Seit geraumer Zeit wird das Jugendrotkreuz immer wieder von Winterwichteln heimgesucht. Jede Nacht fällt ein*e Jugendrotkreuzler*in den Winterwichteln zum Opfer. Die Jugendrotkreuzler*innen versuchen herauszufinden, wer unter ihnen zu den Winterwichteln gehört, bevor letztendlich alle Jugendrotkreuzler*innen verzaubert sind.

Anleitung etc. im Anhang

[JRK-Werwölfe](#)

Material

Siehe Anleitung

Themenbereich

- Spiel und Spaß

Altergruppe

- Stufe I (10-12 Jahre)
- Stufe II (13-15 Jahre)
- Stufe III (ab 16 Jahre)

Die Werwölfe von Düsterwald

Die Winterwichtel im Jugendrotkreuz



HEY!

Weihnachtsedition

Hintergrund:

Tief im Schwarzwald verborgen liegt das kleine Dörfchen Winterwelt. Seit geraumer Zeit wird das Jugendrotkreuz immer wieder von Winterwichteln heimgesucht. Jede Nacht fällt ein*e Jugendrotkreuzler*in den Winterwichteln zum Opfer. Die Jugendrotkreuzler*innen versuchen herauszufinden, wer unter ihnen zu den Winterwichteln gehört, bevor letztendlich alle Jugendrotkreuzler*innen verzaubert sind.

Spielziel:

- ⇒ Für die Jugendrotkreuzler*innen: Die Winterwichtel enttarnen
- ⇒ Für die Winterwichtel: Die Jugendrotkreuzler*innen verzaubern (= einfrieren)

Spielcharaktere:

Es gibt insgesamt 24 Spielkarten

- ⇒ 4 Karten: Winterwichtel
- ⇒ 13 Karten: Jugendrotkreuzler*in
- ⇒ 1 Karte: Sanitäter*in
- ⇒ 1 Karte: Sozialleitung
- ⇒ 1 Karte: Notarzt*ärztin
- ⇒ 1 Karte: Amor
- ⇒ 1 Karte Bereitschaftsleitung
- ⇒ 1 Karte: Schulsanitäter*in
- ⇒ 1 Karte: Kreisjugendleitung

(Spieleranzahl jederzeit mit Vervielfältigung der Jugendrotkreuzler*innen-Karten möglich)

Verteilung der Charakter bei einfachen Partien:

Anzahl Spieler (ohne Spielleiter)	Winterwichte l	Sanitäter*in n	Normale*r Jugendrotkreuzler*in n
8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	9
13	3	1	10
14	3	1	11
15	3	1	12
16	3	1	13
17	3	1	14
18	3	1	15
19	3	1	16
20	4	1	17
21	4	1	18
22	4	1	19



Rollenkarten:

Winterwichtel (Werwölfe):

Jede Nacht **verzaubern** sie eine*n Jugendrotkreuzler*in.

Tagsüber versuchen sie, ihre wahre Identität **zu verbergen**.

Es gibt 1, 2, 3 oder 4 Winterwichtel, dies ist abhängig von der Spieleranzahl und der angewandten Variante.



Jugendrotkreuzler*in (Dorfbewohner):

Alle Spieler*innen, außer den Winterwichteln.

Jede Nacht fällt eine*r von ihnen **den Winterwichteln zum Opfer** und wird verzaubert.

Die verbliebenen Jugendrotkreuzler*innen treffen sich jeden Morgen, um die Winterwichtel unter ihnen herauszufinden. Nach einer **Diskussion bestimmen** sie eine*n Jugendrotkreuzler*in, ist dieses ein Winterwichtel, wird dieser zum*r Jugendrotkreuzler*in.



Sanitäter*in (Seherin):

Jede Nacht darf er/sie die **wahre Identität** eines*r beliebigen Spieler*ins erfahren. Er/sie muss den anderen Jugendrotkreuzler*innen helfen, aber dabei sehr vorsichtig sein, sonst wird er/sie bevorzugtes Ziel der Winterwichtel.



Notarzt*ärztin (Hexe):

Er/sie kann zwei sehr starke Medikamente zusammenstellen: Einen **Heiltrank**, um einen Spieler, der Opfer der Winterwichtel wurde, wieder ins Spiel zurückzuholen und **Gift**, um einen beliebigen Spieler zu verzaubern.

Er/sie kann diese Zaubersprüche **jeweils nur einmal** im Verlauf in derselben Nacht einsetzen. Am Morgen, nachdem er/sie einen Zauberspruch eingesetzt hat, kann es **keinen oder zwei** Tote geben. Er/sie kann den Heiltrank auch bei sich anwenden und sich selbst heilen.



Amor:

Amor kann zwei beliebige Spieler sich unsterblich ineinander **verlieben** lassen. In der ersten Runde in der Vorbereitungsphase bestimmt er zwei Spieler*innen (egal welchen Geschlechts). Amor kann sich auch selbst bestimmen. Wenn einer der beiden Verliebten verzaubert wird, stirbt der/die andere vor Kummer und friert ebenfalls ein. Ein*e Verliebte*r darf nie gegen seinen Verliebten stimmen.

Achtung: Wenn einer der beiden Verliebten ein Winterwichtel ist und der/die andere ein*e Jugendrotkreuzler*in, haben diese beiden Spieler*innen ein anderes Spielziel: Um in Ruhe ihre Liebe ausleben zu können und um die Partie zu gewinnen, müssen sie alle anderen Spieler*innen unter Beachtung der Spielregeln verzaubern.



Bereitschaftsleitung (Mädchen):

Die Bereitschaftsleitung kann versuchen, mit halbgeöffneten Augen die Winterwichtel während ihrer Wachphase **auszuspionieren**. Wenn sie dabei von den Winterwichteln erwischt wird, kann sie sofort aus dem Spiel verzaubert werden (dies wird von den Winterwichteln schweigend bestimmt) und es gibt diese Nacht kein anderes Opfer.

Die Bereitschaftsleitung kann nur nachts während der Wachphase der Winterwichtel spionieren.



Kreisjugendleitung (Bürgermeister):

Diese Karte wird einem*r Spieler*in zusätzlich zu seiner Identitätskarte anvertraut. Die Kreisjugendleitung wird von den anderen Spielern durch relative Mehrheit **gewählt**. Die Ehre Kreisjugendleitung zu sein, kann nicht verweigert werden.

Die Stimme der Kreisjugendleitung zählt **doppelt**. Sollte diese*r Spieler*in verzaubert werden, ernannt er/sie mit seinem/ihrer letzten Atemzug seine*n/Ihre*n Nachfolger*in.



Schulsanitäter*in (Dieb):

Wenn in einer Partie diese Karte enthalten sein soll, kommen zwei Identitätskarten „normale*r Jugendrotkreuzler*in“ zusätzlich vor Beginn ins Spiel. Nachdem die Identitätskarten verteilt wurden, werden die zwei übrigen Identitätskarten verdeckt in die Mitte der Spielrunde gelegt. In der Vorbereitungsphase der ersten Nacht darf sich der/die Schulsanitäter*in die beiden Karten ansehen und seine eigene mit einer der **beiden Karten austauschen**.

Wenn die beiden Karten in der Mitte Winterwichtel sind, **muss** er/sie den Tausch vornehmen. Die nun gewählte Identität bleibt bis Spielende beibehalten.



Sozialleitung (Jäger):

Wenn er/sie von den Winterwichteln erwischt oder von den Jugendrotkreuzler*innen **unschuldigerweise verzaubert** wird, hat er/sie die Möglichkeit, eine*n beliebige*n Spieler*in zu bestimmen, welche*r ebenfalls verzaubert wird.



Spielablauf



Vorbereitung:

Die Spieler*innen bestimmen einen **Spielleiter*in**. Er/sie wird entweder gewählt oder per Zufall bestimmt. Er/sie spielt nicht mit, sondern führt die anderen Spieler*innen durch die Partie. Für die erste Partie ist es wohl am besten, eine*n Spieler*in zu bestimmen, welche*r die meiste Erfahrung mit dem Spiel „Werwölfe“ hat und für die notwendige Stimmung sorgen kann.

Der/die Spielleiter*in gibt jedem*r Spieler*in **verdeckt eine Identitätskarte**, die Spieler*innen schauen sich ihre Karte an und legen sie anschließend verdeckt vor sich ab.

Der/die Spielleiter*in kündigt die Nacht an:

Bei den Worten: „**Die Nacht zieht über Winterwelt herein und das ganze Jugendrotkreuz schläft...**“ senken die Spieler*innen den Kopf und schließen die Augen. Anschließend ruft der/die Spielleiter*in die verschiedenen, an der Partie teilnehmenden Charaktere auf.

Wichtig: Wenn der/die Spielleiter*in einen Charakter aufruft, öffnet nur dieser die Augen, alle anderen Spieler*innen halten die Augen geschlossen.

Der/die Spielleiter*in ruft den/die Schulsanitäter*in:

Der/die Spielleiter*in sagt: „**Der/die Schulsanitäter*in erwache!**“ Der/die Spieler*in welche*r die Karte hat, öffnet die Augen und sieht sich die zwei verdeckten ausliegenden Karten in der Mitte an und tauscht eventuell seine Charakterkarte aus. Der/die Spielleiter*in spricht anschließend: „Der/die Schulsanitäter*in schläft wieder ein“ und er/sie schläft wieder ein.

Der/die Spielleiter*in ruft Amor:

Der/die Spielleiter*in sagt: „**Amor erwache!**“ und der/die entsprechende Spieler*in öffnet die Augen und bestimmt zwei Spieler*innen (kann sich selbst bestimmen). Der/die Spielleiter*in geht einmal um die Runde und tippt im Vorbeigehen den/die von Amor bestimmte*n Spieler*in auf die Schulter, so dass diese wissen, dass sie die Verliebten sind. Der/die Spielleiter*in spricht anschließend: „**Amor schläft wieder ein**“ und Amor schließt die Augen.

Der/die Spielleiter*in ruft die Verliebten:

Der/die Spielleiter*in sagt: „**Die Verliebten erwachen, nehmen sich war und schlafen wieder ein!**“ Die beiden Spieler*innen geben sich zu erkennen, ohne aber einander ihre wahre Identität preiszugeben. Anschließend geht der Spielleiter zum normalen Spielablauf über.

Ablauf der normalen Spielrunde

Der Ablauf einer normalen Spielrunde variiert abhängig von den teilnehmenden und übriggebliebenen

Charakteren. Die Charaktere werden immer in dieser Reihenfolge aufgerufen:

1. Der Spielleiter ruft den/die Sanitäter*in:

Der/die Spielleiter*in sagt: „**Der/die Sanitäter*in erwache und bestimmt eine Person, deren wahre Identität sie erfahren will!**“. Der/die Sanitäter*in öffnet die Augen und zeigt mit dem Finger auf eine*n Spieler*in. Der/die Spielleiter*in zeigt der/dem Sanitäter*in dessen/deren Identitätskarte. Der/die Spielleiter*in sagt: „Der/die Sanitäter*in schläft wieder ein!“ und er/sie senkt den Kopf und schließt die Augen.

2. Der Spielleiter ruft die Winterwichtel

Der/die Spielleiter*in sagt: „**Winterwichtel, erwacht, gebt euch zu erkennen und bestimmt ein neues Opfer!**“. Die Winterwichtel heben die Köpfe, öffnen die Augen und **bestimmen** schweigend ein Opfer. Während dessen kann die **Bereitschaftsleitung** spionieren (indem sie die Augen vorsichtig öffnet). Sie ist nicht gezwungen zu spionieren. Wenn sie dabei allerdings von den Winterwichteln erwischt wird, können diese auch sie als Opfer bestimmen, auch wenn sie sich bereits auf ein anderes Opfer geeinigt haben sollten.

3. Der Spielleiter ruft den/die Notarzt/Notärztin:

Der/die Spielleiter*in sagt: „**Notarzt/Notärztin, erwache! Ich zeige dir das Opfer der Winterwichtel. Willst du das Opfer mit deinem Heiltrank retten? Oder setzt du das Gift ein?**“ Der/die Spielleiter*in zeigt stumm das Opfer der Winterwichtel. Der/die Notarzt*ärztin muss das Opfer nicht retten. Er/sie kann die Runde, in der sie ihre Zaubertränke einsetzt, frei wählen. Wenn sie einen **Zaubertrank** einsetzt, zeigt sie schweigend auf eine* Spieler*in und strecht den Daumen nach oben, wenn sie den **Heiltrank** einsetzen will – er/sie streckt den Daumen nach unten, wenn er/sie das **Gift** einsetzen will. Der/die Spielleiter*in berichtet den anderen Spieler*innen am kommenden Morgen von dem Ergebnis.

⇒ **Es gilt zu beachten, dass immer nur die Spieler*innen die Augen öffnen dürfen, die vom/von der Spielleiter*in dazu aufgefordert werden.**

4. Der Spielleiter weckt das ganze Jugendrotkreuz:

Der/die Spielleiter*in sagt: „**Es nähert sich der Morgen, das Jugendrotkreuz erwacht, alle Jugendrotkreuzler*innen wachen auf, außer...**“

Der/die Spielleiter*in zeigt auf die **Opfer** der Winterwichtel und der/des Notarztes/Notärztin. Diese*r Spieler*innen drehen ihre Charakterkarte um. Sie sind nun eingefroren und dürfen mit den anderen Spieler*innen in keinsten Weise mehr kommunizieren.

- ⇒ Wenn eines der Opfer die **Sozialleitung** ist, darf er/sie sofort eine*n Spieler*in bestimmen, welche*r ebenfalls eingefriert.
- ⇒ Wenn eines der Opfer ein*e **Verliebte*r** ist, friert der/die andere Verliebte sofort vor Kummer ebenfalls ein.
- ⇒ Wenn eines der Opfer die **Kreisjugendleitung** ist, bestimmt er/sie seinen Nachfolger.

5. Das Jugendrotkreuz berät über die Verdächtigen:

Der/die Spielleiter*in moderiert die Diskussion der Jugendrotkreuzler*innen über die Verdächtigen. Ein verdächtiges Geräusch, ein auffälliges Verhalten einer*s anderen Spieler*in oder bestimmte Stimmabgaben können Indizien sein, anhand deren die Jugendrotkreuzler*innen herausfinden können, wer ein Winterwichtel ist.

In der Diskussionsphase sind folgende Ziele nicht außer Acht zu lassen:

- ⇒ Jedes JRK-Mitglied versucht einen **Winterwichtel zu erkennen** und gegen ihn zu stimmen.
- ⇒ Die Weihnachtswichtel müssen sich wie **normale Jugendrotkreuzler*innen verhalten**.
- ⇒ Der/die Sanitäter*in sowie die Bereitschaftsleitung müssen versuchen, den anderen Jugendrotkreuzler*innen zu **helfen**. Sie dürfen dabei sich selbst nicht zu sehr in Gefahr bringen, wenn sie ihre Identität preisgeben.
- ⇒ Die Verliebten müssen sich gegenseitig schützen. Jede*r Spieler*in hat das Recht, sich für einen anderen auszugeben. Die Diskussionsphase ist das **Herzstück** des Spieles. Egal, ob sie lügen, bluffen oder nur die Wahrheit sagen: Die Spieler*innen sollen glaubwürdig bleiben.

6. Das Jugendrotkreuz wählt:

Die Spieler*innen stimmen darüber ab, welcher unter ihnen als Winterwichtel **verdächtig** wird und eingefroren wird.

Auf Zeichen der/des Spielleiters*in zeigt jede*r Spieler*in auf eine*n Mitspieler*in. Der/die Spieler*in, welche*r die meisten Stimmen erhält, wird eingefroren. Wichtig: Die Stimme der **Kreisjugendleitung** zählt doppelt.

Bei Gleichstand entscheidet die Stimme der Kreisjugendleitung, wenn er/sie für einen dieser Spieler*innen gestimmt hat. Wenn nicht, stimmen alle Spieler*innen erneut ab. Herrscht dabei erneut Gleichstand, friert kein*e Spieler*in ein.

Ein*e Spieler*in, der/die einfriert, dreht seine Charakterkarte um und **darf in keinsten Weise mit den anderen Spieler*innen kommunizieren**.

7. Das Jugendrotkreuz schläft ein:

Der/die Spielleiter*in sagt: „**Die Nacht bricht über das Jugendrotkreuz herein, alle Jugendrotkreuzler*innen schlafen!**“. Das Spiel wird mit einer normalen Spielrunde fortgesetzt, mit **Phase 1**.



Siegebedingungen

Die **Jugendrotkreuzler*innen** gewinnen, wenn es ihnen gelingt, alle Winterwichtel zu enttarnen.

Die **Winterwichtel** gewinnen, wenn sie alle Jugendrotkreuzler*innen verzaubern.

Sonderfall: Wenn die Verliebten je **ein JRK-Mitglied** und **ein Winterwichtel** sind, gewinnen sie, wenn alle anderen Spielerinnen ausgeschieden sind.

Tipps für den Spielleiter

Diese **Rolle ist wesentlich für den Spielspaß**: Von diesem Talent hängt die Stimmung der Partie ab. Dank diesem werden die Mitspieler*innen einen angenehmen Spielverlauf verbringen. Der/die Spielleiter*in soll mit lauter, schmetternder Stimme sprechen und wenn er/sie merkt, dass Diskussionen in ihrer Intensität nachlassen, sollte er/sie anfeuern und die Hitze erneut entfachen.

Die Spieldauer ist nicht sehr lang. Wenn in einer Spielphase mehrere Partien spielen, sollte eine unterschiedliche Zusammensetzung der Charaktere verwendet werden.

Wichtige Anmerkungen:

- ⇒ Wenn der/die Spielleiter*in spricht, sollte er/sie darauf achten, den Spieler*innen keine Hinweise zu geben. Z.B. „Ich rufe den Sanitäter, oh halt, die Sanitäterin“.
- ⇒ Wenn er/sie Charaktere aufruft, sollte er/sie nicht in die Richtung der Aufgerufenen sprechen, die Mitspieler*innen könnten somit den Sitzplatz erschließen.
- ⇒ Der/die Spielleiter*in soll dafür sorgen, dass das Spiel zügig vonstattengeht. Wenn sich die Winterwichtel nicht auf ein Opfer einigen können: Pech für die Winterwichtel. Der/die Spielleiter*in kann die Runde unterbrechen, somit gibt es in dieser Nacht **kein Opfer** zu beklagen.
- ⇒ Wenn der Charakter der **Bereitschaftsleitung** gespielt wird, dürfen die Spieler*innen nachts nicht die Köpfe senken oder die Hände vor die Augen nehmen, sonst ist es für die Bereitschaftsleitung unmöglich, unbeobachtet zu spionieren.
- ⇒ Wenn **der/die Sanitäter*in** die Charakterkarte eines*r Spieler*in angesehen hat, sollte der/die Spielleiter*in die entsprechende Charakterkarte ganz vorsichtig umdrehen, um nichts durch Geräusche zu verraten.

- ⇒ Der/die Spielleiter*in sollte eine ganze Runde um die Spieler*innen gehen, um die beiden Verliebten zu bestimmen.
- ⇒ Bevor sich ein*e Spieler*in selbst für die Rolle der **Kreisjugendleitung** aufdrängt, sollte er/sie ein paar Runden Erfahrung sammeln.



Tipps für die Spieler

Winterwichtel:	Ein beliebtes und oft nützliches Mittel, um die anderen Winterwichtel zu schützen ist die, taktisch gegen einen Winterwichtel zu stimmen. Die Jugendrotkreuzler*innen sollten dies bemerken.
Sanitäter*in:	Achtung, wenn Sie einen Winterwichtel entdeckt haben, sollten sie ihre Identität bekanntgeben, um diesen zu entlarven, auch wenn er/sie sich dabei opfert. Nur nicht zu früh!
Bereitschaftsleitung:	Dies ist ein sehr mächtiger und auch gefährlich zu spielender Charakter. Bitte nicht zögern, die Fähigkeiten einzusetzen. Dies kann zwar gefährlich sein, aber der/die Spieler*in sollte von der Eigenschaft profitieren, bevor er/sie eingefroren wird.
Sozialleitung:	Sollte die Sozialleitung das Gefühl haben, eine Abstimmung verläuft zu deren Ungunsten, kann es hilfreich sein, die wahre Identität preiszugeben.
Amor:	Wenn Amor sich selbst als einen der Verliebten bestimmt, sollte er sich als Partner keine*n Spieler*in aussuchen, der eine „große Klappe“ hat.
Kreisjugendleitung:	Wer diese Rolle übernimmt, sollte seinen/ihren Feldzug gut planen. Sollte er/sie gleichzeitig ein Winterwichtel sein, sollte er/sie nicht zu offensichtlich agieren, diese Rolle zu belgeiten. Ansonsten kann er/sie mit Stolz diese Karte auf der Brust tragen.
Notarzt*ärztin:	Am Ende der Partie wird diese Rolle sehr wertvoll, deshalb sollte der/die Notarzt*ärztin entsprechend sparsam mit den Zaubertränken umgehen.

Übersicht der Spielreihenfolge

Vorbereitungsphase:

- Jugendrotkreuzler*in
- Schulsanitäter*in
- Amor
- Die Verliebten

Normale Runde:

- Sanitäter*in
- Winterwichtel
- Bereitschaftsleitung
- Notarzt/Notärztin
- Das Jugendrotkreuz wacht auf
- Wahl der Kreisjugendleitung
- Das Jugendrotkreuz schläft ein

Spielkarten

(bitte ausdrucken, in der Mitte falten und beide Seiten anschließend zusammenkleben und/:

4 x Karten



13 x Karten



1 x Karte



1 x Karte



1 x Karte



1 x Karte



1 x Karte



1 x Karte



1 x Karte

