

GROOMER!

HINTERGRUND:

Wir befinden uns im scheinbar sicheren Cyberspace-Dorf D sterwald. Doch die scheinbare Sicherheit tr gt. Seit geraumer Zeit treibt ein Netzwerk von Cybergroomern sein Unwesen, und jede Nacht f llt ihm ein unwissender Jugendlicher zum Opfer. Um dieses digitale  bel auszurotten, schreiten die Jugendlichen zur Tat und D sterwald wird zur B hne f r einen Kampf um die Sicherheit im Internet.

Ziel ist es, die Cybergroomer auszuschalten, indem diese gemeldet, blockiert, gel scht und anschlie end angezeigt werden. K nnen die Jugendlichen mithilfe der Sonderrollen alle Cybergroomer ausschalten, gewinnen "die guten Bewohner D sterwalds" das Spiel.

ROLLENERKL RUNG:

Alle Lebenden treffen sich an jedem Morgen, um die Cybergroomer unter ihnen herauszufinden. Nach einer Diskussion bestimmen sie Jemanden, der aus dem Spiel ausscheiden soll und melden, blockieren und l schen diesen. L sst auch die Polizei die Anzeige in der folgenden Nacht nicht fallen, scheidet der Spieler endg ltig aus.

Bis die Polizei ihre Entscheidung trifft, schl ft der Spieler die ganze Nacht und darf nicht erwachen.

Die Gruppe bestimmt einen Vorsitzenden mit zwei Stimmen, welcher immer neu gew hlt wird, falls dieser raus ist.

CYBERGROOMER

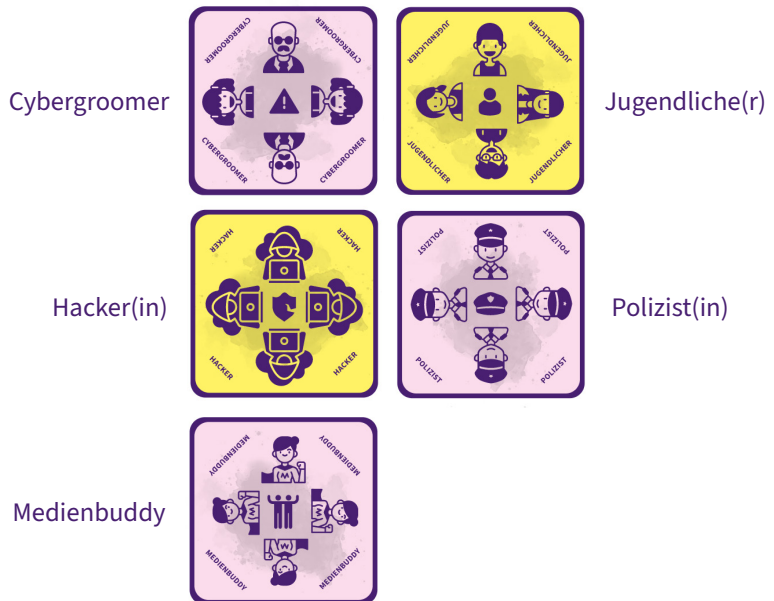
Tags ber versuchen sie ihre wahre Identit t zu verbergen, in jeder Nacht suchen sie sich jedoch einen Jugendlichen als Opfer. Ihr Ziel ist es unerkannt zu bleiben und in der Nacht ihre Gegner anzugreifen.

JUGENDLICHE(R)

Jede Nacht ger t ein(e) Spieler(in) ins Visier der Cybergroomer und wird von diesen angegriffen. Diese Person scheidet f r den Rest des Spiels aus.

Die Jugendlichen bestimmen, gemeinsam mit den anderen Spielern, in der t glichen Diskussion jemanden, welchen sie melden, blockieren und l schen m chten. Ab der zweiten Diskussion kann der Verd chtigte auch angezeigt werden, um ihn endg ltig auszuschalten.

ROLLEN:



HACKER(IN)

Jede Nacht darf er die wahre Identit t einer Person erfahren. Er muss den Anderen helfen, aber dabei sehr vorsichtig sein, sonst wird sie ein bevorzugtes Ziel der Cybergroomer.

MEDIENBUDDY

In jeder Nacht erwacht der Medienbuddy um einen Mitspieler zu sch tzen. Dieser kann in der Nacht nicht von den Cybergroomern angegriffen werden. Der Medienbuddy kann auch sich selbst sch tzen.

POLIZIST(IN)

In der Diskussion k nnen die Verd chtigten angezeigt werden. Der Polizist entscheidet jede Nacht, ob die Anzeige vom Vortag bestehen bleibt oder fallen gelassen wird. Wird die Anzeige fallen gelassen, kehrt die angezeigt Person zur ck und ist wieder Teil des Spiels. Bleibt die Anzeige bestehen, scheidet die Person endg ltig aus.

Gef rdert vom

im Rahmen des Bundesprogramms



Bundesministerium
f r Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Demokratie **leben!**