

GROOMER!

VORBEREITUNG:

Die Spieler bestimmen einen Spielleiter. Dieser spielt nicht mit, sondern führt die anderen Spieler durch das Spiel. Für den Spielleiter kann am besten ein erfahrener Spieler bestimmt werden.

Der Spielleiter verteilt die Karten unter den Spielern. Jeder legt seine Karte verdeckt vor sich, nachdem er sich diese angesehen hat.

Tipp: Spreche nicht in die Richtung der Spieler, die du aufweckst und drehe alle Rollenkarten leise um, wenn du sie z.B. dem Hacker zeigst.

SPIEL (ABLAUF BEI NACHT):

Der Spielleiter kündigt mit dem Satz „das Dorf schläft ein“ die Nacht an.

Wichtig ist: wenn der Spielleiter einen Charakter aufruft, öffnet nur dieser die Augen, alle anderen Spieler halten die Augen geschlossen.

Der Spielleiter ruft den Hacker :
Der Hacker öffnet die Augen und zeigt mit seinem Finger auf einen Spieler, dessen Identität er erfahren möchte. Der Spielleiter zeigt dem Hacker leise die Karte des Auserwählten. Der Hacker schläft wieder ein.

Der Spielleiter ruft den Medienbuddy:
Der Medienbuddy öffnet die Augen und zeigt mit seinem Finger auf einen Spieler, den er für diese Nacht vor den Cybergroomern beschützen möchte. Der Medienbuddy schläft wieder ein.

Der Spielleiter ruft die Cybergroomer:
Die Cybergroomer öffnen die Augen und zeigen schweigend mit dem Finger auf jemanden, den sie angreifen wollen. Haben sich diese geeinigt, schlafen sie wieder ein.

(Ab Spielrunde 2) Der Spielleiter ruft den Polizisten:
Der Polizist erwacht und der Spielleiter zeigt ihm nochmal das Opfer, welches am Vortag bei der Diskussion angezeigt wurde. Der Polizist entscheidet mit einem Daumzeichen, ob die Anzeige bestehen bleibt oder fallen gelassen wird. Der Polizist schläft wieder ein.

SPIEL (ABLAUF BEI TAG):

Der Spielleiter weckt das ganze Dorf mit den Worten „das Dorf erwacht“ und berichtet von den Ergebnissen der Nacht. Er erklärt auch, ob der Angezeigte wieder mitspielt oder endgültig raus ist.

Er zeigt auf das Opfer, welches die Cybergroomer ausgewählt haben. Gab es in der Nacht kein Opfer, weil der Medienbuddy das Opfer geschützt hat, erklärt der Spielleiter, dass in der Nacht nichts passiert ist.

Der Spielleiter leitet die Diskussion der Spieler ein. Die Cybergroomer versuchen von sich abzulenken.

Die Jugendlichen versuchen, mit der Hilfe der Sonderrollen, die Cybergroomer zu erkennen.

Es folgt die Abstimmung.

Die Person, welche die meisten Stimmen erhält, wird blockiert, gemeldet und gelöscht - dadurch ist sie für eine Runde aus dem Spiel und darf in der nächsten Nacht nicht aufwachen., dies gilt jedoch nicht für den Polizisten.

Wird jemand angezeigt, bekommt also bei der Abstimmung die meisten Stimmen, entscheidet der Polizist in der nächsten Nacht, ob die Anzeige bestehen bleibt oder fallen gelassen wird.

Der Spielleiter kündigt die nächste Nacht an.

Wurden alle "Guten Spieler" ausgeschaltet, gewinnen die Cybergroomer. Wurden alle Cybergroomer angezeigt, gewinnen alle übrigen Spieler.

REIHENFOLGE FÜR DAS AUFWACHEN:

Das Dorf schläft ein.

HACKER

MEDIENBUDDY

CYBERGROOMER

Ab Runde 2:

POLIZIST

Das Dorf erwacht.

Diskussion.

Abstimmung.

Gefördert vom

im Rahmen des Bundesprogramms



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Demokratie **leben!**