

# Werwolfmeisterschaft der Schachjugend in Berlin 2016

Termin: Samstag, 12.11.2016

Registrierung: 14:00 – 14:30

Beginn: 15:00 Uhr

Ende: gegen 19:00 Uhr

Spielort: Schachclub Kreuzberg  
Böcklerstraße 1  
10969 Berlin



Teilnehmer: Alle Kinder und Jugendliche, die nach dem 31.12.1997 geboren und Mitglied in einem Verein des BSV sind.

Modus: Es gibt eine Vorrunde und eine Finalrunde. Die Rundenzahlen richten sich nach der Teilnehmerzahl.

Startgeld: wird nicht erhoben

Turnierleitung: Olaf Sill

Preise: Sachpreise für die drei Erstplatzierten

Meldung: Unter Angabe von Name, Geburtsjahr und Verein bis **Donnerstag**, den **10.11.2016** an Olaf Sill:  
[olaf@berlinerschachverband.de](mailto:olaf@berlinerschachverband.de) oder 0170 – 952 91 68

Verpflegung: Ein preiswerter Imbiss wird angeboten.

Hinweis: Die Turnierleitung übernimmt zu keinem Zeitpunkt die Aufsichtspflicht über einen oder mehrere Teilnehmer.  
Mit der Anmeldung zum Turnier stimmen der Teilnehmer bzw. dessen Erziehungsberechtigte zu, dass der Teilnehmer während seines Aufenthaltes am Veranstaltungsort fotografiert wird und diese Aufnahmen durch die SJiB verwendet werden. Dies gilt auch nach Beendigung des Turnieres.

# Regeln

- Modus:** Nach den Vorrunden qualifizieren sich 10 Spieler für die Finalrunde. Alle weiteren Spieler werden ebenfalls nach Punkten in Finalrunden einsortiert um die weiteren Plätze auszuspielen.
- Spielleiter:** Die Spielleiter (oder Erzähler) haben nur die Funktion das Spiel während der Nacht zu leiten. Sie geben nach Ende der Nacht die Opfer und deren Todesumstände bekannt. In die Diskussion tagsüber sind sie nicht involviert. Die Spielleiter notieren sich die Namen der jeweiligen Charaktere und halten die Tabelle aktuell. In der Nacht sprechen sie die Spieler mit dem Geschlecht ihres Charakters an.
- Siegpunkte:** In jedem Spiel werden Siegpunkte (SP) wie folgt verteilt:
- Sieg der Dorfbewohner:  
Alle Spieler, die kein Werwolf waren, erhalten 1 SP.
  - Sieg der Werwölfe:  
Alle Spieler, die Werwolf waren, erhalten 2 SP.
  - Sieg des Liebespaars:  
Beide Spieler erhalten 3 SP. Ein Sieg der Werwölfe oder Dorfbewohner ist ausgeschlossen.
- Charakteranzahl:** Eine Runde wird mit mind. 7 und max. 12 Personen gespielt. Es wird mit den folgenden klassischen Charakteren gespielt. Dabei verteilen sich die Charaktere wie folgt:
- 12 Personen: 4 Werwölfe, 4 Dorfbewohner
  - 11 Personen: 3 Werwölfe, 4 Dorfbewohner
  - 10 Personen: 3 Werwölfe, 3 Dorfbewohner
  - 9 Personen: 3 Werwölfe, 2 Dorfbewohner
  - 8 Personen: 2 Werwölfe, 2 Dorfbewohner
  - 7 Personen: 2 Werwölfe, 1 Dorfbewohner
  - in jedem Spiel: 1 Hexe, 1 Amor, 1 Jäger, 1 Seherin
- Details:**
- die Hexe: Hat je einen Heil- und einen Giftrank. Jeden kann sie einmal pro Spiel einsetzen. Sie darf beide in derselben Nacht verwenden und auch an sich selbst.
  - der Amor: Bestimmt am Anfang zwei Personen, die miteinander verliebt sind (er „verkuppelt“). Stirbt einer, sterben beide. Er darf sich selbst verkuppeln.
  - die Seherin: Darf einmal pro Nacht herausfinden, ob ein Spieler Werwolf ist (Daumen hoch) oder nicht (Daumen runter).
  - der Jäger: Darf im Falle seines Todes einen Spieler seiner Wahl umbringen.
  - die Werwölfe: Bringen nachts jemanden um, indem sie sich auf ein Opfer einigen. Sollten sie sich nicht einigen können, stirbt niemand.
  - die Dorfbewohner: Schlafen nachts. Sie stimmen tagsüber über den Tod eines Mitspielers ab. Die Abstimmung erfolgt per Wahl durch Meldung. Dabei darf sich niemand enthalten.

- der Hauptmann: Hat 1,5 Stimmen. Dies dient der Vermeidung von Pattsituationen bei Abstimmungen und gilt auch in der Nacht bei den Werwölfen. Die Hauptmannskarte wird beim Austeilen eingemischt. Bei Tod des Hauptmanns gibt selbiger die Karte an einen Mitspieler seiner Wahl weiter.
- Es bietet sich an im Kreis zu sitzen. Dabei kann ein Tisch in der Mitte stehen. Der Erzähler muss ohne Hindernisse einmal um den Kreis gehen können.
- Jeder lebende Spieler legt seine Karte umgedreht, aber für alle klar sichtbar auf den Boden. Tote Spieler legen ihre Karte offen in die Mitte der Runde. Die Karten sollten pfleglich behandelt und v.a. nicht geknickt werden.
- Sollte eine Diskussion bei Tage zu lange dauern, kann der Spielleiter eine Frist setzen, z.B. „noch 3 Minuten“, bis zu der ein Opfer gefunden werden soll. Ist nach Ablauf der Frist kein Opfer gefunden, stirbt an diesem Tage niemand.
- Das unberechtigte Öffnen der Augen während der Nacht wird als grobe Unsportlichkeit gesehen. In diesem Fall stirbt der Spieler sofort und erhält für dieses Spiel -1 SP.
- Elektronische Geräte dürfen in der Nacht nicht verwendet werden.