Das abenteuerliche Dracula-Spiel

„Verstecken im Dunkeln war gestern, mehr Abenteuer gibt es beim Dracula-Spiel."

Dauer: ca. 45-60 min
Material: vorbereitete Rollenkarten in ausreichender Stückzahl, möglichst abgedunkelte Räume, mehrere Würfel (mind. 6 Stück)

Beschreibung des Spiels:
Zu Beginn des Spiels werden die ersten Rollenkarten gemischt (1 Dracula-Karte und der Rest Bürger*in-Karten) und verdeckt an jeden Teilnehmenden verteilt. Die verteilten Rollen müssen geheim bleiben.

Nun kommen alle an einem Tisch zusammen um die Zweierteams, die sich dann gemeinsam verstecken, auszuwürfeln. Der Zufall entscheidet: Die Personen, die die gleiche Zahl gewürfelt haben, suchen sich gemeinsam ein Versteck. Bei einer ungeraden Anzahl der Teilnehmenden, kann es auch ein 3er Team geben. Alle haben ein paar Minuten Zeit um sich im Dunkeln zu verstecken, dann schlägt die Uhr 5 Minuten vor Mitternacht und Dracula erwacht. Dies kann durch eine Ansage oder einen Signal angezeigt werden. Dracula offenbart der Person, die neben ihm sitzt seine Identität, durch seinen „Biss"-indem er ihnen eine Biss-Karte gibt- wird der/die Bürger*in wird nun zum Vampir. Dracula hat jetzt bis die Uhr Zwölf mal geschlagen hat Zeit im Dunkeln umherzuwandern und die versteckten Bürger*innen zu finden. Dabei muss er aufpassen, dass er nicht gesehen wird. Alle Bürger*innen denen er eine Biss-Karte gibt, werden zum Vampir. Sie dürfen das aber nicht verraten und müssen die Karte heimlich einstecken.

Nach etwa 5 Minuten schlägt die Uhr zwölf mal -durch lautes zählen oder einen abgespielten Uhrenschlag – solange hat der Dracula Zeit zurück zu seinem eigenen Versteck zu gehen. Dann wird es wieder hell.

Alle versammeln sich vor einem Raum und nacheinander kommen alle einzeln zur Spielleitung, um ihre Identität zu zeigen. Alle Bürger*innen, die eine Biss-Karte bekommen haben, tauschen ihre Bürger*in-Karte in eine Vampir-Karte und behalten die Biss-Karte für die nächste Runde. Der Dracula wird mit weiteren Biss-Karten versorgt.

© 2018 Bundesleitung der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg, Martinstr. 2, 41472 Neuss; www.dpsg.de ;V.i.S.d.P: Bundesarbeitskreis der Jungpfadfinderstufe; Zeichnung: Teresa Diehm; Inhalt: Ann-Kathrin Leide| dpsg

Das abenteuerliche Dracula-Spiel

Anschließend versammeln sich alle im Kreis und die Spielleitung verkündet, wie aktiv Dracula war und wie viele Vampire es aktuell gibt. Dabei wird nur die Anzahl genannt und nicht verraten, welche Personen dahinter stecken. In einer Bürgerversammlung wird nun diskutiert, wer Dracula sein könnte. Niemand darf dabei seine eigene Identität oder die von anderen verraten. Nach den Anschuldigungen und Verteidigungsreden kommt es zur Abstimmung. Hier halten die Vampire natürlich zusammen und verraten Dracula nicht. Die Person mit den meisten Stimmen scheidet aus und muss seine wahre Identität offenbaren. Wurde ein/eine Bürger*in oder Vampir ausgewählt, startet die zweite Runde. Wurde Dracula ausgewählt, haben die Bürger*innrn gewonnen und das Spiel ist vorbei.

Eine neue Runde startet wieder mit der zufälligen Zuteilung der Paare, die sich dann gemeinsam verstecken, per Würfel.

Wenn sich alle versteckt haben und die Uhr 5min vor Mitternacht schlägt, erwachen Dracula und die Vampire. Sie zeigen ihrem Sitznachbarn jeweils ihre Karte und können einen/eine Bürger*in durch einen Biss -indem er ihnen eine Biss-Karte gibt- zum Vampir verwandeln. Dracula hat jetzt wieder bis die Uhr Zwölf mal geschlagen hat Zeit im Dunkeln umherzuwandern und die versteckten Bürger*innen zu finden. Die Vampire müssen sitzen bleiben.

Sobald es wieder hell geworden ist, versammeln sich alle vor dem Raum und kommen nacheinander einzeln zur Spielleitung, um ihre Identität zu zeigen und ggf. ihre Karte zu tauschen und mit Biss-Karten ausgestattet zu werden.

Ab jetzt ist der Ablauf immer der Gleiche. Dracula und die Vampire haben das Ziel, alle Bürger*innen zu verwandeln. Haben sie das geschafft, dann hat Dracula das Spiel gewonnen. Die Bürger*innen haben das Ziel Dracula zu entlarven. Haben sie das geschafft, dann haben die Bürger*innen das Spiel gewonnen.

© 2018 Bundesleitung der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg, Martinstr. 2, 41472 Neuss; www.dpsg.de ;V.i.S.d.P: Bundesarbeitskreis der Jungpfadfinderstufe; Zeichnung: Teresa Diehm; Inhalt: Ann-Kathrin Leide| dpsg