

## Messdiener-Werwolf

Es geht um eine kleine Kirchengemeinde inmitten eines beschaulichen Örtchens an einem Fluss. Die Messdiener der Gemeinde stellen in ihren Gruppenstunden immer allerlei Unfug in der Kirche an – natürlich „getarnt“ in zivil, also ohne ihr Messdiener-Gewand. Den Gemeindemitgliedern gefallen die Unruhestifter gar nicht. Sie versuchen, die als normale Kirchenbesucher getarnten Messdiener zu überführen. Diese hingegen versuchen als Gemeinschaft gegen die Gemeindemitglieder anzukommen, um nicht aus der Kirchengemeinde ausgeschlossen zu werden.

### Figurenübersicht

#### *Gemeindemitglied*

Du bist ein einfaches Gemeindemitglied, dem die Schandtaten der Unbekannten immer wieder in der Messe auffallen. Da du möchtest, dass wieder Ruhe in der Gemeinde einkehrt, versuchst du nun herauszufinden, wer für den Unfug verantwortlich ist, damit diejenigen die Gemeinde verlassen und sich die anfängliche Ruhe wieder einstellt.

#### *Messdiener*

Du bist ein Messdiener der Gemeinde. Während der Gruppenstunden stellst du mit den anderen Messdienern allerlei Unfug an. Die übrigen Gemeindemitglieder stellen die Schäden während der Messe fest und stören sich daran. Ihr versucht nun gemeinsam, die Gemeindemitglieder, die sich gegen euch wehren wollen, zu vertreiben.

#### *Organist*

Du bist der Organist der Gemeinde. Auch dich stören die Schandtaten, die veranstaltet werden. Im Gegensatz zu den anderen Gemeindemitgliedern kannst du von der Orgelbühne aus viel mehr sehen und kennst die wahre Identität einiger Leute. Mit deinen Kenntnissen musst du allerdings behutsam umgehen, da du sonst von den Messdienern entlarvt werden könntest.

#### *Pfarrer*

Du bist der Pfarrer der Gemeinde. Auch dir entgehen die Ungereimtheiten nicht. Als Pfarrer bist du dazu befugt, zwei Menschen das Sakrament der Ehe zu spenden. Sollte dann einer der Menschen die Gemeinde verlassen müssen, so muss auch sein Partner aus der Gemeinde austreten.

#### *Ordensschwester*

Du bist eine Ordensschwester, die in der Gemeinde lebt. Du kennst dich gut mit Kräutern aus und kannst dementsprechend Bleiben- oder Gehen-Tränke zusammenbrauen. Somit ist es dir möglich, sowohl dafür zu sorgen, dass ein Gemeindemitglied bleibt, als auch dafür zu sorgen, dass ein Gemeindemitglied geht.

#### *Küster*

Zusätzlich zu deiner anderen Funktion in der Gemeinde übernimmst du auch noch den Küsterdienst. Dabei hast du viel zu erledigen. Du darfst aber auch entscheiden, für wen du die Kirchentür der Gemeinde öffnest und für wen du sie schließt, falls die Entscheidung der Gemeinde nicht eindeutig sein sollte.

## Spielablauf

Nachdem durch den Spielleiter die Rollenkarten gemischt und an jeden Spieler verteilt worden sind, erkennen alle Spieler ihre Funktion in der Gemeinde. Die Rolle des Küsters wird zusätzlich zu seiner eigentlichen Rolle an einen Spieler verteilt. Dieser besitzt dann somit zwei Rollenkarten. Alle Spieler legen ihre Rollenkarten umgedreht vor sich hin, sodass die anderen Spieler sie nicht sehen können. Der Spielleiter leitet das Spiel ein und bittet die Spieler, ihre Augen zu schließen, da sie die Kirche nun verlassen, weil die Messe vorüber ist.

Zunächst betritt der Organist die Kirche, um auf der Orgel zu üben. Dieser öffnet die Augen. Er bemerkt, dass etwas nicht stimmt. Von der Orgelbühne aus erkennt er die Identität eines Gemeindemitglieds seiner Wahl. Diese erfährt er, indem er mit dem Finger auf das jeweilige Mitglied deutet. Der Spielleiter lässt ihn die Rollenkarte des Gemeindemitglieds erkennen. Danach verlässt der Organist die Kirche wieder, er schließt seine Augen.

Der Pfarrer betritt nun die Kirche. Er traut zwei Gemeindemitglieder, indem er mit dem Finger auf sie deutet. Er verlässt die Kirche wieder, indem er seine Augen schließt. Der Spielleiter tippt die beiden frisch miteinander verheirateten Gemeindemitglieder auf der Schulter an, damit die beiden ihre Augen öffnen und sich erkennen. Danach schließen sie die Augen wieder.

Die Messdiener werden nun aufgefordert, ihre Augen zu öffnen, da nun ihre Gruppenstunde stattfindet. Sie erkennen einander und zeigen auf ein ausgewähltes Gemeindemitglied, das die Gemeinde verlassen soll. Die Messdiener schließen ihre Augen wieder, die Gruppenstunde ist vorbei.

Nachdem die Messdiener ein Gemeindemitglied ausgewählt haben, erwacht die Ordensschwester. Der Spielleiter präsentiert ihr das ausgewählte Opfer, indem er mit dem Finger auf jenes deutet. Nun kann sie entscheiden, ob sie das Opfer in der Gemeinde behalten möchte. Zudem hat sie die Möglichkeit, eine weitere Person auszuwählen, die die Gemeinde verlassen soll. Allerdings muss sie keinen ihrer beiden Tränke anwenden. Die Woche ist vorüber, der Sonntag steht vor der Tür und die Messe beginnt, weshalb alle Spieler ihre Augen öffnen. Der Spielleiter verkündet, wer die Gemeinde verlassen muss. Das Mitglied, das die Gemeinde verlassen muss, dreht seine Rollenkarte um und scheidet aus dem Spiel aus.

Alle Gemeindemitglieder diskutieren nun darüber, wer von ihnen ein Unruhestifter (Messdiener) sein könnte. Zum Ende der Messe gibt es eine durch den Spielleiter geführte Abstimmung darüber, welche von den angeklagten Personen die Gemeinde verlassen muss. Bei Gleichstand kommt der Küster ins Spiel. Er darf entscheiden, für welche der Personen er die Kirchentür schließt. Der ausgeschiedene Spieler dreht seine Rollenkarte um und gibt somit seine Funktion bekannt. Die Messe ist vorüber und alle Gemeindemitglieder schließen wieder ihre Augen. Der Ablauf beginnt von vorn. Der Pfarrer betritt die Kirche jedoch nicht, da er nur ein einziges Mal die Möglichkeit hat, das Sakrament der Ehe zu spenden. Sobald die Ordensschwester keine Kräuter für einen Trank mehr hat, betritt auch sie die Kirche nicht mehr.

Das Spiel endet, sobald entweder alle Messdiener oder alle Gemeindemitglieder die Gemeinde verlassen haben. Nur wenn das Ehepaar aus einem Messdiener und einem einfachen Gemeindemitglied besteht, können die beiden zusammen das Spiel gewinnen, wenn außer ihnen niemand in der Gemeinde verbleibt.