



Wo anfangen...?

Sylvester 2002/2004; wir spielten zum ersten Mal eine einfache Version von ‚Werwolf‘, und obwohl das Spielmaterial nur aus neun Kärtchen bestand (fünf davon noch dazu identisch), war das Spielgeschehen so komplex und fesselnd, wie ich es sonst nur von wesentlich aufwendigeren Spielen her kannte.

Ich war sofort fasziniert von der Idee - ich mag einfache Spielideen mit unerwartet großer Wirkung – und wollte eigene Extra-Karten hinzufügen, um die Rollen der Dorfbewohner etwas auszudifferenzieren: Eine Art Druiden oder Magier, der sich oder einen anderen Dorfbewohner schützen konnte, vielleicht auch einen Fallensteller, der einen angreifenden Werwolf fing oder tötete, etc.

Nachdem ich etwas im Internet recherchiert und über die Ursprünge des Spiels in ‚Mafia‘ erfahren hatte, stieß ich auf eine ganze Reihe von erweiterten Versionen, neuen Regeln, Extrakarten... ich gebe zu, ich habe mich von einigen inspirieren lassen - und von anderen schlicht geklaut.

Aber ich wollte unbedingt *mein eigenes* ‚Werwolf‘-Spiel haben, mit *selbstgemachten* netten Karten, neuen Dorfbewohnern und durchdachten Sonderregeln. Nun, hier ist es!

Was ich nicht will: Dieses selbstgemachte Spiel vermarkten, vermarktet sehen oder die Rechte anderer damit angreifen.

Was ich will: Dass dieses Spiel weitere Verbreitung findet – weil es einzigartig ist in seiner Art des minimalistischen Rollen- und ausufernden Kommunikationsspiels, weil es so simpel in Spielmaterial und Regeln und als ‚Mafia‘ aus einem einfachen Satz Spielkarten entstanden ist. Und weil es eines der wenigen Spiele ist, die man mit mehr als zehn Leuten spielen kann – und eine Menge Spaß macht!

Januar 2004, Hamburg
Wey-Han Tan

Vielen Dank an Toni, Anwar, Meike, Holger, Christian, Christoph, Sandra, Peer, Mathias, Nicolette, Ingo und alle anderen!

Empfehlungen zu den Druckbögen:

Am besten die Spielregeltexte auf möglichst dünnem Papier (z.B. 70g/qm) jeweils zweiseitig (je ‚Spielregeln‘ und ‚Kartenerläuterungen‘) und die Karten selbst auf möglichst dickem Papier (z.B. 120g/qm) zusammen mit der ‚Werwolf‘-bemusterten Rückseite – also auch zweiseitig – ausdrucken. Dabei gibt es pro Spiel 25 Karten, d.h. der dritte Kartensatz ist doppelt mit den letzten fünf Karten ausgestattet. Damit kannst du, indem du die ersten beiden Sätze doppelt ausdrückst, gleich zwei komplette Sätze auf einmal herstellen. Die Schachtelfaltbögen auf weißem oder buntem schweren Papier (ebenfalls z.B. 120 g/qm) ausdrucken, ausschneiden und zusammenkleben. Bei den angegebenen Papierstärken sollte das gesamte Spielmaterial (25 Spielkarten und zwei Anleitungsbögen) in die Schachtel passen.

Zusammenstellung des Kartensatzes:

Das folgende Schema mag eine Hilfe sein, um bei mehr als neun Spielern den Kartensatz aufzubauen, es kann aber auch variiert werden.

Zum Beispiel können nur die neun Grundkarten fest im Kartensatz sein, während noch benötigte Karten aus den restlichen blind gezogen werden (ein einzelner 'Liebender' zählt dabei als normaler Dorfbewohner).

Ein Vorschlag für den Aufbau des Kartensatzes, abhängig von der Anzahl der Mitspieler:

1	Spilleiter	7	Seher	13	Dorfbewohner (oder...)	19	Dorfbewohner
2	Dorfbewohner	8	Werwolf (1)	14	Liebespaar (paarweise)	20	Dorfbewohner
3	Dorfbewohner	9	Werwolf (2)	15	Hexe	21	Dorfbewohner
4	Dorfbewohner	10	Medium	16	Werwolf (3)	22	Dorfbewohner
5	Dorfbewohner	11	Besessener	17	Kleines Mädchen	23	Dorfbewohner
6	Dorfbewohner	12	Bannweberin	18	Werhamster		

Erklärung der Karten:

Spilleiter (1x)

Der Spilleiter steuert die Abfolge der nächtlichen Geschehnisse und kontrolliert, ob im Morgengrauen Werwölfe oder Menschen vielleicht gewonnen haben. Er nimmt auf diese Weise nur vermittelnd am Spielgeschehen teil.

Im Spiel: Der Spilleiter erklärt mit den Worten „Die Sonne geht unter, der Mond steigt auf. Alle schließen ihre Augen. Die Nacht beginnt“ (stimmungsvolle Formulierungen sind erwünscht) den Einbruch der Nacht. Nachfolgend dürfen jeweils nur diejenigen Dorfbewohner ihre Augen öffnen, die der Spilleiter dazu aufruft. Aktionen wie z.B. ein Opfer auswählen, eine Information über einen Dorfbewohner geben etc. erfolgt ohne Ansprache, nur durch geräuschloses Deuten und Nicken.

Es empfiehlt sich eventuell, dass alle Spieler leichte Nachtgeräusche (Füße scharren oder ähnliches) erzeugen, damit keine Geräusche verraten, wo gerade jemand aktiv ist.

Je nach eingesetzten Karten geht der Spilleiter in der Reihenfolge der Aktionen auf seiner Karte (oder in der Spielanleitung) die nächtlichen Ereignisse durch.

Hier zum Beispiel bei der Minimalanzahl von acht Spielern:

Spilleiter: „Die Sonne geht unter, der Mond steigt auf. Die Nacht senkt sich über das Dorf. Alle schließen ihre Augen.“

„Werwölfe, öffnet eure Augen. Werwölfe, deutet auf den Dorfbewohner, der euer nächstes Opfer werden soll.“

Werwölfe: (Die beiden Werwölfe einigen sich durch geräuschloses Deuten auf einen Dorfbewohner)

Spilleiter: „Werwölfe, schließt eure Augen wieder.“

„Seher, öffne deine Augen. Seher, deutet auf den Dorfbewohner, über den du eine Vision erhalten willst.“

Seher: (Der Seher deutet unhörbar auf einen Dorfbewohner)

Spilleiter: (Schüttelt den Kopf – der Dorfbewohner ist keine Werkkultur.) „Seher, schließe deine Augen wieder.“

„Der Morgen graut, ein neuer Tag beginnt. Alle öffnen ihre Augen – und sehen, dass diese Person

(deutet auf das Opfer der Werwölfe) in der Nacht zerrissen wurde!“

Achtung: Es gibt zwei bzw. drei Karten, bei denen die jeweiligen Spieler sich einmalig am Anfang der ersten Nacht gegenseitig (die Liebenden) bzw. sich dem Spilleiter (der Werhamster) zu erkennen geben müssen.

Es empfiehlt sich, auch nach dem Ausscheiden von bestimmten Dorfbewohnern die entsprechende Nachtphase auszurufen, damit keine Rückschlüsse gezogen werden können, wer da gerade am Tag oder in der Nacht um die Ecke gebracht wurde.

Dorfbewohner (10x)

Dies sind harmlose Bauern und Handwerker, die nur in Frieden in ihrem Dorf (über-)leben wollen.

Im Spiel: Die Dorfbewohner versuchen tagsüber sich darüber zu einigen, wer aus ihren Reihen ein Werwolf ist und/oder für den schrecklichen Mord der vorherigen Nacht zur Verantwortung gezogen und gelyncht werden soll.

Grundsätzlich gelten alle Spieler der Runde tagsüber als normale, unbescholtene Dorfbewohner.

Etwas anderes zu behaupten oder die Behauptung von sich zu weisen, steht allerdings jedem frei, und sollte vielleicht sogar in Betracht gezogen werden, um sich vor einem Lynchmob oder den Werwölfen zu schützen.

Seher (1x)

Der Seher ist ein mit dem zweiten Gesicht begnadeter Mensch, dem einmal pro Nacht in einer Vision offenbart wird, ob ein bestimmter Dorfbewohner eine grausige Werkkultur ist oder nicht.

Im Spiel: Der Spilleiter ruft in der Nacht den Seher auf, der folgend auf einen Spieler deuten kann. Durch Kopfschütteln oder Nicken wird dem Seher dann zu verstehen gegeben, ob es sich dabei um eine Werkkultur handelt.

Werwolf (3x, Durchnummeriert)

Die Werwölfe einigen sich jede Nacht auf ein zu zerreißendes Opfer.

Im Spiel: Der Spilleiter ruft in der Nacht die Werwölfe auf, damit diese sich durch Deuten auf ein Opfer einigen können.

Am nächsten Morgen erklärt der Spilleiter, dass der entsprechende Dorfbewohner zerfleischt aufgefunden wurde.

Variante: Es gibt nicht nur eine Werwolfphase, sondern so viele, wie Werwölfe mitspielen. In der Reihenfolge ihrer Nummerierung deuten nun die Werwölfe auf ihr Opfer, auf welches sie sich tagsüber durch versteckte Handzeichen oder Ähnliches geeinigt haben. Damit dies funktioniert, müssen sie sich natürlich zu Beginn der ersten Nacht einmal gegenseitig zu erkennen geben. Nur wenn beide bzw. zwei von drei Werwölfen übereinstimmen, dann stirbt diese Nacht ein Dorfbewohner - ansonsten überleben alle die Nacht.

Medium (1x)

Das Medium ist ein Dorfbewohner mit der Gabe, mit dem Jenseits Kontakt aufzunehmen. In der Nacht nach dem Tag, an dem ein Dorfbewohner gelyncht worden ist, erfährt es, ob die verblichene Person nun wirklich eine grausige Werkkultur war oder nicht.

Im Spiel: Das Medium ruft in der Nacht das Medium auf, deutet auf das Lynchopfer vom Tag und schüttelt den Kopf bzw. nickt, um dem Medium zu verstehen zu geben, ob es sich dabei um eine Werkkultur handelte.

Besessener (1x)

Der Besessene ist nach außen hin ein ganz normaler Dorfbewohner - in Wirklichkeit versucht er aber alles, um den Werwölfen zum Sieg zu verhelfen - er mag nicht wissen, wer sie sind, aber er wird sein bestes versuchen, um ihnen tagsüber zu helfen.

Im Spiel: Der Besessene - tot oder lebendig - gewinnt, wenn die Werwölfe gewinnen.

Variante: Ähnlich wie bei der Liebenden-Variante (s.u.) zieht der Besessene nachträglich eine Karte.

Bannweberin (1x)

Die Bannweberin kann durch unauffällige Talismane und Schutzzeichen einen Dorfbewohner - oder sich selbst - davor schützen, von Werkcreaturen angefallen zu werden. Wird ein solcher Bannzauber auf einen Dorfbewohner gelegt, der sich nächtens in eine Werkcreatur verwandelt, dann kann dieser in dieser Nacht sein Haus nicht verlassen und keinen Dorfbewohner angreifen.

Im Spiel: Der Spielleiter ruft in der Nacht die Bannweberin auf, damit sie auf den Dorfbewohner deuten kann, den sie mit einem Bannzauber belegen will. Ein unschuldiger Dorfbewohner ist darauf hin in dieser Nacht davor geschützt, von einem Werwolf angefallen zu werden. Eine Werkcreatur, die vom Bannzauber belegt wird, setzt diese Nacht (unwissend) aus.

Liebender/Liebende (je 1x, nur paarweise zu verwenden)

Unter den Dorfbewohnern gibt es eine geheime, verbotene Liebe... In vielen gemeinsamen Nächten ist den Liebenden klar geworden: Keiner kann ohne den anderen sein - und keiner von ihnen ist eine Werkcreatur.

Im Spiel: Zu Beginn der ersten Nacht ruft der Spielleiter das Liebespaar auf, damit sich beide erkennen und bei Tag unterstützen können. Stirbt einer der beiden, entweder durch den Lynchmob oder einen Angriff der Werwölfe, dann scheidet gleichzeitig auch der andere aus - er/sie stirbt an gebrochenem Herzen.

Die Liebenden gewinnen, wenn beide am Spielende noch am Leben sind.

Variante: Zwei Karten werden vor dem Austeilen blind gezogen und durch das Liebespaar ersetzt. In der ersten Nacht gibt sich das Liebespaar dem Spielleiter und sich selbst zu erkennen und erhält - offen einsichtig für beide - die beiden ausgesonderten Karten anstelle der Liebespaarkarten. Dabei sollte der Spielleiter beim Einsammeln/ Austeilen der Karten an allen Spielern vorbeigehen (oder besser hinter ihnen), damit niemand merkt, wer die Liebenden sind. Bei dieser Variante ist es für die Siegbedingung unerheblich, ob einer von ihnen ein Werwolf ist oder nicht!

Hexe (1x)

Die Hexe hat sich dem Mischen von arkanen Tränken und Giften verschrieben; da dies jedoch normalerweise das Misstrauen der Dorfbewohner herausfordert, hat sie diese teils verrufene Tätigkeit bisher stets geheim gehalten.

Im Spiel: Die Hexe kann in den Nachtphasen je einmal pro Spiel einen in der selben Nacht getöteten Dorfbewohner wieder zum Leben erwecken und ebenfalls je einmal pro Spiel einen Dorfbewohner vergiften - er ist am Morgen nicht zerfleischt worden, sondern der Spielleiter erklärt, dass er mit grünem Gesicht tot in seinem Bett liegt.

Wenn es zufällig auch das Opfer eines nächtlichen Werkcreaturenangriffs ist, dann wird dieses am Morgen zerfleischt UND grün im Gesicht aufgefunden.

Der Spielleiter ruft die Hexe in der Nacht auf, **bevor** die Werwölfe aktiv geworden sind. Sie deutet darauf hin ggf. auf einen Dorfbewohner, den sie durch Gift umbringen will.

Nach der Werkcreaturenphase zeigt ihr der Spielleiter ggf. den Dörfler, der anderweitig gewaltsam ums Leben gekommen ist. Diesen kann sie dann, falls sie es wünscht, wiederbeleben. Wieder zum Leben erweckte Dorfbewohner erinnern sich nicht daran, nächtlich überfallen worden zu sein - sie wachen einfach unbeschadet am nächsten Morgen auf.

Kleines Mädchen (1x)

Ein neugieriges kleines Mädchen, das immer zur falschen Zeit am falschen Ort aufzutauchen scheint. In der Nacht schaut sie den Sternen zu und dem Mond beim Aufgehen. Und manchmal sieht sie Sachen, die den anderen Dorfbewohnern, die zu dieser Zeit in ihren Betten liegen, entgehen.

Im Spiel: Während der Spielleiter die Werwölfe aufruft, kann das kleine Mädchen blinzeln und versuchen herauszubekommen, wer die Werwölfe sind, während sich diese auf ihr Opfer einigen. Sollte es dabei allerdings entdeckt werden, dann wird sie automatisch das Opfer dieser Nacht, noch bevor sie ihre grausige Entdeckung jemanden mitteilen kann.

Werhamster (1x)

Der Werhamster - eine der gefürchtetsten Werkcreaturen überhaupt - treibt sein nächtliches Unwesen und ist bekannt als aggressiver Einzelgänger, der sein Revier erbarmungslos schützt. Menschen gegenüber verhält er sich harmlos - solange sie ihm in Ruhe lassen. Wird er jedoch angegriffen, dann gibt es wenig, was seinen rasiermesserscharfen Nagezähnen standhalten könnte.

Im Spiel: Suchen sich die Werwölfe in der Nacht den Dorfbewohner aus, der sich nächtens in einen Werhamster verwandelt, dann zerreißt dieser einen von ihnen (denjenigen, der ihm am nächsten sitzt). Am Morgen findet sich dann zwar wieder ein zerrissener Dorfbewohner an, aber es ist der rückverwandelte Werwolf von letzter Nacht (zum Erstaunen der Werwölfe!). Der werhamsternde Dorfbewohner erinnert sich am Morgen nicht daran bzw. erfährt nichts von diesem Vorfall.

Seher und Medium sehen den Werhamster übrigens als Werkcreatur, und sollte die Hexe versuchen, ihn zu vergiften, dann wird er sie - wie einen angreifenden Werwolf - zerreißen.

Für das Spielziel gilt der Werhamster als Mensch, d.h. er gewinnt und verliert mit den unschuldigen Dorfbewohnern.

Blankokarten (2x)

Hier können eigene, neue Arten von Dorfbewohnern eingetragen werden.

Weitere Spielvarianten:

„Bürgermeister“

Ein Bürgermeister wird zu Beginn des ersten Tages durch Abstimmung und einfache Mehrheit der Dorfbewölkerung gewählt. Der Bürgermeister bestimmt mit den Dorfbewohnern über Rückfragen oder Abstimmung, wer am Ende des Tages gelyncht wird, hat aber das letzte Wort in dieser Sache. Stirbt er, so ernennt er in seinem ‚Testament‘ seinen Nachfolger.

„Die besten gehen immer zuerst“

In der ersten Nacht offenbaren sich die Werwölfe nur gegenseitig, ohne sich jedoch ein Opfer auszusuchen. Der Spielleiter erzählt am Morgen danach vom grausigen Tod eines allseits bekannten Dorfbewohners, erst in der nächsten Nacht wählen sich die Werwölfe einen tatsächlichen Spieler bzw. dessen Dorfbewohner aus.

Auf diese Weise können alle Spieler zumindest einen kompletten Tag-Nacht-Ablauf durchspielen.

Spielvorbereitung:

Abhängig von der Anzahl der Spieler (9 - 23) wird der Kartensatz aufgebaut, aus dem dann jeder eine Karte zieht.

Der Mindestkartensatz besteht aus **5 x Dorfbewohner**, **2 x Werwolf**, **1 x Seher** und **1 x Spielleiter**.

Will jemand freiwillig Spielleiter sein, dann wird die Karte des Spielleiters direkt ausgeteilt.

Die anderen Spieler schlüpfen in die Rolle von Dorfbewohnern und darüber hinaus gegebenenfalls in die Sonderrolle ihrer Karte; sie können betreffs ihrer Schuld, Unschuld oder ihren Fähigkeiten alles gegenüber den anderen Dorfbewohnern behaupten oder bestreiten, sie dürfen allerdings während des Spiels niemanden ihre Karte zeigen.

Spielziel und Spielende:

Es gibt zwei gegen einander spielende Gruppen: Die Werwölfe und die Menschen.

Erstere versuchen ihren dunklen Jagdtrieb zu befriedigen und die Herrschaft über das Dorf zu erlangen,

letztere die Bedrohung ihres Dorfes abzuwenden und alle Werwölfe zu töten.

Die Werwölfe zerreißen dabei Nacht für Nacht unerkannt einen Dorfbewohner, während tagsüber die Dorfbewohner (also auch die Werwölfe in Menschengestalt) eine Person aus ihrer Mitte lynchen können, von der sie glauben, sie verwandelt sich nächstens in einen Unheil bringenden Werwolf.

Am Ende einer überstandenen Nacht zählt der Spielleiter durch:

Die Werwölfe gewinnen, wenn noch genauso viele oder weniger Menschen als Werwölfe am Leben sind.

Die Menschen gewinnen, wenn alle Werwölfe getötet worden sind.

Ausnahmen gibt es für den **Werhamster** (er gewinnt mit den Menschen), den **Besessenen** (er gewinnt mit den Werwölfen) und die **Liebenden** (sie gewinnen nur, wenn beide bis zum Spielende am Leben bleiben).

Die gelynchten, zerfleischten oder vergifteten Dorfbewohner gewinnen oder verlieren mit ihrer jeweiligen Gruppe.

Spielverlauf:

Vor Spielbeginn

- Zusammenstellen des Kartensatzes, abhängig von der Anzahl der Spieler oder nach eigenem Gutdünken.
- Ziehen der Karten; die Spielleiterkarte kann, wenn jemand Spielleiter sein will, direkt zugeteilt werden.
- Nötigenfalls werden die Erklärungen zu den Karten noch einmal laut für alle vorgelesen.

Zu Beginn der ersten Nacht

- Die **Liebenden** geben sich gegenseitig zu erkennen.
- Der **Werhamster** gibt sich dem Spielleiter zu erkennen

Die Sonne geht unter. Die Nacht bricht über das Dorf herein.

- Das **Medium** erfährt, ob der von der Dorfbevölkerung am Tag Gelynchte eine Werkreatur war oder nicht.
- Die **Hexe** kann ein beliebiges Opfer vergiften (1x pro Spiel). Dieses überlebt dann den nächsten Morgen nicht mehr („X liegt tot, mit grünem Gesicht, im Bett.“).
- Die **Bannweberin** kann einen beliebigen Spieler in dieser Nacht vor einem Werwolfangriff schützen.
- Ist der ausgewählte Spieler ein Werwolf, dann ist dieser diese Nacht durch den Bann zur Untätigkeit verurteilt.
- Das **kleine Mädchen** kann in der folgenden Werwolfphase blinzeln, um zu sehen, wer die Werwölfe sind. Entdecken es die Werwölfe dabei, dann wird es diese Nacht automatisch zu ihrem Opfer.
- Die **Werwölfe** einigen sich auf das Opfer dieser Nacht. Ist ein Werwolf durch einen Bann belegt, dann macht ihm der Spielleiter dies durch eine verneinende Geste klar. Ist ein Werwolf Teil eines Liebespaares, dann wird er niemals seinen Partner als Opfer auswählen.
- Wird der **Werhamster** angegriffen, dann ist am Morgen einer der Werwölfe zerrissen worden (nach aufsteigender Numerierung). Hat die Hexe versucht, ihn zu vergiften, dann passiert das selbe mit ihr.
- Der **Seher** erfährt, ob ein beliebiger Spieler eine Werkreatur ist.
- Die **Hexe** kann, wenn sie noch lebt, einen in dieser Nacht zerfleischten Dorfbewohner wiederbeleben (1 x pro Spiel)

Der Morgen graut, die aufgehende Sonne vertreibt die Schatten der Nacht. Der Tag beginnt.

Der **Spielleiter** prüft, ob eine der beiden Parteien nach dieser Nacht gewonnen hat:

- Wenn gleich viele oder mehr Werwölfe als Menschen überlebt haben, dann gewinnen die **Werwölfe**.
- Wenn alle Werwölfe tot sind, gewinnen die **Menschen**.
- Der **Besessene** gewinnt mit den Werwölfen.
- Der **Werhamster** gewinnt mit den Menschen.
- Das **Liebespaar** gewinnt, wenn bei Spielende beide noch am Leben sind.

Die **Dorfbewohner** erfahren, ob einer und wer von ihnen diese Nacht nicht überlebt hat (und eventuell auf welche Art er oder sie umgekommen ist). Der entsprechende Spieler scheidet aus, ohne seine Identität preiszugeben. Die Dorfgemeinschaft einigt sich darauf hin auf einen aus ihrer Mitte, den sie für den Werwolf halten und der am Ende des Tages gelyncht werden soll.

- **Alle** werden den Verdacht vermeiden wollen, ein Werwolf zu sein.
- **Dorfbewohner mit speziellen Fähigkeiten** werden evtl. versuchen, ihr Wissen (oder ihre Identität?) zu offenbaren.
- Die **Werwölfe** werden versuchen, Dorfbewohner mit speziellen Fähigkeiten auszumachen, zu diskreditieren, nachzuahmen, selbst als Werwolf darzustellen und/oder in der folgenden Nacht zu zerfleischen.
- Der **Besessene** wird versuchen, die vermutlichen Werwölfe zu schützen und den Verdacht auf unschuldige Dorfbewohner zu lenken.
- Die **Liebenden** werden außerdem versuchen, sich gegenseitig zu schützen.

Am Ende des Tages wird einer der Dorfbewohner - der vermutliche Werwolf - gelyncht.

Der Spieler scheidet aus, darf weder seine Identität preisgeben noch die anderen Dorfbewohner in den folgenden Tagen beeinflussen. Dafür kann er aber wie das Werwolfopfer die Geschehnisse der folgenden Nächte ungestraft verfolgen.

Kurzspielregeln

(Empfohlen für das erste Spiel)

Für 9 bis 12 Spieler

Vorbereitung:

- Kartensatz in der Anzahl der Spieler zusammenstellen:
1 x Spielleiter, 1 x Seher, 2 x Werwolf, der Rest Dorfbewohner
- Eventuell Spielleiter-Karte an jemanden verteilen, der dieses Amt will.
- Reihum werden verdeckt Karten gezogen.
Jeder schaut sich seine Karte an, darf aber während des Spiels diese seinen Mitspielern nicht zeigen.

Spielziel:

- Die menschlichen **Dorfbewohner** versuchen am Tage, die Werwölfe unter ihnen heraus zu finden und zu lynchen, bevor diese noch mehr Morde begehen können.
- Die **Werwölfe** versuchen, die Dorfbewölkerung durch nächtliche Angriffe und tagsüber durch das legen falscher Fährten zu dezimieren, damit sie das Dorf übernehmen können.
- Der **Seher** hilft den menschlichen Dorfbewohnern, muß aber bedenken, dass, wenn er frühzeitig seine Identität enthüllt, er zum bevorzugten Opfer der Werwölfe werden kann.

Spielbeginn:

Der Spielleiter spricht:

„Die Sonne geht unter, der Mond steigt auf. Die Nacht senkt sich über das Dorf. Alle schließen ihre Augen.“

„Werwölfe, öffnet eure Augen. Werwölfe, deutet auf den Dorfbewohner, der euer nächstes Opfer werden soll.“
(Die Werwölfe deuten für die ‚schlafenden‘ Dorfbewohner unhörbar (!) auf ihr Opfer. Der Spielleiter merkt sich das ausgesuchte Opfer der Werwölfe.)

„Werwölfe, schließt eure Augen wieder.“

„Seher, öffne deine Augen. Seher, deutet auf den Dorfbewohner, über den du eine Vision erhalten willst. Sie wird dir zeigen, ob er eine grausame Werkreatur ist.“

(Der Seher deutet lautlos (!) auf einen beliebigen Dorfbewohner. Der Spielleiter schüttelt den Kopf oder nickt, je nachdem, ob die bedeutete Person ein Werwolf ist oder nicht.)

„Seher, schließe deine Augen wieder.“

„Der Morgen graut, ein neuer Tag beginnt. Alle öffnen ihre Augen – und sehen, dass diese Person in der Nacht zerrissen wurde!“

Der Spielleiter deutet auf das Opfer der Werwölfe.

Das Opfer scheidet bis zum Ende des Spiels aus und darf bis dahin seine Identität nicht offenbaren – darf aber nun in der Nacht die Augen auf behalten.

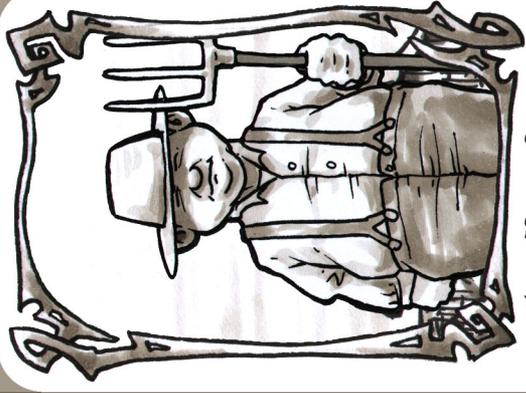
Alle **Dorfbewohner** können nun während des Tages entscheiden, wer unter ihnen der Werwolf ist - und ihn am Ende des Tages lynchen. Der Gelynchte scheidet, wie das Opfer der Werwölfe der vorherigen Nacht, ebenfalls aus.

Dann beginnt der Zyklus von neuem.

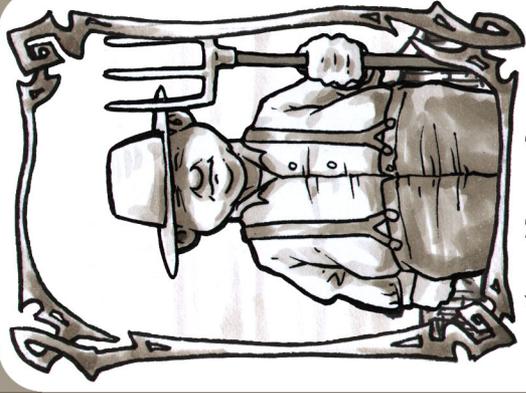
Spielende:

Der **Spielleiter** ruft die Siegergruppe aus und beendet das Spiel, wenn eine von den folgenden beiden Bedingungen erfüllt ist:

- Die **Werwölfe** haben gewonnen, wenn es am Morgen gleich viele oder mehr Werwölfe im Dorf gibt als normale Dorfbewohner.
- Die **Dorfbewohner** haben gewonnen, wenn am Abend alle Werwölfe gelyncht worden sind.



Dorfbewohner



Dorfbewohner



Dorfbewohner



Dorfbewohner



Dorfbewohner



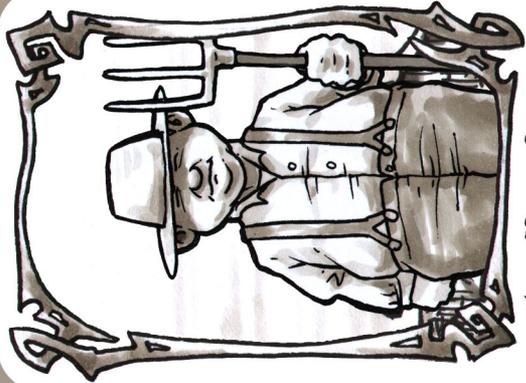
Dorfbewohner



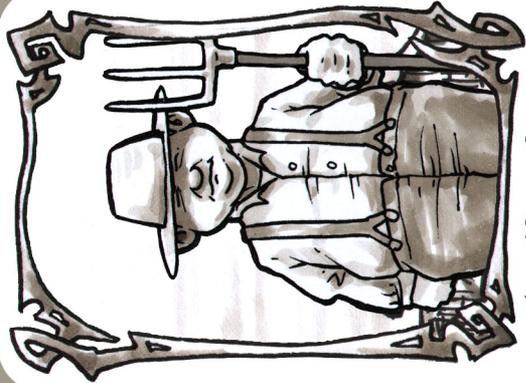
Dorfbewohner



Dorfbewohner



Dorfbewohner



Dorfbewohner



kleines Mädchen

Zinsezt, wenn die Werwölfe ihr Opfer wäschen.



Liebender

Erkennt und hilft seiner Geliebten.



Seher

Kann 1x pro Nacht erfahren, ob jemand eine Werkreatur ist.



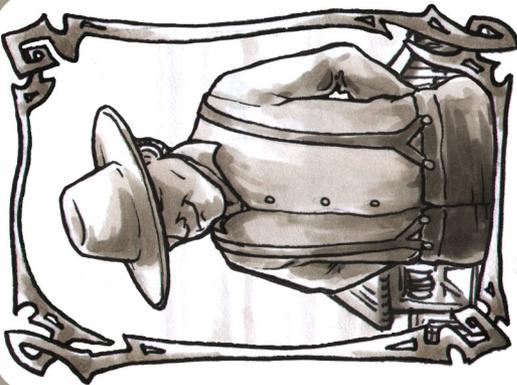
Liebende

Erkennt und hilft ihrem Geliebten.



Werwolf (3)

Zerfleischt in der Nacht einen Dorfbewohner.



Besessener

Gewinnt, wenn die Werwölfe gewinnen.



Werwolf (2)

Zerfleischt in der Nacht einen Dorfbewohner.



Bannweberin

Kann einen Dorfbewohner pro Nacht vor Werkreaturen schützen.



Werwolf (1)

Zerfleischt in der Nacht einen Dorfbewohner.



Medium

Erfährt, ob ein Verstorbener eine Werkreatur war.



Werhamster

Kann in der Nacht einen Angreifer zerfressen.



Werhamster

Kann in der Nacht einen Angreifer zerfressen.



Hexe

Kann 1 x einen Zerfressenen wiederbeleben und 1 x einen Dorfbewohner vergiften.



Hexe

Kann 1 x einen Zerfressenen wiederbeleben und 1 x einen Dorfbewohner vergiften.

Die Nacht bricht an...

Das Medium erfährt, ob der Geiselnhute eine Werkreatur war. Die Bannweberin schützt/sammt einen Dorfbewohner.

Die Hexe kann einen Dorfbewohner vergiften.

Das kleine Mädchen blinzelt während der Werwolfphase

Die Werwölfe einigen sich auf ein Opfer.

Der Werhamster wehrt sich gegen Angriffe.

Der Seher erfährt, ob ein Dorfbewohner eine Werkreatur ist.

Die Hexe kann einen diese Nacht getöteten Dorfbewohner retten.

Moderator

Leitet die Aktionen der Nacht und erklärt die Gewinner des Spiels.

Die Nacht bricht an...

Das Medium erfährt, ob der Geiselnhute eine Werkreatur war. Die Bannweberin schützt/sammt einen Dorfbewohner.

Die Hexe kann einen Dorfbewohner vergiften.

Das kleine Mädchen blinzelt während der Werwolfphase

Die Werwölfe einigen sich auf ein Opfer.

Der Werhamster wehrt sich gegen Angriffe.

Der Seher erfährt, ob ein Dorfbewohner eine Werkreatur ist.

Die Hexe kann einen diese Nacht getöteten Dorfbewohner retten.

Moderator

Leitet die Aktionen der Nacht und erklärt die Gewinner des Spiels.

WERWOLF!



WERWOLF!

WERWOLF!

WERWOLF!



tlp

WERWOLF!

WERWOLF!



tlp

WERWOLF!

WERWOLF!

WERWOLF!



WERWOLF!