

WERWÖLFE

Ein Spiel für 5-68 Dörfler und
Kreaturen der Nacht von Ted Alspach

Werwölfe ist ein interaktives Deduktionsspiel für zwei Teams: die Dorfbewohner und die Werwölfe. Während die Dorfbewohner nicht wissen, wer die Werwölfe sind, versuchen diese, unentdeckt zu bleiben und einen Dorfbewohner nach dem anderen auszuschalten. Ein Moderator „leitet“ das Spiel (es kann einer der Spieler sein), und erleichtert so den Ablauf von *Werwölfe*.

Das Spiel endet, wenn entweder alle Dorfbewohner oder alle Werwölfe getötet wurden.

INHALT

80 Charakterkarten (inkl. 3 Rollenkarten), 1 Anleitung, 1 Notizblock für den Moderator

GRUNDSPIEL

Eine Partie *Werwölfe* verläuft über eine Reihe von „Tagen“ und „Nächten“. Jede Nacht wählen die Werwölfe ein Opfer, während die einsame Seherin Informationen über einen anderen Spieler sammelt und so lernt, ob dieser ein Werwolf ist. Während des Tages versuchen die Spieler gemeinsam herauszufinden, wer von ihnen ein Werwolf ist, um ihn dann nach einer Abstimmung zu lynchen. Das Spiel gewinnt immer eine Gruppe – entweder die Dorfbewohner, wenn sie alle Werwölfe gelyncht haben, oder die Werwölfe, wenn sie einen Gleichstand mit den Dorfbewohnern erreicht haben. Bei einer

Partie *Werwölfe* müssen Sie versuchen, die anderen Mitspieler in die Irre zu führen, um das Spiel gewinnen zu können.

VORBEREITUNGEN

Für das Grundspiel (ideal für unerfahrene *Werwölfe*-Spieler) werden die folgenden Karten benötigt:

1 „Seherin“-/„Seher“-Karte, „Werwolf“-Karten (1 für 6-8 Spieler, 2 für 9-11 und 3 für 12-15) und 1 „Dorfbewohner“-Karte für jeden weiteren Spieler.

Ein Moderator wird bestimmt. Er erhält den Notizblock und einen Stift (nicht im Spiel enthalten).

Die Spieler sollten sich in einen Kreis setzen (idealerweise um einen großen Tisch oder eine Gruppe von Tischen herum).

Der Moderator mischt alle Karten und gibt jedem Spieler verdeckt eine Karte. Jeder Spieler sollte sich seine Karte geheim anschauen, ohne sie einem anderen Mitspieler zu zeigen.

Zu diesem Zeitpunkt sollte außer dem Moderator niemand reden. Dies ist erst wieder während der nächsten „Tag“-Phase erlaubt.



DIE ERSTE NACHT

Während der ersten Nacht ruft der Moderator zuerst die Werwölfe auf und anschließend die Seherin, so dass er weiß, welche Spieler diese Charaktere bekommen haben, und die Werwölfe sehen, wer die anderen Werwölfe sind. Die Dorfbewohner werden niemals während der Nacht geweckt. Die Spieler werden mit den folgenden Sätzen des Moderators durch die Nacht geleitet:

„Alle Bewohner des Dorfes schlafen ein. Alle Spieler schließen nun ihre Augen.“

Der Moderator vergewissert sich, dass alle Spieler ihre Augen geschlossen haben.

„Die Werwölfe erwachen und schauen sich um.“

Die Werwölfe öffnen ihre Augen und schauen, welche anderen Spieler ebenfalls Werwölfe sind (möglichst leise, so dass sie von niemandem gehört werden). Der Moderator notiert sich die Namen dieser Spieler mit dem Vermerk „Werwolf“ auf seinem Notizblock.

„Die Werwölfe schließen nun wieder ihre Augen.“ (Pause) „Die Seherin erwacht und zeigt auf einen Mitspieler.“

Die Werwölfe schließen zuerst ihre Augen, bevor die Seherin ihre Augen öffnet und geräuschlos auf einen Mitspieler deutet. Der Moderator zeigt den „Daumen hoch“, wenn es sich um einen „guten“ Dorfbewohner handelt oder den „Daumen runter“, wenn es ein „böser“ Werwolf ist. Der Moderator schreibt sich auch den Namen dieses Spielers mit dem Vermerk „Seherin“ auf seinen Notizblock.

„Die Seherin schließt nun ihre Augen.“ (Pause) „Alle Spieler erwachen und stellen fest, dass ihr friedliches Dorf von Werwölfen bedroht wird. Es liegt nun an euch, diese Werwölfe zu finden und zu auszuschalten.“

Alle Spieler öffnen nun ihre Augen.

DER ERSTE TAG

Der erste Tag sollte von den Spielern dazu genutzt werden, sich einzeln vorzustellen. Beginnend mit einem beliebigen Spieler sollte jeder im Uhrzeigersinn etwas zu seiner Person erzählen. Das kann etwas Einfaches sein, wie „Mein Name ist Andreas, und ich bin ein Dorfbewohner“ oder

etwas Ausführlicheres, wie „Mein Name ist Andreas, der örtliche Kuchenbäcker. Wie jeder weiß, mögen Werwölfe keine Kuchen“. Die Spieler sollen dabei weder verraten, dass sie Werwölfe sind, noch dass sie einen speziellen Charakter darstellen. Stattdessen sollten sie einfach behaupten, ebenfalls ganz normale Dorfbewohner zu sein.

Nachdem sich alle Dorfbewohner vorgestellt haben, beschreibt der Moderator den Ablauf eines Tages, wie man andere Spieler zum Lynchen nominiert und wie anschließend darüber abgestimmt wird.

„Um jemanden zum Lynchen zu nominieren, zeigt man auf diesen Spieler und sagt „Ich nominiere Andreas“. Wenn ein anderer Spieler diese Nominierung bestätigt, indem er ebenfalls Andreas nominiert, hat der betroffene Spieler die Möglichkeit, sich in einer kurzen Rede zu verteidigen, anschließend stimmen wir dann ab. Ich zähle 1, 2, 3, und bei „3“ halten alle Spieler entweder ihren „Daumen hoch“ (der Spieler ist unschuldig) oder ihren „Daumen runter“ (der Spieler wird gelyncht). Wenn der Spieler gelyncht wird, decken wir seine Charakterkarte für alle sichtbar auf, und das ganze Dorf fällt hinterher sofort wieder in einen tiefen Schlaf. Wenn er leben darf, könnt ihr weiter diskutieren, bis eventuell eine weitere Nominierung stattfindet.“

Wenn mehr als die Hälfte aller Spieler gegen den nominierten Spieler stimmt, wird dieser Spieler gelyncht und seine Charakterkarte für alle sichtbar aufgedeckt. Dieser Spieler darf nach Aufdecken seiner Karte nicht mehr sprechen und sollte seinen Platz im Kreis verlassen (er darf aber natürlich weiterhin dem Spiel stumm zuschauen).

Der Moderator sollte am ersten Tag eine bestimmte Zeit für die Diskussionen vorgeben. Wenn bis zu deren Ende kein Spieler nominiert wurde, fällt das Dorf sofort in einen tiefen Schlaf. Der Moderator sollte das Dorf rechtzeitig darüber informieren, wenn die Zeit abläuft und die nächste Nacht naht, so dass die Spieler noch die eine oder andere Nominierung durchführen können.

DIE FOLGENDEN NÄCHTE

Wenn der Moderator die Werwölfe ab der zweiten Nacht aufruft, wählen diese jedes Mal ein Opfer aus, das sie töten wollen. Die Werwölfe müssen sich dabei alle gemeinsam auf ein Opfer einigen.

Anschließend ruft der Moderator in jeder Nacht auch die Seherin auf, die sich einen Spieler auswählt und vom Moderator das Zeichen „Daumen hoch“ für einen Dorfbewohner bzw. „Daumen runter“ für einen Werwolf bekommt.

DIE FOLGENDEN TAGE

Jeden Morgen verkündet der Moderator, welcher Spieler von den Werwölfen getötet wurde und deckt die Charakterkarte dieses Spielers für alle sichtbar auf. Dieser Spieler darf nach Aufdecken seiner Karte nicht mehr sprechen und sollte seinen Platz im Kreis verlassen (er darf aber natürlich weiterhin dem Spiel stumm zuschauen). Jeder Tag endet damit, dass über das Lynchen eines Spielers abgestimmt wird.

SPIELLENDE

Wenn die Dorfbewohner es schaffen, alle Werwölfe zu lynchen, endet das Spiel, und die Dorfbewohner gewinnen. Sobald die Werwölfe aber einen Gleichstand mit den Dorfbewohnern erreichen (gleiche Anzahl an Dorfbewohnern/Seherin und Werwölfen), gewinnen die Werwölfe das Spiel. Der Moderator verkündet den Spielsieg unmittelbar in dem Moment, in dem eines der Ereignisse eintrifft.

DISKUSSION IM ANSCHLUSS AN DAS SPIEL

Ein interessanter Teil von *Werwölfe* ist die Diskussion direkt im Anschluss an das Spiel. Sowohl die Überlebenden als auch die im Spiel getöteten Spieler werden viel dazu beitragen können. Meist ergibt sich dabei auch gleich eine Folgepartie als Revanche.



DAS ERWEITERTE SPIEL

Nachdem Sie einige Partien *Werwölfe* gespielt haben, können viele verschiedene Variationen ausprobiert werden. Typischerweise werden dem Spiel weitere Charaktere hinzugefügt, um den Ablauf interessanter zu gestalten. Das kann aber dazu führen, dass Sie einige Grundregeln verändern müssen. Manche Gruppen bevorzugen ganz spezielle Spielvarianten mit bestimmten Charakteren, während andere Spieler nach Möglichkeit jedes Mal andere Regeln verwenden wollen. Es gibt kein Richtig oder Falsch für dieses Spiel!

SPIELVORBEREITUNGEN

Zu Beginn entscheiden die Spieler gemeinsam, welche Charaktere und Regeln sie im Spiel verwenden wollen. Der Moderator trifft notfalls die endgültige Entscheidung, sollte aber die Wünsche von möglichst vielen Mitspielern berücksichtigen.

Schauen Sie in der Tabelle im Abschnitt „Schnellstart für Szenarien“ nach, um die richtige Kombination an Charakteren, Werwölfen und Dorfbewohnern zu erhalten. Sie können aber auch eine eigene Mischung wählen.

IN MEHRERE GRUPPEN AUFTEILEN

Sobald die Größe Ihrer Gruppe 25-30 Spieler erreicht, sollten Sie eventuell die Spieler in mehrere Gruppen aufteilen und diese einzeln spielen lassen. Die Spiele werden schneller ablaufen und die Spieler somit die Möglichkeit haben, mehrere Charaktere auszuprobieren.

Wenn Sie die Spieler in mehrere Gruppen aufteilen, benötigen Sie für jedes Spiel einen eigenen Moderator und ausreichend Abstand zwischen den Runden, damit sie sich nicht gegenseitig stören.

Behandeln Sie jedes dieser Spiele als ein eigenes Spiel. Wenn die Gruppen bereits Erfahrung mit *Werwölfe* haben, versuchen Sie mal einige der weiter unten unter „Mehrere Spiele“ aufgeführten Varianten.

REGELVARIANTEN

Die folgenden Regelvarianten können nach Belieben miteinander vermischt werden. Somit können Sie *Werwölfe*-Partien ganz nach Ihrem Geschmack ablaufen lassen.

CHARAKTERE BEKANNT GEBEN

Im Grundspiel von *Werwölfe* werden die einzelnen Charaktere bekannt gegeben, nachdem der betreffende Spieler getötet wurde (indem er seine Charakterkarte allen Mitspielern zeigt). Sie könne das jedoch auch anders handhaben. Die folgenden Varianten ermöglichen ein etwas eingeschränktes Bekanntgeben der Charaktere.

NUR WERWÖLFE/DORFBEWohner BEKANNT GEBEN

In dieser Variante gibt der Moderator nur bekannt, ob es sich um einen Werwolf gehandelt hat oder nicht. Spezielle Charaktere werden nicht verraten, auch wenn es manchmal offensichtlich ist, welcher Charakter getötet wurde. Der Moderator muss bei Bedarf weiterhin die „toten“ Charaktere in der Nacht aufrufen. Wenn beispielsweise die Seherin in der zweiten Nacht getötet wurde, muss sie auch in allen folgenden Nächten aufgerufen werden, als ob sie weiterhin nach Informationen zu anderen Spielern fragt. Manchmal werden die anderen Spieler herausfinden, welcher Charakter bereits tot ist, oft aber auch nicht. Nur wenn die Spieler absolut sicher sind, sollte der Moderator darauf verzichten, einen „toten“ Charakter jede Nacht aufzurufen.

FRAKTIONEN BEKANNT GEBEN

Der Moderator gibt die Fraktion des Verstorbenen bekannt (Werwolf, Dorfbewohner, Vampir, Kult etc.).

KEINE INFORMATIONEN

Der Moderator gibt nach dem Tod eines Spielers außer dessen Ausscheiden nichts weiter bekannt. Dies gibt den Dorfbewohnern die geringste Information und erleichtert den Werwölfen das Spiel. Viele erfahrene Spieler bevorzugen diese Variante, da

sie viele weitere Möglichkeiten zur Täuschung und Verschleierung seitens der Werwölfe bietet (so kann ein Werwolf beispielsweise behaupten, die Seherin zu sein, ohne dass die richtige Seherin dies widerlegen kann – so bleibt das Dorf selbst nach dem Tod eines der beiden Spieler im Unklaren).

ZUFÄLLIGE CHARAKTERE/WERWÖLFE

Einige Charaktere wie der Idiot und der Einsame Wolf profitieren davon, wenn sie „möglicherweise“ im Spiel sind. Um dies zu ermöglichen, müssen die Spieler mit allen eventuell vorkommenden Charakteren vertraut sein. Diese Variante ermöglicht es auch, mehr Charaktere als normal ins Spiel einzumischen. Zusätzlich kann es interessant sein, die wirkliche Anzahl an Werwölfen ebenfalls unbestimmt zu lassen. Alle Ungewissheiten bevorzugen die Werwölfe mehr als die Gruppe der Dorfbewohner.

Für ein Spiel mit einer zufälligen Verteilung von Charakteren oder Werwölfen legt der Moderator die gewünschte Anzahl an Werwolfkarten, die Karte der Seherin und weitere Charakterkarten beiseite, die mit Sicherheit im Spiel sein sollen. Für die verbleibende Anzahl von Spielern wählt er beliebige Charaktere und teilt den Spielern mit, dass diese Charaktere im Spiel sein könnten (man kann ein oder zwei Charaktere zusätzlich vorstellen, wenn man die Spieler über die Anzahl an Werwölfen im Unklaren lassen möchte). Diese Charaktere werden dann mit einer Anzahl an Dorfbewohnerkarten gemischt (je mehr Dorfbewohner, desto unwahrscheinlicher kommen die speziellen Charaktere ins Spiel und desto einfacher wird es für die Werwölfe). Von diesen Karten werden nun so viele Karten verdeckt gezogen, dass zusammen mit den fest gesetzten Karten wieder jeder Spieler eine Karte erhält. Der Moderator sollte sich zur eigenen Übersicht die gewählten Karten anschauen, bevor er sie mit den weiteren, sicher im Spiel befindlichen Charakteren mischt.

NOMINIERUNG & ABSTIMMUNG

Wenn Sie den Ablauf der Nominierung oder Abstimmung ändern, können Sie das Spiel interessanter gestalten und es dabei entweder beschleunigen oder verlangsamen. Die folgenden Varianten verändern den gewöhnlichen Ablauf der Nominierung/Abstimmung.



NOMINIERUNG VON ZWEI SPIELERN (BIG BROTHER-VARIANTE)

Zwei Spieler werden nominiert und müssen bestätigt werden. Der Moderator wählt einen der beiden Spieler, für den „Daumen hoch“ gilt, während für den anderen „Daumen runter“ zählt. Alle Spieler stimmen nun über beide ab, und der nominierte Spieler mit den meisten Stimmen wird gelyncht. Im Falle eines Unentschiedens werden beide Spieler gelyncht. Diese Variante garantiert mindestens einen Hingerichteten pro Tag und sorgt für ein flotteres Spiel.

DAS AUSSCHIEDUNGSVERFAHREN

Ein Spieler bestimmt, dass ein anderer Spieler unschuldig und sicher kein Werwolf ist. Sobald dies geschieht, heben alle Spieler eine Hand (inklusive des Spielers, der die erste Wahl getroffen hat), mit Ausnahme des als unschuldig bestimmten Spielers. Dieser unschuldige Spieler bestimmt nun einen anderen Spieler als unschuldig, der nun seine Hand runter nimmt und einen weiteren Spieler bestimmt. Dies geht solange, bis nur noch ein Spieler seine Hand hoch hält. Dieser Spieler wird gelyncht.

Diskussionen sind während des Verfahrens erlaubt, wobei nur der jeweils aktuelle unschuldige Spieler die nächste Wahl trifft.

GEHEIME WAHL („SURVIVOR“-VARIANTE)

Jeder Spieler schreibt den Namen eines anderen Spielers auf. Der Moderator liest die Stimmzettel einzeln laut vor, und der Spieler mit den meisten Stimmen wird gelyncht.

Bei einem Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Spielern gibt es eine Stichwahl, in der nur die Namen der an dem Gleichstand beteiligten Spieler aufgeschrieben werden dürfen. Bei einem weiteren Gleichstand werden alle beteiligten Spieler gelyncht.

TÄGLICHE ÄNDERUNGEN

Um das Spiel abwechslungsreicher zu gestalten, können Sie verschiedene Varianten einführen, die jeden Tag wechseln. Wenn das Spiel zu langsam wird oder einfach eine interessante Neuerung benötigt, wählt der Moderator einfach eine der folgenden Varianten für den nächsten Tag.

WÜRFELWURF FÜR DIE TÄGLICHE ÄNDERUNG

Verwenden Sie die folgende Tabelle, wenn Sie ein sich dauernd änderndes *Werwölfe*-Spiel wünschen. Während der Nacht würfelt der Moderator mit zwei sechsseitigen Würfeln und nimmt für den folgenden Tag die in der Tabelle aufgeführte Variante. Die Änderung sollte allen Spielern sofort mitgeteilt werden.

SUMME	TÄGLICHE ÄNDERUNG
2	In dieser Nacht wird das Opfer der Werwölfe ein neuer Werwolf.
3	Der erste nominierte und bestätigte Spieler wird ohne Abstimmung sofort gelyncht.
4	Es gibt statt einer nun zwei Hinrichtungen.
5	Der Moderator nennt den zuletzt von der Seherin überprüften Spieler.
6-8	Keine Änderung
9	Die Änderung des Vortags
10	Es wird das Ausscheidungsverfahren für die Hinrichtung verwendet.
11	Keine Diskussion außer für Nominierung und Bestätigung.
12	In dieser Nacht verliert das Opfer der Werwölfe seine Sonderfähigkeit, stirbt aber nicht.

CHARAKTERTAUSCH, ENTFERNUNG & HINZUFÜGEN VON CHARAKTEREN

Es kann interessant sein, wenn einige Charaktere während des Spiels getauscht werden. Die zu tauschenden Charaktere müssen vor dem Spiel genau erklärt und sorgfältig ausgewählt werden, so dass sie das Spiel nicht ruinieren.

Grundsätzlich sollten die Spieler beim Tausch nicht wissen, wer die vorherigen Besitzer der Charaktere waren. Der Tausch von Charakteren sollte während des Spiels nur selten stattfinden, da ansonsten mehrere Spieler einfach ihre alten Charaktere bekannt geben und sich so vor dem Lynchenden retten können. Es ist auch wesentlich einfacher, einen Spieler zu einem Werwolf zu machen, als anders herum. Sobald ein Spieler jemals ein Werwolf war, kennt er die Identität aller anderen Werwölfe und müsste erneut auf der Seite der Werwölfe spielen (als Zaubermeisterin, Günstling etc.).

DAS SCHUTZ-AMULETT



Das Schutz-Amulett bewahrt einen Spieler davor, durch Lynchen, Werwölfe oder andere Gründe zu sterben.

SPIELVORBEREITUNGEN MIT DEM AMULETT

Wenn das Amulett im Spiel verwendet wird, fügt man die entsprechende Karte den Charakterkarten hinzu, so dass es eine Karte mehr als Mitspieler gibt. Die anfangs nicht verteilte Charakterkarte wird dem Besitzer des Amuletts gegeben.

Wenn die Werwölfe anfänglich das Amulett besitzen, kann ihnen das einen merklichen Vorteil bringen. Der Moderator sollte daher als Vorbereitung das Amulett mit allen Nicht-Werwolf-Charakterkarten mischen und von diesen eine beiseite legen, so dass zu Beginn der Besitzer des Amuletts kein Werwolf ist. Wenn sich der Moderator dazu entschließt, sollte er die Spieler darüber nicht informieren. Diese wissen also nicht, dass der erste Besitzer des Amuletts definitiv kein Werwolf ist.

DAS AMULETT AN EINEN SPIELER GEBEN

Während der ersten Nacht wird der Besitzer des Amuletts zuerst aufgerufen, so dass der Moderator diesem Spieler die letzte Charakterkarte im Austausch für die Amulettkarte geben kann. Die Amulettkarte selbst ist danach nicht mehr im Spiel, der Moderator notiert sich ab jetzt, welcher der Spieler das Amulett zur Zeit besitzt.

Der Moderator informiert die Spieler darüber, dass ab der zweiten Nacht derjenige Spieler im Besitz des Amuletts ist, der vom Moderator auf die Schulter geklopft wird (siehe nächstes Kapitel).

DAS AMULETT WEITERGEBEN

In jeder folgenden Nacht wird der Besitzer des Amuletts zuletzt aufgerufen. Er kann das Amulett an einen anderen Spieler weitergeben, indem er auf diesen Spieler zeigt. Der neue Spieler wird erst in der folgenden Nacht über den Besitz informiert (siehe oben).

Wenn der aktuelle Besitzer dabei einen Spieler wählt, der das Amulett bereits besessen hatte, oder wenn er das Weitergeben verweigert, wird das Amulett sofort zerstört und kann im laufenden Spiel nicht mehr verwendet werden. Jeder Spieler darf während des Tages behaupten, dass er das Amulett hat. Jeder Charakter kann das Amulett tatsächlich besitzen.

DEN BESITZER DES AMULETTS TÖTEN

Wenn der Besitzer des Amuletts während des Tages gelyncht oder auf eine andere Art getötet werden soll, informiert ihn der Moderator, dass er das Amulett besitzt und überlebt (wenn der Spieler gelyncht werden sollte, zählt dies als erfolgreiche Hinrichtung und alle Spieler fallen sofort in den Schlaf). Während der Nacht muss der Besitzer des Amuletts den nächsten Spieler wählen, oder das Amulett wird zerstört.

Wenn die Werwölfe den Besitzer des Amuletts während der Nacht als Opfer auswählen, überlebt er ebenfalls.

MEHRERE SPIELE

Werden mehrere Spiele gleichzeitig gespielt, gibt es Möglichkeiten, die Spiele interessanter zu gestalten. Die meisten Varianten beinhalten, dass Spieler von einem Spiel zum nächsten wechseln.

Das kann dazu führen, dass Werwölfe das Dorf wechseln, dass ein Dorf plötzlich zwei Seherinnen besitzt (die beide die gleiche Information über denselben Spieler bekommen) und so weiter. Der Moderator muss sich die Karte des neuen Spielers zeigen lassen, so dass er über den aktuellen Stand im Dorf informiert ist.

SPIELER VERBANNEN

Jedes Dorf stimmt jeden Tag darüber ab, welchen Spieler sie des Dorfes verbannen wollen, bevor sie mit dem Lynchen beginnen. Der verbannte Spieler geht sofort zum anderen Dorf bzw. zum nächsten Dorf im Uhrzeigersinn, bei mehr als zwei gleichzeitigen Runden (eventuell muss er kurz warten, bis dort der nächste „Tag“ anbricht). Jeder Charakter kann von Dorf zu Dorf wandern, und die Spieler dürfen dabei nicht über ihre Charaktere sprechen.

ABWECHSELNDE ABSTIMMUNGEN/NÄCHTE

Einzigster Moderator kann mehrere Spielrunden leiten, solange die Nächte in den einzelnen Dörfern nicht gleichzeitig stattfinden. Um dies zu gewährleisten, darf ein „verlassenes“ Dorf keine Abstimmungen durchführen, solange der Moderator „abwesend“ ist. Nach jeder erfolglosen Abstimmung geht der Moderator zum nächsten Dorf, das nun die nächste Abstimmung durchführen darf. Ist das Dorf noch nicht so weit, geht der Moderator zum nächsten etc. Wenn das Dorf einen Spieler gelyncht hat, leitet der Moderator das Dorf durch die Nacht, bevor er zum nächsten Dorf geht. Wenn man mit dieser Variante spielt, sollte sich der Moderator sehr gute Notizen machen, ansonsten wird es sehr schnell sehr verwirrend.

LUSTIGE VARIANTEN FÜR DEN MODERATOR

Der Moderator hat eine sehr große Kontrolle über den Ablauf des Spiels. Er sollte immer darauf achten, dass jeder in der Runde seinen Spaß hat. Wenn eine der beiden folgenden Varianten den Humor der eigenen Gruppe trifft, probieren Sie diese doch mal aus.

KEINE WERWÖLFE UND SEHERIN

Wie die Überschrift schon sagt, wird das Spiel ohne Werwölfe und Seherin gespielt. Die Spieler wissen das aber nicht! Der Moderator ruft in jeder Nacht zuerst die Werwölfe und dann die Seherin auf und wählt dabei selber das Opfer, das diese Nacht sterben muss. Über das Ergebnis wird noch lange diskutiert werden ...

Sie müssen aber damit rechnen, dass die Spieler während des Spiels sehr irritiert sind und eventuell anschließend verärgert reagieren. Es sorgt aber auch für zusätzliche Spannung in zukünftigen Spielen, wenn der gleiche Moderator wieder das Spiel leitet und nach mehreren Tagen noch immer kein Werwolf gefunden wurde.

NUR WERWÖLFE

Diese Variante sorgt für ein sehr kurzes Spiel (und kann nur mit einer Anzahl an Spielern entsprechend der Werwolfkarten gespielt werden), das aber einmalig sehr lustig ist. Jeder Spieler erhält eine Werwolfkarte, und alle Spieler fallen für

die erste Nacht in tiefen Schlaf. Wenn nun die Werwölfe aufgerufen werden, gibt es nichts Schöneres als das irritierte Schweigen aller Spieler, wenn sie sehen, dass alle anderen ebenfalls ihre Augen geöffnet haben. Natürlich ist das Spiel danach sofort vorbei, und die Werwölfe haben gewonnen!

ANLEITUNG FÜR DEN MODERATOR

Als Moderator sind Sie dafür verantwortlich, den Raum vorzubereiten, die richtige Mischung von Charakteren für Ihre Gruppe auszuwählen, das eigentliche Spiel zu erklären, alle Fragen zu beantworten und abschließend das Spiel zu leiten. Idealerweise sollten Sie selbst bereits wenigstens eine Partie *Werwölfe* gespielt haben, bevor Sie das erste Mal moderieren. Zwingend notwendig ist das jedoch nicht.

Jeder Moderator hat seinen eigenen Stil. Einige beeinflussen durch ihren Erzählstil deutlich die Atmosphäre des Spiels, andere verhalten sich sehr still und lassen die Spieler ihre eigene Geschichte erzählen. Es gibt kein Richtig oder Falsch als Moderator, und die Spieler werden während des Spiels schon zu erkennen geben, ob und wie viel Einfluss sie von „außen“ wünschen.

VORBEREITUNG DES RAUMS

Versuchen Sie, einen möglichst ruhigen Raum für eine Partie *Werwölfe* zu finden und lassen Sie nur eine Runde pro Raum spielen (es sei denn, der Raum ist sehr groß und fasst problemlos zwei oder mehr Spielrunden, die sich nicht gegenseitig bei den Diskussionen stören).

Stellen Sie die Stühle in einem Kreis auf, so dass jeder Spieler zu beiden Seiten ein wenig Bewegungsfreiheit hat. Einige Moderatoren bevorzugen Tische, an denen die Spielrunde sitzt, so dass man Namensschilder aufstellen kann und die Spieler einen Ablageplatz für ihre Charakterkarten haben. Einige Moderatoren geben den Spielern so viel Platz, dass sie zwischen ihnen in die Mitte des Kreises gehen können. Achten Sie nach Möglichkeit aber auf jeden Fall darauf, dass zwischen Stühlen und Wand so viel Abstand ist, dass Sie hinter den

Spielern vorbeigehen und dass getötete Spieler problemlos den Kreis verlassen, aber trotzdem weiterhin zuschauen können.

Wenn Sie mit Spielern spielen, die sich nicht alle kennen, stellen Sie Namensschilder (gefaltetes Papier) und Stifte zur Verfügung. Dies erleichtert das Spiel für alle Beteiligten.

VERWENDUNG DES MODERATOREN-NOTIZBLOCKS

Der Notizblock hilft Ihnen, die Übersicht über die Charaktere und den daraus resultierenden speziellen Gegebenheiten zu behalten, abhängig von den Charakteren und Varianten, mit denen Sie spielen.

SEHERIN/SEHER	Tina	WERWÖLFE	
WERWOLF	Christian		
Werewolf	Vulk		
Kultführer	Dominik	<u>Kultmitglieder</u>	<u>WV Opfer</u>
Aura-Seherin	Philip	Peter	Konrad
Freimaurer 1	Andreas	Oliver	André
Freimaurer 2	Anne		
Amor	Philip		
Beschwörerin	Philip		
Liebende 1	Eva		
Liebender 2	André		
Lykantrophin	Nils		

Notieren Sie bei der Vorbereitung die verwendeten Charaktere in der linken Spalte (eine Seherin und der erste Werwolf sind bereits vorgedruckt). Kreisen Sie den Mond auf der linken Seite derjenigen Charaktere ein, die Sie in der Nacht aufrufen müssen.

Während der ersten Nacht notieren Sie die Namen der Spieler entsprechend rechts neben die erhaltenen Charaktere. Wenn Sie keine Namensschilder oder ähnliches verwenden und Sie sich nicht hundertprozentig über die Namen sicher sind, notieren Sie Beschreibungen wie „kariertes Hemd“, um sich an die richtige Person bei den einzelnen Charakteren zu erinnern.

Nutzen Sie die anderen Spalten, um die Namen der Opfer aufzuschreiben (das wird Ihnen vor allem in Partien mit vielen verschiedenen Charakteren bei

der Übersicht helfen), oder um nach Bedarf neue Kultmitglieder und andere besondere Gegebenheiten zu vermerken.

SCHULTER KLOPFEN

Manchmal müssen Sie Spielern auf die Schulter klopfen, um sie auf Veränderungen aufmerksam zu machen. Als allgemeine Regel sollten Sie den Spielern mitteilen, dass diese nach dem Schulterklopfen ihre Augen öffnen sollen. Klopfen Sie dem Spieler beim Aufrufen des entsprechenden Charakters auf die Schulter, wenn der Charakter neu ist, bei der Weitergabe des Schutzamuletts, der Todesmitteilung der Seherin an die Auszubildende Seherin, der Einführung eines neuen Anführers des Kultes etc.

DIE SPIELBALANCE ERHALTEN

Verschiedene Charaktere haben unterschiedlich große Auswirkungen auf die Spielbalance in den Gruppen, deren Stärke als Wert in der unteren linken Ecke jeder Charakterkarte angegeben ist. Je höher der positive Wert ist, desto vorteilhafter ist sie für die Dorfbewohner. Je höher der negative Wert ist, desto vorteilhafter wird das Spiel für die Werwölfe laufen. Die Werte dienen nur als Richtlinie. Sie sollten die Summe aber trotzdem möglichst nah an Null halten, um ausgeglichene Partien zu gewährleisten.

Wenn die Spielrunde aus Personen besteht, die sich wenig oder gar nicht kennen, kippen Sie die Spielbalance ruhig ein wenig zu Gunsten der Dorfbewohner. Fügen Sie zugunsten der Dorfbewohner Charakterkarten hinzu, so dass diese einen „Vorsprung“ von +5 haben.

Wenn Ihre Gruppe aber im Wesentlichen aus Personen besteht, die sich gut kennen und erfahrene Werwölfe-Spieler sind, sollten Sie die Spielbalance zu Gunsten der Werwölfe kippen. Ergänzen Sie Charakterkarten, so dass die Werwölfe einen „Vorsprung“ von -5 haben.

UNERFAHRENEN SPIELERN WERWÖLFE ERKLÄREN

Nachdem sich jeder gesetzt hat, erklärt der Moderator die Regeln von *Werwölfe*. Die Erklärung sollte die folgenden Punkte beinhalten:

1) Die Bedrohung des Dorfes durch Werwölfe

- 2) Die Siegbedingungen für beide Gruppen
- 3) Der normale Ablauf von Tag/Nacht
- 4) Die Regeln für die Nacht
- 5) Die Regeln zum Lynch
- 6) Die Charaktere im aktuellen Spiel
- 7) „Tote“ Spieler müssen still sein und den Kreis verlassen

Im Anschluss an diese Erklärungen sollten Sie sich Zeit dafür nehmen, Fragen zu beantworten. (Die Spieler sollten während des Spiels keine Fragen zum Spiel stellen müssen, da es sonst so wirken kann, als hätten sie bestimmte Charaktere)

DAS SPIEL IN SCHWUNG HALTEN

Das erste Spiel mit einer größeren Anzahl an Neulingen wird ein wenig länger dauern als Folgepartien mit erfahrenen Spielern. Zur gleichen Zeit müssen Sie als Moderator darauf achten, dass das Spiel voranschreitet und bei Verebben der Diskussion die Spieler zu einer Nominierung ermutigen. Achten Sie aber darauf, niemals eine Meinung oder Information zum laufenden Spiel zu äußern, die von den Spielern zu Mutmaßungen genutzt werden kann, wer welchen Charakter spielt.

Einige Gruppen können sehr schweigsam sein oder Nominierungen herauszögern. Mitunter sind sie auch am ersten Tag aufgrund fehlender Informationen unsicher über den weiteren Verlauf des Spiels. Als Moderator sollten Sie in diesen Fällen das Dorf zur Nominierung eines beliebigen Spielers auffordern, „weil es bereits dunkel wird“. Nachdem Sie mehrmals darauf hingewiesen haben, lassen Sie das Dorf schlafen, ohne dass es zum Lynch kommt. Ein guter Moderator hält das Spiel in Schwung, indem er jeden Tag nur eine Vorwarnung gibt und nach einigen Minuten das Dorf schlafen lässt, auch wenn dieses noch nicht über genug Spieler abgestimmt oder keine Hinrichtung durchgeführt hat.

Auch wenn es gut ist, das Spiel in Schwung zu halten, besteht ein Teil des Spielspaßes von *Werwölfe* in den Diskussionen. Wenn die Gruppe als Ganzes aktiv in einer hitzigen Diskussion steckt,

sollten Sie die Spieler weiter diskutieren lassen, auch wenn der Tag dadurch etwas länger wird als gewohnt.

VERHALTEN DES MODERATORS BEI NACHT

Wenn Sie als Moderator in jeder Nacht die Charaktere aufrufen, bewegen Sie sich hinter den Spielern, ändern Sie oft die Richtung und achten Sie darauf, keinen Spieler direkt anzusprechen. Verwenden Sie unterschiedliche Abstände zwischen den Aufrufen, so dass die Spieler nicht aufgrund der Pausen darauf schließen können, wie lange eine einzelne Aktion dauert.

NÄCHTLICHE VERWENDUNG VON PRONOMEN

Wenn Sie nachts Charaktere aufrufen, vermeiden Sie außer bei den Namen der Charaktere nach Möglichkeit geschlechtsspezifische Pronomen wie er und sie oder sein und ihr. Es ist ein natürlicher Teil unserer Sprache, es kann aber ungewollt Informationen an die Gruppe weitergeben. Dies ist unfair, besonders dann, wenn sie aus Versehen stimmen. Vor allem gegen Ende des Spiels ist dies von Bedeutung, besonders wenn nur noch ein einzelner Werwolf übrig ist. Seien Sie als Moderator also wachsam.

ALS MODERATOR FEHLER MACHEN

Auch als Moderator können Ihnen eventuell Fehler unterlaufen. Wegen der geheimen Verteilung der Charaktere können die Spieler Sie meistens nicht darauf hinweisen (wenn Sie beispielsweise aus Versehen ein anderes Opfer umbringen, als die Werwölfe vorher bestimmt haben). In den meisten Fällen ist es besser, einen Fehler mitzuteilen, wenn er noch zu korrigieren ist und keine negativen Auswirkungen auf den Spielverlauf hat.

Wenn es bereits zu spät ist, und der Fehler Auswirkungen auf die Spielbalance hat, indem er die eine oder andere Gruppe bevorteilt, versuchen Sie, den Fehler im weiteren Verlauf auszugleichen.

Wenn Sie in der Nacht vergessen, einen Charakter aufzurufen, oder einen anderen Fehler begehen, lassen Sie sofort das gesamte Dorf wieder einschlafen und korrigieren Sie ihn.



TEAMSCHULUNG

Werwölfe ist eine gute Methode zur Teamschulung, wenn es korrekt verwendet wird. Es kann dafür eingesetzt werden, Personen besser kennen zu lernen, mit denen man für gewöhnlich nicht so eng zusammen arbeitet, und bietet einem Team die Gelegenheit, persönliche Kontakte auf unterhaltsame Weise zu knüpfen. *Werwölfe* bietet einige anregende Ansätze zur Problemlösung, die einer Gruppe helfen, ihre Möglichkeiten der Zusammenarbeit zu verbessern, einschließlich Entschlussfähigkeit, Logik, und vor allem der Fähigkeit, Meinungen zu vertreten und Vertrauen zu Kollegen zu gewinnen.

Werwölfe kann in Sitzungen im Anschluss an Präsentationen gespielt werden, als Teil einer umfangreicheren Mitarbeiterschulung oder als auflockernde Pause zwischen direkt aufeinander folgenden Seminaren oder ganztägigen Firmenschulungen. *Werwölfe*-Partien können an fast jede Gegebenheit, an alte oder junge Mitspieler sowie an kleine oder große Gruppen angepasst werden.

Vieles hängt dabei vom Moderator ab (der für gewöhnlich der Schulungsleiter der übergreifenden Teamschulung ist). In den Händen eines exzellenten Moderators wird auch die gewöhnlichste *Werwölfe*-Partie zu einer bedeutenden Erfahrung für alle Beteiligten.

AUSWERTUNG NACH DEM SPIEL

Ein wichtiger Teil der Teamschulung ist die Reflektion und Diskussion der Teilnehmer darüber, wie sie die Situation angegangen sind und was sie dadurch lernen können. Der Moderator sollte ein besonderes Augenmerk auf die Auswertung im Anschluss an das Spiel legen.

Direkt im Anschluss an eine Partie *Werwölfe* sollten Sie eine konzentrierte Diskussion darüber führen, wie die Dinge gelaufen sind und warum verschiedene Spieler unterschiedliche Entscheidungen während des Spiels getroffen haben.

Die Spieler setzen sich nochmals in der gesamten Runde zusammen, die einzelnen Mitglieder der Gruppen sitzen dabei nebeneinander. Lassen Sie anschließend jeden Teil-

nehmer kurz über die Erfahrungen seines Charakters erzählen. Dabei sollten die speziellen Charaktere nicht wichtiger als die normalen Dorfbewohner erscheinen: Als Dorfbewohner unscheinbar zu bleiben und unberechtigte Anschuldigungen abzuwehren, kann genauso spannend sein, wie das Spielen eines der speziellen Charaktere.

Fragen Sie dann die Verlierergruppe, was sie im Nachhinein gerne anders gemacht hätte. Welche Fehler haben sie gemacht? Gab es logische Versäumnisse? Ebenso ist es interessant, die Gewinner von ihrer siegreichen Taktik berichten zu lassen.

Lassen Sie abschließend die Spieler darüber diskutieren, wer von ihnen der beste Anführer während des Spiels war. Wem haben sie am meisten vertraut, und gab es einen realen oder nur vermeintlichen Grund, ihm zu trauen? Wer war verdächtig? Wer wurde gemobbt? Welcher Teilnehmer blieb „unscheinbar“ und hat bis zum Ende des Spiels überlebt? Wie haben sich die *Werwölfe* gegenseitig geschätzt?

PREISE ODER „EINFACH NUR GEWINNEN“

Jeder mag gerne gewinnen, aber den Einsatz mit einem Preis zu verstüßen (T-Shirts, Gutscheine etc.) erhöht für die meisten Teilnehmer die Intensität des Spiels und damit ihre Motivation. Diese Möglichkeiten sollte der Moderator je nach Bedarf in Betracht ziehen.

BEACHTENSWERTE DINGE

In *Werwölfe* müssen die Spieler hinterlistig sein und oft andere Mitspieler direkt anlügen. Auch wenn dies im Spiel geschieht, sollten Sie die Mitspieler darauf genau hinweisen, dass sie nur dann erfolgreich spielen werden, wenn sie diese Methoden anwenden. Was in *Werwölfe* geschieht, hat nur dort Bedeutung und sollte nicht auf die „normale“ Welt übertragen werden. Abhängig vom Vernunftgrad der Gruppe muss darauf aber nochmals hingewiesen werden.



Früh ausgeschiedene Spieler haben manchmal den Drang, Kommentare oder offensichtliche Bewegungen/Geräusche von sich zu geben, wenn der Gruppe des „Verschiedenen“ etwas offensichtlich Frustrierendes oder Negatives geschieht. Vor dem Spiel und nachdem die ersten paar Spieler ausgeschieden sind, sollte der Moderator alle nochmals daran erinnern, dass sie still sein müssen und den noch beteiligten Spielern nichts mitteilen, da ansonsten das Spiel für alle zerstört wird.

Frühes Ausscheiden klingt nach etwas Schlechtem. Trotzdem sollten Sie die betroffenen Spieler auffordern, von außen zu beobachten, wie sich das Spiel entwickelt. Es ist für diese Spieler faszinierend zu sehen, welcher Spieler welchen Charakter besitzt, und mit diesem Wissen zu beobachten, wie die noch „lebenden“ Spieler agieren.

SZENARIEN

Verwenden Sie die folgenden Szenarien, um schnell eine interessante Kombination von Charakteren für Ihr Spiel zu erhalten. Wenn Sie oder Ihre Gruppe unerfahren mit *Werwölfe* sind, ist es eventuell sinnvoll, weniger als die vorgeschlagene Menge an speziellen Charakteren zu verwenden. Wenn Sie genug Zeit für mehr als ein Spiel haben, können Sie eventuell zuerst ein einfaches Spiel probieren (wie oben unter Grundspiel beschrieben), in dem Sie nur mit Dorfbewohnern, Werwölfen und einer Seherin spielen, um dann in weiteren Spielen zusätzliche Charaktere hinzuzunehmen.

Auch wenn die folgenden Szenarien Angaben für die Spielerzahl haben, können Sie die Szenarien auch leicht mit einer anderen Anzahl Spielern ausprobieren, indem Sie Charaktere entfernen oder hinzunehmen. Berücksichtigen Sie den Richtwert jedes Charakters für die Spielbalance. (Wie im Abschnitt „Die Spielbalance erhalten“ erläutert, sollten die entfernten Charaktere und damit auch die verbleibenden Charakter in der Summe nach Möglichkeit einen Wert von Null haben.) Alle Spielerzahlangaben beinhalten nicht den Moderator.

SCHNELLES WERWÖLFE (5-10 SPIELER)

Wenn Sie weniger als 11 Mitspieler haben, können Sie *Werwölfe* ziemlich schnell spielen und trotzdem das Wesen des Spiels erhalten. Die folgenden Szenarien sind besonders bewährte Varianten für diese Spieleranzahl.

DORF DER VISIONEN (5)

In diesem Dorf gibt es einen einzelnen Werwolf, der gleichzeitig eine Zaubermeisterin ist. In diesem Szenario sollte die Seherin in der ersten Nacht keinen Hinweis bekommen, der Werwolf/Zaubermeisterin aber schon.

**3 Dorfbewohner, 1 Seherin/Seher, 1 Werwolf/
Zaubermeisterin**

DORF DES DROHENDEN UNHEILS (9)

Die Dorfbewohner haben nur wenige Tage Zeit, die beiden Werwölfe zu finden und zu töten. Die Alte Vettel muss aber jeden Tag einen Spieler von den Diskussionen im Dorf ausschließen.

**5 Dorfbewohner, 1 Seherin/Seher, 1 Alte Vettel,
2 Werwölfe**

DORF DER UNGEWISSHEIT (10)

Eine Zaubermeisterin und eine unwillige Lykanthropin (zur Verwirrung der Seherin) schließen sich einem Werwolf an, um gegen die Dorfbewohner zu kämpfen.

**5 Dorfbewohner, 1 Seherin/Seher,
1 Lykanthropin, 1 Jäger, 1 Werwolf,
1 Zaubermeisterin**

OPTIMALES WERWÖLFE (11-19 SPIELER)

11-19 Spieler ist die ideale Anzahl für eine großartige Partie *Werwölfe*. Die folgenden Szenarien sind für diese Gruppengröße zusammengestellt.

DORF DER SÜHNE (11)

Dieses kleine Dorf wird von zwei Werwölfen bedroht, von denen aber einer der eigennützig-e Einsame Wolf ist.

**6 Dorfbewohner, 1 Seherin/Seher, 1 Hexe,
1 Werwolf, 1 Einsamer Wolf,
1 Zaubermeisterin**

KLEINES DORF DER GROSSEN GEHEIMNISSE (15)

In diesem Dorf wimmelt es vor Geheimnissen: von Freimauern, einem Verfluchten, Amors Liebespaar, einer um Ruhe bemühten Beschwörerin und dem nachts im Hintergrund agierenden Kultführer.

**4 Dorfbewohner, 1 Seherin/Seher, 1 Aura-Seherin, 2 Freimaurer, 1 Amor,
1 Beschwörerin, 1 Lykanthropin, 2 Werwölfe,
1 Verfluchter, 1 Kultführer**

KLASSISCHES DORF DER WERWÖLFE (16)

Dies ist das Szenario, das Sie nach dem Grundspiel ausprobieren sollten. Es verwendet einige neue Charaktere, die ausgesprochen gut miteinander harmonieren. Dieses Szenario kann gleichzeitig mit dem Szenario „Kleines Dorf der großen Geheimnisse“ gespielt werden, wenn zwei Spielrunden parallel stattfinden.

**8 Dorfbewohner, 1 Seherin/Seher, 1 Hexe,
1 Jäger, 1 Bürgermeister, 3 Werwölfe,
1 Zaubermeisterin**

ERNSTHAFTES WERWÖLFE (20-29 SPIELER)

Diese Szenarien nutzen die Vorteile der besonders spannenden Charaktere in *Werwölfe*, die eine große Anzahl an Mitspielern benötigen, um gut zu funktionieren. Das Dorf der großen Feier, das Dorf des Schmerzes und das Dorf des Friedens können mit einem einzigen Exemplar von *Werwölfe* und bis zu 65 Spielern gleichzeitig stattfinden, wenn zwei oder drei Spielrunden parallel gespielt werden.

1 VON 3 — DORF DER GROSSEN FEIER (21)

In diesem Dorf geschehen eine Menge verrückter Dinge, wenn mehrere verschiedene Gruppen um den Sieg kämpfen.

**6 Dorfbewohner, 1 Seherin/Seher,
1 Unruhestifterin, 1 Bürgermeister, 1 Aura-Seherin, 1 Leibwächter, 1 Alte Vettel,
4 Werwölfe, 1 Günstling, 1 Zaubermeisterin,
1 Kultführer, 1 Gerber, 1 Strolch**

2 VON 3 — DORF DES SCHMERZES (22)

Das Dorf hat nur eine kurze Zukunft vor sich, mit fünf Werwölfen und einer Lykanthropin unter den Einwohnern.

**7 Dorfbewohner, 1 Seherin/Seher, 1 Hexe,
1 Jäger, 1 Amor, 2 Freimaurer, 1 Priester,
1 Märtyrerin, 1 Harter Bursche,
1 Lykanthropin, 4 Werwölfe, 1 Wolfsjunges**

3 VON 3 — DORF DES FRIEDENS (22)

Der Seher-Lehrling ist die amtierende Seherin, bekommt aber in der erste Nacht keine Informationen.

**7 Dorfbewohner, 1 Seher-Lehrling, 1 Magier,
1 Beschwörerin, 1 Pazifistin, 1 Paranormaler Ermittler, 1 Geist, 1 Alter Mann, 1 Aussätzige,
1 Prinz, 4 Werwölfe, 1 Verfluchter,
1 Trunkenbold**

DORF DER STIMMEN (20)

Bei einer Zahl von 20 Spielern kommt es durch Hinzufügen des Geistes und der Unruhestifterin zu einer weiteren Steigerung des Spiels, das dadurch aber auch beschleunigt wird.

6 Dorfbewohner, 1 Seherin/Seher, 1 Hexe, 1 Jäger, 1 Bürgermeister, 2 Freimaurer, 1 Geist, 1 Unruhestifterin, 2 Werwölfe, 1 Wolfsjunges, 1 Zaubermeisterin, 1 Einsamer Wolf, 1 Trunkenbold

DORF OHNE SEHER (22)

Die Seherin ist verschollen, so dass das Dorf die Werwölfe ohne ihre Hilfe bekämpfen muss. Glücklicherweise gibt es eine Menge Charaktere mit Sondereigenschaften, die aushelfen können.

4 Dorfbewohner, 1 Aura-Seherin, 1 Hexe, 1 Jäger, 1 Paranormaler Ermittler, 1 Leibwächter, 1 Amor, 1 Geist, 1 Beschwörerin, 1 Bürgermeister, 1 Märtyrerin, 1 Alte Vettel, 1 Pazifistin, 1 Idiot, 4 Werwölfe, 1 Verfluchter

DORF DER VAMPIRE (27)

Das Dorf wurde von Vampiren übernommen, und um die Lage noch zu verschlimmern, schleicht ein Werwolf ums Dorf, der jede Nacht einen Dorfbewohner tötet. Der Günstling ist auf der Seite der Vampire, während die Zaubermeisterin dem Werwolf hilft. Der Jäger ist ein Vampirjäger. Wird er von den Vampiren getötet, bringt er automatisch den Vampir um, der ihm am nächsten sitzt.

7 Dorfbewohner, 1 Seherin/Seher, 1 Magier, 1 Leibwächter, 1 (Vampir-) Jäger, 2 Freimaurer, 1 Geist, Harter Bursche, 1 Bürgermeister, 1 Prinz, 1 Idiot, 1 Paranormaler Ermittler, 4 Vampire, 1 Günstling, 1 Trunkenbold, 1 Werwolf, 1 Zaubermeisterin



DOPPELTES WERWÖLFE (30-39 SPIELER)

Diese beiden Szenarien eignen sich großartig für zwei simultane, große Spiele, jedes mit mehr als 30 gleichzeitig agierenden Spielern, so dass 68 Personen gleichzeitig spielen können. Sie können aber auch einzeln gespielt werden.

DIE DORF AG (33)

Dieses Szenario bietet ein typisches Dorf, das sich hervorragend für Anfänger eignet, die in großer Runde mit den Grundregeln spielen möchten.

10 Dorfbewohner, 1 Seherin/Seher, 1 Bürgermeister, 1 Prinz, 1 Geist, 1 Seher-Lehrling, 1 Magier, 1 Aussätzige, 1 Märtyrerin, 1 Harter Bursche, 1 Jäger, 1 Amor, 1 Alte Vettel, 1 Alter Mann, 1 Kultführer, 1 Gerber, 6 Werwölfe, 1 Verfluchter, 1 Zaubermeisterin

GROSSES DORF MIT KLEINEN GEHEIMNISSEN (35)

In diesem Szenario sollte der Moderator keine Informationen geben, wenn ein Charakter stirbt.

10 Dorfbewohner, 1 Seherin/Seher, 1 Lykanthropin, 1 Hexe, 3 Freimaurer, 1 Aura-Seherin, 1 Paranormaler Ermittler, 1 Beschwörerin, 1 Priester, 1 Leibwächter, 1 Idiot, 1 Pazifistin, 1 Unruhestifterin, 6 Werwölfe, 1 Günstling, 1 Einsamer Wolf, 3 Vampire

GIGANTISCHES WERWÖLFE (40+ SPIELER)

Diese Szenarien sind für richtig große Gruppen gedacht und dauern Stunden, bieten aber die Gelegenheit, viele lohnenswerte Erfahrungen zu machen.

DORF DER TOURISTENFALLEN (40)

In diesem Szenario spielen drei Gruppen (Vampire, Werwölfe und Dorfbewohner), es läuft aber trotzdem relativ zügig ab, da es kaum Charaktere gibt, die in der Nacht aufgerufen werden.

19 Dorfbewohner, 1 Seherin/Seher, 1 Jäger, 1 Harter Bursche, 3 Freimaurer, 1 Idiot, 1 Märtyrerin, 1 Prinz, 1 Lykanthropin, 1 Seher-Lehrling, 1 Bürgermeister, 4 Vampire, 4 Werwölfe, 1 Verfluchter (Vampir oder Werwolf)

DORF DER UNAUSSPRECHLICHEN VORKOMMISSE (50)

Dieses wirklich große Dorf besteht nur aus zwei Gruppen. Der klassische Kampf des Guten gegen das Böse, aber im großen Maßstab.

20 Dorfbewohner, 1 Seherin/Seher, 1 Jäger, 1 Harter Bursche, 3 Freimaurer, 1 Aura-Seherin, 1 Märtyrerin, 1 Prinz, 1 Lykanthropin, 1 Seher-Lehrling, 1 Hexe, 1 Geist, 1 Beschwörerin, 1 Amor, 1 Leibwächter, 1 Idiot, 1 Paranormaler Ermittler, 1 Aussätzige, 8 Werwölfe, 1 Verfluchter, 1 Zaubermeisterin, 1 Günstling

DAS ULTIMATIVE DORF (68)

Dies ist das größte *Werwölfe*-Szenario, das Sie in einer einzigen Spielrunde spielen können. Es ist wahnsinnig groß, besitzt zwei komplette Gruppen von Vampiren und Werwölfen sowie zwei Seherinnen (Frau und Mann, sie werden getrennt aufgerufen), den Magier und die Hexe.

20 Dorfbewohner, 2 Seherin/Seher, 1 Jäger, 1 Harter Bursche, 3 Freimaurer, 1 Aura-Seherin, 1 Märtyrerin, 1 Prinz, 1 Lykanthropin, 1 Seher-Lehrling, 1 Hexe, 1 Geist, 1 Beschwörerin, 1 Amor, 1 Leibwächter, 1 Idiot, 1 Paranormaler Ermittler, 1 Aussätzige, 1 Bürgermeister, 1 Priester, 1 Alte Vettel, 1 Alter Mann, 1 Pazifistin, 1 Unruhestifterin, 6 Werwölfe, 1 Verfluchter, 1 Zaubermeisterin, 1 Günstling, 1 Wolfsjunges, 5 Vampire, 1 Gerber, 1 Kultführer, 1 Verfluchter (Vampir oder Werwolf), 1 Trunkenbold, 1 Strolch

EIN EIGENES SZENARIO ERSTELLEN

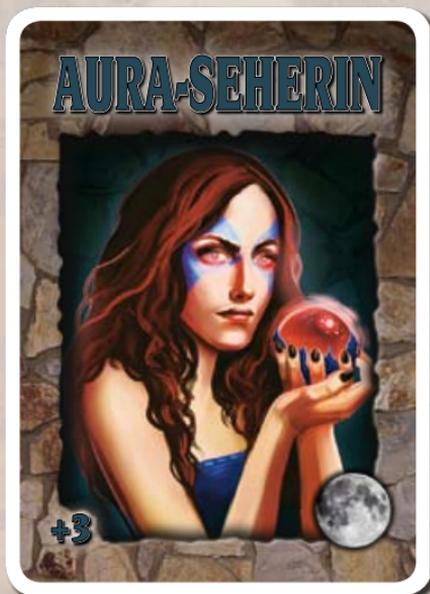
Die oben aufgeführten Szenarien sind alle so gestaltet, dass sie Ihnen besondere und einzigartige Erlebnisse bescheren, aber Sie können sie natürlich abändern und nach Bedarf neue Rollen hinzufügen. Ein Teil der Unterhaltung bei *Werwölfe* ist das Vorbereiten von verschiedenen Partien mit unterschiedlichen Charakteren, um anschließend zu schauen, wie sie sich entwickeln. Solange die Partie nicht komplett unausgewogen ist (versuchen Sie die unten links auf den Karten angegebenen Werte zur Spielbalance in der Summe möglichst nahe an Null zu halten), sollten Sie normalerweise immer ein tolles Spiel erleben. Gelegentlich kommt es bei einer ungewöhnlichen Kombination an Charakteren zu spannenderen Partien, als Sie sich vorher vorgestellt haben.

Verwenden Sie die folgenden Richtlinien zusammen mit der Vorgabe, die Werte zur Spielbalance in der Summe möglichst nah an Null zu halten:



1. Berücksichtigen Sie immer „normale“ Dorfbewohner.

Einige Spieler finden Dorfbewohner ohne jegliche Fähigkeiten langweilig; sie halten das Dorf aber zusammen und bieten eine solide Grundlage für all die anderen Fähigkeiten im Spiel. Wenn Sie mit den Grundregeln spielen, in der beim Tod eines Spielers allen anderen dessen Charakterkarte gezeigt wird, müssen Sie eine größere Zahl an Dorfbewohnern verwenden, damit nicht alle Spieler der Dorfgruppe ihren Charakter bekannt geben und somit die Werwölfe schnell bestimmt werden können. Sie können weniger Dorfbewohner verwenden, wenn Sie den Mitspielern verschweigen, welche Charaktere Sie im aktuellen Spiel einsetzen, müssen dann aber vorher allen Mitspielern eine Regelübersicht zu den Charakteren zur Verfügung stellen, damit jeder über die möglichen Fähigkeiten Bescheid weiß. Außerdem bietet eine größere Anzahl an normalen Dorfbewohnern den Spielern die Möglichkeit, sich von den stressigeren Charakteren zu erholen, und macht die zufällige Verteilung von besonderen Charakteren umso reizvoller.



2. Je besser sich die Mitspieler kennen, desto mehr müssen Sie den Werwölfen helfen.

Spielt eine Gruppe von Fremden zusammen eine ausbalancierte Partie *Werwölfe*, werden die Werwölfe immer einen großen Vorteil haben. Bei einer Gruppe, die oft zusammen *Werwölfe* spielt, müssen Sie stattdessen den Werwölfen zu Hilfe eilen (oder das Dorf schwächen), damit beide Gruppen gleiche Chancen auf den Sieg haben.

3. Rechnen Sie mit sich ändernden Spielerzahlen.

Oft ändern sich die Spielerzahlen noch direkt vor Beginn einer Partie *Werwölfe*. Wenn Sie das Spiel vorbereiten und damit rechnen, dass noch ein paar Spieler dazu stoßen werden, legen Sie sich ein paar Charaktere mit kleinen Werten in der Spielbalance zur Seite, die Sie ohne weiteres dazunehmen können, ohne die Spielbalance zu stark zu beeinflussen. Sobald mehr als drei oder vier Spieler dazukommen, sollten Sie aber nochmals prüfen, ob die neue Zusammenstellung der Charaktere für das eigentlich gewählte Szenario noch einen Sinn ergibt (meistens können Sie ein oder zwei spezielle Charaktere hinzunehmen).

4. Je mehr Spieler, desto mehr spezielle Charaktere

In Partien mit wenigen Spielern hat jeder spezielle Charakter einen größeren Einfluss auf die Spielbalance als in Partien mit einer großen Anzahl von Spielern. Das Verhältnis von normalen Dorfbewohnern zu anderen Charakteren in Partien mit weniger als 15 Spielern sollte etwa 1:1 sein. Wenn mehr und mehr Spieler teilnehmen, kann das Verhältnis zu Gunsten der speziellen Charaktere bis zu 3:1 erhöht werden.

CHARAKTERE

In diesem Abschnitt werden alle Charaktere aufgeführt, die in *Werwölfe* enthalten sind, und zusätzlich auch einige, die nicht als Karten beiliegen. Sie können außerdem die Blankokarten verwenden, um eigene Charaktere zu erfinden.

Jede der Charakterkarten zeigt links unten den Wert für die Spielbalance. Wenn Sie verschiedene Charaktere für ein Spiel zusammenstellen, sollten Sie immer eine Summe aller Werte erreichen, die möglichst nah an Null ist. Negative Werte

erschweren das Spiel für die Dorfbewohner, während positive Werte den Dorfbewohnern helfen.

Oben steht der Name des Charakters in der Farbe der zugehörigen Gruppe. Die Dorfbewohner sind **blau**, die Werwölfe **rot**. Einige Charaktere gehören zu weiteren Gruppen, und wieder andere können die Gruppe wechseln. Ihre Fähigkeiten werden alle im Folgenden erklärt. Wenn es zu einem Charakter mehrere Karten im Spiel gibt, ist die Anzahl in Klammern hinter dem Namen angegeben.

Unten rechts ist angegeben, wie oft der entsprechende Charakter in der Nacht aufgerufen wird. Ein Vollmond bedeutet, dass der Charakter jede Nacht einmal aufgerufen wird, während ein Halbmond bedeutet, dass der Charakter nur in der ersten Nacht aufgerufen wird. Wenn kein Mond abgebildet ist, wird der Charakter niemals nachts aufgerufen.

DIE DORFBEWohner

Diese Charaktere helfen den Dorfbewohnern, das Spiel zu gewinnen. In allen Szenarien bilden die Dorfbewohner die größte Gruppe. Sie wissen als Gruppe aber trotzdem weniger als die Gruppe der Werwölfe: weder, wer die Werwölfe sind, noch wer überhaupt auf ihrer Seite spielt.

+1 ALTE VETTEL

Jede Nacht belegt die Alte Vettel einen Spieler mit einem Fluch. Der verfluchte Spieler muss zu Beginn des folgenden Tags für diesen einen Tag aus dem Kreis heraustreten und darf nicht an der Diskussion und den Abstimmungen teilnehmen (er darf auch nicht das Opfer der Abstimmung sein). Die Alte Vettel darf den Fluch nicht auf sich selber sprechen.

Alternative: Nachdem das erste Opfer zurückgekehrt ist, darf es in der folgenden Nacht das nächste Ziel aussuchen etc. Sollte das Ziel des Fluchs in der Nacht sterben, spricht die Alte Vettel in der kommenden Nacht einen neuen Fluch auf einen Spieler.

0 ALTER MANN

Der Alte Mann stirbt in der x . Nacht, wobei x die Anzahl der lebenden Werwölfe plus 1 ist. Das heißt, wenn ein Werwolf während der ersten Tage durch Lynchern (etc.) getötet wird, stirbt der Alte Mann früher, als er anfangs gedacht hat. (Nehmen beispielsweise fünf Werwölfe am Spiel teil, stirbt der Alte Mann in der sechsten Nacht. Wird aber ein Werwolf während der ersten vier Tage getötet, stirbt der Alte Mann schon in der fünften Nacht.) Der Tod des Alten Manns geschieht zusätzlich zu allen anderen Todesfällen (durch Werwölfe etc.). Wenn den Dorfbewohnern die genaue Anzahl Werwölfe nicht bekannt ist, muss der Moderator darauf achten, den Tod des Alten Manns bekannt zu geben.

-3 AMOR

Amor erwacht nur während der ersten Nacht und zeigt auf zwei beliebige Spieler (das Geschlecht ist dabei unerheblich). Diese Spieler werden ein Liebespaar und sehen, wer der andere ist (siehe „Liebespaar“ im Abschnitt *Wechselnde Gruppen*). Wenn einer der beiden getötet wird, stirbt auch der andere sofort aufgrund seines gebrochenen Herzens.

Alternative: Fügen Sie Amor als zusätzliche Karte hinzu, wenn Sie die Charaktere verteilen. Nachdem Amor das Liebespaar bestimmt hat, erhält er die übrig gebliebene Charakterkarte und spielt diese im weiteren Spiel.

+3 AURA-SEHERIN

Die Aura-Seherin sucht nach Spielern mit speziellen Fähigkeiten, die nicht nur einfache Dorfbewohner oder Werwölfe sind.

Der Moderator sollte vor Spielbeginn festlegen, was spezielle Fähigkeiten sind. Beim nächtlichen Aufruf der Aura-Seherin deutet diese auf einen der Mitspieler und erhält von Moderator den „Daumen hoch“ für eine spezielle Fähigkeit und „Daumen runter“ für einen normalen Dorfbewohner. Je mehr spezielle Charaktere im Spiel sind, desto mächtiger ist diese Seherin. Stellen Sie sicher, dass wenigstens ein „böser“ spezieller Charakter am Spiel teilnimmt, so dass die Aura-Seherin nicht nur Dorfbewohner aufspürt.

Alternative: Die Aura-Seherin kann auch die Fähigkeit erhalten, Dorfbewohner von anderen Mitspielern zu unterscheiden. Dies sollte nur dann gemacht werden, wenn es eine große Anzahl an Charakteren außerhalb der Dorfgemeinschaft gibt (mindestens drei weitere neben den normalen Werwölfen). Der Verfluchte, die Doppelgängerin und der Trunkenbold zählen dabei zum Dorf.

+3 AUSSÄTZIGE

Wenn die Werwölfe die Aussätzige töten, dürfen sie in der folgenden Nacht kein neues Opfer wählen, da sie vorübergehend selbst krank werden. Wenn das Spiel ohne Bekanntgabe der verstorbenen Charaktere gespielt wird, wählen die Werwölfe auch in der nächsten Nacht ein Opfer, das aber nicht stirbt. Wenn der Charakter aufgedeckt wird, wählen die Werwölfe kein Opfer aus.

+1 BESCHWÖRERIN

Jede Nacht darf die Beschwörerin einen Spieler auswählen, der am kommenden Tag schweigen muss. Die Beschwörerin kann sich selber auswählen. Der Schweigende bleibt in der Runde sitzen und kann auch als Opfer ausgewählt werden, wobei er dann natürlich keine Verteidigungsrede halten darf.

Alternative: Jede Nacht muss die Beschwörerin einen Spieler auswählen, der am kommenden Tag schweigen muss.

+2 BÜRGERMEISTER

Die Stimme des Bürgermeisters zählt zweifach, wenn über das Lynchen eines Spielers abgestimmt wird.

Sie können den Bürgermeister als normalen Charakter einführen (indem Sie die Karte an einen Spieler verteilen). Oder die Spieler können ihn am ersten Tag mittels einer Abstimmung wählen (gemäß der Nominierungs- und Abstimmungsregeln zum Lynchen), und er bleibt dann bis zu seinem Tod im Amt, so dass erst dann ein neuer Bürgermeister gewählt werden muss.

+1 DORFBEWohner(20)

Die Aufgabe der Dorfbewohner ist es, die Werwölfe zu finden und tagsüber zu lynchen.

+2 FREIMAURER (3)

In der ersten Nacht ruft der Moderator die Freimaurer auf, die ihre Augen öffnen und sich gegenseitig erkennen. Wenn Freimaurer mit-spielen, darf niemand im Dorf indirekt oder direkt über Freimaurer sprechen, oder er wird durch Mitglieder der Geheimgesellschaft in der folgenden Nacht umgebracht, damit die Freimaurer weiterhin ein Geheimnis bleiben.

Der Moderator muss hier Diskretion walten lassen; es ist für den Spielverlauf wesentlich besser, wenn das Thema niemals von den Spielern direkt oder indirekt besprochen wird. Wenn ein Spieler sagt, „Andreas wusste, dass Volker unschuldig war, aber Andreas ist doch gar nicht die Seherin.“, ist das ein klarer Hinweis auf die Freimaurer, und der entsprechende Spieler sollte in der folgenden Nacht umgehend sterben. Die Spieler werden solch einen Fehler nur einmal machen, wenn der Moderator auf diese Art sofort eingreift.

+2 GEIST

Der Geist stirbt in der ersten Nacht. In jeder Nacht (inklusive der ersten) darf er einen Buchstaben auf ein Blatt Papier schreiben, den er als Nachricht aus dem Jenseits allen Spielern hinterlässt. Als Einschränkung darf er aber nicht versuchen, Spieler zu identifizieren, indem er deren Namen



schreibt oder Initialen verwendet. Der Geist darf das Spiel nur von außerhalb des Kreises beobachten und andere Spieler weder ansprechen, noch mit ihnen Augenkontakt aufnehmen, noch in irgendeiner anderen Weise während des Tages mit dem Dorf in Verbindung treten. Dieser Charakter kann sehr viel Spaß machen, da das Dorf die Hinweise sehr unterschiedlich deuten kann und schon der erste Tag wesentlich engagierter mit Diskussionen als normal verbracht wird.

Alternative: Der erste Spieler, der stirbt, wird zum Geist, bleibt dabei aber seiner Gruppe treu. Wenn also ein Werwolf am ersten Tag gelyncht wird, wird er zum Geist. Er sieht dann, wer die Seherin und die anderen Charaktere spielt und schreibt die Hinweise zu Gunsten seiner Gruppe. Wenn das Spiel ohne Bekanntgabe der Charaktere gespielt wird, müssen alle Mitspieler raten, auf wessen Seite der Geist ist.

+3 HARTER BURSCHE

Wenn der Harte Bursche von den Werwölfen ausgewählt wird, stirbt er erst in der folgenden Nacht und nicht bereits in derselben.

+4 HEXE

Die Hexe kann ihre Künste in der Nacht einmalig pro Spiel zum Heilen einsetzen, um einen Spieler vor dem sicheren Tod zu retten. Sie kann ihre Künste zusätzlich einmal pro Spiel zum Töten einsetzen, um einen Spieler ihrer Wahl zu töten. Der Moderator sollte die Hexe jede Nacht aufrufen und sie fragen, ob sie ihre beiden Fähigkeiten nutzen möchte, auch wenn sie bereits eine oder beide verwendet hat. Beide Fähigkeiten dürfen in derselben Nacht angewendet werden.

Der Magier besitzt die gleichen Fähigkeiten wie die Hexe.

Alternative: Die Hexe darf nur eine ihrer beiden Fähigkeiten im Spiel nutzen, darf aber bestimmen, welche dies ist.

+2 IDIOT

Der Idiot stimmt immer für den Tod eines Spielers.

Dieser Charakter wird zusammen mit der Pazifistin zufällig in den Kartenstapel gemischt. Die Spieler sollten zu Spielbeginn nicht wissen, ob einer oder beide der Charaktere teilnehmen.

Alternative: Verteilen Sie diese Karte nicht, sondern bestimmen Sie zufällig, wer der Idiot ist. Der Idiot weiß somit nichts über sein Schicksal, und seine Stimme wird unabhängig von seiner Wahl immer für „Tod“ gezählt.

+3 JÄGER

Wenn der Jäger getötet wird (unabhängig von Tag oder Nacht), feuert er sofort seine Waffe auf ein Ziel ab (oder in die Luft), indem er auf einen Spieler zeigt. Es findet keine Diskussion statt, bevor der Jäger schießt. Schießt er in die Luft, wird kein anderer Spieler getötet.

Vampirjäger: In Spielen mit Vampiren ist der Jäger ein Vampirjäger. Wenn er stirbt, wählt er kein Opfer aus, sondern tötet den Vampir, der ihm am nächsten sitzt (bei zwei Vampiren im gleichen Abstand stirbt der Vampir zur Rechten des Jägers). Dies ist ein guter Charakter für Spiele mit Werwölfen und Vampiren, da er den Vorteil der Vampire gegenüber den Werwölfen ein wenig verringert.

+3 LEIBWÄCHTER

Der Leibwächter wählt jede Nacht einen Mitspieler, den er beschützt (aber niemals zweimal hintereinander denselben Spieler). Dieser Spieler kann nachts nicht getötet werden.

Alternative: Der Leibwächter darf keinen Spieler zweimal im gesamten Spiel beschützen.

2. **Alternative:** Der geschützte Spieler kann während des Tages nicht getötet werden (durch Lynchén oder andere Methoden).

-1 LYKANTHROPHIN

Die Lykanthrophin besitzt ein unterdrücktes Werwolf-Gen und sieht für die Seherin wie ein Werwolf aus, auch wenn sie dies natürlich nicht ist.

Alternative: In Spielen mit Bekanntgabe der Charaktere wird den anderen Spielern bei Tod der Lykanthropin gezeigt, dass sie ein Werwolf war.

+4 MAGIER

Der Magier kann seine Künste einmal pro Spiel in einer Nacht zum Heilen einsetzen, um einen Spieler vor dem sicheren Tod zu retten. Er kann seine Künste zusätzlich einmal pro Spiel zum Töten einsetzen, um einen Spieler seiner Wahl zu töten. Der Moderator sollte den Magier jede Nacht aufrufen und ihn fragen, ob er seine beiden Fähigkeiten nutzen möchte, auch wenn er sie bereits verwendet hat. Beide Fähigkeiten dürfen in derselben Nacht angewendet werden.

Die Hexe besitzt die gleichen Fähigkeiten wie der Magier.

Alternative: Der Magier kann im gesamten Spiel seine Fähigkeiten zweimal beliebig nutzen: um entweder zweimal zu heilen, je einmal zu heilen und zu töten oder um zweimal zu töten. Er kann beide Aktionen in der gleichen Nacht ausführen.

+3 MÄRTYRERIN

Die Märtyrerin kann sich anstelle jedes Spielers opfern, der gelyncht werden soll. Diese Entscheidung muss sie direkt nach der Abstimmung treffen, bevor der Charakter des Opfers aufgedeckt wird. Der Moderator sollte fragen: „Ihr habt euch entschieden, diesen Spieler zu lynchen. Möchte sich die Märtyrerin anstelle dieses Spielers opfern?“

Alternative: Die Märtyrerin wird jede Nacht aufgerufen, nachdem die Werwölfe ein Opfer ausgesucht haben, um sich anstelle des Gewählten töten zu lassen. Das eigentliche Opfer überlebt, und die Märtyrerin stirbt an dessen Stelle.



+3 PARANORMALER ERMITTLER

Einmal pro Spiel darf der Paranormale Ermittler in der Nacht auf einen Spieler zeigen und bekommt die Information, ob wenigstens einer der beiden Nachbarn des Ausgewählten oder der Ausgewählte selbst ein Werwolf ist.

-2 PAZIFISTIN

Die Pazifistin stimmt immer dafür, dass ein Spieler überlebt. Die Pazifistin ist eine gute Hilfe für die Werwölfe, da sie eine Stimme mehr für das Überleben der Spieler am Tag sichert und so die Werwölfe davor bewahren kann, getötet oder gelyncht zu werden.

Dieser Charakter wird zusammen mit dem Idioten zufällig in den Kartenstapel gemischt. Die Spieler sollten zu Spielbeginn nicht wissen, ob einer oder beide der Charaktere teilnehmen.

Alternative: Die Pazifistin darf weder eine Nominierung durchführen noch eine Nominierung bestätigen und muss zusätzlich immer gegen den Tod eines Spielers stimmen.

+3 PRIESTER

Einmal während des Spiels darf der Priester in der Nacht einen Spieler bestimmen, der durch die Heilige Macht geschützt ist. Der nächste Versuch, diesen Spieler zu töten, scheitert auf jeden Fall.

Alternative: Einmal pro Spiel darf der Priester den Charakter eines verstorbenen Spielers kennen lernen. Diese Fähigkeit wird nur in Spielen angewendet, in denen die verstorbenen Charaktere nicht bekannt gegeben werden und taucht somit eigentlich nur in der Variante „Keine Informationen“ auf.

+3 PRINZ

Nachdem die Spieler diesen Charakter zum Lynchen bestimmt haben, wird bekannt gegeben, dass er der Prinz ist und somit an diesem Tag nicht gelyncht wird. Das Dorf fällt trotzdem sofort in tiefen Schlaf, obwohl das Lynchen

gescheitert ist. An einem folgenden Tag kann der Prinz wie jeder andere Spieler ganz normal gelyncht werden.

+7 SEHERIN/SEHER (2)

Jede Nacht deutet die Seherin auf einen Spieler, und der Moderator zeigt ihr den „Daumen hoch“, wenn es sich um einen Dorfbewohner handelt, oder „Daumen runter“, wenn es ein Werwolf ist.

Es gibt zwei Karten der Seherin: Eine weibliche und eine männliche. In großen Partien kann man beide Karten gleichzeitig verwenden, indem man die Seherin und den Seher getrennt aufruft und so beiden erlaubt, Informationen zu einem Spieler zu erhalten. In dieser Anleitung ist oft nur von der Seherin die Rede. Gemeint sind aber immer beide Charaktere.

+4 SEHER-LEHRLING

Der Seher-Lehrling übernimmt das Amt der Seherin, wenn diese getötet wird.

Bis die Seherin getötet worden ist, hält der Seher-Lehrling seine Augen geschlossen, wenn nachts die Seherin aufgerufen wird. Erst in der Nacht nach dem Tod der alten Seherin übernimmt der Seher-Lehrling das Amt der Seherin und öffnet die Augen, sobald die Seherin aufgerufen wird. Wenn dem Seher-Lehrling zu diesem Zeitpunkt nicht bekannt sein sollte, dass die Seherin verstorben ist, muss der Moderator dem Spieler beim Aufrufen auf die Schulter klopfen.

Alternative: Zusätzlich zur Amtsübernahme nach dem Tod der Seherin zeigt der Seher-Lehrling auch schon vorher jede Nacht auf einen Mitspieler. Er erfährt aber vorerst nur dann, ob dieser ein Werwolf ist oder nicht, wenn er in einer weiteren Nacht ein zweites Mal auf denselben Spieler zeigt. Der Moderator muss ihn dafür zwar jede Nacht getrennt von der Seherin aufrufen und zusätzliche Notizen machen, es ermöglicht dem Seher-Lehrling aber, etwas zum Spiel beizutragen, ohne dass die Seherin dafür sterben muss.

+2 UNRUHESTIFTERIN

Einmal während des Spiels darf die Unruhestifterin in der Nacht dem Moderator anzeigen, dass es am nächsten Tag zwei Hinrichtungen geben wird. Jede Nacht sollte der Moderator die Unruhestifterin aufrufen: „Möchte die Unruhestifterin das Dorf ein wenig aufmischen?“ Wenn die Unruhestifterin das wirklich möchte, sollte der Moderator das Dorf nach der ersten Hinrichtung dazu auffordern, einen weiteren Spieler zu lynchen.

DIE WERWÖLFE

-6 GÜNSTLING

Für die normale Verwendung dieses Charakters benötigen Sie keine Karte. In der ersten Nacht bestimmen die Werwölfe einen Spieler, der zum Günstling der Werwölfe ernannt wird und auf die Seite der Werwölfe wechselt. Nachdem der Moderator dem gewählten Spieler auf die Schulter geklopft hat, öffnet dieser die Augen und sieht, wer die Werwölfe sind. In den folgenden Nächten wacht er aber nicht zusammen mit den Werwölfen auf. Die Seherin sieht den Günstling als Dorfbewohner. Wenn der Günstling einen anderen speziellen Charakter hat, bleibt dieser Charakter erhalten (somit ist es beispielsweise möglich, eine Seherin als Günstling zu haben, was aber sehr schlecht für die Dorfbewohner wäre).

Wenn Sie sowohl mit Werwölfen als auch mit Vampiren spielen, erhält jedes Team einen Günstling.

Alternative: Verteilen Sie diese Karte als regulären Charakter und zeigen Sie sowohl dem Günstling, wer die Werwölfe sind, als auch den Werwölfen, wer der Günstling ist. Die Verwendung der Karte verhindert, dass der Günstling einen doppelten Charakter bekommt.

In beiden Versionen ist der Günstling ein starker Charakter auf Seiten der Werwölfe. Er funktioniert am besten in einer Umgebung, in der der Moderator hinter den Spielern herumlaufen kann, um ihnen unbemerkt auf die Schulter klopfen zu können.

-6 WERWOLF (12)

Während der ersten Nacht lernen die Werwölfe die Identität der anderen Werwölfe kennen. In jeder folgenden Nacht müssen sich die Werwölfe gemeinsam auf ein Opfer einigen, das daraufhin getötet wird. Wenn sich die Werwölfe binnen einer Minute nicht auf ein Opfer einigen können, dürfen sie in dieser Nacht keinen Spieler töten. Die Werwölfe dürfen während der Nacht keinen anderen Werwolf als Opfer auswählen.

Werwölfe versuchen während des Tages ihren wahren Charakter zu verheimlichen.

-8 WOLFSJUNGES

Das Wolfsjunges gehört zu den Werwölfen und wacht in der Nacht zusammen mit diesen auf. Wenn das Wolfsjunges getötet wird, dürfen die Werwölfe in der kommenden Nacht zwei Opfer auswählen. Die Werwölfe dürfen sich zusammen mit dem Wolfsjunges darauf einigen, das Wolfsjunges zu opfern (alle Werwölfe und das Wolfsjunges müssen dabei zustimmen). Als Ausgleich für dieses Opfer dürfen die Werwölfe in der gleichen Nacht sofort nach der Opferung des Wolfsjunges noch zwei weitere Dorfbewohner auswählen, die ebenfalls sterben.

-3 ZAUBERMEISTERIN

Die Zaubermeisterin sucht jede Nacht die Seherin (der Moderator zeigt ihr „Daumen hoch“, wenn sie auf die Seherin zeigt). Die Werwölfe wissen nicht, wer die Zaubermeisterin ist, und auch die Zaubermeisterin weiß nichts über die Werwölfe. Die Seherin sieht die Zaubermeisterin als Dorfbewohner.

Alternative: Der Moderator zeigt der Zaubermeisterin in der ersten Nacht, wer die Werwölfe sind. Dies ist ein großer Vorteil für die Gruppe der Werwölfe.

WECHSELNDE GRUPPEN

Diese Charaktere besitzen entweder die Fähigkeiten von zwei Charakteren oder wechseln während des Spiels die Gruppen.

-2 DOPPELGÄNGERIN

Die Doppelgängerin wählt in der ersten Nacht einen Mitspieler aus. Wenn dieser in einer der folgenden Nächte getötet wird, übernimmt sie heimlich dessen Charakter. Bis das Ziel nachts getötet wurde und die Doppelgängerin eventuell einen „bösen“ Charakter erhält, befindet sich die Doppelgängerin auf der Seite der Dorfbewohner. Stirbt der gewählte Spieler am Tag, erhält die Doppelgängerin den entsprechenden neuen Charakter nicht! Der Moderator muss der Doppelgängerin genau zeigen, welchen neuen Charakter sie spielt. Die Doppelgängerin ist für die Seherin eine Dorfbewohnerin, bis sie eventuell zu einem Werwolf wird.

Alternative: Die Doppelgängerin wählt in der ersten Nacht einen Mitspieler und erhält sofort dessen Charakter (der eigentliche Spieler behält ebenfalls seinen zugelosten Charakter). Die Doppelgängerin muss jede Nacht gesondert auferufen werden, um dann ihre erhaltene Fähigkeit nutzen zu können (wenn sie keinen speziellen Charakter erhalten hat, sollte sie trotzdem vom Moderator auferufen werden, um die anderen Spieler im Unklaren zu lassen, wen die Doppelgängerin kopiert). Während diese Alternative sehr viel Spaß machen kann, kommt es gelegentlich zu sich sehr hinterhältig veränderten Spielbalancen, jenachdem, welchen Charakter die Doppelgängerin erhält.

LIEBESPAAR (2)

Es gibt keine Karten für das Liebespaar. Es wird von Amor in der ersten Nacht ausgesucht. Der Moderator weckt anschließend beide Liebenden, so dass sie sich gegenseitig sehen können. Wenn sie beide auf Seiten der Dorfbewohner sind, gewinnen sie zusammen mit dem Dorf. Wenn sie beide auf Seiten der Werwölfe sind, gewinnen sie zusammen mit den anderen Werwölfen. Wenn sie in gegnerischen Gruppen spielen, bilden sie nun ihre eigene Gruppe und gewinnen nur, wenn sie die letzten beiden lebenden Spieler sind.

Jeder der beiden Liebenden darf gleichzeitig noch jeden anderen Charakter haben.

-3 TRUNKENBOLD 3

Der Trunkenbold denkt während der beiden ersten Tage, er sei ein normaler Dorfbewohner, und weiß bis zur dritten Nacht nicht, wer er wirklich ist. Erst dann weckt ihn der Moderator und gibt ihm seinen wirklichen Charakter. Der Trunkenbold wird von der Seherin als sein wirklicher Charakter gesehen.

Während der Vorbereitung des Kartenstapels mischt der Moderator einen Werwolf, einen Dorfbewohner und nach Belieben eine gewisse Anzahl der teilnehmenden speziellen Charaktere in einem Stapel zusammen und zieht eine der Karten heraus, ohne sie den Spielern zu zeigen. Dies wird der Charakter des Trunkenboldes.

Alternative: Der Trunkenbold sieht seinen wahren Charakter während der ersten Nacht. Auch wenn er schon weiß, wer er ist, darf er seine spezielle Fähigkeit, sofern er eine besitzt, nicht nutzen und wacht in den beiden ersten Nächten nicht auf, wenn er aufgerufen wird. Wenn er beispielsweise ein Werwolf ist, weiß er das, öffnet aber nicht die Augen, wenn die Werwölfe in den ersten beiden Nächten aufgerufen werden. Wenn er die Seherin ist, lässt er in den beiden ersten Nächten die Augen geschlossen, wenn die Seherin aufgerufen wird.

-3 VERFLUCHTER

Der Verfluchte beginnt das Spiel zuerst auf der Seite der Dorfbewohner (und wird von der Seherin vorerst als Dorfbewohner gesehen). Wenn der Verfluchte von den Werwölfen angegriffen wird, stirbt er nicht, sondern wird in der kommenden Nacht ebenfalls ein Werwolf (und wird von nun an von der Seherin als Werwolf gesehen). Der Moderator ruft in jeder Nacht den Verfluchten gesondert auf (auch nachdem er ein Werwolf geworden ist, so dass die anderen Spieler im Unklaren darüber bleiben, ob und wer bereits gewählt wurde) und zeigt ihm den „Daumen hoch“, wenn er noch Dorfbewohner ist, und „Daumen runter“, wenn er zum Werwolf wurde. Sobald der Verfluchte ein Werwolf ist, öffnet er zusammen mit den anderen Werwölfen die Augen.

Wenn es eine Gruppe Vampire gibt, wird der Verfluchte ein Vampir, wenn er von diesen in der Nacht zuerst angegriffen wurde. Der Moderator zeigt dies an, indem er ihm seine Zähne als Überbiss zeigt.

ANDERE GRUPPEN

Die folgenden Charaktere spielen in anderen Gruppen als die Dorfbewohner und die Werwölfe.

-5 EINSAMER WOLF

Der Einsame Wolf gewinnt nur, wenn er der letzte Überlebende ist (oder ein Unentschieden mit dem letzten lebenden Dorfbewohner erreicht). Der Einsame Wolf wacht zusammen mit den anderen Werwölfen auf, um in der Nacht ein Opfer auszusuchen.

Es ist unterhaltsam, den Spielern mitzuteilen, dass es möglicherweise einen Einsamen Wolf im Spiel gibt, um dann zu entscheiden, ob er tatsächlich mit ausgeteilt wird.

+1 GERBER

Der Gerber gewinnt nur, wenn er bis zum Spielende umgebracht wird. Die Siegbedingungen für die anderen Gruppen bestehen weiterhin.

Diese Karte sollte wie der Idiot und die Pazifistin zufällig zum Stapel hinzugefügt werden.



+1 KULTFÜHRER

Der Kultführer wählt in jeder Nacht einen Spieler, der sich dem Kult anschließen muss. Der Kultführer gewinnt nur, wenn alle am Spielende lebenden Spieler (nicht notwendigerweise er selbst) Kultmitglieder sind. Die normalen Siegbedingungen für die anderen Spieler gelten weiterhin.

Der Moderator muss eine laufende Liste der Kultmitglieder führen.

Alternative: Wenn der Kultführer stirbt, wird das älteste noch lebende und von ihm gewählte Kultmitglied der neue Anführer des Kultes (der Moderator klopft diesem Spieler auf die Schulter, wenn er den Kultführer aufruft). Der neue Anführer wählt weiterhin neue Mitglieder aus, behält aber auch seinen ursprünglichen Charakter. Der neue Anführer wechselt auf die Seite des gestorbenen Kultführers und gewinnt nur, wenn alle noch lebenden Spieler bei Spielende Kultmitglieder sind.

0 STROLCH

Während der ersten Nacht wählt der Strolch zwei Spieler aus. Damit er das Spiel gewinnen kann, müssen diese beiden Spieler am Ende des Spiels tot sein, während der Strolch noch lebt. Die normalen Siegbedingungen für die anderen Spieler gelten weiterhin, so dass der Strolch den Dorfbewohnern helfen muss, um das Spiel gewinnen zu können.

Alternative: Der Strolch wählt vier Spieler. Das Spiel endet vorzeitig, wenn diese vier Spieler tot sind und der Strolch noch lebt. Der Strolch ist der einzige Sieger, während alle anderen Spieler verlieren (eventuell mit Ausnahme des Kultführers).

-8 VAMPIRE (6)

Die Vampire bilden eine dritte Hauptgruppe neben den Werwölfen und den Dorfbewohnern. Vampire wählen jede Nacht ein Opfer aus (zusätzlich zum Opfer der Werwölfe), das Opfer stirbt aber erst, nachdem eine Nominierung stattgefunden hat. Das Opfer der Vampire stirbt am helllichten Tag.

Vampire können nicht von Werwölfen getötet werden, wodurch sie etwas stärker als ihre pelzigen Gegenspieler sind.

Mit drei Hauptgruppen im Spiel müssen die Werwölfe bzw. die Vampire beide gegnerische Gruppen komplett auslöschen, um das Spiel zu gewinnen. Vampire sollten Sie nur in erfahrenen, großen Gruppen verwenden, indem Sie Werwölfe durch Vampire ersetzen (die Gesamtsumme an Werwölfen + Vampiren sollte der Anzahl an Werwölfen in einem normalen Spiel entsprechen). Alle speziellen Charaktere, die Werwölfe betreffen (Seherin, Paranormaler Ermittler etc.) betreffen ebenfalls Vampire, können aber nicht zwischen den beiden Gruppen unterscheiden.

ANDERE KARTEN

? BLANKOKARTE (3) ?

Sie können diese Karten nach Belieben verwenden, um neue Charaktere für das Spiel zu erschaffen.

Wenn Sie einen neuen Charakter erfinden, denken Sie in Ruhe darüber nach, wie er funktionieren wird, bevor Sie ihn ins Spiel hinzufügen. Sie können die leeren Karten auch dazu verwenden, bereits existierende Charaktere zu kopieren - normalerweise immer dann, wenn Sie diese für mehrere simultane Partien benötigen.

0 MODERATOR

Die Karte des Moderators wird verwendet, um einen zufälligen Moderator zu bestimmen.

Für erfahrene Gruppen kann diese Karte in den Stapel aller für das Spiel verwendeter Charakterkarten gemischt werden. Nachdem alle Karten verteilt wurden, beginnt die erste Nacht, und alle Spieler schließen die Augen. Der Spieler mit der Moderatorkarte fängt dann an, das Spiel zu leiten.

+1 SCHUTZ-AMULETT

Schauen Sie bitte im Abschnitt *Regelvarianten* unter „Das Schutz-Amulett“ nach.

GESCHICHTLICHER HINTERGRUND

Werwölfe hat sich aus etwas entwickelt, das einstmals ein vermeintlich traditionelles, russisches Volksspiel war und mittlerweile zu einem weltweit gespielten Partyspiel wurde. In den 1980ern bestimmte die „Mafia“ das Thema, in den 1990ern wurden sie durch Werwölfe und Dorfbewohner abgelöst. Während verschiedene Personen das Recht in Anspruch genommen haben, für eine entscheidende Weiterentwicklung in der Geschichte des Spielsystems gesorgt zu haben, geschah die wahre Entwicklung durch Spieler, die unterschiedliche Themen, Charaktere und Szenarien ausprobierten und das behielten, was funktionierte, während anderes in Vergessenheit geriet. *Werwölfe* versucht nun, die besten dieser Ideen in einer Schachtel zu versammeln, um das Spiel einem größtmöglichen Publikum zugänglich zu machen. Es ist aber nahezu sicher, dass sich das Spiel auch weiterhin entwickeln wird.

IMPRESSUM

Autor: Ted Alspach

Illustrationen: Sanjana Baijanath
(www.sanjanasart.com)

Übersetzung: Henning Kröpke

Satz und Layout der deutschen Ausgabe:
Hans-Georg Schneider, Christian Hanisch

Spieltester: Dakota Alspach (Playtester Negative 1), Gage Alspach (Playtester Zero), Sterling Babcock, Devin Batutis, Mike Chase, George Clark, Brett Cooper, Mike Cross, Charles De Mar, Hank Drew, David Fair, Randy Farmer, Johnny Gasparini, Greg Jones, Joanne Greenwald, Brett Hardin, Thomas Holenstein, Monique Junot, Bruce Keeney, Stephanie Kelleher, Jeremiah Lee, Josh Lubliner, Nick Lynn, Lane Meyer, Charles Neal, John Nienart, Aliza Panitz, David Ranney, Steve Samson, Ricky Smith, Roy Stalin, Beth Truss, Julien Van Reeth, Karen Woodmansee, John Yeager, Maria Zolotova.

Pegasus Spiele dankt Birgitt Anton.

Pegasus Spiele GmbH
Straßheimer Straße 2, 61169 Friedberg
unter der Lizenz von Bézier Games und
Ted Alspach. © 2009 Pegasus Spiele GmbH. Alle
Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

bézier games

