

# WERWÖLFE VAMPIRNACHT

Ein kommunikatives Gruppenspiel  
für 6-24 Spieler ab 10 Jahren



## ANLEITUNG

# Spielidee

Es wird Nacht und die Dorfbewohner legen sich schlafen. Doch unter ihnen gibt es Vampire, die jede Nacht 1 Dorfbewohner beißen. Können die Dorfbewohner herausfinden, wer die Vampire sind, und sich von deren Bedrohung befreien?

## Inhalt

### 26 Charakterkarten, davon:

#### ► Charaktere, die für das Dorf spielen:

- 6 Dorfbewohner
- 6 Dorfbewohnerinnen
- 1 Seher
- 1 Priester
- 1 Koch
- 1 Schmiedin
- 1 Schlaflose
- 1 Vampirjägerin
- 1 Ermittlerin

#### ► Charaktere, die für das Vampir-Team spielen:

- 6 Vampire

#### ► Charaktere, deren Zugehörigkeit unklar ist:

- 1 Trunkenbold

### 1 Übersichtskarte

### 1 Notizblock

Charakter-  
name



Fähigkeit

Die Charaktere sind unterschiedlich stark, was durch unterschiedliche **Charakterwerte** angezeigt wird. In der folgenden Tabelle und auf der Übersichtskarte sind alle Charakterwerte zusammengefasst. **Positive Zahlen** bedeuten, dass der Charakter das Dorf stärkt, **negative Zahlen** stehen für Charaktere, die das Vampir-Team stärken.

***Hinweis:** Der Trunkenbold kennt zu Spielbeginn seine wahre Rolle nicht. Für welches Team er spielt, erfährt er erst in der zweiten Nachtphase.*

## Übersicht der Charakterwerte

Dorfbewohner*in	+1	Schmiedin	+2
Ermittlerin	+3	Seher	+7
Koch	+4	Trunkenbold	-2
Priester	+3	Vampirjägerin	+3
Schlaflose	+3	Vampir	-6

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice)  
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.  
Dein Pegasus Spiele Team

**Hinweis:** In dieser Anleitung verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

## Spielvorbereitung

Setzt euch um einen Tisch herum, so dass jeder Spieler jeden anderen Spieler gut sehen kann. Alternativ könnt ihr euch auch in einem Sitzkreis zusammenfinden und auf einen Tisch verzichten.

Bei **Werwölfe Vampirnacht** muss 1 Spieler die Rolle des Spielers übernehmen. Der Spielleiter hat die Aufgabe, die Partie zu leiten und dafür zu sorgen, dass die teilnehmenden Charaktere ihre Fähigkeiten im Geheimen ausführen können.

Bestimmt vor dem Spiel, wer die Rolle des Spielers übernimmt.

Der Spielleiter nimmt alle Charakterkarten sowie die Übersichtskarte und wählt pro Mitspieler 1 Rolle aus, die am Spiel teilnehmen soll.

*Hinweis: Spielt der Trunkenbold mit, muss 1 Rolle mehr ausgewählt werden.*

### Hinweise für die Zusammenstellung der Charaktere

Damit in einer Partie **Werwölfe Vampirnacht** beide Teams mit möglichst gleichen Chancen ins Spiel gehen, sollte der Spielleiter folgende Hinweise beachten:

- Die Summe der Charakterwerte sollte nah bei 0 sein.
- **In jeder Partie** sollten einige *Vampire*, einige *Dorfbewohner\*innen* und der *Seher* mitspielen.
- Wenn mehr als 8 Spieler mitmachen, können neben den oben genannten Charakteren auch weitere hinzugekommen werden.

- Der *Priester* sollte nur dann mitspielen, wenn mindestens eine der folgenden Rollen mitspielt: *Schmiedin*, *Vampirjägerin*.
- Der *Trunkenbold* sollte erst dann mitspielen, wenn ihr bereits einige Partien *Werwölfe Vampirnacht* gespielt habt.

### Beispiel für eine mögliche Zusammenstellung bei 11 Spielern:

- 3 *Vampire* – Summe der Charakterwerte: **-18**
- 2 *Dorfbewohner* – Summe der Charakterwerte: **+2**
- 2 *Dorfbewohnerin* – Summe der Charakterwerte: **+2**
- 1 *Seher* – Charakterwert: **+7**
- 1 *Ermittlerin* – Charakterwert: **+3**
- 1 *Koch* – Charakterwert: **+4**
- 1 *Vampirjägerin* – Charakterwert: **+3**

**Summe aller Charakterwerte: +3**

**Hinweis:** Kennt ihr euch gut und habt *Werwölfe Vampirnacht* bereits mehrfach gespielt, sollte die Summe der Charakterwerte bei **-1 bis -3** liegen – spielen viele von euch das erste Mal *Werwölfe Vampirnacht* oder kennen sich nicht, sollte die Summe der Charakterwerte **+1 bis +3** betragen.

Der Spielleiter mischt die gewählten Charakterkarten und gibt verdeckt an jeden Spieler 1 Karte. Diese Karte dürfen sich die Spieler im Geheimen ansehen, dürfen sie aber keinesfalls anderen Spielern zeigen. Anschließend legen die Spieler die Karte verdeckt vor sich auf den Tisch oder den Boden.

## Spielziel

Bei *Werwölfe Vampirnacht* tritt das Vampir-Team gegen das Dorf an. Abwechselnd wird je 1 Nachtphase und 1 Tagphase gespielt, bis ein Team gewinnt.

Die *Vampire* dürfen jede Nacht 1 lebende Person beißen, die am ENDE der nächsten Tagphase aus dem Spiel ausscheidet.

Leben nur noch *Vampire*, gewinnt das Vampir-Team.

Alle lebenden Spieler - auch die *Vampire* - dürfen in jeder Tagphase 1 Spieler durch Mehrheitsentscheid lynchen.

Dieser Spieler scheidet ebenfalls aus dem Spiel aus. Stirbt der letzte *Vampir*, gewinnen alle Spieler des Dorfes.

## Spielablauf

Bei *Werwölfe Vampirnacht* wechseln sich Nachtphasen und Tagphasen ab. Die Partie beginnt mit einer Nachtphase. Anschließend folgt eine Tagphase, dann wieder eine Nachtphase und so weiter, bis ein Team gewinnt. In der Nachtphase müssen alle Spieler ihre Augen schließen. Anschließend ruft der Spielleiter nach und nach verschiedene Rollen auf, die ihre Augen öffnen und gegebenenfalls ihre Spezialfähigkeit nutzen dürfen. Der Spielleiter teilt diesen Spielern mit, wann sie ihre Augen wieder schließen müssen.

# Nachtphase: Die erste Nacht

Der Spielleiter sagt laut:

*“Es war ein langer Tag und ihr werdet müde – schließt eure Augen.”*

Nachdem **alle** Spieler ihre Augen geschlossen haben, beginnt der Spielleiter, nacheinander die teilnehmenden Rollen (in der genannten Reihenfolge) aufzurufen. Sollte die entsprechende Rolle nicht mitspielen, überspringt der Spielleiter den jeweiligen Absatz.

**Hinweis:** Spielt der *Trunkenbold* mit, bleibt 1 Charakterkarte übrig. Der Spielleiter schaut sich diese nun an. Ist sie eine der nachfolgenden Rollen, ruft der Spielleiter diese Rolle dennoch auf und tut so, als wäre sie bereits dabei. Ab der zweiten Nacht spielt diese Rolle dann wirklich mit (s.u.).



## 1. Priester

Der Spielleiter sagt laut:

*“Priester, wache auf. Öffne deine Augen. Entscheide, ob du einen anderen Spieler segnen möchtest.”*

Der Spielleiter notiert sich den Namen des Spielers, der den *Priester* spielt.

Der *Priester* darf sich in der gesamten Partie einmal entscheiden, 1 anderen Spieler zu segnen. Entschaidet er sich nun dafür, zeigt er auf 1 Spieler.

Dieser Spieler kann ab sofort nachts nicht mehr getötet werden. Sämtliche Effekte, die ihn töten würden (Vampirbiss, Vampirjägerin, Schwert der Schmiedin), werden ignoriert. Die Segnung wirkt für das restliche Spiel.

Der Spielleiter sagt laut:

*“Der Priester hat sich entschieden. Schlafe wieder ein und schließe die Augen.“*



## 2. Vampire

Der Spielleiter sagt laut:

*“Vampire, wacht auf. Öffnet eure Augen und schaut euch an. Wählt gemeinsam 1 Spieler aus, den ihr beißen möchtet.“*

Der Spielleiter notiert sich auf dem Notizblock die Namen der Spieler, die einen *Vampir* spielen.

Die *Vampire* müssen sich nun einigen und auf 1 Spieler zeigen, den sie in dieser Nacht beißen möchten. Dieser Spieler stirbt am Ende der nächsten Tagphase und erfährt nicht, dass er gebissen wurde. Der Spielleiter notiert sich den Namen dieses Spielers.

Können sich die *Vampire* auf keinen Spieler einigen, weist der Spielleiter sie darauf hin, dass ihre Wahl einstimmig sein muss. Können sie sich nach einer Weile auch dann nicht einig werden, beißen die *Vampire* in dieser Nacht keinen Spieler.

Der Spielleiter sagt laut:

***“Die Vampire haben ein Opfer gewählt. Schlaft wieder ein und schließt die Augen.”***

Dies sagt der Spielleiter auch dann, wenn die Vampire sich auf kein Opfer einigen konnten.



### 3. Seher

Der Spielleiter sagt laut:

***“Seher, wache auf. Öffne deine Augen. Zeige auf 1 Mitspieler. Ich teile dir mit, ob dieser Mitspieler ein Vampir ist oder nicht.”***

Der Spielleiter notiert sich den Namen des Spielers, der den Seher spielt.

Zeigt der Seher auf einen Vampir, hebt der Spielleiter den Daumen und macht anschließend zur Verdeutlichung eine Vampirgrimasse. Zeigt der Seher nicht auf einen Vampir, senkt der Spielleiter den Daumen und schüttelt den Kopf.

Der Spielleiter sagt laut:

***“Der Seher hat einen Mitspieler überprüft. Schlafe wieder ein und schließe die Augen.”***

## Ermittlerin



Du darfst einmal im Spiel nachts 3 nebeneinandersitzende Spieler überprüfen und erfährst, ob unter ihnen mindestens 1 Vampir ist.

## 4. Ermittlerin

Der Spielleiter sagt laut:

*“Ermittlerin, wache auf. Öffne deine Augen. Entscheide, ob du gegen 3 nebeneinandersitzende Spieler ermitteln möchtest.”*

Der Spielleiter notiert sich den Namen des Spielers, der die Ermittlerin spielt.

Die Ermittlerin darf sich in der gesamten Partie einmal entscheiden,

zu ermitteln. Entscheidet sie sich nun dafür, zeigt sie auf 3 nebeneinandersitzende Spieler. Die Ermittlerin darf nicht unter diesen 3 Spielern sein.

Ist unter diesen 3 Spielern mindestens ein *Vampir*, hebt der Spielleiter den Daumen und macht anschließend zur Verdeutlichung eine Vampirgrimasse. Ist unter diesen 3 Spielern kein *Vampir*, senkt der Spielleiter den Daumen und schüttelt den Kopf.

Der Spielleiter teilt der Ermittlerin nicht mit, wie viele *Vampire* sich unter den 3 Personen befinden.

Der Spielleiter sagt laut:

*“Die Ermittlerin hat sich entschieden. Schlafe wieder ein und schließe die Augen.”*

## Vampirjägerin



Du darfst jede Nacht 1 Spieler jagen. Dieser stirbt zu Beginn der nächsten Tagphase. Ist es kein Vampir, verlierst du diese Fähigkeit.

## 5. Vampirjägerin

Der Spielleiter sagt laut:

*“Vampirjägerin, wache auf. Öffne deine Augen. Entschiede, ob du heute Nacht jagen möchtest.”*

Der Spielleiter notiert sich den Namen des Spielers, der die *Vampirjägerin* spielt.

Die *Vampirjägerin* darf sich in jeder Nacht entscheiden, zu jagen.

Entscheidet sie sich nun dafür, zeigt sie auf 1 anderen Spieler. Dieser Spieler stirbt zu Beginn der nächsten Tagphase.

Wichtig: Tötet die *Vampirjägerin* einen Spieler, der kein *Vampir* ist, verliert die *Vampirjägerin* für die restliche Partie ihre Fähigkeit. In diesem Fall wird sie ab der folgenden Nacht (s.u.) nicht mehr vom Spielleiter aufgerufen.

Der Spielleiter sagt laut:

*“Die Vampirjägerin hat sich entschieden. Schlafe wieder ein und schließe die Augen.”*

## Schmiedin



Schmiede einmal nachts ein Schwert  
und gib es 1 anderen Person.

## 6. Schmiedin

Der Spielleiter sagt laut:

*“Schmiedin, wache auf. Öffne deine Augen. Möchtest du ein Schwert schmieden und einer anderen Person geben?”*

Der Spielleiter notiert sich den Namen des Spielers, der die Schmiedin spielt.

Die Schmiedin darf sich in der gesamten Partie einmal entscheiden, ein Schwert für einen anderen Spieler zu schmieden. Entschieden sie sich nun dafür, zeigt sie auf 1 anderen Spieler.

Der Spielleiter sagt laut:

*“Die Schmiedin hat sich entschieden. Schlafe wieder ein und schließe die Augen.”*

## Schwert der Schmiedin

Wenn das Schwert geschmiedet wurde, geht der Spielleiter (nachdem die Schmiedin ihre Augen geschlossen hat) im Kreis um die Spieler herum und berührt den Spieler, für den das Schwert geschmiedet wurde, an der Schulter.

Der Spielleiter sagt:

*“Ein Schwert wurde geschmiedet. Ich habe einen Spieler an der Schulter berührt. Wache auf. Öffne deine Augen und zeige auf einen anderen Spieler, den du mit dem Schwert töten möchtest.”*

Der Spieler, für den das Schwert geschmiedet wurde, muss mit dem Finger auf einen anderen Spieler zeigen. Dieser Spieler stirbt zu Beginn der nächsten Tagphase.

Der Spielleiter notiert sich den Namen der Person, die mit dem Schwert getötet wurde.

Das Schwert zerbricht anschließend und hat keine weitere Funktion.

Der Spielleiter sagt:

*“Das Schwert hat seine Funktion erfüllt und zerbricht. Schlafe wieder ein und schließe deine Augen.“*



Du kannst durch den Biss der Vampire nicht getötet werden.

## 7. Koch

Der Spielleiter sagt laut:

*“Koch, wache auf. Öffne deine Augen.“*

Der Spielleiter notiert sich den Namen des Spielers, der den *Koch* spielt.

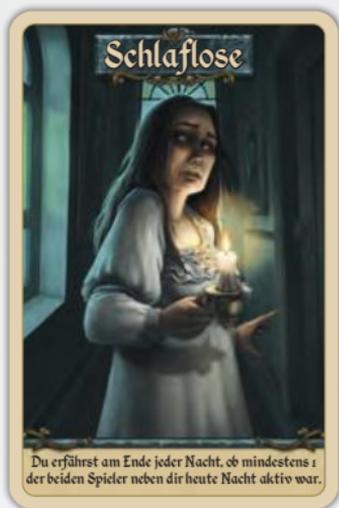
Wurde der *Koch* in dieser oder wird er in einer der folgenden Nächte (s.u.) von den *Vampiren* gebissen, stirbt er nicht am Ende der näch-

sten Tagphase. (Der viele Knoblauch in seinen Gerichten hat ihn immun gegen Vampirbisse gemacht.)

Der Spielleiter gibt nicht bekannt, ob die *Vampire* den *Koch* gebissen haben.

Der Spielleiter sagt laut:

*“Koch, schlafe wieder ein und schließe die Augen.”*



### s. Schlaflose

Der Spielleiter sagt laut:

*“Schlaflose, wache auf. Öffne deine Augen. Ich zeige dir, ob einer der beiden Spieler neben dir heute Nacht aktiv war.”*

Der Spielleiter notiert sich den Namen des Spielers, der die *Schlaflose* spielt.

Anschließend prüft er auf seinem Notizblock, ob mindestens 1 Spieler

neben der *Schlaflosen* heute Nacht aktiv war.

*Vampire* und *Seher* sind jede Nacht aktiv. Folgende weitere Spieler waren ggf. aktiv:

*Ermittlerin* (wenn sie ermittelt hat),

*Vampirjägerin* (wenn sie jagen war),

*Schmiedin* (wenn sie das Schwert geschmiedet hat),

*Priester* (wenn er einen Spieler gesegnet hat),

sowie der Spieler, der das Schwert erhalten und eingesetzt hat.

War mindestens 1 Spieler heute Nacht aktiv, hebt der Spielleiter den Daumen und nickt. Waren beide Spieler heute Nacht inaktiv, senkt der Spielleiter den Daumen und schüttelt den Kopf.

Die Schlaflose erhält diese Information jede Nacht.

Der Spielleiter sagt laut:

***“Schlaflose, schlafe wieder ein und schließe die Augen.”***

Nachdem der Spielleiter alle teilnehmenden Charaktere (außer den *Trunkenbold* und die *Dorfbewohner*) aufgerufen und sich deren Namen aufgeschrieben hat, wird es Tag.



## Tagphase: Der erste Tag

Der Spielleiter sagt laut:

*“Es war eine lange Nacht und Vampire sind durch die Straßen gezogen. Wacht alle auf und öffnet eure Augen.“*

War die *Vampirjägerin* jagen, gibt der Spielleiter bekannt, welcher Spieler gejagt wurde. Dieser Spieler stirbt, scheidet aus dem Spiel aus und muss seine Charakterkarte umdrehen und zeigen.

**Wichtig:** Hat die *Vampirjägerin* den gesegneten Spieler ausgewählt, gibt der Spielleiter nicht bekannt, welcher Spieler gejagt wurde. In diesem Fall ignoriert er die Jagd und erwähnt sie nicht. Die *Vampirjägerin* behält ihre Fähigkeit.

Wurde das Schwert geschmiedet und eingesetzt, gibt der Spielleiter anschließend bekannt, welcher Spieler durch das Schwert getötet wurde. Dieser Spieler scheidet aus dem Spiel aus und muss seine Charakterkarte umdrehen und zeigen.

Der Spielleiter verkündet nicht, welcher Spieler von den *Vampiren* gebissen wurde.

Alle getöteten Spieler müssen den Tisch bzw. Sitzkreis nun verlassen.

Alle lebenden Spieler (auch die lebenden *Vampire*) dürfen nun gemeinsam beraten und diskutieren, wer die *Vampire* sind.

Gab es auffällige Geräusche? Sind Spieler auffällig ruhig oder nervös?

Die *Vampire* versuchen, von sich abzulenken und andere Spieler zu beschuldigen. Oder sie tauchen in der Masse unter und halten sich bedeckt.

Dabei können sie möglicherweise kooperieren, sollten aber aufpassen, dass ihnen die restlichen Spieler nicht auf die Schliche kommen.

## Der Galgen

Nach einer Weile dürfen alle Lebenden (auch die lebenden *Vampire*) 1 Spieler für den Galgen nominieren.

Um jemanden zu nominieren, zeigt man auf diesen Spieler und sagt: *“Ich nominiere Peter“*.

Wenn ein anderer Spieler diese Nominierung bestätigt, indem er ebenfalls Peter nominiert, hat der Betroffene die Möglichkeit, sich mit einer kurzen Rede zu verteidigen. Anschließend stimmen alle Lebenden offen ab, ob der nominierte Spieler gelyncht wird.

Der Spielleiter sagt:

*“Ich zähle 1, 2, 3 und bei 3 haltet ihr alle entweder euren Daumen hoch, wenn der Spieler gelyncht werden soll, oder euren Daumen runter, wenn ihr meint, dass der Spieler kein Vampir ist.“*

Halten mehr Spieler ihren Daumen hoch als nach unten, wird der nominierte Spieler gelyncht.

Dieser Spieler stirbt, scheidet aus dem Spiel aus und muss seine Charakterkarte umdrehen und zeigen.

Wird der Spieler nicht gelyncht, kann er in der laufenden Tagphase nicht mehr nominiert werden. Die Lebenden diskutieren weiter und können eine weitere Person nominieren, bis 1 Spieler schließlich gelyncht wird (oder kein weiterer Spieler nominiert wird).

## Ende der Tagphase

Sobald ein Spieler gelyncht wurde oder falls kein weiterer Spieler nominiert wird, endet die Tagphase. Jetzt gibt der Spielleiter bekannt, welcher Spieler vergangene Nacht von den *Vampiren* gebissen wurde (falls dieser Spieler noch lebt). Dieser Spieler stirbt und scheidet aus dem Spiel aus. Er muss seine Charakterkarte umdrehen und zeigen.

**Wichtig:** Wurde der gesegnete Spieler oder der *Koch* gebissen, gibt der Spielleiter bekannt, dass durch den Vampirbiss niemand stirbt.

## Der weitere Spielverlauf

Es folgt die nächste Nacht und alle noch lebenden Spieler müssen erneut ihre Augen schließen. Der Spielleiter ruft zunächst den *Trunkenbold* auf (falls dieser mitspielt und noch lebt). Er sagt:

*“Trunkenbold, wache auf. Öffne deine Augen. Du kannst dich an deine wahre Rolle erinnern.“*

Der Spielleiter zeigt dem *Trunkenbold* die übriggebliebene Karte. Der *Trunkenbold* spielt ab sofort diese Rolle. Sollte es ein *Vampir* sein, öffnet er also gleich zusammen mit den anderen *Vampiren* die Augen. Sollte es eine der anderen Rollen sein, öffnet er die Augen, wenn diese Rolle aufgerufen wird.

Der Spielleiter notiert sich den Namen und die neue Rolle dieses Spielers.

Ist der *Trunkenbold* nun ein *Vampir*, gewinnt er mit dem Vampirteam. In allen anderen Fällen gewinnt er zusammen mit dem Dorf. Dies ist auch dann der Fall, wenn er am ersten Tag gestorben ist.

Stirbt der *Trunkenbold* am ersten Tag, gibt der Spielleiter nicht die Rolle bekannt, die der *Trunkenbold* ab der zweiten Nacht gespielt hätte.

Der Spielleiter sagt laut:

***“Der Trunkenbold kann sich an seine eigentliche Rolle erinnern. Schlafe wieder ein und schließe die Augen.”***

Anschließend ruft der Spielleiter erneut die *Vampire*, den *Seher*, die *Ermittlerin*, die *Vampirjägerin*, die *Schmiedin*, den *Priester* und schließlich die *Schlaflose* auf.

Da Tote den Tisch bzw. den Sitzkreis verlassen müssen, haben diese für die *Ermittlerin* bzw. die *Schlaflose* keine Relevanz. Die *Ermittlerin* zeigt also stets auf 3 nebeneinandersitzende, lebende Personen – die *Schlaflose* erfährt stets, ob die beiden lebenden Spieler neben ihr in der Nacht aktiv waren.

Charaktere, die bereits gestorben sind, werden nicht mehr aufgerufen. Gleiches gilt, wenn die *Vampirjägerin* ihre Fähigkeit verloren hat oder die *Schmiedin* bereits das Schwert geschmiedet hat.

Alle anderen Rollen werden auch dann aufgerufen, wenn sie ihre Fähigkeit bereits eingesetzt haben.

Fortan wechseln sich nun Tag- und Nachtphasen ab. Tagsüber gibt der Spielleiter zunächst die Toten (*Vampirjägerin* und Schwert der *Schmiedin*) bekannt, anschließend dürfen die Lebenden miteinander diskutieren und Spieler für den Galgen nominieren. Am Ende jeder Tagphase gibt der Spielleiter den Spieler bekannt, der gebissen wurde. Nachts werden die noch lebenden, oben genannten Charaktere aufgerufen.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald der letzte *Vampir* stirbt.

In diesem Fall haben alle Spieler gewonnen, die zum Dorf gehören – auch die bereits verstorbenen.

Schaffen es die *Vampire* jedoch, dass alle Spieler des Dorfes verstorben sind, gewinnen sie – auch die bereits verstorbenen.



## Tipps für den Spielleiter

Um das Spiel optimal zu leiten, sollte der Spielleiter im Idealfall bereits einige Partien gespielt haben.

Darüber hinaus fassen wir hier einige Tipps zusammen, die einen reibungslosen Ablauf gewährleisten.

### Verhalten des Spielleiters in den Nachtphasen

Generell sollte der Spielleiter in den Nachtphasen darauf achten, Spieler nicht direkt anzusprechen, sondern in verschiedene Richtungen der teilnehmenden Spieler zu sprechen.

Hat die *Schmiedin* 1 Spieler ausgewählt, sollte der Spielleiter an allen Spielern vorbeigehen und nur den betroffenen Spieler an der Schulter berühren.

Der Spielleiter sollte geschlechtsspezifische Pronomen wie „er“ und „sie“ oder „sein“ und „ihr“ vermeiden (außer bei den Namen der Charaktere). Dies kann ansonsten ungewollt Informationen an die Gruppe weitergeben.

### Das Spiel in Schwung halten

Spielen viele Spieler das erste Mal *Werwölfe Vampirnacht*, kann die Partie länger dauern als mit erfahrenen Spielern. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass das Spiel voranschreitet, und die Spieler ermutigen, sich aktiv zu beteiligen. Einige Gruppen können sehr schweigsam sein. In diesem Fall sollte der Spielleiter das Dorf zu Nominierungen ermutigen.

Wenn die lebenden Spieler in einer hitzigen Diskussion stecken, sollte der Spielleiter sie weiter diskutieren lassen, auch wenn der Tag dadurch etwas länger wird als gewohnt.

## Alle Charaktere im Überblick (alphabetisch)



### Dorfbewohner\*in (Charakterwert: +1)

Die Aufgabe der *Dorfbewohner* ist es, die *Vampire* zu finden und zu lynchen.



### Ermittlerin (Charakterwert: +3)

Die *Ermittlerin* darf einmal im Spiel in der *Nachtphase* 3 nebeneinandersitzende, lebende Spieler auswählen, aber nie sich selbst. Sie erfährt, ob sich unter diesen 3 Spielern mindestens 1 *Vampir* befindet. In diesem Fall hebt der Spielleiter den Daumen und macht zur Verdeutlichung eine *Vampirgrimasse*. Ist keiner der 3 Spieler ein *Vampir*, senkt der Spielleiter den Daumen und schüttelt den Kopf.



### Koch (Charakterwert: +4)

Der *Koch* stirbt nicht am Ende der *Tagphase*, wenn er von den *Vampiren* gebissen wurde. Der Spielleiter gibt in diesem Fall lediglich bekannt, dass kein Spieler durch den *Vampirbiss* stirbt. Er gibt nicht bekannt, wer der *Koch* ist.



### **Priester (Charakterwert: +3)**

Der *Priester* darf einmal im Spiel in der **Nachtphase** 1 anderen Spieler segnen. Dieser Spieler stirbt ab sofort nicht mehr, wenn er von den *Vampiren* gebissen wird. Er stirbt auch nicht, wenn die *Vampirjägerin* ihn auswählt oder wenn er vom Schwert der *Schmiedin* getötet würde.



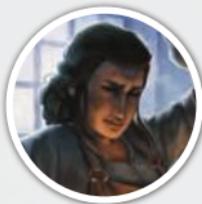
### **Schlaflose (Charakterwert: +3)**

Die *Schlaflose* erfährt in **jeder Nachtphase**, ob mindestens 1 der beiden lebenden Spieler neben ihr in der Nacht aktiv war.

*Vampire* und *Seher* sind jede Nacht aktiv. Folgende weitere Spieler waren ggf. aktiv:

*Ermittlerin* (wenn sie ermittelt hat), *Vampirjägerin* (wenn sie jagen war), *Schmiedin* (wenn sie das Schwert geschmiedet hat), *Priester* (wenn er einen Spieler gesegnet hat) sowie der Spieler, der das Schwert erhalten und eingesetzt hat.

Sie erfährt nicht, welcher der beiden Spieler aktiv war und auch nicht, ob 1 oder beide Spieler aktiv waren.



### **Schmiedin (Charakterwert: +2)**

Die *Schmiedin* darf einmal im Spiel in der **Nachtphase** das Schwert schmieden. Tut sie dies, muss sie auf 1 anderen Spieler zeigen, der das Schwert erhält.

Dieser Spieler wird vom Spielleiter an der Schulter berührt (nachdem die *Schmiedin* die Augen geschlossen hat) und muss sofort auf 1 anderen Spieler zeigen, der zu Beginn der nächsten Tagphase stirbt.



### **Seher (Charakterwert: +7)**

Der *Seher* zeigt in jeder **Nachtphase** auf 1 Spieler. Ist dieser Spieler ein *Vampir*, hebt der Spielleiter den Daumen und macht zur Verdeutlichung eine Vampirgrimasse. Ist dieser Spieler kein *Vampir*, senkt der Spielleiter den Daumen und schüttelt den Kopf.

Zeigt der *Seher* in der ersten Nacht auf den *Trunkenbold*, senkt der Spielleiter den Daumen und schüttelt den Kopf. Ob der *Trunkenbold* zu Beginn der zweiten Nachtphase ein *Vampir* werden wird, spielt zu diesem Augenblick keine Rolle.



## **Trunkenbold (Charakterwert: -2)**

Der *Trunkenbold* kennt zu Spielbeginn seine eigentliche Rolle nicht.

Der Spielleiter zeigt dem *Trunkenbold* zu Beginn der zweiten Nachtphase seine richtige Rolle. Der *Trunkenbold* spielt ab sofort mit dieser Rolle weiter.

Ist er nun ein *Vampir*, gewinnt er zusammen mit dem *Vampir-Team*. In allen anderen Fällen gewinnt er mit dem Dorf. Dies trifft auch dann zu, wenn der *Trunkenbold* am ersten Tag stirbt – unabhängig davon, welche Rolle er in der zweiten Nacht erhalten hätte.

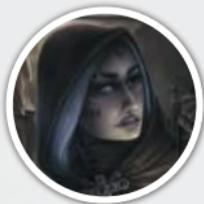
Stirbt der *Trunkenbold* am ersten Tag, gibt der Spielleiter nicht die Rolle bekannt, die der *Trunkenbold* ab der zweiten Nacht gespielt hätte.



## **Vampir (Charakterwert: -6)**

Während der ersten Nachtphase lernen die *Vampire* die Identität der anderen *Vampire* kennen. In jeder Nacht wählen sie gemeinsam 1 Spieler aus, den sie beißen. Dieser Spieler erfährt nicht, dass er gebissen wurde, und stirbt am Ende der nächsten Tagphase.

Die *Vampire* versuchen während der Tagphasen, ihre wahre Identität zu verbergen.



## Vampirjägerin (Charakterwert: +3)

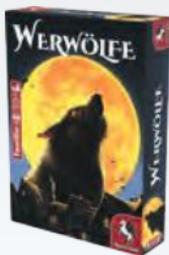
Die *Vampirjägerin* darf in jeder Nachtphase jagen gehen. Möchte sie dies tun, zeigt sie auf 1 andere Person. Diese Person stirbt zu Beginn der nächsten Tagphase.

Tötet die *Vampirjägerin* eine Person, die kein *Vampir* ist, verliert die *Vampirjägerin* für den Rest des Spiels ihre Fähigkeit und wird in den Nachtphasen nicht mehr aufgerufen.

*Werwölfe Vampirnacht* mit *Werwölfe* kombinieren

*Werwölfe Vampirnacht* könnt ihr zusammen mit *Werwölfe* spielen. Folgende Details gilt es zu beachten:

- ▶ Alle Rollen, die sich auf *Werwölfe* bzw. *Vampire* beziehen, beziehe sich auch auf die jeweils andere Rolle.
- ▶ Spielt in kleinen Gruppen (bis ca. 24 Personen) entweder mit den *Werwölfen* ODER mit den *Vampiren*.
- ▶ In großen Gruppen (ab ca. 25 Personen) könnt ihr sowohl mit *Vampiren* als auch mit *Werwölfen* spielen. In diesem Fall spielen alle 3 Fraktionen (*Vampire*, *Werwölfe*, *Dorf*) gegeneinander. Jede der 3 Fraktionen gewinnt, wenn nur noch Spieler ihrer Fraktion leben.



## Details zu einzelnen Rollen



### Amor

Verliebt Amor einen *Werwolf* mit einem *Vampir*, einen *Werwolf* mit einem Spieler des Dorfes oder einen *Vampir* mit einem Spieler des Dorfes, gewinnen die beiden Verliebten nur dann, wenn sie am Ende des Spiels die einzigen Überlebenden sind.



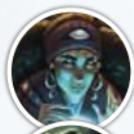
### Heiler

Wählt der *Heiler* 1 Spieler, der von den *Vampiren* gebissen wurde, stirbt dieser Spieler nicht am Ende der nächsten Tagphase.



### Hexe

Die *Hexe* erfährt jede Nacht sowohl das Opfer der *Werwölfe* als auch, wen die *Vampire* gebissen haben. Nutzt die *Hexe* ihren Heiltrank für einen Spieler, der von den *Vampiren* gebissen wurde, stirbt dieser am Ende der nächsten Tagphase nicht.



### Seher\*in

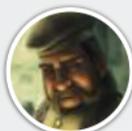
Zeigt der/die *Seher\*in* in der Nachtphase auf einen *Werwolf* oder einen *Vampir*, hebt der Spielleiter den Daumen und macht eine Grimasse. Er verrät allerdings nicht, ob es sich um einen *Werwolf* oder einen *Vampir* handelt.





## Ermittlerin

Die *Ermittlerin* erfährt vom Spielleiter, ob sich unter den 3 von ihr gewählten, nebeneinandersitzenden Personen mindestens 1 böser Charakter (*Werwolf* oder *Vampir*) befindet. Sie erfährt jedoch nicht, ob es sich um einen *Werwolf* oder einen *Vampir* handelt (oder möglicherweise sogar beide).



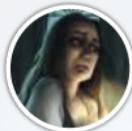
## Koch

Der *Koch* ist sowohl gegen den Biss der *Vampire* als auch gegen den Angriff der *Werwölfe* immun.



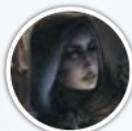
## Priester

Der gesegnete Spieler kann nicht durch den Gifttrank der *Hexe* sterben.



## Schlaflose

Als nachtaktive Rollen zählen zu den oben genannten zusätzlich die *Seherin*, der *Heiler* und die *Hexe* (wenn sie einen ihrer Tränke einsetzt).



## Vampirjägerin

Die *Vampirjägerin* behält ihre Fähigkeit, wenn sie einen *Werwolf* auswählt.



## Rotkäppchen

*Rotkäppchen* stirbt nicht durch den Biss der *Vampire*, wenn der *Jäger* noch lebt. (Stirbt der *Jäger* in derselben Nacht durch einen anderen Effekt, verliert *Rotkäppchen* ihren Schutz und stirbt am Ende der nächsten Tagphase.)

## Reihenfolge der Nachtphasen

Der Spielleiter ruft die Charaktere in der Nachtphase in der folgenden Reihenfolge auf. Er überspringt Charaktere, die nicht mitspielen.

1. Trunkenbold (Nachtphase 2)

2. Amor (Nachtphase 1)

3. Priester

4. Werwölfe

5. Vampire

6. Seherin

7. Seher

8. Hexe

9. Heiler

10. Ermittlerin

11. Vampirjägerin

12. Schmiedin

13. Jäger (Nachtphase 1)

14. Rotkäppchen (Nachtphase 1)

15. Koch (Nachtphase 1)

16. Bürgermeister (Nachtphase 1)

17. Schlaflose



# Erweitert euer Spielerlebnis!



- Spielt mit bis zu 48 Personen!
- Kombiniert die Rollen beider Spiele.
- Schlüpft in spannende Rollen wie die Hexe, den Amor oder den Jäger.

# Impressum

## Illustrationen und Covergestaltung

Lea Fröhlich

## Grafikdesign

Jessy Töpfer

## Realisation

Sebastian Hein

Pegasus Spiele dankt Ted Alspach, dessen mit bis zu 68 Personen spielbares *Werwölfe* der große Bruder dieser Ausgabe ist.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © 2022 Pegasus Spiele GmbH.

vi.o Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



**Pegasus Spiele**

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)

