

WERWÖLFE BIG BOX

A werewolf with glowing orange eyes is howling upwards against a large, bright yellow full moon. The scene is set at night, with a dark blue sky and silhouettes of birds flying. In the foreground, the dark, gabled roofs of a village are visible, with some windows glowing with light.

Ein kommunikatives Gruppenspiel
für 8-50 Spieler ab 10 Jahren

ANLEITUNG

Spielidee

Es wird Nacht und die Dorfbewohner legen sich schlafen. Doch es gibt Werwölfe unter den Bewohnern, die sich jede Nacht 1 Opfer suchen und fressen. Können die Dorfbewohner herausfinden, wer die Werwölfe sind und sich von deren Bedrohung befreien?

Inhalt

51 Charakterkarten, davon:

- ▶ Charaktere, die für das Dorf spielen:
 - 12 Dorfbewohner
 - 12 Dorfbewohnerinnen
 - 1 Heiler
 - 1 Hexe
 - 1 Seherin
 - 1 Jäger
 - 1 Rotkäppchen
 - 1 Amor
 - 1 Bürgermeister
 - 1 Seher
 - 1 Priester
 - 1 Koch
 - 1 Schmiedin
 - 1 Schlaflose
 - 1 Vampirjägerin
 - 1 Ermittlerin
- ▶ Charaktere, die für das Werwolf-Team spielen:
 - 6 Werwölfe
- ▶ Charaktere, die für das Vampir-Team spielen:
 - 6 Vampire
- ▶ Charaktere, deren Zugehörigkeit unklar ist:
 - 1 Trunkenbold

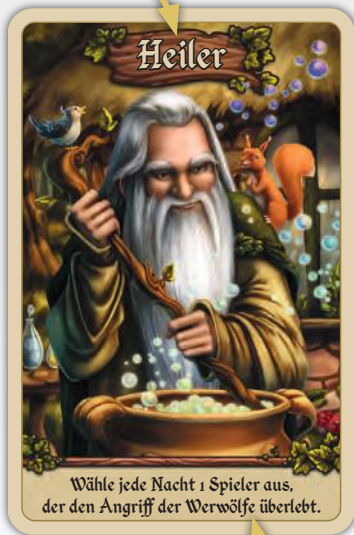
2 Promokarten:

- 1 Streunende Katze
- 1 Wachhund

2 Übersichtskarten

1 Notizblock

Name



Fähigkeit

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
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.

Übersicht der Charakterwerte

Die Fähigkeiten der Charaktere sind unterschiedlich stark, was durch ihre **Charakterwerte** angezeigt wird. In der folgenden Tabelle und auf den 2 Übersichtskarten sind alle Charakterwerte zusammengefasst. **Positive Zahlen** bedeuten, dass der Charakter das Dorf stärkt, **negative Zahlen** stehen für Charaktere, die das Werwolf-Team stärken.

Amor	-2	Priester	+3
Bürgermeister	+2	Schlaflose	+3
Dorfbewohner*in	+1	Schmiedin	+2
Ermittlerin	+3	Seher	+7
Heiler	+3	Seherin	+7
Hexe	+5	Trunkenbold	-2
Jäger	+3	Vampirjägerin	+3
Koch	+4	Vampir	-6
Rotkäppchen	+3	Werwolf	-6

Hinweis: Amor gewinnt zwar zusammen mit dem Dorf, seine Fähigkeit hilft aber eher den Werwölfen. Daher ist sein Charakterwert negativ.

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

Spielvorbereitung

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

Bei **Werwölfe** muss 1 Person die Rolle des Spielleiters 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 Spielleiters übernimmt.

Der Spielleiter nimmt alle Charakterkarten sowie die Übersichtskarten und wählt pro Mitspieler 1 Charakter aus, der am Spiel teilnehmen soll.

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

Hinweise für die Zusammenstellung der Charaktere

Damit in einer Partie **Werwölfe** 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 **Werwölfe**, einige **Dorfbewohner*innen** und die **Seherin** oder der **Seher** mitspielen.

- Wenn mehr als **8** Spieler mitspielen, können neben den zuvor genannten Charakteren auch weitere hinzuge-nommen werden.
- *Rotkäppchen* sollte nur dann mitspielen, wenn auch der *Jäger* mitspielt.
- Der *Priester* sollte nur dann mitspielen, wenn mindes-tens 1 der folgenden Charaktere mitspielt: *Schmiedin*, *Vampirjägerin*, *Hexe*.
- Der *Trunkenbold* sollte erst dann mitspielen, wenn ihr bereits einige Partien *Werwölfe* gespielt habt.
- Die *Vampire* können die *Werwölfe* entweder ersetzen oder als eigene, dritte Partei mitspielen. Alle Regeln für die *Vampire* findet ihr auf Seite 30.

Beispiel für eine mögliche Zusammenstellung bei 11 Spielern:

- 3 *Werwölfe* – Summe der Charakterwerte: **-18**
- 2 *Dorfbewohner* – Summe der Charakterwerte: **+2**
- 1 *Dorfbewohnerin* – Charakterwert: **+1**
- 1 *Seherin* – Charakterwert: **+7**
- 1 *Hexe* – Charakterwert: **+5**
- 1 *Amor* – Charakterwert: **-2**
- 1 *Jäger* – Charakterwert: **+3**
- 1 *Bürgermeister* – Charakterwert: **+2**

Summe aller Charakterwerte: 0

Hinweis: *Kennen sich die Spieler gut und haben Werwölfe bereits mehrfach gespielt, sollte die Summe der Charakterwerte bei -1 bis -3 liegen – spielen viele Spieler das erste Mal Werwölfe oder kennen sich nicht, sollte die Summe der Charakterwerte +1 bis +3 betragen.*

Der Spielleiter mischt die gewählten Charakterkarten und gibt jedem Spieler verdeckt 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.

Hinweis: *Spielt der Trunkenbold mit, bleibt 1 Karte übrig. Diese behält der Spielleiter zunächst verdeckt.*

Spielziel

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

Die **Werwölfe** dürfen jede Nacht 1 anderen Spieler fressen, der zu Beginn der nächsten Tagphase aus dem Spiel ausscheidet.

Leben nur noch **Werwölfe**, gewinnt das **Werwolf-Team**.

Alle lebenden Spieler – auch die **Werwölfe** – dürfen in jeder Tagphase 1 Spieler durch Mehrheitsentscheid lynchen. Dieser Spieler scheidet ebenfalls aus dem Spiel aus. Stirbt der letzte **Werwolf**, gewinnen alle Spieler des Dorfes.

Spielablauf

Bei *Werwölfe* 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 Charaktere auf, die ihre Augen öffnen und gegebenenfalls ihre Fähigkeit 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 Charaktere (in der im Folgenden genannten Reihenfolge) aufzurufen. Sollte ein Charakter nicht mitspielen, überspringt der Spielleiter den jeweiligen Absatz.

Hinweis: *Spielt der Trunkenbold mit, blieb in der Spielvorbereitung 1 Charakterkarte übrig. Der Spielleiter schaut sich diese nun an, gibt aber nicht bekannt, welchen Charakter er sieht. Der Spielleiter tut so, als würde der Charakter mitspielen. Ab der zweiten Nachtphase spielt dieser Charakter dann wirklich mit (s.u.).*



Verliebe in der ersten Nacht 2 Spieler. Stirbt einer von ihnen, stirbt auch der andere.

1. Amor

Der Spielleiter sagt laut:

„Amor, wache auf und öffne deine Augen. Amor zeige nun auf 2 Spieler, die sich ineinander verlieben. Du darfst auch auf dich selbst zeigen.“

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

Die 2 ausgewählten Spieler verlieben sich ineinander. Das bedeutet:

Stirbt einer von beiden, stirbt **sofort** auch der andere Spieler.

Der Spielleiter notiert sich die Namen der beiden Verliebten.

Der Spielleiter sagt laut:

„Amor hat eine Wahl getroffen. Schlafe wieder ein und schließe deine Augen.“

Ich werde nun 2 Spieler an der Schulter berühren. Diese beiden Spieler wurden von Amor ausgewählt und dürfen ihre Augen öffnen.“

Der Spielleiter geht einmal an jedem Spieler vorbei und berührt die beiden Verliebten an der Schulter.

Nach einer Weile sagt der Spielleiter laut:

„Beide Spieler haben sich innig in einander verliebt. Schlaft wieder ein und schließt eure Augen.“



2. Priester

Der Spielleiter sagt laut:

„Priester, wache auf und 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 einmal pro Partie in der Nachtphase 1 **anderen** Spieler segnen. Entscheidet er sich nun

dafür, zeigt er auf 1 Spieler.

Der gesegnete Spieler kann ab sofort in den Nachtphasen nicht mehr getötet werden. Sämtliche Fähigkeiten, die ihn töten würden (Angriff der *Werwölfe*, Gifttrank der *Hexe*, *Vampirjägerin* und 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.“

Hinweis: Viele Charaktere dürfen ihre Fähigkeit einmal pro Partie nutzen. Die meisten Charaktere sollten ihre Fähigkeit nicht direkt in der ersten Nachtphase einsetzen.



3. Werwölfe

Der Spielleiter sagt laut:

„Werwölfe, wacht auf, öffnet eure Augen und schaut euch an.“

Wählt gemeinsam einen Spieler aus, den ihr fressen möchtet.“

Der Spielleiter notiert sich die Namen der Spieler, die die Werwölfe spielen.

Die Werwölfe dürfen in jeder Nachtphase 1 Spieler fressen.

Die Werwölfe müssen sich nun lautlos einigen und auf 1 Spieler zeigen, den sie in dieser Nacht fressen möchten. Dieser Spieler stirbt zu Beginn der nächsten Tagphase (sollte ihn keine andere Fähigkeit davor bewahren). Der Spielleiter notiert sich den Namen dieses Spielers.

Können sich die Werwölfe auf keinen Spieler einigen, weist der Spielleiter sie darauf hin, dass ihre Wahl eindeutig sein muss. Können sie sich nach einer Weile auch dann nicht einigen werden, fressen die Werwölfe in dieser Nacht keinen Spieler.

Der Spielleiter sagt laut:

„Die Werwölfe haben ein Opfer gewählt. Schläft wieder ein und schließt die Augen.“

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



4. Seherin

Der Spielleiter sagt laut:

„Seherin, wache auf und öffne deine Augen. Zeige auf einen Mitspieler – ich teile dir mit, ob dieser Mitspieler ein Werwolf ist oder nicht.“

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

Die *Seherin* muss in jeder Nachtphase die Zugehörigkeit eines

anderen Spielers überprüfen. Sie muss nun auf 1 anderen Spieler zeigen.

Zeigt die *Seherin* auf einen *Werwolf*, hebt der Spielleiter den Daumen und macht anschließend zur Verdeutlichung eine *Werwolfgrimasse*. Zeigt die *Seherin* nicht auf einen *Werwolf*, senkt der Spielleiter den Daumen und schüttelt den Kopf.

Der Spielleiter sagt laut:

„Die Seherin hat einen Mitspieler überprüft. Schlafe wieder ein und schließe die Augen.“



Wähle jede Nacht 1 Spieler und erfahre, ob er Teil des Dorfes oder des Werwolf-Teams ist.

5. Seher

Der Spielleiter sagt laut:

„Seher, wache auf und öffne deine Augen. Zeige auf 1 Mitspieler. Ich teile dir mit, ob dieser Mitspieler ein Werwolf ist oder nicht.“

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

Der Seher muss in jeder Nachtphase die Zugehörigkeit eines anderen

Spielers überprüfen. Er muss nun auf 1 anderen Spieler zeigen.

Zeigt der Seher auf einen Werwolf, hebt der Spielleiter den Daumen und macht anschließend zur Verdeutlichung eine Werwolfgrimasse. Zeigt der Seher nicht auf einen Werwolf, 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.“



6. Hexe

Der Spielleiter sagt laut:

„Hexe, wache auf und öffne deine Augen. Ich zeige dir das Opfer der Werwölfe.“

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

Anschließend zeigt er auf den Spieler, der von den Werwölfen ausgewählt wurde.

„Die Hexe hat einen Heiltrank. Entscheide, ob du diesen Spieler schützen möchtest oder nicht.“

Die Hexe darf einmal pro Partie in der Nachtphase den Spieler, den die Werwölfe fressen wollen, mit ihrem Heiltrank vor dem Tod schützen.

Möchte die Hexe das Opfer der Werwölfe schützen, so hebt sie ihren Daumen. Der Spielleiter notiert sich dies. Möchte sie das Opfer nicht schützen, senkt sie ihren Daumen.

Der Spielleiter sagt laut:

„Die Hexe hat außerdem einen Giftrank. Entscheide, ob du einen Spieler vergiften möchtest.“

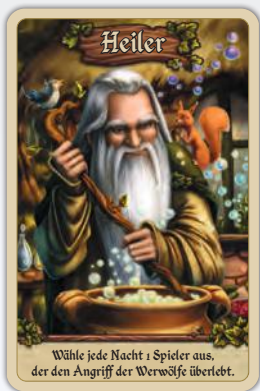
Die Hexe darf einmal pro Partie in der Nachtphase 1 anderen Spieler mit ihrem Giftrank vergiften. Dieser Spieler stirbt zu Beginn der nächsten Tagphase.

Möchte die *Hexe* ihren Giftrank einsetzen, zeigt sie nun auf 1 Spieler. Der Spielleiter notiert sich den Namen des vergifteten Spielers.

Möchte die *Hexe* ihren Giftrank nicht einsetzen, senkt sie ihren Daumen.

Der Spielleiter sagt laut:

„Die Hexe hat sich entschieden. Schlafe wieder ein und schließe deine Augen.“



7. Heiler

Der Spielleiter sagt laut:

„Heiler, wache auf und öffne deine Augen. Zeige auf 1 Mitspieler, den du in dieser Nacht heilen möchtest. Ist dieser Spieler das Opfer der Werwölfe, stirbt er zu Beginn der nächsten Tagphase nicht.“

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

Der *Heiler* muss in jeder Nachtphase auf 1 anderen Spieler zeigen und diesen heilen. Ist dieser Spieler gleichzeitig auch das Opfer der *Werwölfe*, stirbt er zu Beginn der nächsten Tagphase nicht. Der *Heiler* darf in 2 aufeinanderfolgenden Nachtphasen nicht denselben Spieler heilen. Wurde der ausgewählte Spieler Ziel des Giftranks der *Hexe*, stirbt er dennoch zu Beginn der nächsten Tagphase.

Der Spielleiter notiert sich den Namen des geheilten Spielers.

Der Spielleiter sagt laut:

„Der Heiler hat entschieden. Schlafe wieder ein und schließe deine Augen.“



s. Ermittlerin

Der Spielleiter sagt laut:

„Ermittlerin, wache auf und 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 einmal pro Partie in der Nachtphase gegen 3 andere Spieler 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 1 Werwolf, hebt der Spielleiter den Daumen und macht anschließend zur Verdeutlichung eine Werwolfgrimasse. Ist unter diesen 3 Spielern kein Werwolf, senkt der Spielleiter den Daumen und schüttelt den Kopf.

Der Spielleiter teilt der Ermittlerin nicht mit, wie viele Werwölfe sich unter den 3 Spielern befinden.

Der Spielleiter sagt laut:

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



9. Vampirjägerin

Der Spielleiter sagt laut:

„Vampirjägerin, wache auf und öffne deine Augen. Entscheide, ob du heute Nacht jagen möchtest.“

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

Die Vampirjägerin darf in jeder Nachtphase jagen.

Entscheidet sie sich nun dafür, zeigt sie auf 1 anderen Spieler. Dieser Spieler stirbt zu Beginn der nächsten Tagphase. Entscheidet sie sich nun dagegen, schüttelt sie mit dem Kopf.

Wichtig: Tötet die Vampirjägerin einen Spieler, der kein Werwolf ist, verliert die Vampirjägerin für die restliche Partie ihre Fähigkeit. In diesem Fall wird sie ab der folgenden Nachtphase nicht mehr vom Spielleiter aufgerufen.

Der Spielleiter sagt laut:

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



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

10. Schmiedin

Der Spielleiter sagt laut:

„Schmiedin, wache auf und öffne deine Augen. Möchtest du ein Schwert schmieden und es einem anderen Spieler geben?“

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

Die Schmiedin darf einmal pro Partie in der Nachtphase ein Schwert für einen anderen Spieler schmieden. Entscheidet 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.“



11. Jäger

Der Spielleiter sagt laut:

„Jäger, wache auf und öffne deine Augen.“

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

Stirbt der Jäger im weiteren Spielverlauf, muss er **sofort** nach Bekanntgabe seines Todes eine weitere Person erschießen, die

ebenfalls stirbt und aus dem Spiel ausscheidet.

Der Spielleiter sagt laut:

„Jäger, schlafe wieder ein und schließe deine Augen.“



12. Rotkäppchen

Der Spielleiter sagt laut:

„Rotkäppchen wache auf und öffne deine Augen.“

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

Solange der *Jäger* lebt, stirbt das *Rotkäppchen* nicht zu Beginn der nächsten Tagphase, sollte es in der vorherigen Nachtphase von den

Werwölfen gefressen worden sein.

Stirbt der *Jäger* zu Beginn der Tagphase (z. B. durch den Gifttrank der *Hexe*) und wurde das *Rotkäppchen* in der vorherigen Nachtphase von den *Werwölfen* gefressen, stirbt es ebenfalls zu Beginn der Tagphase.

Der Spielleiter sagt laut:

„Rotkäppchen, schlafe wieder ein und schließe deine Augen.“



13. Koch

Der Spielleiter sagt laut:

„Koch, wache auf. Öffne deine Augen.“

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

Der *Koch* kann nicht von den *Werwölfen* gefressen werden. Wählen die *Werwölfe* in einer Nachtphase den Spieler aus, der den *Koch* spielt,

stirbt dieser zu Beginn der nächsten Tagphase nicht.

Der Spielleiter gibt in diesem Fall nicht bekannt, dass die *Werwölfe* den *Koch* fressen wollten.

Der Spielleiter sagt laut:

„Koch, schlafe wieder ein und schließe die Augen.“

Bürgermeister



Deine Stimme zählt bei Unentschieden doppelt.

14. Bürgermeister

Der Spielleiter sagt laut:

„Bürgermeister, wache auf und öffne deine Augen.“

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

Kommt es bei offenen Abstimmungen (siehe Abschnitt „Der Galgen“ auf Seite 25) zum Unentschieden, zählt die Stimme des *Bürgermeisters*

doppelt.

Der Spielleiter sagt laut:

„Bürgermeister, schlafe wieder ein und schließe deine Augen.“

Schlaflose



Du erfährst am Ende jeder Nacht, ob mindestens 1 der beiden Spieler neben dir heute Nacht aktiv war.

15. Schlaflose

Der Spielleiter sagt laut:

„Schlaflose, wache auf und 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.

Die *Schlaflose* erfährt am Ende jeder Nachtphase vom Spielleiter, ob mindestens 1 Spieler neben ihr in dieser Nachtphase aktiv war.

Folgende weitere Spieler waren ggf. aktiv:

- *Amor* (nur in Nachtphase 1),
- *Ermittlerin* (wenn sie ermittelt hat),
- *Hexe* (wenn sie ihren Heil- und/oder Gifttrank eingesetzt hat),
- *Vampirjägerin* (wenn sie jagen war),
- *Priester* (wenn er einen Spieler gesegnet hat),
- *Schmiedin* (wenn sie das Schwert geschmiedet hat),
- sowie der Spieler, der das Schwert erhalten und eingesetzt hat.
- *Werwölfe*, *Seherin*, *Seher* und *Heiler* sind jede Nacht aktiv.

War mindestens 1 Spieler, der neben der *Schlaflosen* sitzt, 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.

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 die Namen der Spieler aufgeschrieben hat, folgt die erste Tagphase.

Tagphase: Der erste Tag

Der Spielleiter sagt laut:

„Es war eine lange Nacht und Werwölfe sind durch die Straßen des Dorfes gezogen. Wacht alle auf und öffnet eure Augen.“

Der Spielleiter gibt nun bekannt, welche Spieler sterben. Diese scheiden aus dem Spiel aus und müssen ihre Charakterkarte umdrehen und zeigen. Dann müssen sie ihren Sitzplatz verlassen. Beachtet unbedingt die Fähigkeit des *Priesters*. Sollte er einen Spieler gesegnet haben, kann dieser durch keine der nachfolgend beschriebenen Fähigkeiten sterben.

Sollte die *Hexe* ihren Gifttrank eingesetzt haben, gibt der Spielleiter zunächst bekannt, welcher Spieler vergiftet wurde.

Wurde das Schwert geschmiedet und eingesetzt, gibt der Spielleiter anschließend bekannt, welcher Spieler durch das Schwert getötet wurde.

War die *Vampirjägerin* jagen, gibt der Spielleiter als Nächstes den Spieler bekannt, der getötet wurde.

Zuletzt verkündet der Spielleiter, welcher Spieler von den *Werwölfen* gefressen wurde.

Hinweis: *Das Opfer der Werwölfe stirbt nicht, wenn die Hexe ihren Heiltrank eingesetzt hat oder der Heiler das Opfer geheilt hat. Das Rotkäppchen stirbt nicht, wenn der Jäger noch lebt. Der Koch stirbt grundsätzlich nicht, wenn die Werwölfe ihn fressen wollen.*

Alle lebenden Spieler (auch die lebenden *Werwölfe*) dürfen nun gemeinsam beraten und diskutieren, wer die *Werwölfe* sein könnten.

Gab es auffällige Geräusche in der Nacht? Sind Spieler auffällig ruhig oder nervös?

Die *Werwölfe* 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 *Werwölfe*) 1 Spieler für den Galgen nominieren.

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

Wenn 1 anderer Spieler diese Nominierung bestätigt, indem er denselben Spieler 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 Werwolf 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.

Führt die Abstimmung zu einem Unentschieden und der Bürgermeister lebt noch, zählt seine Stimme doppelt und gibt den Ausschlag.

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

Ende der Tagphase

Sobald 1 Spieler gelyncht wurde oder falls kein weiterer Spieler nominiert wird, endet die Tagphase.

Die zweite Nachtphase

Es folgt die nächste Nachtphase und alle noch lebenden Spieler müssen erneut ihre Augen schließen.



0. Trunkenbold

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 deinen eigentlichen Charakter erinnern.“

Der Spielleiter zeigt dem *Trunkenbold* die übriggebliebene Karte. Der *Trunkenbold* spielt ab sofort diesen Charakter. Sollte es z. B. ein

Werwolf sein, öffnet er zusammen mit den anderen *Werwölfen* die Augen. Sollte es einer der anderen Charaktere sein, öffnet er die Augen, wenn dieser Charakter aufgerufen wird.

Der Spielleiter notiert sich den Namen und den neuen Charakter dieses Spielers.

Ist der *Trunkenbold* nun ein *Werwolf*, gewinnt er mit dem *Werwolf*-Team. 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 den Charakter bekannt, den der *Trunkenbold* ab der zweiten Nacht gespielt hätte.

Der Spielleiter sagt laut:

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

Anschließend ruft der Spielleiter erneut die Charaktere in der zuvor angegebenen Reihenfolge auf (ab Seite 9).

Charaktere, die bereits gestorben sind, werden nicht mehr aufgerufen.

Folgende Charaktere werden ebenfalls übersprungen: *Amor*, *Jäger*, *Rotkäppchen*, *Koch* und *Bürgermeister*.

Gleiches gilt, wenn die *Vampirjägerin* ihre Fähigkeit verloren oder die *Schmiedin* bereits das Schwert geschmiedet hat.

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

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 mindestens 1 der neben ihr sitzenden Spieler in der Nachtphase aktiv war.

Der weitere Spielverlauf

Fortan wechseln sich nun Tag- und Nachtphasen ab. Tagsüber gibt der Spielleiter zunächst die Toten (Giftrank der *Hexe*, Schwert der *Schmiedin*, *Vampirjägerin*, Opfer der *Werwölfe*) bekannt, anschließend dürfen die Lebenden miteinander diskutieren und Spieler für den Galgen nominieren. Nachts werden die noch lebenden, zuvor genannten Charaktere aufgerufen.

Spielende

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

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

Schaffen es die *Werwölfe* jedoch, alle anderen Spieler zu fressen (oder durch Finesse zu lynchen), gewinnen sie.

In seltenen Fällen kann es zu einer Patt-Situation kommen, in der keine Partei Fortschritte erzielen kann. Oder es sterben zu Tagesbeginn alle noch lebenden Charaktere. In diesem Fall endet die Partie Unentschieden.

Beispiel: *Es leben noch 1 Werwolf und der Koch. Tagsüber enden die Abstimmungen Unentschieden, Nachts frisst der Werwolf den Koch, der jedoch nicht stirbt.*

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 *Amor* 2 Spieler ausgewählt, sollte der Spielleiter an allen Spielern vorbeigehen und nur die 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*, 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.



Vampire

Statt mit *Werwölfen*, könnt ihr mit *Vampiren* spielen. Ersetzt einfach bei der Spielvorbereitung alle *Werwölfe* durch *Vampire*.

Die *Vampire* werden in jeder Nachtphase anstelle der *Werwölfe* aufgerufen und beißen 1 anderen Spieler. Es gelten die gleichen Regeln. Können sich die *Vampire* nicht einigen, beißen sie niemanden.

Der gebissene Spieler stirbt **ganz am Ende** der nächsten Tagphase, nicht zu Beginn der Tagphase. Er erfährt dies zu Beginn der Tagphase nicht!

Spielt ihr mit *Vampiren*, beziehen sich alle Fähigkeiten auf *Vampire* anstelle von *Werwölfen*. Der *Koch* kann also nicht durch den Biss der *Vampire* sterben, der *Seher* erfährt jede Nacht, ob er auf einen *Vampir* gezeigt hat usw.

Wurde der gesegnete Spieler oder der *Koch* gebissen, gibt der Spielleiter am Ende der nächsten Tagphase bekannt, dass niemand durch den Biss der *Vampire* stirbt. Gleiches gilt, falls der gebissene Spieler bereits gestorben ist.

Spiel mit *Werwölfen* und *Vampiren*

Seid ihr mehr als 24 Spieler, könnt ihr sowohl mit *Werwölfen* als auch mit *Vampiren* spielen.

In diesem Fall spielen alle 3 Teams gegeneinander, also das *Werwolf*-Team gegen das *Vampir*-Team gegen das Dorf. Es gewinnt das Team, das zuletzt lebt.

Hinweis: *Es sollten mindestens 3 Werwölfe und 3 Vampire mitspielen.*

Der Spielleiter ruft in jeder Nachtphase zunächst die lebenden *Werwölfe* auf und direkt im Anschluss die lebenden *Vampire*. Frisst ein *Werwolf* einen *Vampir*, stirbt dieser zu Beginn der Tagphase. Beißt ein *Vampir* einen *Werwolf*, stirbt dieser am Ende der Tagphase.

Alle Charakterfähigkeiten beziehen sich in diesem Fall sowohl auf *Werwölfe* als auch auf *Vampire*.

Die *Hexe* erfährt in jeder Nachtphase sowohl wen die *Werwölfe* fressen wollen als auch wen die *Vampire* beißen.

Alle Charaktere im Überblick (alphabetisch)

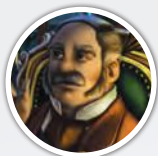


Amor (Charakterwert: -2)

Amor wird in der ersten Nacht vom Spielleiter aufgerufen. Er wählt 2 beliebige Spieler aus, das Geschlecht ist dabei unerheblich. Diese Spieler werden ein Liebespaar und dürfen kurz die Augen öffnen, um sich zu sehen. Wenn einer der beiden stirbt, unabhängig wie, stirbt auch der andere sofort aufgrund seines gebrochenen Herzens.

Verliebt *Armor* einen *Werwolf* und einen Spieler aus dem Dorf, bilden diese ein eigenes Team. Sie gewinnen nur dann, wenn sie am Ende der Partie die einzigen Überlebenden sind.

Gleiches gilt, wenn *Amor* einen *Vampir* mit einem *Werwolf* verliebt.

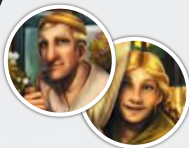


Bürgermeister (Charakterwert: +2)

Kommt es bei Abstimmungen zum Unentschieden, zählt die Stimme des *Bürgermeisters* doppelt. Der Spielleiter gibt in diesem Fall nicht bekannt, wer der *Bürgermeister* ist, sondern nur, welche Seite die Abstimmung gewinnt.

Variante:

Viele Gruppen vergeben die Karte des Bürgermeisters nach der Verteilung der Charaktere durch Mehrheitsentscheid an einen bestimmten Spieler. Dieser Spieler spielt neben seinem eigentlichen Charakter zusätzlich den Bürgermeister. Kommt es bei Abstimmungen zum Unentschieden, zählt die Stimme dieses Spielers doppelt. Stirbt der Spieler, der aktuell die Karte des Bürgermeisters besitzt, muss er die Karte sofort an einen anderen, noch lebenden Spieler weiterreichen. Es findet keine Diskussion darüber statt.



Dorfbewohner*in (Charakterwert: +1)

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



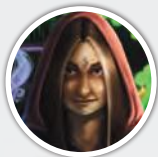
Ermittlerin (Charakterwert: +3)

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



Heiler (Charakterwert: +3)

Der *Heiler* muss in jeder **Nachtphase** auf 1 anderen Spieler zeigen. Ist dieser Spieler gleichzeitig auch das Opfer der *Werwölfe*, stirbt er zu Beginn der nächsten Tagphase nicht. Der *Heiler* darf in 2 aufeinanderfolgenden Nächten nicht denselben Spieler heilen. Wurde der ausgewählte Spieler Opfer des Giftranks der *Hexe*, stirbt er dennoch zu Beginn der nächsten Tagphase.



Hexe (Charakterwert: +5)

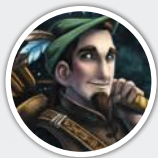
Die *Hexe* besitzt 2 Tränke, die sie je **einmal pro Partie** in der **Nachtphase** einsetzen darf: 1 Heiltrank und 1 Giftrank.

Der Spielleiter zeigt der *Hexe* in **jeder Nachtphase** das Opfer der *Werwölfe* und fragt sie, ob sie ihren Heiltrank einsetzen möchte. Hebt die *Hexe* den Daumen, setzt sie den Heiltrank ein und schützt den betroffenen Spieler – senkt sie den Daumen, setzt sie den Heiltrank nicht ein.

Die *Hexe* kann den Heiltrank auch einsetzen, wenn sie selbst das Opfer der *Werwölfe* ist.

Zusätzlich darf die *Hexe* **einmal pro Partie** in der **Nachtphase** ihren Giftrank einsetzen. Möchte sie dies, zeigt sie auf 1 Spieler, der zu Beginn der nächsten Tagphase stirbt. Möchte sie dies nicht, senkt sie den Daumen.

Die *Hexe* kann beide Tränke in derselben Nacht einsetzen.



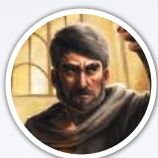
Jäger (Charakterwert: +3)

Wenn der Spielleiter den Tod des *Jägers* verkündet, muss der *Jäger* **sofort** auf einen anderen Spieler zeigen und diesen erschießen. Dieser Spieler stirbt ebenfalls **sofort**. Es findet keine Diskussion statt, bevor der *Jäger* schießt.



Koch (Charakterwert: +4)

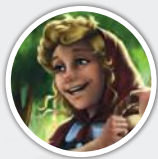
Der *Koch* stirbt nicht zu **Beginn der Tagphase**, wenn er von den *Werwölfen* gefressen wurde. Der Spielleiter gibt in diesem Fall lediglich bekannt, dass kein Spieler gefressen wurde. Er gibt nicht bekannt, wer der *Koch* ist.



Priester (Charakterwert: +3)

Der *Priester* darf **einmal pro Partie** in der **Nachtphase** 1 anderen Spieler segnen.

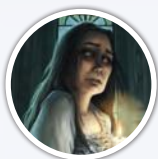
Der gesegnete Spieler kann ab sofort in den Nachtphasen nicht mehr getötet werden. Sämtliche Fähigkeiten, die ihn töten würden (Angriff der *Werwölfe*, Gifttrank der *Hexe*, *Vampirjägerin* und Schwert der *Schmiedin*) werden ignoriert. Die Segnung wirkt für das restliche Spiel.



Rotkäppchen (Charakterwert: +3)

Würde das *Rotkäppchen* sterben, weil es von den *Werwölfen* gefressen wurde, und lebt der *Jäger* noch, überlebt das *Rotkäppchen* stattdessen.

Es kann aber auf andere Weise ganz normal sterben (zum Beispiel durch den Giftrank oder den Galgen). Stirbt der *Jäger*, bevor das Opfer der *Werwölfe* bekannt gegeben wird, kann auch das *Rotkäppchen* sterben. *Rotkäppchen* kann durch den Schuss des *Jägers* sterben. *Rotkäppchen* und *Jäger* kennen sich nicht. Die *Hexe* bekommt *Rotkäppchen* ganz normal als Opfer der *Werwölfe* angezeigt, unabhängig davon, ob der *Jäger* noch lebt oder nicht.



Schlaflose (Charakterwert: +3)

Die *Schlaflose* erfährt **am Ende jeder Nachtphase**, ob mindestens 1 der beiden lebenden Spieler neben ihr in dieser Nachtphase aktiv war (siehe Seite 23).

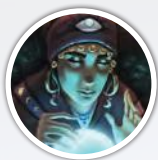
Sie erfährt nicht, welcher der beiden Spieler aktiv war und auch nicht, ob 1 oder beide Spieler aktiv waren.



Schmiedin (Charakterwert: +2)

Die *Schmiedin* darf einmal pro Partie 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** auf 1 anderen Spieler zeigen, der zu Beginn der nächsten Tagphase stirbt.



Seherin (Charakterwert: +7)

Die *Seherin* darf in jeder **Nachtphase** die Zugehörigkeit 1 anderen Spielers überprüfen, indem sie auf ihn zeigt. Ist dieser Spieler ein *Werwolf*, hebt der Spielleiter den Daumen und macht anschließend zur Verdeutlichung eine Werwolfgrimasse. Ist dieser Spieler kein *Werwolf*, senkt der Spielleiter den Daumen und schüttelt den Kopf.

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



Seher (Charakterwert: +7)

Der *Seher* darf in jeder Nachtphase die Zugehörigkeit 1 anderen Spielers überprüfen, indem er auf ihn zeigt. Ist dieser Spieler ein *Werwolf*, hebt der Spielleiter den Daumen und macht anschließend zur Verdeutlichung eine Werwolfgrimasse. Ist dieser Spieler kein *Werwolf*, 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 *Werwolf* werden wird, spielt in diesem Augenblick keine Rolle.



Trunkenbold (Charakterwert: -2)

Der *Trunkenbold* kennt zu Spielbeginn seinen eigentlichen Charakter nicht.

Der Spielleiter zeigt dem *Trunkenbold* zu Beginn der zweiten Nachtphase seinen richtigen Charakter. Der *Trunkenbold* spielt ab sofort mit diesem Charakter weiter.

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

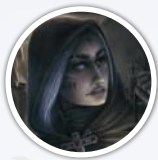
Stirbt der *Trunkenbold* am ersten Tag, gibt der Spielleiter nicht den Charakter bekannt, den der *Trunkenbold* ab der zweiten Nacht gespielt hätte.



Vampir (Charakterwert: -6)

Während der ersten Nachtphase lernen die *Vampire* die Identität der anderen *Vampire* kennen. Die *Vampire* dürfen in jeder Nachtphase 1 anderen Spieler 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 anderen Spieler. Dieser Spieler stirbt zu Beginn der nächsten Tagphase.

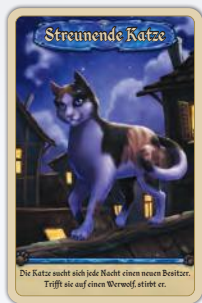
Tötet die *Vampirjägerin* einen Spieler, der kein *Werwolf* ist, verliert die *Vampirjägerin* für den Rest des Spiels ihre Fähigkeit und wird in den Nachtphasen nicht mehr aufgerufen.



Werwolf (Charakterwert: -6)

Während der ersten Nachtphase lernen die *Werwölfe* die Identität der anderen *Werwölfe* kennen. Die *Werwölfe* **dürfen in jeder Nachtphase** 1 anderen Spieler fressen, der zu Beginn der nächsten Tagphase stirbt („Opfer der *Werwölfe*“). Können sie sich auf keinen Spieler einigen, fressen sie nicht. Die *Werwölfe* dürfen keinen *Werwolf* fressen. *Werwölfe* versuchen während des Tages, ihre wahre Identität zu verbergen.

Promo: Streunende Katze (Charakterwert: +6)



Die *Streunende Katze* spielt für das Dorf. Der Spielleiter kann die *Streunende Katze* in der Spielvorbereitung wie jeden anderen Charakter auswählen.

Nachtphasen

Der Spielleiter ruft die *Streunende Katze* ab der zweiten Nachtphase und dann in jeder weiteren Nachtphase vor allen anderen Charakteren auf.

Die *Streunende Katze* muss in jeder Nachtphase an einen neuen Besitzer weitergegeben werden. Der aktuelle Besitzer der Karte darf seine Augen öffnen, wenn die *Streunende Katze* aufgerufen wird, und auf einen anderen Spieler zeigen. Anschließend schließt er seine Augen wieder. Der

Spielleiter notiert sich stets den Namen des Spielers, zu dem die *Streunende Katze* geschickt wird.

Danach berührt er ihn an der Schulter, damit der neue Spieler weiß, dass er nun im Besitz der *Streunenden Katze* ist.

Wichtig: Gebt die Karte der *Streunenden Katze* niemals weiter! Die *Streunende Katze* bewegt sich lediglich fiktiv zwischen verschiedenen Spielern hin und her. Stirbt der Spieler, der die *Streunende Katze* in der Spielvorbereitung erhalten hat, deckt er die Karte auf und zeigt, dass er sie zu Spielbeginn hatte.

Wird die *Streunende Katze* zu einem *Werwolf* geschickt, scheidet dieser zu Beginn der nächsten Tagphase aus (er jagt die Katze aus dem Dorf). Ab sofort wird die *Streunende Katze* in den Nachtphase nicht mehr aufgerufen.

Stirbt der aktuelle (fiktive) Besitzer der *Streunenden Katze* während einer Tagphase wird die *Streunende Katze* ebenfalls nicht mehr aufgerufen.



Promo: Wachhund (Charakterwert: +2)



Ihr könnt nur dann mit dem *Wachhund* spielen, wenn ihr den *Bürgermeister* zu Spielbeginn offen durch Mehrheitsentscheid vergebte (siehe Seite 32). Gebt dem Spieler, der *Bürgermeister* ist, auch den *Wachhund*.

Solange der *Wachhund* lebt, kann der *Bürgermeister* tagsüber nicht an den Galgen geführt werden.

Stirbt der Spieler, der aktuell die Karte des *Bürgermeisters* besitzt, auf eine andere Art und der *Wachhund* lebt noch, muss der Spieler die Karte des *Bürgermeisters* und die Karte des *Wachhunds* sofort an einen anderen, noch lebenden Spieler weiterreichen. Es findet keine Diskussion statt.

Der *Wachhund* kann gefressen, gelyncht, vom *Jäger* erschossen oder von der *Hexe* vergiftet werden. Er kann mit dem Schwert der *Schmiedin* getötet werden. Er darf jedoch nicht vom *Priester* gesegnet werden.

Der *Heiler* kann den *Wachhund* heilen, um ihn vor dem Angriff der *Werwölfe* zu schützen. Aber Achtung: Es ist möglich, dass hinter dem *Bürgermeister* ein *Werwolf* steckt.

Hinweis: Möchtet ihr eure Fähigkeit auf den *Wachhund* anwenden, zeigt einfach auf die offen ausliegende Karte.

Reihenfolge der Nachtphasen

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

0. Trunkenbold (Nachtphase 2)

1. Amor (Nachtphase 1)

2. Priester

3. Werwölfe

4. Vampire

5. Seherin

6. Seher

7. Hexe

8. Heiler

9. Ermittlerin

10. Vampirjägerin

11. Schmiedin

12. Jäger (Nachtphase 1)

13. Rotkäppchen (Nachtphase 1)

14. Koch (Nachtphase 1)

15. Bürgermeister (Nachtphase 1)

16. Schlaflose



Impressum

Illustrationen und Covergestaltung

Lea Fröhlich

Grafikdesign

Jessy Töpfer

Realisation

Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland. © 2023 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



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