

Die Werwölfe von Dürerwald

Für 8 bis 18 Spieler.

Von Philippe des Pallières und Hervé Marly.

Hintergrund

Auf der zerklüfteten Hochebene des Hunsrücks liegt das kleine Dorf Dürerwald. Seit einiger Zeit wird das Dorf jede Nacht von Werwölfen heimgesucht. Jede Nacht geschieht ein Verbrechen und ein Dorfbewohner fällt den Werwölfen zum Opfer.

Die Dorfbewohner versuchen herauszufinden, wer unter ihnen zu den Werwölfen gehört, bevor alle Dorfbewohner verschwinden.

Spielmaterial:

24 Karten

4 Karten
Werwolf



13 Karten
Dorf-
bewohner

1 Seherin



1 Dieb

1 Jäger



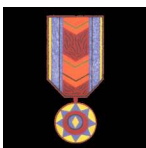
1 Amor

1 Hexe



1
Mädchen

1 Haupt-
mann



Spielziel:

- Für die Dorfbewohner:
Die Werwölfe beseitigen.
- Für die Werwölfe:
Die Dorfbewohner beseitigen.

Die WERWÖLFE:

Jede Nacht **verschlingen** sie einen Dorfbewohner. Tagsüber versuchen sie ihre wahre Identität **zu verbergen**. Es gibt 1, 2, 3 oder 4 Werwölfe, abhängig von der Spieleranzahl und angewandten Varianten

Die DORFBEWohner:

Jede Nacht fällt einer von ihnen **den Werwölfen zum Opfer**. Dieser Spieler scheidet aus.

Die Dorfbewohner (alle verbliebenen Mitspieler) treffen sich jeden Morgen, um die Werwölfe unter ihnen herauszufinden. Nach einer **Diskussion bestimmen** sie einen Dorfbewohner, der aus dem Spiel ausscheidet.

Der normale Dorfbewohner:

Er hat keine Sonderfähigkeit. Seine einzigen Waffen sind, das **Verhalten** der anderen Spieler zu deuten, um die Werwölfe zu identifizieren und seine **Überzeugungskraft**, um sein Ausscheiden zu verhindern, da er ja unschuldig ist.

Die alte Seherin:

Jede Nacht darf sie die **wahre Identität** eines beliebigen Spielers erfahren. Sie muss den anderen Dorfbewohnern helfen, aber dabei sehr vorsichtig sein, sonst wird sie bevorzugtes Ziel der Werwölfe.

Der Jäger:

Wenn er von den Werwölfen erwischt oder von den Dorfbewohnern unschuldiger Weise **eliminiert wird**, hat er die Möglichkeit, einen beliebigen Spieler zu bestimmen, der ebenfalls ausscheidet.

Der Amor:

Indem er seine berühmten Pfeile verschießt, kann Amor zwei beliebige Spieler sich unsterblich ineinander **verlieben** lassen.

In der ersten Runde in der Vorbereitungsphase bestimmt er zwei Spieler (egal, ob Mann oder Frau). Diese beiden verlieben sich ineinander. Amor kann auch sich selbst bestimmen.

Wenn einer der beiden Verliebten ausscheidet, stirbt der andere Verliebte von Kummer und scheidet ebenfalls aus. Ein Verliebter darf nie gegen seinen Verliebten stimmen.

Achtung: Wenn einer der beiden Verliebten ein **Werwolf** ist und der andere ein **Dorfbewohner** haben diese beiden Spieler ein anderes Spielziel. Um in Ruhe ihre Liebe ausleben zu können und um die Partie zu gewinnen, müssen sie alle anderen Spieler unter Beachtung der Spielregeln eliminieren.

Die Hexe:

Sie kann zwei sehr starke **Zaubertränke** zusammenstellen:

Einen **Heiltrank**, um einen Spieler, der Opfer der Werwölfe wurde, wieder ins Spiel zurückzuholen und **Gift** um einen beliebigen Spieler zu töten.

Die Hexe kann diese Zaubertränke **jeweils nur einmal** im Verlauf der Partie nutzen. Sie kann beide Zaubertränke in der **selben Nacht** einsetzen.

Am Morgen, nachdem die Hexe einen Zaubertrank eingesetzt hat, kann es **keinen, einen oder zwei** Tote geben.

Die Hexe kann den Heiltrank auch bei sich anwenden und sich selbst heilen.

Wenn nach der Erfahrung einiger Partien die Rolle der Hexe zu mächtig erscheint, kann ihre Zauberkraft auf einen Zaubertrank pro Partie reduziert werden.

Das Mädchen:

Das Mädchen kann versuchen, mit halb geöffneten Augen die Werwölfe während ihrer Wachphase **auszuspionieren**. Wenn sie dabei von den Werwölfen erwischt wird, kann sie sofort aus dem Spiel ausscheiden (dies wird von den Werwölfen schweigsam

bestimmt) und es gibt diese Nacht kein anderes Opfer. Das Mädchen kann nur nachts während der Wachphase der Werwölfe spionieren.

Der Hauptmann:

Diese Karte wird einem Spieler zusätzlich zu seiner Identitätskarte anvertraut. Der Hauptmann wird von den anderen Spielern durch relative Mehrheit **gewählt**. Die Ehre Hauptmann zu sein, kann nicht verweigert werden.

Die Stimme des Hauptmanns zählt **doppelt**. Sollte dieser Spieler ausscheiden, ernennt er mit seinem letzten Atemzug einen Nachfolger.

Der Dieb:

Wenn in einer Partie diese Karte enthalten sein soll, kommen zwei Identitätskarten "Normaler Dorfbewohner" zusätzlich vor Beginn der Partie ins Spiel.

Nachdem die Identitätskarten verteilt wurden, werden die zwei übrigen Identitätskarten verdeckt in die Tischmitte gelegt.

In der Vorbereitungsphase der ersten Nacht darf sich der Dieb die beiden Karten ansehen und seine eigene mit einer der beiden **Karten austauschen**.

Wenn beide Karten Werwölfe sind, **muss** er den Tausch vornehmen.

Die gewählte Identität bleibt bis Spielende beibehalten.

Spielablauf

Vorbereitung

- Die Spieler bestimmen einen **Spielleiter**. Er wird entweder gewählt oder per Zufall bestimmt. Er spielt nicht mit sondern führt die anderen Spieler durch die Partie. Für die ersten Partien ist es wohl am besten einen Spieler zu bestimmen, der die meiste Erfahrung mit dem Spiel hat oder sich bereits als guter Spielleiter erwiesen hat und für die notwendige Stimmung sorgen kann.

- Der Spielleiter gibt jedem Spieler **verdeckt eine Identitätskarte**. Die Spieler sehen sich ihre Karte an und legen sie verdeckt vor sich ab.

- Der Spielleiter kündigt die Nacht an.

Bei den Worten (oder ähnlichen) "die Nacht zieht über euer Dorf herein, das ganze Dorf schläft" senken die Spieler den Kopf und schließen die Augen. Anschließend ruft der Spielleiter die verschiedenen Charaktere auf.

Wichtig: Wenn der Spielleiter einen Charakter aufruft, öffnet nur dieser die Augen, alle anderen Spieler halten die Augen geschlossen.

VORBEREITUNGSPHASE

- Der Spielleiter ruft den **Dieb**.

Der Spielleiter sagt "Der Dieb erwache!". Der Spieler, der die Karte Dieb hat, öffnet die Augen und sieht sich die zwei verdeckt ausliegenden Karten in der Tischmitte an und tauscht evtl. seine Charakterkarte aus. Der Spielleiter spricht anschließend "Der Dieb schläft wieder ein" und der Dieb schließt die Augen.

- Der Spielleiter ruft den **Amor**.

Der Spielleiter sagt "Amor erwache!" und der entsprechende Spieler öffnet die Augen und bestimmt zwei Spieler (evtl. sich selbst). Der Spielleiter geht einmal um den Tisch und tippt im Vorbeigehen den von Amor bestimmten Spielern auf die Schulter, so dass sie wissen, dass sie die Verliebten sind. Der Spielleiter spricht anschließend "Amor schläft wieder ein" und Amor schließt die Augen.

- Der Spielleiter ruft die **Verliebten**.

Der Spielleiter sagt "Die Verliebten erwachen, erkennen sich und schlafen wieder ein!". Die beiden Spieler geben sich zu erkennen, ohne aber einander ihre wahre Identität preis zugeben. Anschließend geht der Spielleiter zum normalen Spielablauf über.

ABLAUF DER NORMALEN SPIELRUNDE

Der Ablauf einer normalen Spielrunde variiert abhängig von den teilnehmenden und übrig gebliebenen Charakteren. Die Charaktere

werden immer in dieser Reihenfolge aufgerufen:

1. Der Spielleiter ruft die **Seherin**.

Der Spielleiter sagt "Die Seherin erwache und bestimmt eine Person, deren wahre Identität sie erfahren will!". Die Seherin öffnet die Augen und zeigt mit dem Finger auf einen Spieler. Der Spielleiter zeigt der Seherin dessen Identitätskarte. Der Spielleiter sagt "Die Seherin schläft wieder ein!" und die Seherin senkt den Kopf und schließt die Augen.

(Anm. Besser ist es evtl. die Identität aufzuschreiben und der Seherin zu zeigen)

2. Der Spielleiter ruft die **Werwölfe**.

Der Spielleiter sagt "Werwölfe erwacht, gebt euch zu erkennen und bestimmt ein neues Opfer!". Die Werwölfe heben die Köpfe, öffnen die Augen und bestimmen **schweigend** ein Opfer. Während dessen kann das **Mädchen** spionieren (indem es die Augen vorsichtig öffnet). Es ist nicht gezwungen zu spionieren. Wenn es dabei allerdings von den Werwölfen erwischt wird, können die Werwölfe auch es als Opfer bestimmen, auch wenn sie sich bereits auf ein anderes Opfer geeinigt haben sollten.

3. Der Spielleiter ruft die **Hexe**.

Der Spielleiter sagt "Hexe, erwache! Ich zeige dir das Opfer der Werwölfe. Willst Du das Opfer mit Deinem Heiltrank retten? Oder setzt du Gift ein?". Der Spielleiter zeigt der Hexe stumm das Opfer der Werwölfe. Die Hexe muss das Opfer nicht retten. Sie kann die Runde, in der sie ihre Zaubersprüche einsetzt, frei wählen. Wenn sie einen Zauberspruch einsetzt, zeigt sie schweigend auf einen Spieler und streckt den Daumen nach oben, wenn sie den Heiltrank einsetzen will und nach unten, wenn sie das Gift einsetzen will.

Der Spielleiter berichtet den anderen Spielern am kommenden Morgen von dem Ergebnis.

Es gilt zu beachten, dass immer nur die Spieler die Augen öffnen dürfen, die vom Spielleiter dazu aufgefordert werden.

4. Der Spielleiter weckt das ganze Dorf.

Der Spielleiter sagt "Es graut der Morgen, das Dorf erwacht, alle Dorfbewohner wachen auf, außer ..."

Der Spielleiter zeigt auf die **Opfer** der Werwölfe und der Hexe. Diese Spieler drehen ihre Charakterkarte um. Sie scheiden aus dem Spiel aus und dürfen mit den anderen Spielern in keiner Weise mehr kommunizieren.

- Wenn eines der Opfer der **Jäger** ist, darf er sofort einen Spieler bestimmen, der ebenfalls ausscheidet.

- Wenn eines der Opfer **verliebt** ist, stirbt der andere Verliebte sofort vor Kummer und scheidet ebenfalls aus.

- Wenn eines der Opfer der **Hauptmann** ist, bestimmt er seinen Nachfolger.

5. Das Dorf berät über die Verdächtigen.

Der Spielleiter **moderiert die Diskussion der Dorfbewohner über die Verdächtigen.**

Ein verdächtiges Geräusch, ein auffälliges Verhalten eines anderen Spielers oder bestimmte Stimmabgaben können Indizien sein, anhand derer die Dorfbewohner herausfinden können, wer ein Werwolf ist.

In der Diskussionsphase sind folgende Ziele nicht außer Acht zu lassen:

- Jeder Dorfbewohner versucht einen **Werwolf zu erkennen** und gegen ihn zu stimmen.

- Die Werwölfe müssen sich wie **normale Dorfbewohner verhalten.**

- Die alte Seherin und das kleine Mädchen müssen versuchen, den anderen Dorfbewohnern zu **helfen**. Sie dürfen dabei sich selbst nicht zu sehr in Gefahr bringen, wenn sie ihre Identität preisgeben.

- Die Verliebten müssen sich gegenseitig **schützen.**

Jeder Spieler hat das Recht, sich für einen anderen auszugeben. Die Diskussionsphase ist das **Herzstück** des Spiels. Egal, ob Du lügst, bluffst oder nur die Wahrheit sagst:

Bleib glaubwürdig.

6. Das Dorf **wählt**.

Die Spieler stimmen darüber ab, welcher unter ihnen als Werwolf **verdächtig** wird und aus dem Spiel ausscheiden soll.

Auf Zeichen des Spielleiters zeigt jeder Spieler auf einen Mitspieler. Der Spieler, der die meisten Stimmen erhält, scheidet aus. Denke daran, dass die Stimme des Hauptmanns doppelt zählt.

Bei Gleichstand entscheidet die Stimme des Hauptmanns, wenn er für einen der Spieler gestimmt hat. Wenn nicht, stimmen alle Spieler erneut ab.

Herrscht dabei erneut Gleichstand, scheidet kein Spieler aus.

Ein Spieler, der ausscheidet, dreht seine Charakterkarte um und darf in keiner Weise mit den anderen Spielern kommunizieren.

7. Das Dorf **schläft** ein.

Der Spielleiter sagt "Die Nacht bricht über das Dorf herein, alle Dorfbewohner schlafen!". Das Spiel wird mit einer normalen Spielrunde fortgesetzt, mit **Phase 1**.

SIEGBEDINGUNGEN

Die **Dorfbewohner** gewinnen, wenn es ihnen gelingt, alle Werwölfe zu eliminieren.

Die **Werwölfe** gewinnen, wenn sie alle Dorfbewohner eliminieren.

Sonderfall:

Wenn die **Verliebten** je ein Dorfbewohner und ein Werwolf sind, gewinnen sie, wenn alle anderen Spieler ausgeschieden sind.

TIPPS FÜR DEN SPIELLEITER

Die **Rolle ist wesentlich für den Spielspass**: Von Deinem Talent hängt die Stimmung der Partie ab. Dank Dir werden die Mitspieler einen angenehmen Abend verbringen. Sprich mit lauter, schmetternder Stimme und wenn Du merkst, dass die Diskussionen in ihrer Intensität nachlassen, feue deren Hitzigkeit an.

Die Sätze für die einzelnen Phasen in der Nacht sind nur um die einzelnen Phasen auszuschnitten.

Mit erfahrenen Spielern sollten die Dorfbewohner mit den Sonderfähigkeiten eingesetzt werden, diese Partien sind interessanter.

Wenn Du mit Anfängern spielst, sollten Charaktere nach und nach eingeführt werden. Das Ambiente macht den Großteil der Freude aus.

Die Spieldauer ist kurz. Wenn Ihr an einem Abend mehrere Partien spielt, solltet Ihr eine unterschiedliche Zusammensetzung der Charaktere verwenden.

Wichtige Anmerkung:

- Wenn Du sprichst, solltest Du darauf achten, den Spielern keine Hinweise zu geben. Zum Beispiel: "Ich rufe den Seher, oh Pardon, die Seherin".
- Wenn Du Charaktere aufrufst, sprich nicht in die Richtung der Aufgerufenen, die Mitspieler könnten ihren Sitzplatz erschließen.
- Damit das Spiel zügig vonstatten geht: Wenn sich die Werwölfe nicht auf ein Opfer einigen können: Pech für die Werwölfe. Unterbrich deren Runde und es gibt in dieser Nacht kein Opfer zu beklagen.
- Wenn der Charakter des Mädchens gespielt wird, dürfen die Spieler nachts nicht die Köpfe senken oder die Hände vor die Augen nehmen, sonst ist es für das kleine Mädchen unmöglich, unbeobachtet zu spionieren.
- Wenn die Seherin die Charakterkarte eines Spielers ansehen kann, sollte der Spielleiter die Charakterkarte ganz vorsichtig umdrehen, um nichts durch Geräusche zu verraten.
(Anm. Besser ist es evtl. die Identität aufzuschreiben und der Seherin zu zeigen - natürlich ohne, dass dabei die Position der Seherin hervorgeht)
- Geh eine ganze Runde um den Tisch, um die beiden Verliebten zu bestimmen.
- Wenn wenig Spieler an der Partie teilnehmen, kann auch der Spielleiter eine zusätzliche Rolle übernehmen.

TIPPS FÜR DIE SPIELER

Werwölfe: Ein beliebtes und oft nützliches Mittel, um die anderen Werwölfe zu schützen ist die Taktik, gegen einen Werwolf zu stimmen. Nur sollten die Dorfbewohner dies auch bemerken.

Die Seherin: Achtung, wenn Du einen Werwolf entdeckt hast, solltest Du Deine Identität bekannt geben, um diesen zu entlarven, auch wenn Du Dich dabei opferst. Nur nicht zu früh!

Das Mädchen: Dies ist ein sehr mächtiger aber auch gefährlicher Charakter. Zögere nicht, Deine Fähigkeit einzusetzen. Das kann zwar gefährlich sein, aber Du solltest von Deiner Eigenschaft profitieren, bevor Du ausscheidest.

Der Jäger: Wenn Du das Gefühl hast, eine Abstimmung läuft zu Deinen Ungunsten, kann es hilfreich sein, Deine wahre Identität Preis zu geben.

Amor: Wenn Du Dich selbst als einen der Verliebten bestimmst, solltest Du Dir als Partner keinen Spieler aussuchen, der eine "große Klappe" hat.

Der Hauptmann: Versuche die Rolle des Hauptmanns zu übernehmen und plane Deinen Feldzug. Sei stolz auf diese Rolle und hefte Dir die Karte an die Brust.

Die Hexe: Am Ende der Partie wird diese Rolle sehr wertvoll, deshalb solltest Du mit den Zauberschriften entsprechend sparsam umgehen.

ÜBERSICHT SPIELREIHENFOLGE

Vorbereitungsphase

- **Das Dorf schläft ein**
- **Dieb**
- **Armor**
- **Die Verliebten**

Normale Runde

- **Die Seherin**
- **Die Werwölfe**
- **Die Hexe**
- **Das Dorf wacht auf**
- **Wahl**
- **Das Dorf schläft ein**

