

# Werwolf

für 8-18 Spieler

Die Spieler sitzen im Kreis. Die Karten werden gemischt, der Erzähler des Spieles verteilt sie so, dass niemand die Karten sehen kann, nur der Besitzer der Karte darf sie ansehen.

Als erstes sind da die Dorfbewohner. In der Nacht schlafen sie und alle Mitspieler schließen fest die Augen, wenn der Erzähler sagt "*Es wird dunkel und die Dorfbewohner gehen zu Bett und schlafen*".

Tagsüber sind die Dorfbewohner wach und sehen sich dann mit den schlimmsten Dingen konfrontiert.

Wenn jeder eine Karte hat, wählt das Dorf einen **Hauptmann**. Der Hauptmann hat später immer zwei Stimmen wenn abgestimmt wird. Am besten gibt man den Hauptmann einfach ein rotes Armtuch oder sonst irgendwas, oder macht ne Extrakarte mit Orden.



Karte für den Dorfbewohner



Werwolfkarte

Außerdem gibt es die Karte **Werwolf**. Im Dorf sind nämlich je nach Mitspieler bis zu 4 von diesen hässlichen Viechern. Am Tag, wenn die Dorfbewohner wach sind, sind auch die Werwölfe wach und tun so als seien sie Dorfbewohner. In der Nacht aber, dürfen die Werwölfe die Augen aufmachen, wenn der Erzähler, dann erzählt "*Die Werwölfe erwachen*"

Sind die Werwölfe erwacht und alle Dorfbewohner 'schlafen', sagt der Erzähler: "*Die Werwölfe suchen sich aus der Menge der Dorfbewohner ein Opfer...*" Alle Werwölfe, deuten auf eine Person ihrer Wahl, die sie des nachts nun finster umbringen wollen. Natürlich dürfen sie nicht laut reden, sonst hören ja die Dorfbewohner wer ein Werwolf ist. Haben sich die Werwölfe geeinigt, geht es weiter.

Dumm für die Dörfler, wenn der Hauptmann ein Werwolf ist.

**Der Amor** ist auch ein Dorfbewohner, aber, gleich nachdem alle Dörfler das erste Mal einschlafen, tritt er in Aktion.

*"Der Amor erwacht und sucht aus dem Kreis der Dorfbewohner zwei aus, die sich lieben"*

Der Amor deutet stumm auf die Beiden um sich nicht mit der Stimme zu verraten. (Natürlich kann es sein, dass der Amor dabei auch einen Werwolf oder gar zwei erwischt, die sich lieben.)

*"Dann geht auch der Amor wieder schlafen und die Liebenden erwachen und sehen sich an und erkennen sich"*

Der Erzähler geht dabei in der Gruppe umher, berührt die Liebenden an der Schulter, die daraufhin die Augen öffnen dürfen um ihren Partner zu erkennen. Wird später ein Liebender getötet, dann bringt sich der Andere um, sobald er dies sieht.



Der Amor



Die Seherin

**Die Seherin** ist eine Dorfbewohnerin. Sie erwacht jede Nacht, ehe die Wölfe aufwachen.

*"Die Seherin erwacht und hat einen Traum"* und bei diesem Traum darf die Seherin auf eine Person deuten, dessen Karte sie einsehen darf.

Der Erzähler sammelt dann alle Karten der Reihe nach ein, damit niemand weiß, welche Karte die Seherin jetzt gesehen hat und zeigt der Seherin dann vom Stapel die Karte der Person die sie im Traum gesehen hat. Bei der Einsammelei muss der Erzähler sich merken, bei welcher Person er stets einzusammeln beginnt, damit er beim wieder Austeilen nicht die Karten vertauscht.

Und dann gibt es da noch **das Mädchen**. Auch sie ist eine Dorfbewohnerin. Und das Mädchen darf nachts, wenn die Werwölfe erwacht sind, blinzeln. Nur sollte es sich nie erwischen lassen. Wenn das Mädchen sich verrät, wird es natürlich in der nächsten Runde getötet.



Das Mädchen

Wenn also alle Dorfbewohner ins Bett sind, die Seherin (und in der ersten Runde auch der Amor und dann die Liebenden) erwacht ist und ihre Karte gesehen hat, schläft die Seherin wieder ein und die Wölfe erwachen und töten jemand - alles beobachtet vom Mädchen natürlich.

Dann gehen die Werwölfe satt und zufrieden in ihre Betten und schlafen auch wieder ein. Ggf. tritt dann noch die Hexe in Aktion.

**"Am Morgen erwachen alle Dorfbewohner und stellen mit Entsetzen fest, dass einer unter ihnen getötet wurde"**, erzählt dann der Erzähler. Alle dürfen wieder gucken (auch die Wölfe, die ja am Tag Dorfbewohner sind.)

Und natürlich kann das nicht so weitergehen. Im Dorf wird beraten wer Schuld an allem ist. Die Dörfler verdächtigen einen aus ihrer Mitte.

Jetzt geht das wilde Spekulieren los. Nur die Werwölfe wissen wer von ihnen Werwolf ist. Und ggf. das Mädchen. Die Seherin weiß mit jeder Runde mehr, je mehr Karten sie kennt. Die Dörfler sollten aber einen auswählen, der sterben muss und den sie verdächtigen. **"Am Ende wird der mit den meisten Stimmen aufs Schafott geführt und hingerichtet..."** Die Werwölfe stimmen natürlich immer für einen unschuldigen Dorfbewohner oder am besten den Hauptmann (außer der ist selber ein Wolf) oder auch das Mädchen, wenn sie es beim Blinzeln erwischen. Seherin, Mädchen und Hauptmann versuchen natürlich die Werwölfe zu erwischen, wobei der Hauptmann trotz seiner zwei Stimmen nicht weiß, wer da im Dorf Werwolf ist (außer der Hauptmann wäre zufällig auch das Mädchen oder die Seherin.) Falls die Dorfbewohner einen Werwolf aufs Schafott führen **"..verwandelt sich der unbescholtene Bürger plötzlich im Todeskampf in ein wütendes Monster, ehe es tot liegen bleibt.."** (Der Erzähler weiß ja, wer Werwolf ist, der Spieler selbst auch)

Ansonsten stirbt auf dem Richttisch ein armer Bürger, den seine Mitdörfler in blinder Dummheit gemeuchelt haben.



Der Jäger

Bei mehr als 8 Mitspielern nimmt man statt 2 Werwölfen und 6 Dörflern dann weitere Karten hinzu.

Mehr Wölfe zum Beispiel, aber auch zum Bleistift:

### **Den Jäger**

Der Jäger darf, wenn er getötet wird, noch jemand mit ins Grab nehmen. Das kann so einiges auslösen. Tötet ihn ein Werwolf, sagt der Erzähler **"Der Jäger erwacht, als er getötet wird und schießt wild um sich"**, ansonsten macht der Jäger dies, wenn die Dorfbewohner ihn töten wollen, weil sie ihn für einen Werwolf halten. Wen er erschießt... tja das weiß er nicht, kann auch ein harmloser Dörfler sein, oder gar einer von den Liebenden... er muss sich eben entscheiden.

**Die Hexe** ist auch eine Dorfbewohnerin. Sie hat zwei Tränke. Einen Gift- und einen Heiltrank.

Nachdem die Werwölfe getötet haben, erwacht sie in **jeder Runde** (so lange sie lebt) und bekommt vom Spielleiter das Opfer gezeigt. Sie entweder den Gift- oder Heiltrank einsetzen, beide aber nur einmal im Spiel.

Mit dem Heiltrank kann sie jeden wieder lebendig werden lassen. Mit dem Gift einen vermeintlichen Werwolf töten. Die Hexe wird zuerst nach dem Heil-, dann nach dem Gifttrank gefragt. Durch Kopfzeichen bekundet sie ihre Absicht (sie kann sich auch selbst heilen) und schläft dann unerkant wieder ein.



Die Hexe



Der Dieb

**Der Dieb** ist ein Dorfbewohner. Wenn der Dieb mitspielt (bei genügend Spielern, als eben einigen mehr als den 8 Minimum), darf der Dieb am Anfang, noch ehe der Amor erwacht aufwachen und sich entscheiden, ob er Werwolf oder Dorfbewohner sein will. Seine Entscheidung deutet er dem Erzähler an, ohne zu sprechen, so dass niemand später weiß, wer der Dieb ist und was er gewählt hat. So kann's mal sein, dass mehr Werwölfe dabei sind.

Der Erzähler hat bei der ganzen Sache die Aufgabe besonders gruslig zu erzählen und das Spiel zu überwachen und die Runden jeweils zu beginnen.

Wer tot ist, darf das Werwolfheulen, -reißen und -fressen spielen oder aufs Klo gehen. Gewonnen haben die die zuletzt übrig bleiben, also Werwölfe, Dörfler oder das Liebespaar.