



WERWÖLFE

VOLLMONDNACHT

Eine Nacht. Ein Tag.
Eine Entscheidung.

Spielleiterbogen

Ravensburger

Als Spielleiter
rufst du in der Nacht nacheinander
die aufwachenden Rollen
und am Ende des Tages zur Abstimmung auf.
Spielt ihr mit der App, braucht ihr keinen Spielleiter.

Achtung! Auch als Spielleiter spielst du mit: Du hast eine Rolle, führst eventuell eine Nachtaktion durch und diskutierst am Tag mit. Deswegen ist es wichtig, dass du nicht siehst, wann deine Mitspieler ihre Augen öffnen. Erinnere sie daran, ihre Augen erst zu öffnen, wenn du ihren Rollentext ganz vorgelesen hast.

Lies in der vorgegebenen Reihenfolge einzeln vor, wer aufwacht und welche Aktion durchgeführt werden darf. Schließe dann deine Augen und warte ca. 5 Sekunden, damit der Spieler seine Aktion durchführen kann. Natürlich musst du nur Rollen vorlesen, die auch im Spiel sind.

Tipp: Mit den Rollenmarkern kannst du dir gut merken, welche Rollen du schon aufgerufen hast: Drehe den Marker auf die hellere Rückseite, sobald du den Text der Rolle vorgelesen hast.

Die Marker zeigen dir auch die Reihenfolge, nach denen die Rollen abgehandelt werden.

Ansagen des Spielleiters

Lies nun nacheinander die „**Texte**“ vor. Ist eine Rolle nicht im Spiel, überspringst du sie einfach. Immer wenn du eine Rolle aufgerufen hast, schließt du deine Augen und wartest ca. 5 Sekunden. Dann kannst du deine Augen wieder öffnen und den nächsten Text vorlesen.

Nachtphase

„Schließt nun alle eure Augen“



(1) Doppelgängerin

„Doppelgängerin, wach auf und schau dir die Karte eines Mitspielers an. Du nimmst nun diese Rolle an. Wenn deine neue Rolle eine Nachtaktion besitzt, führe sie jetzt durch.“

Falls der **Günstling** im Spiel ist, dann lies auch die folgenden 2 Texte vor:

„Bist du nun ein Günstling, halt deine Augen offen. Ansonsten schließ sie.“

„Werwölfe, hebt eure Daumen, damit der Doppelgänger-Günstling sehen kann, wer ihr seid.“

Warte 5 Sekunden.

„Werwölfe, senkt eure Daumen wieder.“

„Doppelgängerin, schließ deine Augen.“



(2) Werwölfe

„Werwölfe, wacht auf und seht euch nach anderen Werwölfen um.“

„Du bist alleine, Werwolf? Dann darfst du eine Karte aus der Mitte ansehen.“

Warte 5 Sekunden.

„Werwölfe, schließt eure Augen.“



(3) Günstling

„Günstling, wach auf. Werwölfe, hebt euren Daumen, damit der Günstling sehen kann, wer ihr seid.“

Warte 5 Sekunden.

„Werwölfe, senkt euren Daumen wieder. Günstling, schließ deine Augen.“



(4) Freimaurer

„Freimaurer, wacht auf und seht euch nach dem anderen Freimaurer um.“

Warte 5 Sekunden.

„Freimaurer, schließt eure Augen.“



(5) Seherin

**„Seherin, wach auf.
Du darfst dir entweder die Karte eines Mitspielers oder zwei Karten aus der Mitte ansehen.“**

Warte 5 Sekunden.

„Seherin, schließ deine Augen.“



(6) Räuber

**„Räuber, wach auf. Du darfst deine Karte mit der eines Mitspielers vertauschen.
Schau dir deine neue Karte danach an.“**

Warte 5 Sekunden.

„Räuber, schließ deine Augen.“



(7) Unruhestifterin

„Unruhestifterin, wach auf. Du darfst die Karten von zwei Mitspielern vertauschen.“

Warte 5 Sekunden.

„Unruhestifterin, schließ deine Augen.“



(8) Betrunkener

„Betrunkener, wach auf und vertausch deine Karte mit einer aus der Mitte.

Du darfst dir die neue Karte nicht anschauen!“

Warte 5 Sekunden.

„Betrunkener, schließ deine Augen.“



(9) (9a) Schlaflose

„Schlaflose, wach auf und schau dir deine Karte an.“

Warte 5 Sekunden.

„Schlaflose, schließ deine Augen.“



(9b) Doppelgängerin

(nur wenn die Schlaflose im Spiel ist)

„Doppelgängerin, wenn du die Rolle der Schlaflosen angenommen hast, wach auf und schau dir deine Karte an.“

Warte 5 Sekunden.

„Doppelgängerin, schließ deine Augen.“

Tagphase

Jetzt ist ca. 5 Minuten Zeit für Diskussionen.

(In den ersten Partien und bei großen Gruppen sollst du ein bisschen mehr Zeit lassen. Bei erfahrenen oder kleinen Gruppen kannst du auch schon nach 3 Minuten abbrechen.)

Tipp: Als Spielleiter kannst du die Diskussion auch moderieren. Du kannst die folgenden Fragen stellen, um die Diskussion in Gang zu bringen:

„Welche Rolle bist du?“

„Wer sind die Dorfbewohner?“

„Wer hat nachts etwas gesehen?“

„Wer hat nachts etwas gehört?“

„Bist du ein Werwolf?“

Nach etwa 5 Minuten ruft der Spielleiter dann zur Abstimmung auf. (Falls sich alle Spieler sicher sind, könnt ihr auch früher abstimmen.)

„Auf 3 zeigen jetzt alle auf einen Mitspieler.“

„1, 2, 3!“

Nun müsst ihr nur noch herausfinden, wer gewonnen hat!



Der Wer-hat-gewonnen-Check

Ihr seid euch nicht sicher, wer denn nun gewonnen hat?
Dann beantwortet einfach diese Fragen!

Achtung! Für die Doppelgängerin
gelten die Fragen der Rolle,
die sie imitiert.



