

Werwolf

Rollen:

Dorfbewohner: Ist das Unschuldslamm in Person, darf tagsüber wie alle anderen mit abstimmen.

Werwolf: Erwacht nachts und sucht sich mit seinem Rudel zusammen ein Opfer aus, das die Nacht wohl nicht überleben wird.

Amor: Der Gott der Liebe kommt seinem Amt geflissentlich nach und schießt zu Anfang des Spieles zwei Liebespfeile ab. Die Getroffenen- wen wundert`s – verlieben sich unsterblich ineinander und wollen ohne den anderen nicht leben. Stirbt einer- bringt sich der andere selber um.

Hexe: Spielt für das Dorf und hat im Spiel zwei Tränke, wovon sie jeden nur ein einziges Mal einsetzen darf. Einmal pro Spiel kann sie einen von den Werwölfen getöteten Mitbewohner von den Toten erwecken. Ein anderer Trank bringt dem von ihr Auserwählten den Tod.

Scherin: Sie schaut einmal pro Runde in ihre Kristallkugel und sieht die Identität eines Mitspielers (der Spielleiter zeigt die Karte des Auserwählten)

Jäger: Agiert während des Spiels als normaler Dorfbewohner. Sollte er allerdings sterben, nimmt er mit seinem Gewehr einen weiteren Spieler mit in den Tod.

Mädchen: Darf nachts spitzeln und so eventuell die Werwölfe enttarnen. Aber Vorsicht! Wird es von denen entdeckt, ist ihm vermutlich kein langes Leben beschert!

Hier aufgezählt sind wirklich nur die Standardrollen. Mittlerweile gibt es zahlreiche Erweiterungspacks, die sich auf jeden Fall auch lohnen.

Modération:

1. Es wird Nacht im kleinen Dörfchen am Waldesrand. Die Dorfbewohner kehren in ihre Häuser zurück, verriegeln fest alle Türen und Fenster, steigen in ihre Betten und schließen die Augen.
2. Amor erwacht und schießt zwei seiner Liebespfeile ab (zeigt auf zwei Mitspieler) und schläft wieder ein. (Der Spielleiter tippt die zwei Verliebten an, die kurz die Augen öffnen, um sich gegenseitig zu sehen- übrigens können auch ein Werwolf und ein Dorfbewohner sich verlieben. Die beiden können das Spiel dann nur zusammen gewinnen)
3. Die Seherin erwacht und darf sich die Karte eines Mitspielers anschauen.
4. Die Werwölfe erwachen und entscheiden sich gemeinsam für ein Todesopfer.
5. Die Hexe erwacht. Ihr wird das Todesopfer gezeigt, woraufhin sie entscheidet, ob sie dieses retten will, oder eine andere Person töten möchte (jede Aktion pro Spiel nur ein Mal!)
6. Die Sonne geht langsam über dem kleinen Dorf auf, alle Bewohner erwachen. Der Spielleiter teilt den eventuellen Todesfall mit. Die Karte des toten Spielers wird für alle aufgedeckt. Nun wird vom gesamten Dorf per Wahl ein Bürgermeister bestimmt, er die Verhandlungen leitet und bei Gleichstand eine Stimme mehr besitzt.
7. Der Bürgermeister leitet die Verhandlungen an. (Sollte der Bürgermeister sterben, wird am nächsten Tag einfach ein neuer gewählt-so einfach geht das!) Alle dürfen mitdiskutieren (außer die Toten unter ihren Grabhügeln) und es wird ein Bewohner zum Tode am Galgen verurteilt, dessen Karte dann wieder allen bekanntgegeben wird.
8. Der Zyklus (bis auf Punkt 2) wird so lange wiederholt, bis entweder alle Werwölfe ausgerottet, oder alle Dorfbewohner tot sind. Das entsprechende Team hat dann gewonnen.