

Die Werwölfe von Düsterwald

Ein Spiel von
Philippe des Pallières und Hervé Marly
mit Illustrationen von Alexios Tjomas



Für 8 bis 18 Spieler ab 10 Jahren.

Hintergrund:

Auf der zerklüfteten Hochebene
des Hunsrücks liegt das
kleine Dorf Düsterwald.

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.

Spielziel:

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

Spielmaterial :

24 Karten

4 Karten
Werwolf



13 Karten
Dorfbewohner

1 *Seherin*



1 *Dieb*

1 *Jäger*



1 *Amor*

1 *Hexe*



1 *Mädchen*



1 *Hauptmann*

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 (alle, außer den Werwölfen):



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 **unschuldigerweise eliminiert** wird, hat er die Möglichkeit, einen beliebigen Spieler zu bestimmen, der ebenfalls ausscheidet.

Amor © :



Indem er seine berühmten Pfeile verschießt, kann Amor zwei beliebige Spieler sich unsterblich in einander **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 vor 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 Sie nach der Erfahrung einiger Partien der Meinung sind, dass die Rolle der Hexe zu mächtig ist, reduzieren Sie Ihre Zauberkraft auf einen Zaubertrank pro Partie (*Sie haben die Wahl zwischen Gift und Heiltrank.*).

Das Mädchen © :



Das Mädchen kann versuchen, mit halbgeöffneten 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 seinen 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 die beiden Karten in der Tischmitte Werwölfe sind, **muss** er den Tausch vornehmen.

Die nun gewählte Identität bleibt bis Spielende beibehalten.

Verteilung der Charaktere bei einfachen Partien



2 Werwölfe oder mehr - abhängig von der Spieleranzahl (siehe Tabelle)



Die Seherin



Normale Dorfbewohner in ausreichender Anzahl.

Empfohlene Verteilung

Anzahl Spieler
(ohne Spielleiter)



8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
13	3	1	9
14	3	1	10
15	3	1	11
16	3	1	12
17	3	1	13
18	3	1	14



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.

(Tipps für Spielleiter finden Sie unter: www.werwolfe.com).

- 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, an der Partie teilnehmenden Charaktere auf. **Wichtig: Wenn der Spielleiter einen Charakter aufruft, öffnet nur dieser die Augen, alle anderen Spieler halten die Augen geschlossen**

VORBEREITUNGSPHASE (außer in einfachen Partien)

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 sucht eventuell seine Charakterkarte aus. Der Spielleiter spricht anschließend "Der Dieb schläft wieder ein" und der Dieb schließt die Augen.

Der Spielleiter ruft **Amor**.

Der Spielleiter sagt "**Amor erwache!**" und der entsprechende Spieler öffnet die Augen und bestimmt zwei Spieler (eventuell 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 preiszugeben. Anschließend geht der Spielleiter zum normalen Spielablauf über.

ABLAUF DER NORMALEN SPIELRUNDE

Der Ablauf einer normalen Spielrunde variiert abhängig von den teilnehmenden und übriggebliebenen 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.

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 sie die Augen vorsichtig öffnet*).

Sie ist nicht gezwungen zu spionieren. Wenn sie dabei allerdings von den Werwölfen erwischt wird, können die Werwölfe auch sie 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 das 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 **Zaubertrank** 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 keinsten Weise mehr kommunizieren.

- Wenn eines der Opfer der **Jäger** ist, darf er sofort einen Spieler bestimmen, der ebenfalls ausscheidet.
- Wenn eines der Opfer ein **Verliebter** 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 Sie lügen, bluffen oder nur die Wahrheit sagen: Bleiben Sie glaubwürdig.

6 • Das Dorf **wählt**.

Die Spieler stimmen darüber ab, welcher unter ihnen als Werwolf **verdächtigt** 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. Denken Sie daran, dass die Stimme des **Hauptmanns** doppelt zählt.

Bei Gleichstand entscheidet die Stimme des Hauptmanns, wenn er für einen dieser 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

Ihre **Rolle ist wesentlich für den Spielspaß**: Von Ihrem Talent hängt die Stimmung der Partie ab. Dank Ihnen werden Ihre Mitspieler einen angenehmen Abend verbringen. Sprechen Sie mit lauter, schmetternder Stimme und wenn Sie merken, dass Diskussionen in ihrer Intensität nachlassen, feuern Sie deren Hitzigkeit an.

Die Sätze für die einzelnen Phasen in der Nacht sind nur

und die einzelnen Phasen ausschmücken.

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

Wenn Sie mit Anfängern spielen, sollten die verschiedenen Charaktere nach und nach eingeführt werden.

Das Ambiente macht den Großteil der Freude aus.

Die Spieldauer ist kurz. Wenn Sie an einem Abend mehrere Partien spielen, sollten Sie eine unterschiedliche Zusammensetzung der Charaktere verwenden.

Wichtige Anmerkung :

- Wenn Sie sprechen, sollten Sie darauf achten, den Spielern keine **Hinweise** zu geben. Zum Beispiel: "Ich rufe den Seher, oh, Pardon, die Seherin".
- Wenn Sie Charaktere aufrufen, sprechen Sie 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. Unterbrechen Sie 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 entsprechende Charakterkarte ganz vorsichtig umdrehen, um nichts durch Geräusche zu verraten.
- Gehen Sie eine ganze **Runde um den Tisch**, um die beiden Verliebten zu bestimmen.
- Bevor Sie sich selbst für die Rolle des **Hauptmanns** aufdrängen möchten, sollten Sie ein paar Runden Erfahrung sammeln.
- Wenn wenig Spieler an der Partie teilnehmen, kann auch der Spielleiter eine zusätzliche Rolle übernehmen.

Auf unserer Homepage finden sie viele weitere **Tips und Varianten** zu diesem Spiel.

www.werwolfe.com



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 Sie einen Werwolf entdeckt haben, sollten Sie Ihre Identität bekannt geben, um diesen zu entlarven, auch wenn Sie sich dabei opfern. Nur nicht zu früh!

Das Mädchen : Dies ist ein sehr mächtiger aber auch gefährlich zu spielender Charakter. Zögern Sie nicht, Ihre Fähigkeit einzusetzen. Das kann zwar gefährlich sein, aber Sie sollten von Ihrer Eigenschaft profitieren, bevor Sie ausscheiden.

Der Jäger : Wenn Sie das Gefühl haben, eine Abstimmung verläuft zu Ihren Ungunsten, kann es hilfreich sein, Ihre wahre Identität Preiszugeben.

Amor : Wenn Sie sich selbst als einen der Verliebten bestimmen, sollten Sie sich als Partner keinen Spieler aussuchen, der eine "große Klappe" hat (*Anmerkung von Philippe des Pallières: Davon könnte Ihnen Hervé Marly ein Liedchen singen.*).

Der Hauptmann : Versuchen Sie die Rolle des Hauptmanns zu übernehmen und planen Sie Ihren Feldzug. Sollten Sie aber ein Werwolf sein, versuchen Sie nicht zu offensichtlich, diese Rolle zu bekommen (*Anmerkung von Hervé Marly: Davon könnte Ihnen Philippe des Pallières ein Liedchen singen.*). Seien Sie stolz auf diese Rolle und heften Sie sich die Karte an die Brust.

Die Hexe : Am Ende der Partie wird diese Rolle sehr wertvoll, deshalb sollten Sie mit den Zaubertränken entsprechend sparsam umgehen.

Wenn Sie mehr über die Werwölfe von D^üsterwald wissen wollen:
www.werwolve.com



Die Autoren möchten bei aller Aufregung nicht vergessen folgenden Menschen zu danken :

Nadine Bernard, Juliette Blind, Théo Dupisson, Elvire und Chloé, Philippe Mouret, Caroline Ottavis, Laurent Bernard, Vincent Pessel, dem Hof von Champlion, dem Dorf Thiercelieux* und allen, die ohne böse Absicht vergessen wurden.

Ganz speziell aber Philippe und Hervé, Myriam und Martine, der "sexiest" aller Spielleiterinnen. Aber ganz besonderer Dank gilt Bruno Faidutti.

Der Autor verdankt dieses Spiel einer Inspiration durch ein altes Spiel aus der ehemaligen Sowjetunion aus den 30-er Jahren, welches mündlich übertragen wurde, und dort unter dem Namen "Mafia" bekannt wurde (in Deutschland unter dem Namen "Mörder").. Alle Karten mit einem © sind Eigentum von "éditions lui-même", Philippe des Pallières und Hervé Marly. Alle Illustrationen sind Eigentum von "editions lui-meme", Alexios Tjoyas, Philippe des Pallières und Hervé Marly.

Graphische Gestaltung: Hervé Marly

*Anmerkung zur deutschen Version: Der Originaltitel des Spiels ist "Les Loups-Garous de Thiercelieux" und Wohnort von Philippe Despallières ist das Dorf Thiercelieux

Ein Spiel von "editions lui-meme", vertrieben durch Pro Ludo, Schützenstr. 28, 78462 Konstanz.

Kontakt: info@proludo.de



ÜBERSICHT SPIELREIHENFOLGE

Vorbereitungsphase

- Das Dorf schläft ein
- Dieb
- Amor
- Die Verliebten

Normale Runde

- Die Seherin
- Die Werwölfe (das Mädchen)
- Die Hexe
- *Das Dorf wacht auf*
- Wahl
- *Das Dorf schläft ein*