

# WERWÖLFE UNTERWEGS

*Werwölfe unterwegs* ist ein interaktives Deduktionsspiel für zwei Teams: die Dorfbewohner und die Werwölfe. Während die Dorfbewohner nicht wissen, wer die Werwölfe sind, versuchen diese, unentdeckt zu bleiben und einen Dorfbewohner nach dem anderen auszuschalten. Ein Moderator „leitet“ das Spiel (es kann keiner der Spieler sein), und erleichtert so den Ablauf von *Werwölfe unterwegs*.

Das Spiel endet, wenn entweder alle Dorfbewohner oder alle Werwölfe getötet wurden.

## INHALT:

26 Rollenkarten, 6 Karten „Moderne Sagen“ Erweiterung

## GRUNDSPIEL

Eine Partie *Werwölfe unterwegs* verläuft über eine Reihe von „Tagen“ und „Nächten“. Jede Nacht wählen die Werwölfe ein Opfer, während der einsame Seher Informationen über einen anderen Spieler sammelt und so lernt, ob dieser ein Werwolf ist. Während des Tages versuchen die Spieler gemeinsam herauszufinden, wer von ihnen ein Werwolf ist, um ihn dann nach einer Abstimmung zu lynchen. Das Spiel gewinnt immer eine Gruppe – entweder die Dorfbewohner, wenn sie alle Werwölfe

gelyncht haben, oder die Werwölfe, wenn sie einen Gleichstand mit den Dorfbewohnern erreicht haben. Bei einer Partie *Werwölfe unterwegs* müssen Sie versuchen, die anderen Mitspieler in die Irre zu führen, um das Spiel gewinnen zu können.

## VORBEREITUNGEN

Für das Grundspiel werden die folgenden Karten benötigt:

**1 „Seher“-Karte, „Werwolf“-Karten (1 für 6-8 Spieler, 2 für 9-11 und 3 für 12-13) und 1 „Dorfbewohner“-Karte** für jeden weiteren Spieler.

Ein Moderator wird bestimmt. Er erhält einen Zettel und den Stift.

Die Spieler sollten sich in einen Kreis setzen (idealerweise um einen großen Tisch oder eine Gruppe von Tischen herum).

Der Moderator mischt alle Karten und gibt jedem Spieler verdeckt eine Karte. Jeder Spieler sollte sich seine Karte geheim anschauen, ohne sie einem anderen Mitspieler zu zeigen.

Zu diesem Zeitpunkt sollte außer dem Moderator niemand reden. Dies ist erst wieder während der nächsten „Tag“-Phase erlaubt.



## DIE ERSTE NACHT

Während der ersten Nacht ruft der Moderator zuerst die Werwölfe auf und anschließend den Seher, so dass er weiß, welche Spieler diese Charaktere bekommen haben, und die Werwölfe sehen, wer die anderen Werwölfe sind. Die Dorfbewohner werden niemals während der Nacht geweckt. Die Spieler werden mit den folgenden Sätzen des Moderators durch die Nacht geleitet:

**„Alle Bewohner des Dorfes schlafen ein. Alle Spieler schließen nun ihre Augen.“**

*Der Moderator vergewissert sich, dass alle Spieler ihre Augen geschlossen haben.*

**„Die Werwölfe erwachen und schauen sich um.“**

*Die Werwölfe öffnen ihre Augen und schauen, welche anderen Spieler ebenfalls Werwölfe sind (möglichst leise, so dass sie von niemandem gehört werden). Der Moderator notiert sich die Namen dieser Spieler mit dem Vermerk „Werwolf“ auf seinem Notizblock.*

**„Die Werwölfe schließen nun wieder ihre Augen.“ (Pause) „Der Seher erwacht und zeigt auf einen Mitspieler.“**

*Die Werwölfe schließen zuerst ihre Augen, bevor der Seher seine Augen öffnet und geräuschlos auf einen Mitspieler deutet. Der Moderator zeigt den „Daumen hoch“, wenn es sich um einen „guten“ Dorfbewohner handelt oder den „Daumen runter“, wenn es ein „böser“ Werwolf ist. Der Moderator schreibt sich auch den Namen dieses Spielers mit dem Vermerk „Seher“ auf seinen Notizblock.*

**„Der Seher schließt nun seine Augen.“ (Pause) „Alle Spieler erwachen und stellen fest, dass ihr friedliches Dorf von Werwölfen bedroht wird. Es liegt nun an euch, diese Werwölfe zu finden und zu ausschalten.“**

*Alle Spieler öffnen nun ihre Augen.*

## DER ERSTE TAG

Der erste Tag sollte von den Spielern dazu genutzt werden, sich einzeln vorzustellen. Beginnend mit einem beliebigen Spieler sollte jeder im Uhrzeigersinn etwas zu seiner Person erzählen. Das kann etwas Einfaches sein, wie „Mein Name ist Andreas, und ich bin ein Dorfbewohner“ oder etwas Aus-

führlicheres, wie „Mein Name ist Andreas, der örtliche Kuchenbäcker. Wie jeder weiß, mögen Werwölfe keine Kuchen“. Die Spieler sollen dabei weder verraten, dass sie Werwölfe sind, noch dass sie einen speziellen Charakter darstellen. Stattdessen sollten sie einfach behaupten, ebenfalls ganz normale Dorfbewohner zu sein.

Nachdem sich alle Dorfbewohner vorgestellt haben, beschreibt der Moderator den Ablauf eines Tages, wie man andere Spieler zum Lynchenden nominiert und wie anschließend darüber abgestimmt wird.

**„Um jemanden zum Lynchenden zu nominieren, zeigt man auf diesen Spieler und sagt „Ich nominiere Andreas“. Wenn ein anderer Spieler diese Nominierung bestätigt, indem er ebenfalls Andreas nominiert, hat der betroffene Spieler die Möglichkeit, sich in einer kurzen Rede zu verteidigen, anschließend stimmen wir dann ab. Ich zähle 1, 2, 3, und bei „3“ halten alle Spieler entweder ihren „Daumen hoch“ (der Spieler ist unschuldig) oder ihren „Daumen runter“ (der Spieler wird gelyncht). Wenn der Spieler gelyncht wird, decken wir seine Charakterkarte für alle sichtbar auf, und das ganze Dorf fällt hinterher sofort wieder in einen tiefen Schlaf. Wenn er leben darf, könnt ihr weiter diskutieren, bis eventuell eine weitere Nominierung stattfindet.“**

Wenn mehr als die Hälfte aller Spieler gegen den nominierten Spieler stimmt, wird dieser Spieler gelyncht und seine Charakterkarte für alle sichtbar aufgedeckt. Dieser Spieler darf nach Aufdecken seiner Karte nicht mehr sprechen und sollte seinen Platz im Kreis verlassen (er darf aber natürlich weiterhin dem Spiel stumm zuschauen).

Der Moderator sollte am ersten Tag eine bestimmte Zeit für die Diskussionen vorgeben. Wenn bis zu deren Ende kein Spieler nominiert wurde, fällt das Dorf sofort in einen tiefen Schlaf. Der Moderator sollte das Dorf rechtzeitig darüber informieren, wenn die Zeit abläuft und die nächste Nacht naht, so dass die Spieler noch die eine oder andere Nominierung durchführen können.

## DIE FOLGENDEN NÄCHTE

Wenn der Moderator die Werwölfe ab der zweiten Nacht aufruft, wählen diese jedes Mal ein Opfer aus, das sie töten wollen. Die Werwölfe müssen sich dabei alle gemeinsam auf ein Opfer einigen.

Anschließend ruft der Moderator in jeder Nacht auch den Seher auf, der sich einen Spieler auswählt und vom Moderator das Zeichen „Daumen hoch“ für einen Dorfbewohner bzw. „Daumen runter“ für einen Werwolf bekommt.

## DIE FOLGENDEN TAGE

Jeden Morgen verkündet der Moderator, welcher Spieler von den Werwölfen getötet wurde und deckt die Charakterkarte dieses Spielers für alle sichtbar auf. Dieser Spieler darf nach Aufdecken seiner Karte nicht mehr sprechen und sollte seinen Platz im Kreis verlassen (er darf aber natürlich weiterhin dem Spiel stumm zuschauen). Jeder Tag endet damit, dass über das Lynchen eines Spielers abgestimmt wird.

## SPIELLENDE

Wenn die Dorfbewohner es schaffen, alle Werwölfe zu lynchen, endet das Spiel, und die Dorfbewohner gewinnen. Sobald die Werwölfe aber einen Gleichstand mit den Dorfbewohnern erreichen (gleiche Anzahl an Dorfbewohnern/Seher und Werwölfen), gewinnen die Werwölfe das Spiel. Der Moderator verkündet den Spielsieg unmittelbar in dem Moment, in dem eines der Ereignisse eintrifft.

## DISKUSSION IM ANSCHLUSS AN DAS SPIEL

Ein interessanter Teil von *Werwölfe unterwegs* ist die Diskussion direkt im Anschluss an das Spiel. Sowohl die Überlebenden als auch die im Spiel getöteten Spieler werden viel dazu beitragen können. Meist ergibt sich dabei auch gleich eine Folgepartie als Revanche.

## DAS ERWEITERTE SPIEL

Nachdem Sie einige Partien *Werwölfe unterwegs* gespielt haben, können viele verschiedene Variationen ausprobiert werden. Typischerweise werden dem Spiel weitere Charaktere hinzugefügt, um den Ablauf interessanter zu gestalten. Das kann aber dazu führen, dass Sie einige Grundregeln verändern

müssen. Manche Gruppen bevorzugen ganz spezielle Spielvarianten mit bestimmten Charakteren, während andere Spieler nach Möglichkeit jedes Mal andere Regeln verwenden wollen. Es gibt kein Richtig oder Falsch für dieses Spiel!

## SPIELVORBEREITUNGEN

Zu Beginn entscheiden die Spieler gemeinsam, welche Charaktere und Regeln sie im Spiel verwenden wollen. Der Moderator trifft notfalls die endgültige Entscheidung, sollte aber die Wünsche von möglichst vielen Mitspielern berücksichtigen.

Schauen Sie in der Tabelle im Abschnitt „Schnellstart für Szenarien“ nach, um die richtige Kombination an Charakteren, Werwölfen und Dorfbewohnern zu erhalten. Sie können aber auch eine eigene Mischung wählen.

## REGELVARIANTEN

Die folgenden Regelvarianten können nach Belieben miteinander vermischt werden. Somit können Sie *Werwölfe unterwegs*-Partien ganz nach Ihrem Geschmack ablaufen lassen. Weitere Varianten finden Sie im Spiel *Werwölfe Deluxe*.

### FRAKTION BEKANNT GEBEN

Der Moderator gibt die Fraktion des Verstorbenen bekannt (Werwolf, Dorfbewohner).

### KEINE INFORMATIONEN

Der Moderator gibt nach dem Tod eines Spielers außer dessen Ausscheiden nichts weiter bekannt. Dies gibt den Dorfbewohnern die geringste Information und erleichtert den Werwölfen das Spiel. Viele erfahrene Spieler bevorzugen diese Variante, da sie viele weitere Möglichkeiten zur Täuschung und Verschleierung seitens der Werwölfe bietet (so kann ein Werwolf beispielsweise behaupten, der Seher zu sein, ohne dass der richtige Seher dies widerlegen kann – so bleibt das Dorf selbst nach dem Tod eines der beiden Spieler im Unklaren).



# ANLEITUNG FÜR DEN MODERATOR

Als Moderator sind Sie dafür verantwortlich, den Raum vorzubereiten, die richtige Mischung von Charakteren für Ihre Gruppe auszuwählen, das eigentliche Spiel zu erklären, alle Fragen zu beantworten und anschließend das Spiel zu leiten. Idealerweise sollten Sie selbst bereits wenigstens eine Partie *Werwölfe unterwegs* gespielt haben, bevor Sie das erste Mal moderieren. Zwingend notwendig ist das jedoch nicht.

Jeder Moderator hat seinen eigenen Stil. Einige beeinflussen durch ihren Erzählstil deutlich die Atmosphäre des Spiels, andere verhalten sich sehr still und lassen die Spieler ihre eigene Geschichte erzählen.

Es gibt kein Richtig oder Falsch als Moderator, und die Spieler werden während des Spiels schon zu erkennen geben, ob und wie viel Einfluss sie von „außen“ wünschen.

## VORBEREITUNG DES RAUMS

Versuchen Sie, einen möglichst ruhigen Raum für eine Partie *Werwölfe unterwegs* zu finden und lassen Sie nur eine Runde pro Raum spielen (es sei denn, der Raum ist sehr groß und fasst problemlos zwei oder mehr Spielrunden, die sich nicht gegenseitig bei den Diskussionen stören).

Stellen Sie die Stühle in einem Kreis auf, so dass jeder Spieler zu beiden Seiten ein wenig Bewegungsfreiheit hat. Einige Moderatoren bevorzugen Tische, an denen die Spielrunde sitzt, so dass man Namensschilder aufstellen kann und die Spieler einen Ablageplatz für ihre Charakterkarten haben. Einige Moderatoren geben den Spielern so viel Platz, dass sie zwischen ihnen in die Mitte des Kreises gehen können. Achten Sie nach Möglichkeit aber auf jeden Fall darauf, dass zwischen Stühlen und Wand so viel Abstand ist, dass Sie hinter den Spielern vorbeigehen und dass getötete Spieler problemlos den Kreis verlassen, aber trotzdem weiterhin zuschauen können.

Wenn Sie mit Spielern spielen, die sich nicht alle kennen, stellen Sie Namensschilder (gefaltetes Papier) und Stifte zur Verfügung. Dies erleichtert das Spiel für alle Beteiligten.

## VERWENDUNG DES MODERATOREN-NOTIZZETTEL

Der Notizzettel hilft Ihnen, die Übersicht über die Charaktere und den daraus resultierenden speziellen Gegebenheiten zu behalten, abhängig von den Charakteren und Varianten, mit denen Sie spielen.

Notieren Sie bei der Vorbereitung die verwendeten Charaktere auf der linken Seite des Zettels. Markieren Sie sich die Charaktere, die Sie in der Nacht aufrufen müssen.

Während der ersten Nacht notieren Sie die Namen der Spieler entsprechend rechts neben die erhaltenen Charaktere. Wenn Sie keine Namensschilder oder ähnliches verwenden und Sie sich nicht hundertprozentig über die Namen sicher sind, notieren Sie Beschreibungen wie „kariertes Hemd“, um sich an die richtige Person bei den einzelnen Charakteren zu erinnern.

Nutzen Sie die anderen Spalten, um die Namen der Opfer aufzuschreiben (das wird Ihnen vor allem in Partien mit vielen verschiedenen Charakteren bei der Übersicht helfen), oder um nach Bedarf neue Kultmitglieder und andere besondere Gegebenheiten zu vermerken.

## SCHULTER KLOPFEN

Manchmal müssen Sie Spielern auf die Schulter klopfen, um sie auf Veränderungen aufmerksam zu machen. Als allgemeine Regel sollten Sie den Spielern mitteilen, dass diese nach dem Schulterklopfen ihre Augen öffnen sollen.

## DIE SPIELBALANCE ERHALTEN

Verschiedene Charaktere haben unterschiedlich große Auswirkungen auf die Spielbalance in den Gruppen, deren Stärke als Wert in der unteren linken Ecke jeder Charakterkarte angegeben ist. Je höher der positive Wert ist, desto vorteilhafter ist sie für die Dorfbewohner. Je höher der negative Wert ist, desto vorteilhafter wird das Spiel für die Werwölfe laufen. Die Werte dienen nur als Richtlinie, Sie sollten die Summe aber trotzdem möglichst nah an Null halten, um ausgeglichene Partien zu gewährleisten.

Wenn die Spielrunde aus Personen besteht, die sich wenig oder gar nicht kennen, kippen Sie die Spielbalance ruhig ein wenig zu Gunsten der Dorfbewohner. Fügen Sie zugunsten der Dorfbewohner Charakterkarten hinzu, so dass diese einen "Vorsprung" von +5 haben.

Wenn Ihre Gruppe aber im Wesentlichen aus Personen besteht, die sich gut kennen und erfahrene *Werwölfe*-Spieler sind, sollten Sie die Spielbalance zu Gunsten der Werwölfe kippen. Ergänzen Sie Charakterkarten, so dass die Werwölfe einen "Vorsprung" von -5 haben.

## UNERFAHRENEN SPIELERN WERWÖLFE UNTERWEGS ERKLÄREN

Nachdem sich jeder gesetzt hat, erklären Sie die Regeln von *Werwölfe unterwegs*. Die Erklärung sollte die folgenden Punkte beinhalten:

- 1) Die Bedrohung des Dorfes durch Werwölfe
- 2) Die Siegbedingungen für beide Gruppen
- 3) Der normale Ablauf von Tag/Nacht
- 4) Die Regeln für die Nacht
- 5) Die Regeln zum Lynchen
- 6) Die Charaktere im aktuellen Spiel
- 7) „Tote“ Spieler müssen still sein und den Kreis verlassen

Im Anschluss an diese Erklärungen sollten Sie sich Zeit dafür nehmen, Fragen zu beantworten. (Die Spieler sollten während des Spiels keine Fragen zum Spiel stellen müssen, da es sonst so wirken kann, als hätten sie bestimmte Charaktere)

## DAS SPIEL IN SCHWUNG HALTEN

Das erste Spiel mit einer größeren Anzahl an Neulingen wird ein wenig länger dauern als Folgepartien mit erfahrenen Spielern. Zur gleichen Zeit müssen Sie als Moderator darauf achten, dass das Spiel voranschreitet und bei Verreben der Diskussion die Spieler zu einer Nominierung ermutigen. Achten Sie aber darauf, niemals eine Meinung oder Information zum laufenden Spiel zu



äußern, die von den Spielern zu Mutmaßungen genutzt werden kann, wer welchen Charakter spielt.

Einige Gruppen können sehr schweigsam sein oder Nominierungen herauszögern. Mitunter sind sie auch am ersten Tag aufgrund fehlender Informationen unsicher über den weiteren Verlauf des Spiels. Als Moderator sollten Sie in diesen Fällen das Dorf zur Nominierung eines beliebigen Spielers auffordern, „weil es bereits dunkel wird“. Nachdem Sie mehrmals darauf hingewiesen haben, lassen Sie das Dorf schlafen, ohne dass es zum Lynchen kommt. Ein guter Moderator hält das Spiel in Schwung, indem er jeden Tag nur eine Vorwarnung gibt und nach einigen Minuten das Dorf schlafen lässt, auch wenn dieses noch nicht über genug Spieler abgestimmt oder keine Hinrichtung durchgeführt hat.

Auch wenn es gut ist, das Spiel in Schwung zu halten, besteht ein Teil des Spielspaßes von *Werwölfe unterwegs* in den Diskussionen. Wenn die Gruppe als Ganzes aktiv in einer hitzigen Diskussion steckt, sollten Sie die Spieler weiter diskutieren lassen, auch wenn der Tag dadurch etwas länger wird als gewohnt.

## VERHALTEN DES MODERATORS BEI NACHT

Wenn Sie als Moderator in jeder Nacht die Charaktere aufrufen, bewegen Sie sich hinter den Spielern, ändern Sie oft die Richtung und achten Sie darauf, keinen Spieler direkt anzusprechen. Verwenden Sie unterschiedliche Abstände zwischen den Aufrufen, so dass die Spieler nicht aufgrund der Pausen darauf schließen können, wie lange eine einzelne Aktion dauert.

## NÄCHTLICHE VERWENDUNG VON PRONOMEN

Wenn Sie nachts Charaktere aufrufen, vermeiden Sie außer bei den Namen der Charaktere nach Möglichkeit geschlechtspezifische Pronomen wie er und sie oder sein und ihr. Es ist ein natürlicher Teil unserer Sprache, es kann aber ungewollt Informationen an die Gruppe weitergeben. Dies ist unfair, besonders dann, wenn sie aus Versehen stimmen. Vor allem gegen Ende des Spiels ist

dies von Bedeutung, besonders wenn nur noch ein einzelner Werwolf übrig ist. Seien Sie als Moderator also wachsam.

## ALS MODERATOR FEHLER MACHEN

Auch als Moderator können Ihnen eventuell Fehler unterlaufen. Wegen der geheimen Verteilung der Charaktere können die Spieler Sie meistens nicht darauf hinweisen (wenn Sie beispielsweise aus Versehen ein anderes Opfer umbringen, als die Werwölfe vorher bestimmt haben). In den meisten Fällen ist es besser, einen Fehler mitzuteilen, wenn er noch zu korrigieren ist und keine negativen Auswirkungen auf den Spielverlauf hat. Wenn es bereits zu spät ist, und der Fehler Auswirkungen auf die Spielbalance hat, indem er die eine oder andere Gruppe bevorteilt, versuchen Sie, den Fehler im weiteren Verlauf auszugleichen.

Wenn Sie in der Nacht vergessen, einen Charakter aufzurufen, oder einen anderen Fehler begehen, lassen Sie sofort das gesamte Dorf wieder einschlafen und korrigieren Sie ihn.

## BEACHTENSWERTE DINGE

In *Werwölfe unterwegs* müssen die Spieler hinterlistig sein und oft andere Mitspieler direkt anlügen. Auch wenn dies im Spiel geschieht, sollten Sie die Mitspieler darauf genau hinweisen, dass sie nur dann erfolgreich spielen werden, wenn sie diese Methoden anwenden. Was in *Werwölfe unterwegs* geschieht, hat nur dort Bedeutung und sollte nicht auf die „normale“ Welt übertragen werden. Abhängig vom Vernunftgrad der Gruppe muss darauf aber nochmals hingewiesen werden.

Früh ausgeschiedene Spieler haben manchmal den Drang, Kommentare oder offensichtliche Bewegungen/Geräusche von sich zu geben, wenn der Gruppe des „Verschiedenen“ etwas offensichtlich Frustrierendes oder Negatives geschieht. Vor dem Spiel und nachdem die ersten paar Spieler ausgeschieden sind, sollte der Moderator alle nochmals daran erinnern, dass sie still sein müssen und den noch beteiligten Spielern nichts mitteilen, da ansonsten das Spiel für alle zerstört wird.

Frühes Ausscheiden klingt nach etwas Schlechtem. Trotzdem sollten Sie die betroffenen Spieler auffordern, von außen zu beobachten, wie sich das Spiel entwickelt. Es ist für diese Spieler faszinierend zu sehen, welcher Spieler welchen Charakter besitzt, und mit diesem Wissen zu beobachten, wie die noch „lebenden“ Spieler agieren.

## SZENARIEN

Verwenden Sie die folgenden Szenarien, um schnell eine interessante Kombination von Charakteren für Ihr Spiel zu erhalten. Wenn Sie oder Ihre Gruppe unerfahren mit *Werwölfe unterwegs* sind, ist es eventuell sinnvoll, weniger als die vorgeschlagene Menge an speziellen Charakteren zu verwenden. Wenn Sie genug Zeit für mehr als ein Spiel haben, können Sie eventuell zuerst ein einfaches Spiel probieren (wie oben unter Grundspiel beschrieben), in dem Sie nur mit Dorfbewohnern, Werwölfen und einem Seher spielen, um dann in weiteren Spielen zusätzliche Charaktere hinzuzunehmen.

Auch wenn die folgenden Szenarien Angaben für die Spielerzahl haben, können Sie die Szenarien auch leicht mit einer anderen Anzahl Spielern ausprobieren, indem Sie Charaktere entfernen oder hinzunehmen. Berücksichtigen Sie den Richtwert jedes Charakters für die Spielbalance. (Wie im Abschnitt „Die Spielbalance erhalten“ erläutert, sollten die entfernten Charaktere und damit auch die verbleibenden Charakter in der Summe nach Möglichkeit einen Wert von Null haben.) Alle Spielerzahlangaben beinhalten nicht den Moderator.



---

## KLASSISCHES WERWOLF (12)

Dieses Dorf lässt euch das klassische Werwolf erleben. Bei diesem Szenario bekommt der Seher in der zweiten Nacht einen zufälligen Dorfbewohner gezeit.

**7 Dorfbewohner, 1 Seher, 1 Jäger, 3 Werwölfe**

---

## DIE INQUISITION (14)

In diesem Szenario wird das Dorf von 4 Werwölfen bedroht. Gelingt es euch, alle aufzuhalten?

**1 Inquisitor, 1 Harter Bursche, 1 Hexe,  
1 Seher, 6 Dorfbewohner, 4 Werwölfe**

---

## GEBRÜDER GRIMM (15)

Es war einmal ein Dorf, das von 4 bösen Werwölfen angegriffen wurde ...

**1 Rotkäppchen, 1 Jäger, 1 Seher, 1 Hexe,  
1 Harter Bursche, 5 Dorfbewohner, 1 Amor,  
4 Werwölfe**

---

## DAS BLINDE DORF (15 SPIELER)

Dieses Dorf wird von einer bösen Ritualistin verzaubert, die dem Dorf wichtige Informationen verwehrt.

**1 Neugierige Nachbarin, 1 Phantom, 1 Hexe,  
1 Harter Bursche, 7 Dorfbewohner,  
3 Werwölfe, 1 Ritualistin**

---

## KAMPF DER ANFÜHRER (18 SPIELER)

Das größte Dorf in *Werwölfe unterwegs* wird vom Bürgermeister angeführt. Auf der anderen Seite haben auch die Werwölfe einen Anführer gefunden, der nun das Rudel führt.

Wer von Beiden kann sich durchsetzen und dem Anderen die Grenzen aufzeigen?

**1 Bürgermeister, 1 Seher, 1 Hexe, 1 Jäger, 1  
Rotkäppchen, 1 Harter Bursche, 1 Inquisitor,  
6 Dorfbewohner, 1 Leitwolf, 4 Werwölfe**

## EIN EIGENES SZENARIO ERSTELLEN

Die oben aufgeführten Szenarien sind alle so gestaltet, dass sie Ihnen besondere und einzigartige Erlebnisse bescheren, aber Sie können sie natürlich abändern und nach Bedarf neue Rollen hinzufügen. Ein Teil der Unterhaltung bei *Werwölfe unterwegs* ist das Vorbereiten von verschiedenen Partien mit unterschiedlichen Charakteren, um anschließend zu schauen, wie sie sich entwickeln. Solange die Partie nicht komplett unausgewogen ist (versuchen Sie die unten links auf den Karten angegebenen Werte zur Spielbalance in der Summe möglichst nahe an Null zu halten), sollten Sie normalerweise immer ein tolles Spiel erleben. Gelegentlich kommt es bei einer ungewöhnlichen Kombination an Charakteren zu spannenderen Partien, als Sie sich vorher vorgestellt haben.

Verwenden Sie die folgenden Richtlinien zusammen mit der Vorgabe, die Werte zur Spielbalance in der Summe möglichst nah an Null zu halten:

### 1. Berücksichtigen Sie immer „normale“ Dorfbewohner.

Einige Spieler finden Dorfbewohner ohne jegliche Fähigkeiten langweilig; sie halten das Dorf aber zusammen und bieten eine solide Grundlage für all die anderen Fähigkeiten im Spiel. Wenn Sie mit den Grundregeln spielen, in der beim Tod eines Spielers allen anderen dessen Charakterkarte gezeigt wird, müssen Sie eine größere Zahl an Dorfbewohnern verwenden, damit nicht alle Spieler der Dorfgruppe ihren Charakter bekannt geben und somit die Werwölfe schnell bestimmt werden können. Sie können weniger Dorfbewohner verwenden, wenn Sie den Mitspielern verschweigen, welche Charaktere Sie im aktuellen Spiel einsetzen, müssen dann aber vorher allen Mitspielern eine Regelübersicht zu den Charakteren zur Verfügung stellen, damit jeder über die möglichen Fähigkeiten Bescheid weiß. Außerdem bietet eine größere Anzahl an normalen Dorfbewohnern den Spielern die Möglichkeit, sich von den stressigeren Charakteren zu erholen, und macht die zufällige Verteilung von besonderen Charakteren umso reizvoller.

## SEHER



### 2. Je besser sich die Mitspieler kennen, desto mehr müssen Sie den Werwölfen helfen.

Spielt eine Gruppe von Fremden zusammen eine ausbalancierte Partie *Werwölfe unterwegs*, werden die Werwölfe immer einen großen Vorteil haben. Bei einer Gruppe, die oft zusammen *Werwölfe* spielt, müssen Sie stattdessen den Werwölfen zu Hilfe eilen (oder das Dorf schwächen), damit beide Gruppen gleiche Chancen auf den Sieg haben.

### 3. Rechnen Sie mit sich ändernden Spielerzahlen.

Oft ändern sich die Spielerzahlen noch direkt vor Beginn einer Partie *Werwölfe unterwegs*. Wenn Sie das Spiel vorbereiten und damit rechnen, dass noch ein paar Spieler dazu stoßen werden, legen Sie sich ein paar Charaktere mit kleinen Werten in der Spielbalance zur Seite, die Sie ohne weiteres dazunehmen können, ohne die Spielbalance zu stark zu beeinflussen. Sobald mehr als drei oder vier Spieler dazukommen, sollten Sie aber nochmals prüfen, ob die neue Zusammenstellung der Charaktere für das eigentlich gewählte

Szenario noch einen Sinn ergibt (meistens können Sie ein oder zwei spezielle Charaktere hinzunehmen).

### 4. Je mehr Spieler, desto mehr spezielle Charaktere

In Partien mit wenigen Spielern hat jeder spezielle Charakter einen größeren Einfluss auf die Spielbalance als in Partien mit einer großen Anzahl von Spielern. Das Verhältnis von normalen Dorfbewohnern zu anderen Charakteren in Partien mit weniger als 15 Spielern sollte etwa 1:1 sein. Wenn mehr und mehr Spieler teilnehmen, kann das Verhältnis zu Gunsten der speziellen Charaktere bis zu 3:1 erhöht werden.

## CHARAKTERE

In diesem Abschnitt werden alle Charaktere aufgeführt, die in *Werwölfe unterwegs* enthalten sind.

Jede der Charakterkarten zeigt links unten den Wert für die Spielbalance. Wenn Sie verschiedene Charaktere für ein Spiel zusammenstellen, sollten Sie immer eine Summe aller Werte erreichen, die möglichst nah an Null ist. Negative Werte erschweren das Spiel für die Dorfbewohner, während positive Werte den Dorfbewohnern helfen.

Oben steht der Name des Charakters in der Farbe der zugehörigen Gruppe. Die Dorfbewohner sind **blau**, die Werwölfe **rot**. Einige Charaktere gehören zu weiteren Gruppen, und wieder andere können die Gruppe wechseln. Ihre Fähigkeiten werden alle im Folgenden erklärt. Wenn es zu einem Charakter mehrere Karten im Spiel gibt, ist die Anzahl in Klammern hinter dem Namen angegeben.

Unten rechts ist angegeben, wie oft der entsprechende Charakter in der Nacht aufgerufen wird. Ein Vollmond bedeutet, dass der Charakter jede Nacht einmal aufgerufen wird, während ein Halbmond bedeutet, dass der Charakter nur in der ersten Nacht aufgerufen wird. Wenn kein Mond abgebildet ist, wird der Charakter niemals nachts aufgerufen.

## DIE DORFBEWOHNER

Diese Charaktere helfen den Dorfbewohnern, das Spiel zu gewinnen. In allen Szenarien bilden die Dorfbewohner die größte Gruppe. Sie wissen als Gruppe aber trotzdem weniger als die Gruppe der Werwölfe: weder, wer die Werwölfe sind, noch wer überhaupt auf ihrer Seite spielt.

### +4 NEUGIERIGE NACHBARIN

In der ersten Nacht erfährt die Neugierige Nachbarin, ob sich links oder rechts neben ihr Werwölfe befinden. Der Moderator zeigt ihr „Daumen hoch“, wenn beide Spieler dorffreundliche Rollen (blauer Rollename) spielen und „Daumen runter“, wenn mindestens 1 Spieler einen Charakter der Werwölfe (roter Rollename) spielt.

### +3 INQUISITOR

Der Inquisitor darf einmal im Spiel nachts 1 anderen Spieler foltern. Besitzt dieser Spieler eine dorffindliche Rolle (roter oder grauer Rollename), stirbt er. Sollte der gefolterte Spieler aber eine dorffreundliche Rolle besitzen, stirbt der Inquisitor. Egal wer stirbt, er kann auf keinen Fall gerettet werden.

### -3 AMOR

Amor erwacht nur während der ersten Nacht und zeigt auf zwei beliebige Spieler (das Geschlecht ist dabei unerheblich). Diese Spieler werden ein Liebespaar und sehen, wer der andere ist (siehe „Liebespaar“ im Abschnitt *Wechselnde Gruppen*). Wenn einer der beiden getötet wird, stirbt auch der andere sofort aufgrund seines gebrochenen Herzens.

**Alternative:** Fügen Sie Amor als zusätzliche Karte hinzu, wenn Sie die Charaktere verteilen. Nachdem Amor das Liebespaar bestimmt hat, erhält er die übrig gebliebene Charakterkarte und spielt diese im weiteren Spiel.

### LIEBESPAAR (2)

Es gibt keine Karten für das Liebespaar. Es wird von Amor in der ersten Nacht ausgesucht. Der Moderator weckt anschließend beide

Liebenden, so dass sie sich gegenseitig sehen können. Wenn sie beide auf Seiten der Dorfbewohner sind, gewinnen sie zusammen mit dem Dorf. Wenn sie beide auf Seiten der Werwölfe sind, gewinnen sie zusammen mit den anderen Werwölfen. Wenn sie in gegnerischen Gruppen spielen, bilden sie nun ihre eigene Gruppe und gewinnen nur, wenn sie die letzten beiden lebenden Spieler sind.

### +2 BÜRGERMEISTER

Die Stimme des Bürgermeisters zählt zweifach, wenn über das Lynchen eines Spielers abgestimmt wird.

Sie können den Bürgermeister als normalen Charakter einführen (indem Sie die Karte an einen Spieler verteilen). Oder die Spieler können ihn am ersten Tag mittels einer Abstimmung wählen (gemäß der Nominierungs- und Abstimmungsregeln zum Lynchen), und er bleibt dann bis zu seinem Tod im Amt, so dass erst dann ein neuer Bürgermeister gewählt werden muss.

### +3 HARTER BURSCHE

Wenn der Harte Bursche von den Werwölfen ausgewählt wird, stirbt er erst in der folgenden Nacht und nicht bereits in derselben.

### +1 DORFBEWOHNER (9)

Die Aufgabe der Dorfbewohner ist es, die Werwölfe zu finden und tagsüber zu lynchen.

### +4 HEXE

Die Hexe kann ihre Künste in der Nacht einmalig pro Spiel zum Heilen einsetzen, um einen Spieler vor dem sicheren Tod zu retten. Sie kann ihre Künste zusätzlich einmal pro Spiel zum Töten einsetzen, um einen Spieler ihrer Wahl zu töten. Der Moderator sollte die Hexe jede Nacht aufrufen und sie fragen, ob sie ihre beiden Fähigkeiten nutzen möchte, auch wenn sie bereits eine oder beide verwendet hat. Beide Fähigkeiten dürfen in derselben Nacht angewendet werden.

**Alternative:** Die Hexe darf nur eine ihrer beiden Fähigkeiten im Spiel nutzen, darf aber bestimmen, welche dies ist.

## +3 PHANTOM



Das Phantom darf jede Nacht 1 Spieler auswählen. Dieser Spieler wird am Ende der Nacht vom Moderator angetippt und erfährt, wer das Phantom ist. Das Phantom erfährt die Rolle des ausgewählten Spielers nicht.

## +3 ROTKÄPPCHEN



Das Rotkäppchen ist gegen Angriffe der Werwölfe geschützt, solange der Jäger noch lebt. Es kann aber durch andere Angriffe ganz normal sterben (zum Beispiel durch den Gifttrank der Hexe).

Stirbt der Jäger in der gleichen Nacht, in der das Rotkäppchen Opfer der Werwölfe ist, stirbt es. Rotkäppchen und Jäger kennen sich nicht. Die Hexe bekommt das Rotkäppchen ganz normal als Opfer der Werwölfe angezeigt, unabhängig davon, ob der Jäger noch lebt oder nicht.

## +3 JÄGER



Wenn der Jäger getötet wird (unabhängig von Tag oder Nacht), feuert er sofort seine Waffe auf ein Ziel ab (oder in die Luft), indem er auf einen Spieler zeigt. Es findet keine Diskussion statt, bevor der Jäger schießt. Schießt er in die Luft, wird kein anderer Spieler getötet.

## +7 SEHER



Jede Nacht deutet der Seher auf einen Spieler, und der Moderator zeigt ihm den „Daumen hoch“, wenn es sich um einen Dorfbewohner handelt, oder „Daumen runter“, wenn es ein Werwolf ist.

## DIE WERWÖLFE

## -8 LEITWOLF



Der Leitwolf darf nachts das Opfer der Werwölfe bestimmen. Die anderen Werwölfe dürfen ebenfalls ihre Augen öffnen, sich aber an der Wahl

des Opfers nicht beteiligen. Sollte der Leitwolf gelyncht werden, darf er sofort 1 anderen Spieler töten.

## -6 WERWOLF (4)



Während der ersten Nacht lernen die Werwölfe die Identität der anderen Werwölfe kennen. In jeder folgenden Nacht müssen sich die Werwölfe gemeinsam auf ein Opfer einigen, das daraufhin getötet wird. Wenn sich die Werwölfe binnen einer Minute nicht auf ein Opfer einigen können, dürfen sie in dieser Nacht keinen Spieler töten. Die Werwölfe dürfen während der Nacht keinen anderen Werwolf als Opfer auswählen.

Werwölfe versuchen während des Tages ihren wahren Charakter zu verheimlichen.

## -4 RITUALISTIN



Die Werwölfe kennen die Ritualistin, aber nicht umgekehrt.

Die Ritualistin darf jede Nacht auf 1 Spieler deuten. Ist die gewählte Person das Opfer der Werwölfe, stirbt der Charakter wie gewohnt, die Charakterkarte wird jedoch zu Tagesbeginn nicht aufgedeckt. Die Ritualistin gewinnt zusammen mit den Werwölfen.

## ANDERE KARTEN

## 0 MODERATOR



Die Karte des Moderators wird verwendet, um einen zufälligen Moderator zu bestimmen.

Für erfahrene Gruppen kann diese Karte in den Stapel aller für das Spiel verwendeter Charakterkarten gemischt werden. Nachdem alle Karten verteilt wurden, beginnt die erste Nacht, und alle Spieler schließen die Augen. Der Spieler mit der Moderatorkarte fängt dann an, das Spiel zu leiten.

## MODERNE SAGEN

## +1 BLOODY MARY



Wenn Mary am Leben bleibt, hilft sie dem Dorf dabei, die Werwölfe zu finden, so dass sie und die restlichen Dorfbewohner endlich in Ruhe schlafen

können. Sollte sie jedoch sterben, wird sie sich an dem Team rächen, das sie getötet hat. Notfalls wechselt sie dazu das Team.

Nachdem sie selbst getötet wurde, wählt sie jede Nacht einen Spieler aus, den sie tötet. Sie ist tot und kann weder tagsüber noch nachts mit anderen Spielern kommunizieren (nachts muss sie ihre Augen geschlossen halten – sie öffnet ihre Augen nur dann, wenn sie aufgerufen wird). Der Moderator deutet ihr entsprechend den unten genannten Regeln an, ob sie ein zulässiges Opfer gewählt hat.

Wird Mary vom Werwolfteam getötet, muss sie jede Nacht jemanden daraus auswählen (auch Nicht-Werwölfe wie die Zaubermeisterin) und töten, bis nur noch ein Spieler aus dem Werwolfteam übrig ist. Mary gewinnt dann zusammen mit den Dorfbewohnern.

Wird Mary von Vampiren getötet, behandelt sie diese auf dieselbe Weise, wie sie Werwölfe behandeln würde.

Wenn Mary gelyncht, oder von jemandem im Dorfbewohnerteam getötet wird, muss sie solange jede Nacht jemanden aus diesem Team auswählen und töten, bis das Dorfbewohnerteam von der Anzahl her 1 Person mehr als das Werwolfteam hat. Mary gewinnt nun zusammen mit dem Werwolfteam.

Wird Mary von einer Kreatur getötet, die keinem Team angehört (wie etwa Beelzebub oder der Chupacabra), darf sie des Nachts niemanden töten und gewinnt zusammen mit den Dorfbewohnern.

---

## **+4** CHUPACABRA

Jede Nacht sucht sich der Chupacabra einen Mitspieler aus. Ist dieser Spieler ein Werwolf, dann stirbt er. Wenn es keine Werwölfe mehr gibt, sterben alle Spieler, die vom Chupacabra ausgewählt werden.

Der Chupacabra gewinnt, sobald weniger als 2 andere Spieler am Leben sind.

---

## **+5** LEPRECHAUN

Der Leprechaun erfährt jede Nacht, wer das Opfer der Werwölfe ist. Er darf sich dann entscheiden, ob er stattdessen einen der beiden Spieler, die direkt links und rechts neben dem Opfer sitzen, zum Opfer werden lässt. Das neue Opfer stirbt in dieser Nacht, egal um welchen Charakter es sich dabei handelt (selbst dann, wenn das neue Opfer ein Werwolf ist).

Normalerweise dürfen Werwölfe in der Nacht keine anderen Werwölfe auswählen. Wenn jedoch der Leprechaun im Spiel ist, dürfen die Werwölfe auch einen Werwolf auswählen. Wechselt dieser aber nicht das Ziel, töten die Werwölfe einen der ihren.

Der Leprechaun darf weder jemand anderen auswählen, wenn er selbst das Opfer ist, noch sich selbst zum Opfer machen. Darüber hinaus darf er nicht einen Spieler, den er im Laufe der Partie vor dem Tod bewahrt hat, ein zweites Mal vor dem Tod bewahren.

---

## **+1** NOSTRADAMUS

Während der ersten Nacht sagt Nostradamus voraus, welches Team das Spiel gewinnt. Er gewinnt allein das Spiel, wenn er am Ende der Partie am Leben ist und seine Vorhersage eingetroffen ist. Nach der ersten Nacht erfährt das Dorf, welche Vorhersage Nostradamus getroffen hat.

Nostradamus wählt praktisch in der ersten Nacht das Team, dem er angehören will. Er muss aufpassen, am Leben zu bleiben, und zählt bezüglich der Anzahl der Teammitglieder als Dorfbewohner.

Variante: Nostradamus sagt vorher, dass die Welt drei Tage nach seinem Tod untergeht. Wenn nach seinem Tod die Partie nach der dritten Nacht nicht beendet ist, ist er der alleinige Sieger!

---

## **-2** BIGFOOT

Sein ganzes Leben lang wurde Bigfoot fälschlicherweise für einen Werwolf gehalten (und der Seher nimmt ihn auch als einen solchen wahr). Aus diesem Grund will er ihn über alles gern finden und lynchen. Wenn das Dorf sich an irgendeinem Tag nicht darauf einigen kann, jemanden zu lynchen, wird er wütend und wechselt die Seite ... zum Werwolfteam. Von diesem Augenblick an wacht Bigfoot zusammen mit den Werwölfen auf.

---

## **-9** WOLFSMENSCH

Der Wolfsmensch ist ein Werwolf, der jedoch von dem Seher als Dorfbewohner gesehen wird. Der Wolfsmensch ist ein sehr mächtiger Charakter des Werwolfteams.

# GESCHICHTLICHER HINTERGRUND

*Werwölfe* hat sich aus etwas entwickelt, das einstmals ein vermeintlich traditionelles, russisches Volksspiel war und mittlerweile zu einem weltweit gespielten Partyspiel wurde. In den 1980ern bestimmte die „Mafia“ das Thema, in den 1990ern wurden sie durch Werwölfe und Dorfbewohner abgelöst. Während verschiedene Personen das Recht in Anspruch genommen haben, für eine entscheidende Weiterentwicklung in der Geschichte des Spielsystems gesorgt zu haben, geschah die wahre Entwicklung durch Spieler, die unterschiedliche Themen, Charaktere und Szenarien ausprobierten und das behielten, was funktionierte, während anderes in Vergessenheit geriet. *Werwölfe unterwegs* bietet einen ersten Einstieg in die Welt der Werwölfe. Für weitere Charaktere und Szenarien kombiniert *Werwölfe* oder *Werwölfe Deluxe* mit diesem Spiel.

## IMPRESSUM

**Autor:** Ted Alspach

**Illustrationen:** Sanjana Baijnath  
([www.sanjanasart.com](http://www.sanjanasart.com))

**Übersetzung:** Henning Kröpke mit Jens Kaufmann

**Grafikdesign:** Fiore GmbH, [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)

**Schachtellayout basierend auf dem  
Grunddesign** von Hans-Georg Schneider

**Realisation:** Sebastian Hein, Klaus Ottmaier  
Pegasus Spiele dankt Marvin Wittemann.

Werwölfe können auch online gespielt werden:  
Besucht [www.werwolf-online.com](http://www.werwolf-online.com)

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,  
61169 Friedberg, Deutschland.  
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck der Anleitung, auch auszugsweise,  
nur mit vorheriger Genehmigung von Pegasus  
Spiele.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele



12