



WER WÖRTER

Das Wort-Spiel
mit geheimen Rollen

Für 3–10 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Ted Alspach

Illustration: Roland MacDonald

Design: DE Ravensburger,
Gisela Kössler (Spielanleitung)

Redaktion: Daniel Gaca
und Daniel Greiner

Ravensburger

Spielidee

Der Bürgermeister von Ravensborough hat ein Zauberwort entdeckt. Wenn die Dorfgemeinschaft es errät, können sie die Werwölfe ein für alle Mal aus ihrem Dorf vertreiben.

Leider hat das Zauberwort den Bürgermeister verstummen lassen. Er kann Fragen nach diesem Wort nur noch mit Hilfe seiner Antwort-Marker beantworten.

Zum Glück ist die Seherin unter euch und kennt das Zauberwort natürlich längst. Sie darf sich jedoch nicht von den findigen Werwölfen erwischen lassen.

Auch die Werwölfe kennen das gefürchtete Zauberwort und wollen seine Entdeckung um jeden Preis verhindern.

Die Nacht bricht herein und die Zeit läuft.

In Werwörter schlüpft jeder von euch in eine geheime Rolle.

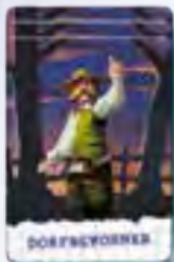
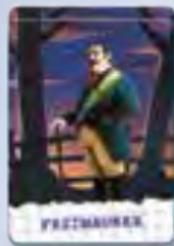
**Einige unter euch wollen das Wort erraten,
andere wollen genau das verhindern.**

**Schafft es die Dorfgemeinschaft das Zauberwort
zu erraten und Ravensborough zu retten?**

Inhalt

- 14 Rollenkarten (1 Bürgermeister, 3 Dorfbewohner, 2 Freimaurer, 4 Dorfbewohnerinnen, 1 Seherin, 1 Wahrsagerin, 2 Werwölfe)
- 48 Antwort-Marker (35 Ja/Nein, 10 Vielleicht, 1 Nah dran, 1 Falsche Fährte, 1 Richtig)

14 Rollenkarten



10 Marker „Vielleicht“



1 Marker „Richtig“



1 Marker „Nah dran“



1 Marker „Falsche Fährte“



35 Marker „Ja/Nein“



Spielübersicht

Es gibt 2 Parteien im Dorf: Das Werwolfsrudel und die Dorfgemeinschaft. Am Ende gewinnt immer eine der beiden Parteien.

Jedes Spiel verläuft folgendermaßen:

Zuerst werden die Rollen zufällig verteilt, sodass jeder Spieler eine geheime Rolle erhält. Diese Rolle bestimmt euer Spielziel und ob ihr besondere Fähigkeiten habt.

In der **Nacht** wird das geheime Zauberwort für dieses Spiel bestimmt und die Rollen führen ihre Aktion aus.

Am **Tag** versucht die Dorfgemeinschaft das Zauberwort zu erraten. Je nachdem, ob das Wort erraten wird oder nicht, haben entweder die Dorfgemeinschaft oder das Werwolfsrudel den Sieg schon fast in der Tasche.

In der abschließenden **Abstimmung** kann sich das Blatt noch einmal wenden, falls eine **bestimmte Rolle** korrekt erkannt wird.

Die Werwörter App

Für den kompletten Spielspaß empfehlen wir euch, die kostenlose *Werwörter App* zu nutzen.

Installiert die App auf einem iOS oder Android Gerät und startet sie.



Hinweis: Unabhängig von der Spielerzahl benötigt ihr lediglich ein Gerät zum Spielen!

Platziert euer Smartphone so in der Tischmitte, dass es für alle Spieler **gut zu sehen** ist. Spielt ihr in einer großen Gruppe, könnt ihr auch ein Tablet benutzen.

Die *Werwörter* App führt euch durch das Spiel und ruft die verschiedenen Rollen auf. Sie sagt euch genau, was jede einzelne Rolle wann zu tun hat. Außerdem bietet sie euch auch eine große Auswahl an Zauberwörtern, misst die Zeit und vieles mehr.

Unter den Rollen seht ihr den aktuellen Schwierigkeitsgrad. Wir empfehlen euch zum Einstieg auf **LEICHT** zu spielen. Ihr könnt die Schwierigkeit vor jedem neuen Spiel anpassen.



Bei der Spielerklärung gehen wir zuerst auf das Spiel mit der kostenlosen App ein. Hinweise wie ihr ohne App spielen könnt, findet ihr im separaten Beiblatt.

Spielvorbereitung

Löst alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.

Vor jedem Spiel:

1. Nehmt die Rollenkarten des **Bürgermeisters**, der **Seherin** sowie **1 Werwolf**. Zusätzlich nehmt ihr so viele **Dorfbewohner**, dass ihr insgesamt **1 Rollenkarte mehr** habt, als ihr Spieler seid.

Beispiel: Spielt ihr zu fünft, benötigt ihr zu diesen 3 Rollenkarten noch 3 Dorfbewohner, damit habt ihr 6 Rollenkarten.

Spielt ihr mit **mehr als 6 Spielern**, empfehlen wir euch den **zweiten Werwolf** hinzuzunehmen. Ihr benötigt auch dann so viele Dorfbewohner, dass ihr eine Rollenkarte mehr als Spieler habt.

Hinweise zu den **anderen Rollenkarten** findet ihr ab S. 14 dieser Anleitung.

2. Mischt alle Rollenkarten **verdeckt** und gebt jedem Spieler eine zufällige verdeckte Rollenkarte. Die letzte Rollenkarte legt ihr verdeckt in die Tischmitte.

3. Jeder Spieler schaut sich **geheim** seine Rollenkarte an und legt sie wieder verdeckt vor sich. Eure Rolle behaltet ihr für das gesamte Spiel. Ihr dürft **jederzeit** eure eigene Rollenkarte anschauen.

4. Der **Bürgermeister** deckt seine Karte **jetzt sofort auf** und nimmt sich dann die einzelne Karte aus der Mitte. Diese Rolle schaut er sich **jetzt geheim** an. Alle Spieler wissen, wer der Bürgermeister ist. Sie kennen jedoch **nicht** seine geheime zusätzliche Rolle!

Wenn niemand den Bürgermeister erhalten hat, liegt er in der Tischmitte. Der linke Nachbar des letzten Bürgermeisters wird neuer Bürgermeister, nimmt sich die Karte aus der Tischmitte und deckt diese auf.

Seine weiterhin verdeckte Rolle behält er.

Sollte dies in eurem ersten Spiel passieren, wird der Spieler Bürgermeister, der die Rollenkarte in die Mitte gelegt hat.

Hinweis: Ihr könnt natürlich auch frei bestimmen, wer Bürgermeister ist. Genauso könnt ihr auch reihum diese Rolle übernehmen. Dann mischt ihr nur die restlichen Karten und verteilt an **jeden** Spieler (auch den Bürgermeister) genau eine.

5. Der Bürgermeister nimmt sich den Schachtelboden und alle 48 Marker. Legt die 3 einzelnen Marker (Richtig, Nah dran, Falsche Fährte) neben die Schachtel und die restlichen Marker in die Schachtel.



6. Als letztes nimmt der Bürgermeister sich das Smartphone und das Spiel kann beginnen.

Spielablauf

Um das Spiel zu starten, drückt der Bürgermeister in der App „Start“:



Nacht:

Am Anfang der Nacht schließen alle Spieler ihre Augen.

Nacheinander ruft die App die verschiedenen Rollen auf. Diese Spieler wachen auf und treten kurz in Aktion. Am Ende dieser Anleitung werden diese Rollen und ihre Fähigkeiten genau beschrieben. Außerdem findet ihr dort Tipps, wie ihr die Rollen spielen könnt.

Tag:

Nun dürfen alle Spieler die Augen wieder öffnen.

Jetzt läuft die Zeit, das Zauberwort zu erraten. Dafür stellt ihr alle dem Bürgermeister Ja/Nein-Fragen über das gesuchte Wort, z.B. „Ist es ein Tier?“. Es gibt keine vorgeschriebene Reihenfolge und derselbe Spieler kann mehrere Fragen hintereinander stellen! Lasst dem Bürgermeister aber Zeit zu „antworten“, bevor ihr eine neue Frage stellt. Ihr könnt euch natürlich untereinander absprechen und bereden, was ihr bereits herausgefunden habt.

Achtung: Der Bürgermeister darf **am Tag nicht sprechen!** Er gibt seine Antworten lediglich mithilfe der verschiedenen Antwort-Marker (Ja/Nein, Vielleicht, Nah dran, Falsche Fährte, Richtig), die er an die Fragensteller verteilt.

Die Tagphase endet ...

a) sobald die Zeit abgelaufen ist oder der Bürgermeister den letzten **Ja/Nein-Marker** verteilt hat. Drückt dann:



oder

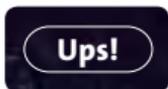
b) sobald ein Spieler das Zauberwort errät (z.B. „Ist es ein Schäferhund?“). Dieser Spieler erhält vom Bürgermeister den Richtig-Marker und der Bürgermeister drückt:



In **beiden Fällen** kommt es danach direkt zur Abstimmung.

Abstimmung:

Hinweis: Solltet ihr aus Versehen den falschen Button gedrückt haben oder das Wort wurde mit dem Ablauf des Timers erraten, könnt ihr mit:



in die jeweils andere Abstimmung wechseln!

a) *Der Werwolf hat ganze Arbeit geleistet und konnte die Entdeckung des geheimen Wortes verhindern. Aber noch hat die Dorfgemeinschaft eine Chance zu gewinnen...*

Ihr **alle** habt jetzt **1 Minute Zeit**, den Werwolf zu finden. Natürlich dürfen der Werwolf und der Bürgermeister sich beide an dieser Diskussion beteiligen! Achtet auch darauf, wer viele oder wenige Fragen gestellt hat.

Wenn die Minute abgelaufen ist, zählt ihr gemeinsam „1, 2, 3“ und **jeder Spieler zeigt gleichzeitig** auf einen Mitspieler. Der Spieler mit den meisten Stimmen deckt seine Rollenkarte auf. Bei Gleichstand decken alle beteiligten Spieler ihre Rollenkarte auf.

Habt ihr den Werwolf erwischt, hat die Dorfgemeinschaft das Spiel gewonnen! Ansonsten gewinnt der Werwolf!

Ausnahme: Wenn jeder Spieler genau eine Stimme erhält, deckt niemand seine Rollenkarte auf und der Werwolf gewinnt!

b) Gut gemacht! Die Dorfgemeinschaft hat das geheime Wort entdeckt. Aber so leicht geben sich die Werwölfe nicht geschlagen.

Der Werwolf deckt sofort seine Rollenkarte auf und versucht die **Seherin** zu finden. Der Werwolf sucht sich einen Spieler aus, der sofort seine Rolle aufdecken muss. Hat der Werwolf die Seherin gefunden, gewinnt er das Spiel! Ohne die magischen Kräfte der Seherin kann das Zauberwort die Werwölfe nicht verjagen!

Andernfalls hat die Dorfgemeinschaft gewonnen und die Werwölfe erfolgreich in die Flucht geschlagen.

Hinweis: Während der Abstimmung zeigt euch die App immer das gesuchte Zauberwort.

Die Standard-Rollen in jedem Spiel

Bürgermeister:

Als Bürgermeister suchst du in der Nacht das Zauberwort aus und beantwortest am Tag die Fragen der anderen Dorfbewohner. Nimm dazu den passenden Antwort-Marker und leg ihn vor den Spieler, der gefragt hat. Du solltest versuchen jede Frage, die direkt an dich gestellt wurde, auch zu beantworten!



Wenn du die Antwort nicht kennst oder sie nicht eindeutig ist, kannst du auf die „**Vielleicht**“-Marker zurückgreifen.



Den „**Richtig**“-Marker gibst du dem Spieler, der das Zauberwort errät. Auch als Werwolf bist du dazu verpflichtet.



Wenn eine Frage haarscharf am Zauberwort vorbei ist (z.B. „Ist es ein Dackel?“ statt Schäferhund), bietet sich der „**Nah dran**“-Marker an.



Mit dem „**Falsche Fährte**“-Marker hingegen kannst du den Ratenden mitteilen, dass sie in eine völlig falsche Richtung fragen.

Deine geheime Rolle bestimmt, welcher Partei (Dorfgemeinschaft oder Werwolf) du eigentlich angehörst.



Du entscheidest immer selbst, welche Marker du als Antworten gibst! Bist du ein Werwolf, kannst du z.B. versuchen bei einer kniffligen Frage ein „Vielleicht“ zu geben. Du kannst natürlich auch lügen, machst dich dadurch aber schnell verdächtig!

Dorfbewohner:

Als Dorfbewohner gehörst du zur Dorfgemeinschaft und schläfst die ganze Nacht durch. Am Tag hast du nur ein Ziel: das Zauberwort zu erraten. Versuch zuerst eine grobe Richtung festzustellen und dich langsam an den Begriff heranzutasten.

Achte dabei aber auch auf die anderen Spieler und vor allem ihre Fragen. Wer stellt eine Frage, die an sich schon ausgeschlossen ist oder sogar schon gestellt wurde?

Wer ist auffallend still in diesem Spiel?





Seherin:

Als Seherin gehörst du zur Dorfgemeinschaft. In der Nacht darfst du dir das Zauberwort ansehen.

Am Tag solltest du nicht zu früh auffällige Fragen stellen! Manchmal kannst du der Dorfgemeinschaft am besten helfen, indem du dir ein „Nein“ abholst und dadurch Dinge ausschließt.

Werwolf:

Als Werwolf spielst du alleine gegen die Dorfgemeinschaft. In der Nacht erfährst du das Zauberwort.

Am Tag kannst du versuchen, die Dorfgemeinschaft auf die falsche Fährte zu locken. Gleichzeitig solltest du versuchen, der Seherin auf die Schliche zu kommen.

Seid ihr mehr als 6 Spieler? Dann empfehlen wir euch, den zweiten Werwolf hinzuzunehmen.

Beide Werwölfe wachen gemeinsam auf und kennen das Zauberwort.

In der Abstimmung (siehe S. 9) decken sie beide ihre Rollenkarte auf, dürfen sich dann absprechen und auf unterschiedliche Personen als Seherin tippen! Die beiden gewählten Spieler müssen ihre Rolle offenbaren!



Die weiteren Rollen für spätere Partien

Freimaurer:

Die beiden Freimaurer kommen immer gemeinsam ins Spiel und gehören der Dorfgemeinschaft an. Ihr könnt sie ab 6 Spielern (anstatt 2 Dorfbewohnern) ins Spiel nehmen.

In der Nacht wachen sie gemeinsam auf und schauen sich nach dem anderen Freimaurer um.

Am Tag haben sie das gleiche Ziel wie die Dorfbewohner.

Sie kennen sich gegenseitig und wissen damit, dass der andere kein Werwolf sein kann. Versucht dieses Wissen zu nutzen!



Wahrsagerin:

Als Wahrsagerin gehörst du der Dorfgemeinschaft an.

In der Nacht wachst du nach der Seherin auf und darfst dir einen Teil des Zauberworts anschauen.

Ihr könnt in der App einstellen, wie viele Buchstaben du zu sehen bekommst.

Am Tag kannst du dich wie ein Dorfbewohner verhalten und versuchen, dein Wissen im entscheidenden Moment zu nutzen. Aber Vorsicht, wirst du oder die Seherin vom Werwolf erwischt, hat die Dorfgemeinschaft verloren!

Hinweis: Verwendet die Wahrsagerin zusätzlich ab 6 Spielern oder anstatt der Seherin, wenn ihr eine Herausforderung sucht!



„Spielvariante Speedwörter“



Im Startmenü der App könnt ihr mit dem Stoppuhrsymbol den „Speedwörter-Modus“ aktivieren. Die Zeit der Tagphase wird dabei automatisch halbiert. Als Ausgleich müssen die Werwölfe den Dorfbewohnern jedoch eine Hilfestellung geben:

Wenn die Werwölfe das geheime Zauberwort sehen, müssen sie einen der Buchstaben des Wortes auswählen. Dieser Buchstabe wird während der Tagphase für alle sichtbar eingeblendet!

Hinweis: Kommt der Buchstabe mehrfach vor, wird er an jeder Stelle eingeblendet.

Ansonsten gelten alle Regeln des Grundspiels.

Werwörter mit 2 Spielern

Ihr könnt *Werwörter* auch zu zweit spielen. Die Regeln dazu findet ihr auf unserer Homepage:

www.ravensburger.de

© 2019 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH • Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstraße 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com