ZUM AUSDRUCKEN · PASSEND ZU WERWÖLFE VON DÜSTERWALD

Spielleiter-Zettel: die Nacht zum Abhaken

VOM REGELFUCHS ★ GEPRÜFT

Datum _____ Ort _____ Spielleitung _____

WAS KOMMT DRAN	RUNDE 1	RUNDE 2	RUNDE 3	RUNDE 4	RUNDE 5	RUNDE 6	RUNDE 7
VOR DER ERSTEN NACHT, NUR MIT HAUPTMANN							
Hauptmann wählen Das Dorf wählt, ablehnen ist verboten.	☐						
NUR IN DER ERSTEN NACHT							
1 · Dieb Schaut die zwei Karten in der Mitte an und darf tauschen. Zwei Werwölfe in der Mitte: Der Dieb muss tauschen.	☐						
2 · Amor Bestimmt zwei Verliebte, gern auch sich selbst.	☐						
3 · Verliebte Du tippst den zwei Verliebten auf die Schulter, die Verliebten öffnen kurz die Augen und erkennen sich.	☐						
IN JEDER NACHT							
Alle schließen die Augen „Die Nacht legt sich still über Düsterwald, alle Dorfbewohner schließen die Augen.“	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Seherin Zeigt stumm auf eine Person. Du zeigst der Seherin die Karte dieser Person.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Werwölfe Einigen sich ohne ein Wort auf ein Opfer. Das Mädchen darf blinzeln.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hexe Sieht das Opfer. Daumen hoch heißt heilen, Daumen runter plus Fingerzeig heißt vergiften.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
AM MORGEN UND AM TAG							
Alle wachen auf „Es graut der Morgen, das Dorf erwacht.“	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Opfer verkünden Karte aufdecken, ab jetzt schweigt die Person. Dann Jäger, Verliebte und Hauptmann.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Diskussion Lügen, bluffen und eine andere Rolle behaupten ist erlaubt.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Abstimmung Alle zeigen gleichzeitig. Gleichstand: noch einmal abstimmen, danach scheidet niemand aus.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
WER IST RAUS?							
In der Nacht Name und Rolle							
Bei der Abstimmung Name und Rolle							

Tipp: Ruft jede Rolle gleich lang auf, auch Rollen, die schon ausgeschieden sind. Sonst weiß sofort jeder, dass die Seherin tot ist.

Spielende: Das Dorf gewinnt, sobald alle Werwölfe aus dem Spiel sind. Die Werwölfe gewinnen, sobald kein Dorfbewohner mehr übrig ist.

Nur für den privaten Gebrauch, Spielnamen gehören den Rechteinhabern.

ZUM AUSDRUCKEN · PASSEND ZU WERWÖLFE VON DÜSTERWALD

Spielleiter-Zettel: Rollen und Namen

8 Mitspieler: 2 Werwölfe, Seherin, Hexe, 4 Dorfbewohner

8 bis 11 Mitspieler: 2 Werwölfe

ab 12 Mitspielern: 3 Werwölfe

+1 Spielleitung, spielt nicht mit

DIE ROLLEN

	ROLLE	TEAM	NAME	RAUS IN RUNDE
1	**Werwolf**	Werwölfe		
2	**Werwolf**	Werwölfe		
3	**Werwolf** erst ab 12 Mitspielern	Werwölfe		
4	**Seherin** sieht jede Nacht eine Karte	Dorf		
5	**Hexe** Heiltrank und Gifttrank	Dorf		
6	**Jäger** nimmt beim Ausscheiden jemanden mit	Dorf		
7	**Amor** nur in der ersten Nacht	Dorf		
8	**Das kleine Mädchen** blinzelt bei den Werwölfen	Dorf		
9	**Dieb** tauscht in der ersten Nacht	Team der Karte nach dem Tausch		

DORFBEWOHNER OHNE SONDERROLLE

	DORFBEWOHNER	RAUS IN RUNDE
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

	DORFBEWOHNER	RAUS IN RUNDE
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		

VERLIEBTE

_____ und _____

☐ Werwolf und Dorfbewohner verliebt

Stirbt einer der Verliebten, stirbt der andere sofort mit. Ein gemischtes Paar spielt gegen alle und gewinnt nur, wenn die beiden Verliebten als Letzte übrig bleiben.

HAUPTMANN

Gewählt _____

Nachfolger _____

Die Stimme des Hauptmanns zählt doppelt. Stirbt der Hauptmann, ernennt der Hauptmann einen Nachfolger.

HEXE

☐ Heiltrank benutzt in Runde ____

☐ Gifttrank benutzt in Runde ____

Jeder Trank wirkt nur einmal. Beide Tränke gehen in derselben Nacht, der Heiltrank auch für die Hexe selbst.

DIEB

Mitte _____ und _____

Neue Rolle _____

Mit Dieb kommen zwei zusätzliche Dorfbewohner-Karten dazu. Die gewählte Rolle bleibt bis zum Spielende.

Nur für den privaten Gebrauch, Spielnamen gehören den Rechteinhabern.