

BIST DU EIN WERWOLF?

deutsche Version von „Are you a Werewolf“
Übersetzung und Überarbeitung: **Henning Poehl**

Ein Spiel für 8 – 15 Spieler und einen Spielleiter

Worum geht es?

In diesem Spiel sammelt der Spielleiter 8 bis 15 Leute um sich, die ein Dorf bilden. Die meisten Spieler sind ganz gewöhnliche Dorfbewohner, aber zwei von ihnen sind hungrige Werwölfe, die nach dem Leben der anderen trachten. Ein weiterer Dorfbewohner ist ein geheimnisvoller Seher, der während der Nächte geheimnisvolle Erkenntnisse hat.

Spielvorbereitungen:

Zunächst muss ein Kartendeck zusammengestellt werden, das aus soviel Karten besteht, wie Spieler an dem Spiel teilnehmen.

Achtung: Der Spielleiter ist kein Spieler. Nimm dazu die beiden Werwolfkarten und die Seher-Karte, ergänze die restlichen Karten durch gewöhnliche Dorfbewohner.

Der Spielleiter mischt nun die Karten und teilt an jeden Spieler verdeckt eine Karte aus.

Nun guckt jeder unter seine Karte, ohne dass ein anderer Spieler in seine Karten einsehen kann. Die Spieler dürfen die Karte nicht zeigen, bis sie getötet wurden.

Anmerkung: Wenn niemand freiwillig die Rolle des Spielleiters übernehmen will oder ihr euch nicht einigen könnt, dann nehmt die Moderatorkarte und mischt sie zusätzlich in den Stapel. Der Spieler, der die Moderator-Karte erhält, wird dann zum Spielleiter.

Spielverlauf:

Das Spiel gliedert sich in Tag- und Nachtphasen. Der Spielleiter führt die Dorfbewohner durch die Ereignisse während der Nacht und am Tag, indem er der Spielleiteranleitung auf der Rückseite dieser Regel folgt.

Tag- und Nachtphase werden solange wiederholt, bis entweder die beiden Werwölfe tot sind oder die Zahl der Werwölfe der Zahl der Dorfbewohner entspricht. In letzteren Fall fallen die Werwölfe offen über die letzten Dorfbewohner her. Alle Spieler, die am Ende des Spiels noch leben, haben gewonnen.

Nacht:

Während der Nacht fallen die Werwölfe über einen Dorfbewohner her, und der Seher erfährt über einen Dorfbewohner die Wahrheit.

Tag:

Die Dorfbewohner, welche die Nacht überlebt haben, diskutieren nun darüber, wen sie lynchen wollen. Denn die Meute möchte blutige Gerechtigkeit für die Vorfälle in der Nacht.

Sobald die Mehrheit sich einig ist, lynchen sie einen von sich.

Nachtgeräusche:

Wenn die Spieler ihre Augen schliessen, sollten alle damit beginnen laute, Geräusche zu machen, indem sie wie Wölfe heulen, mit den Fingern auf dem Tisch kratzen oder klopfen oder sich mit den Händen auf die Schenkel schlagen. Dies sorgt nicht nur für eine dem Spiel angemessene „grauenvolle“ Atmosphäre, sondern es werden auch alle Geräusche, die versehentlich von den Werwölfen, dem Seher und dem Spielleiter in der Nacht gemacht werden, überdeckt.

Rollenspiel:

Wenn die „Wunderland Toast Gesellschaft“ dieses Spiel spielt, wird immer viel *Rollenspiel* gespielt (manchmal zum Nachteil des Dorfes). Jake wird zum Intriganten, Andy versucht, die Debatten und Beschlüsse zu kontrollieren, indem er der auserwählte Führer wird, und John ist immer ein Hohepriester eines geheimnisvollen Orakels, welcher der magischen 8ter-Kugel eine Frage pro Tag stellen darf. Und weil man gewinnt, wenn man überlebt, versuchen wir unsere Rollen so angenehm und unterhaltsam für die anderen Dorfbewohner wie möglich zu gestalten.

Du solltest es auch mal versuchen.

„Schweigen“ bedeutet „Schweigen“:

Wer tot ist soll für den Rest des Spiels schweigen. Wenn du das nicht kannst, verlasse den Raum.

EINE FRÖHLICHE JAGD

Dieses Spiel basiert auf dem klassischen Kartenspiel „Mafia“. Andrew Plotkin brachte es uns bei und hatte die Idee mit dem Werwolf-Thema. Alison zeichnete die Charaktere.

„Are you a Werewolf?“ ist ein Spiel von Looney Labs (www.LooneyLabs.com)
Diese Übersetzung wurde vom Sphinx Spielverlag angefertigt (www.sphinxspiele.de)

Anleitung für den Spielleiter

Zu Beginn der Nacht verkündet (liest) der Spielleiter folgendes:

ES IST NACHT. DER MOND IST VOLL.

EIN JEDER SCHLIESSE SEINE AUGEN.

WERWÖLFE, ÖFFNET EURE AUGEN.

WERWÖLFE, WÄHLT EIN OPFER.

Die Werwölfe müssen nun lautlos übereinstimmend auf ein Opfer zeigen, dass sie töten möchten. Sie dürfen sich dabei nur mit Gesten verständigen. Der Spielleiter bestätigt lautlos die Wahl der Werwölfe.

WERWÖLFE, SCHLIESST EURE AUGEN.

SEHER, ÖFFNE DEINE AUGEN.

SEHER, WEISE AUF DAS WESEN DEINER EINSICHT.

Der Seher zeigt mit dem Finger auf einen Mitspieler. Der Spielleiter zeigt mit dem Daumen nach oben an, wenn der Seher einen Werwolf erkannt hat. Zeigt der Seher nur auf einen Dorfbewohner, so dreht der Spielleiter den Daumen nach unten.

SEHER, SCHLIESSE DEINE AUGEN.

DIE SONNE GEHT AUF. DIE NACHT IST VORÜBER.

EIN JEDER ÖFFNE SEINE AUGEN UND SIEHE,

DASS DIESE PERSON VON WERWÖLFEN IN STÜCKE GERISSEN WURDE.

Der Spielleiter zeigt auf das Opfer der Werwölfe in der letzten Nacht. Das Opfer dreht seine Karte um und **schweigt** für den Rest des Spieles.

BERATET EUCH NUN, WER FÜR DIESE GRAUENVOLLE TAT BÜSSEN MUSS.

Die aufgebrachten Dorfbewohner wählen nun ein Opfer, das sie lynchen wollen. Der Spielleiter schweigt dabei und wartet ab, wie sich die Meute einigt. Sobald sich die Mehrheit auf ein Opfer geeinigt hat, wird es gelyncht. Das Opfer der Lynchjustiz dreht seine Karte um und **schweigt** für den Rest des Spieles. Danach fährt das Spiel fort, indem der Spielleiter wieder den Beginn der Nacht verkündet.