

WERWÖLFE



MORGENGRAUEN

**Neue Rollen. Neue Wölfe.
Neue Entscheidungen.**

Für 3–10 Spieler ab 10 Jahren

Autoren: Ted Alspach und Akihisa Okui
Illustration: Gus Batts • Design: DE Ravensburger,
Gisela Kösler (Spielanleitung)
Redaktion: Annette Ulmer

Ravensburger

Liebe Spielerinnen und Spieler,
„Werwölfe MorgenGrauen“ kann entweder alleine oder in Kombination
mit Rollen aus „Werwölfe Vollmondnacht“ gespielt werden.
Falls ihr schon „Werwölfe Vollmondnacht“ kennt, müsst ihr nicht
die ganze Anleitung lesen, sondern nur die Textstellen in den blauen
Kästen und die Erklärung der neuen Rollen.
Damit ihr beide Spiele gut kombinieren könnt, findet ihr in dieser
Anleitung auch Regelerklärungen zu den Rollen aus „Vollmondnacht“.

Das Spiel

Nach einer langen Vollmondnacht graut der Morgen über dem kleinen Dorf, doch er bringt nichts Gutes. Die Werwölfe sind zurück und sie sind bissiger als je zuvor. Der mächtige Alphawolf, der schlaue Sehende Wolf und der verschlafene Traumwolf haben sich unter die Dorfbewohner gemischt. Werden diese rechtzeitig herausfinden, wer die Verräter sind, bevor die Zeit abläuft?

In „Werwölfe MorgenGrauen“ schlüpft jeder von euch in eine zufällige Rolle: Es gibt Dorfbewohner und Werwölfe mit verschiedenen Spezialfähigkeiten. Ihr gewinnt, wenn ihr herausfindet, wer die Werwölfe sind und die richtigen Spieler benennt – außer du selbst bist ein Werwolf. Dann gilt es, möglichst raffiniert zu täuschen und den Verdacht auf andere zu lenken!

Inhalt

- 16 Rollenkarten & runde Rollenmarker (Alphawolf, Aufklärer, Dorftrottel, Dorfbewohner (2x), Geisterjäger, Hexe, Junger Seher, Kurator, Leibwächter, Prinz, Sehender Wolf, Traumwolf, Wache, Werwolf, Wahrsagerin)
- 2 Schilde
- 6 Artefakte (Klaue des Werwolfs, Brandzeichen des Dorfbewohners, Knüppel des Gerbers, Nebel des Nichts, Maske des Schweigens, Mantel der Schande)

16 Rollenkarten & Rollenmarker

2 Schilder



6 Artefakte



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel:

Löst alle Rollenkarten und Rollenmarker vorsichtig aus der Stanztafel.

Tipp: Falls ihr ein Smartphone habt, ladet die kostenlose App „Werwölfe Vollmondnacht“ von Ravensburger herunter. Diese übernimmt die Rolle des Spielleiters (egal ob ihr nur mit Rollen aus „MorgenGrauen“ spielt oder Rollen aus „Vollmondnacht“ und „MorgenGrauen“ kombiniert.) Ihr könnt euch dann alle voll aufs Spielen konzentrieren. Natürlich könnt ihr aber auch ohne App spielen.

Vor jedem Spiel:

Wählt aus, mit welchen Rollenkarten ihr spielen wollt. Es müssen immer 3 Rollenkarten mehr im Spiel sein als Spieler mitspielen. Ihr könnt die Rollen beliebig auswählen oder eines der empfohlenen Szenarien spielen. Die unterschiedlichen Szenarien findet ihr ab **Seite 18** dieser Anleitung.

Tipp: Spielt in der ersten Runde am besten das Szenario „Das Grauen erwacht“ mit 3–6 Spielern, auch wenn ihr mehr als 6 Spieler seid. Dann müsst ihr nicht so viele Rollen auf einmal lernen. Da eine Runde nur sehr kurz ist, muss niemand lange zuschauen.

Legt dann für jede ausgewählte Rollenkarte den zugehörigen Rollenmarker offen in die Tischmitte. Mit den Rollenmarkern könnt ihr euch merken, welche Rollen im Spiel sind.

Mischt die ausgewählten Rollenkarten. Jeder Spieler erhält verdeckt 1 Rollenkarte. Die übrigen 3 Rollenkarten werden verdeckt nebeneinander in die Mitte gelegt. Achtet darauf, dass niemand die Vorderseite der Karten sieht.



Falls ihr mit dem Kurator spielt, müsst ihr die 6 Artefakte mischen und verdeckt bereitlegen. Spielt ihr mit dem Alphawolf, müsst ihr eine zusätzliche Werwolfkarte neben den 3 Karten in der Mitte bereitlegen. Wenn ihr mit der Wache spielt, müsst ihr einen Schild bereitlegen.

Nun schaut sich jeder Spieler geheim seine Karte an und erfährt damit seine Rolle. Dann legt jeder die Karte wieder verdeckt vor sich ab. Die Karten müssen für alle Mitspieler gut erreichbar sein. Bestimmt nun einen Spielleiter oder startet die App.

Nicht vergessen: Der Spielleiter ist selbst auch Mitspieler und hat ebenfalls eine zufällige Rolle!

Lieber Spielleiter,
im separaten Spielleiterbogen findest du alles, was du wissen musst, um durchs Spiel zu führen. Folgende Aufgaben hast du:

1. In der Nacht rufst du die Rollen auf.
2. Am Tag kannst du die Diskussion moderieren.
3. Am Ende des Tages rufst du zur Abstimmung auf.

Spielverlauf

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

Ein Spiel dauert immer eine Nacht und einen Tag. Am Ende des Tages stimmen alle darüber ab, wer ein Werwolf sein könnte.

Die Rolle des Spielers mit den meisten Stimmen „stirbt“ – und seine Partei verliert!

Nacht:

Am Anfang der Nacht schließen alle Spieler ihre Augen.

In der Nacht gibt es verschiedene Rollen, die nacheinander aufwachen und dann ihre Spezialfähigkeiten nutzen können.

Ab **Seite 9** dieser Anleitung werden alle Rollen und ihre Spezialfähigkeiten erklärt. Dort findet ihr auch Tipps, wie ihr die Rollen spielen könnt.

Tipp: Für das erste Spiel reicht es, wenn ihr nur die Rollen durchlest, mit denen ihr spielt.

Ihr müsst euch nicht merken, wann ihr dran seid und was ihr tun müsst. Der Spielleiter (bzw. die App) ruft euch auf und sagt euch, welche Aktionen ihr ausführen müsst.

Tag:

Nun dürfen alle Spieler die Augen wieder öffnen.

Am Tag diskutiert ihr darüber, wer die Werwölfe sein könnten. Ihr dürft alles behaupten, aber niemandem eure Karte zeigen. Ihr selbst dürft eure Karte auch **nicht** noch einmal anschauen.



Falls auf deiner Karte ein Artefakt liegt, darfst du dir dieses jetzt geheim anschauen (siehe: Kurator). Deine Rollenkarte darfst du dir allerdings nicht noch einmal anschauen.

Die Werwölfe unter euch sollten vorgeben, eine andere Rolle zu haben, um sich nicht verdächtig zu machen.

Tipp: Im Unterschied zu anderen Werwolf-Spielen ist es hier oft wichtig, etwas über eure Rolle zu verraten und den Mitspielern zu sagen, was ihr dank euren Spezialfähigkeiten wisst. Als Hexe könnt ihr z. B. zugeben, dass ihr Rollenkarten vertauscht habt.

Ein guter Einstieg für die Diskussion: Fragt die anderen Spieler einfach, welche Rolle sie haben. Da werdet ihr schon einiges erfahren ...

Aber Achtung: Als Werwölfe müsst ihr vorgeben, eine andere Rolle zu sein! Nur so könnt ihr eure Mitspieler täuschen ...

Abstimmung:

Nach ein paar Minuten Diskussion wird abgestimmt. Zählt gemeinsam auf drei und dann zeigt jeder **gleichzeitig** auf einen Spieler eurer Wahl. Der Spieler mit den meisten Stimmen stirbt. Bei Gleichstand sterben alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

Ausnahme: Wenn jeder Spieler **genau 1** Stimme erhält, stirbt keiner!

Tipp: Zeitdruck in der Diskussion erhöht die Spannung. In den ersten Spielen könnt ihr euch mehr Zeit lassen. Je öfter ihr spielt, desto kürzer sollte die Diskussion sein. Spielt am Anfang mit ca. 10 Minuten Diskussionszeit, später dann mit 5 oder noch weniger Minuten. Wenn ihr mit der App spielt, könnt ihr die Diskussionszeit variabel einstellen.

Nun deckt ihr alle eure Rollenkarte auf und offenbart, wer ihr seid.



Vertauschte Rollenkarten:

Oft werden Spieler überrascht sein, welche Rollenkarte vor ihnen liegt: Manche Rollen vertauschen in der Nacht Karten.

Am Ende zählt die Rollenkarte, die vor dem Spieler liegt – auch wenn das eine andere ist, als die, die er sich am Anfang angeschaut hat. Eventuell wechselt der Spieler dadurch die Partei!

Achtung: Es ist verboten, sich seine Karte am Tag noch mal anzuschauen. Manchmal kann man sich also gar nicht so sicher sein, wer man ist, wenn man wieder aufwacht ...

Spielende - Wer hat gewonnen?

Grundsätzlich gilt:

- 1. Das Werwolfsrudel gewinnt, wenn kein Werwolf stirbt.**
- 2. Die Dorfgemeinschaft gewinnt, wenn mindestens ein Werwolf stirbt.**

(Falls durch einen Gleichstand zusätzlich auch ein oder mehr Dorfbewohner sterben, gewinnt trotzdem die Dorfgemeinschaft.)

Kein Werwolf unter euch?

Wenn kein Spieler Werwolf ist, da die Rollenkarten in der Mitte liegen, müsst ihr gut zusammen arbeiten: Nur wenn kein Dorfbewohner stirbt, gewinnt die Dorfgemeinschaft. Es stirbt keiner, wenn jeder Spieler genau 1 Stimme bei der Abstimmung erhält.

Tipp: Wenn ihr glaubt, dass es keinen Werwolf gibt, dann macht am besten aus, dass jeder auf seinen linken Nachbarn zeigt. So stirbt keiner und ihr gewinnt alle zusammen (falls es wirklich keinen Werwolf gab ...).

Nicht sicher, wer gewonnen hat?

Dann nutzt den Wer-hat-gewonnen-Check auf der Rückseite des Spielleiterbogens.

Rollen (alphabetisch sortiert)

Jede Rolle hat im Titel die folgenden Informationen:

Rollenname: Parteien, Aktionen (Aufwachreihenfolge), Schwierigkeit

Parteien: Alle Rollen gehören entweder der **Dorfgemeinschaft** oder dem **Werwolfsrudel** an. (Nur der Gerber (aus „Vollmondnacht“) ist seine eigene Partei.) Am Ende gewinnen alle Mitglieder einer Partei oder keiner.

Aktionen: Es gibt Rollen, die in der Nacht aufgerufen werden und aufwachen (**nachtwandelnd**) und Rollen, die nicht aufgerufen werden (**durchschlafend**).

Aufwachreihenfolge: Jede nachtwandelnde Rolle hat eine Nummer, die angibt, wann sie in der Nacht aufwacht.

Schwierigkeit: Die Rollen sind unterschiedlich anspruchsvoll. Es gibt 3 Schwierigkeitslevel: *, ** und ***.

Spielt in den ersten Partien nur mit Level * und **.

Alphawolf (Werwolf): Werwolfsrudel, nachtwandelnd (2B), **

Spielaufbau: Spielt ihr mit dem Alphawolf, legt ihr eine (zusätzliche) Werwolfkarte verdeckt (Sehender Wolf, Traumwolf oder Werwolf) neben die 3 verdeckten Karten in der Tischmitte.



Nachphase: Der Alphawolf wacht während der Nachtphase zweimal auf:

1. Zuerst wacht er gemeinsam mit den anderen Werwölfen auf und sie erkennen sich gegenseitig. Er darf den anderen Werwölfen keinen Hinweis geben, dass er der Alphawolf ist. Ist er der einzige Werwolf, darf er sich eine Karte aus der Mitte anschauen.

2. Danach wacht er noch einmal alleine auf. Nun muss er die Werwolfkarte in der Tischmitte mit der Karte eines Mitspielers austauschen. Ausgenommen sind davon die anderen Werwölfe.

Aufklärer: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (10), *

Der Aufklärer wacht auf und *darf* die Karte eines beliebigen Mitspielers aufdecken. Die Karte bleibt während der Tagphase offen liegen.

Ausnahme: Falls der Aufklärer einen Werwolf, egal welchen, oder den Gerber (aus „Vollmondnacht“) entdeckt, dreht er die Karte wieder um. Geisterjäger und Doppelgängerin (aus „Vollmondnacht“) bleiben offen liegen.



Dorfbewohner: Dorfgemeinschaft, durchschlafend, *

Der Dorfbewohner hat keine Spezialfähigkeit.

Tipp: Die Werwölfe werden oft behaupten, sie wären Dorfbewohner. Als Dorfbewohner müsst ihr also aufpassen, damit eure Mitspieler nicht denken, dass ihr Werwölfe seid!

Dorftrottel: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (7B), ***

Der Dorftrottel darf alle Rollenkarten der **Mitspieler** entweder um eins nach links oder rechts verschieben.

Achtung! Der Dorftrottel bewegt immer alle Karten (außer seiner eigenen Rollenkarte, der Rollenkarten in der Mitte und Rollenkarten, die durch ein Schild geschützt sind).



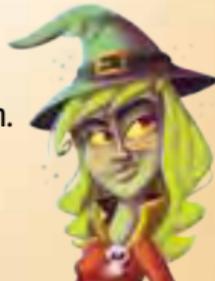
Geisterjäger: Dorfgemeinschaft (evtl. wechselnd), nachtwandelnd (5C), **

Der Geisterjäger *darf* sich nacheinander bis zu zwei Karten von Mitspielern anschauen. Doch dabei begibt er sich in Gefahr: Entdeckt er die Karte des Gerbers (aus „Vollmondnacht“) oder eines Werwolfs, darf er sich keine weitere Karte anschauen und verwandelt sich in die angeschaute Rolle, also entweder in den Gerber oder einen Werwolf. Er ist dann nicht mehr Teil der Dorfgemeinschaft, sondern entweder Teil des Werwolfsrudels oder als Gerber sein eigenes Team.

Hinweis: Falls der Geisterjäger die Doppelgängerin (aus „Vollmondnacht“) entdeckt, kann er ja nicht wissen, welche Rolle die Doppelgängerin spielt. Deswegen verwandelt er sich nicht in die Rolle der Doppelgängerin.

Hexe: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (6B), *

Die Hexe darf sich eine Karte in der Mitte anschauen. Entscheidet sie sich dafür, eine Karte anzuschauen, muss sie diese mit einer Rollenkarte austauschen –



entweder mit der eines Mitspielers oder mit ihrer eigenen. Dafür nimmt sie die Karte des Spielers, ohne sie anzuschauen, und legt sie an die entsprechende Stelle in der Mitte.

Achtung! Falls die Hexe sich selbst eine Rolle gibt, die später in der Nacht aufwacht, wacht sie nicht noch einmal auf. Sie ist nun allerdings Mitglied des Teams ihrer neuen Rollenkarte.

Junger Seher: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (5B), *

Der junge Seher darf sich in der Nacht eine Karte aus der Mitte anschauen.

Tipp: Die Stärke des Jungen Sehers ist, Lügner zu entlarven. Er hat Informationen über eine Karte in der Mitte. Falls ein Mitspieler lügt, kann er ihn hiermit enttarnen. Es ist also hilfreich, als Junger Seher etwas zu warten, bis man seine Rolle preisgibt: Dann hat sich ein Mitspieler vielleicht schon in Lügen verstrickt ...



Kurator: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (11), **

Spielaufbau: Spielt ihr mit dem Kurator, müsst ihr die 6 Artefakte verdeckt mischen und bereitlegen (ihr könnt auch mit weniger als 6 Artefakten spielen, entscheidet dann gemeinsam, welche ihr nutzen wollt).

Nachtphase: Der Kurator wacht auf und darf ein zufälliges Artefakt nehmen und verdeckt auf die Karte eines Mitspielers oder auf seine eigene legen, ohne es dabei anzuschauen.
Ausnahme: Liegt bereits ein Schild auf einer Rollenkarte, darf das Artefakt **nicht** dazugelegt werden.

Tagphase: Hat ein Spieler ein Artefakt auf seiner Rollenkarte liegen, schaut er es sich zu Beginn der Tagphase geheim an. Er darf das Artefakt niemandem zeigen. Natürlich darf er aber darüber sagen, was er möchte – es muss nicht der Wahrheit entsprechen ...

Die Artefakte ändern entweder die Rollen der Spieler (Klaue des Werwolfs, Brandzeichen des Dorfbewohners oder Knüppel des Gerbers) oder bestimmen, wie die Spieler sich verhalten müssen (Maske des Schweigens und Mantel der Schande).



Klaue des Werwolfs Du bist ab jetzt Werwolf (egal welche Rollenkarte du vor dir liegen hast). Du gewinnst also, wenn das Werwolfsrudel gewinnt.



Brandmal des Dorfbewohners Du bist ab jetzt Dorfbewohner (egal welche Rollenkarte du vor dir liegen hast). Du gewinnst also, wenn die Dorfgemeinschaft gewinnt.



Knüppel des Gerbers Du bist ab jetzt Gerber (egal welche Rollenkarte du vor dir liegen hast). Als Gerber (Rolle aus „Vollmondnacht“) gewinnst du immer, wenn du stirbst. Stirbst nur du, verlieren Dorfgemeinschaft und Werwolfsrudel. Falls du und ein Werwolf sterben, gewinnst du gemeinsam mit der Dorfgemeinschaft.

Hinweis: Falls eins dieser Artefakte (Klaue des Werwolfs, Brandzeichen des Dorfbewohners oder Knüppel des Gerbers) auf einer Rollenkarte liegt, verlieren diese Rollen natürlich ihre Spezialfähigkeit, die sie während der Abstimmung hatten: Beispielsweise schützt der Leibwächter dann niemanden, der Prinz kann sterben und der Jäger (aus „Vollmondnacht“) nimmt niemanden mit in den Tod.



Nebel des Nichts Dieses Artefakt hat keinen Effekt. Es dient nur zur Verwirrung und zum Bluffen.



Maske des Schweigens Du musst bis zum Ende der Abstimmung schweigen. Du darfst Zeichensprache, Gesten, Mimik etc. benutzen – solange du keine Geräusche machst!



Mantel der Schande Du musst dich vom Spieltisch und von den anderen Spielern wegdrehen. Du darfst sprechen, aber deine Mitspieler und den Spieltisch dabei nicht anschauen. Auch für die Abstimmung darfst du dich nicht umdrehen. Du darfst versuchen, auf einen Mitspieler zu deuten. Die anderen Spieler legen dann fest, auf wen du am wahrscheinlichsten gezeigt hast.

Leibwächter: Dorfgemeinschaft, durchschlafend, **

Die Spezialfähigkeit des Leibwächters kommt während der Abstimmung zum Tragen: Der Spieler, auf den der Leibwächter zeigt, kann nicht getötet werden. Falls dieser Spieler die meisten Stimmen bekommen hat, stirbt der oder die Spieler mit den zweitmeisten Stimmen. Dieser Spieler muss dabei aber mindestens 2 Stimmen erhalten haben. Hat kein Spieler mehr als eine Stimme, stirbt niemand.



Achtung! Falls die Rolle des Leibwächters im Spiel ist, müssen alle Spieler direkt nach der Abstimmung ihre Karten aufdecken, damit sich zeigt, ob ein Spieler durch den Leibwächter geschützt ist.

Tipp: Verwendet den Leibwächter nur, wenn ihr mindestens zu fünf spielt.

Prinz: Dorfgemeinschaft, durchschlafend, *

Der Prinz kann nicht sterben. Erhält er in der Abstimmung die meisten Stimmen (oder es zeigt der Jäger aus „Vollmondnacht“ auf ihn), überlebt er dennoch. Stattdessen stirbt die Person mit den zweitmeisten Stimmen. Bei Gleichstand sterben nur die anderen am Gleichstand Beteiligten.



Sehender Wolf (Werwolf): Werwolfsrudel, nachtwandelnd (2C), *

Der sehende Wolf wacht während der Nachtphase zweimal auf:

1. Zuerst wacht sie gemeinsam mit den anderen Werwölfen auf und sie erkennen sich gegenseitig. Sie darf den anderen Werwölfen keinen Hinweis geben, dass sie der Sehende Wolf ist. Ist sie der einzige Werwolf, darf sie sich eine Karte aus der Mitte anschauen.



2. Danach wacht sie noch einmal alleine auf. Nun darf sie sich die Karte eines beliebigen Mitspielers anschauen.

Traumwolf (Werwolf): Werwolfsrudel, durchschlafend, **

Der Traumwolf wacht während der Nachtphase nicht auf. Wenn die anderen Werwölfe aufwachen, hebt er nur seinen Daumen, um sich zu erkennen zu geben, öffnet aber nicht seine Augen. Falls der Günstling (aus „Vollmondnacht“) mitspielt, hebt der Traumwolf ebenfalls seinen Daumen, wenn der Günstling aufwacht.



Wache: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (0), *

Spielaufbau: Spielt ihr mit der Wache, müsst ihr einen runden Schild bereitlegen.



Nachtphase: Die Wache wacht als Erster auf und darf den Schild auf die Rollenkarte eines beliebigen Mit-spielers, nicht aber auf seine eigene, legen.

Diese Rollenkarte ist damit geschützt, darf also weder getauscht noch angesehen werden (von Hexe, Dorftrottel, Alphawolf, Junger Seher oder Sehendem Wolf und einigen Rollen aus „Vollmond-nacht“). Der Kurator darf auf diese Karte kein Artefakt legen.

Achtung! Das Schild schützt nicht davor, bei der Abstimmung zu sterben!

Wahrsagerin: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (7C), *

Die Wahrsagerin erfährt, wer in der Nacht bereits eine Aktion durchgeführt hat, aber nicht welche: Alle Spieler, die in dieser Nacht bereits entweder eine Karte verschoben oder angesehen haben, heben nun gut sichtbar ihren Daumen. Dies gilt also für die folgenden Rollen: Alphawolf, Sehender Wolf, Junger Seher, Geisterjäger, Hexe und Dorftrottel und einige Rollen aus „Vollmondnacht“.



Achtung! Spieler, deren Rolle erst später aufgerufen wird (z. B. der Auf-klärer), oder Spieler, die sich entschieden haben, ihre Fähigkeit nicht zu benutzen, heben ihren Daumen nicht.



Werwolf: Werwolfsrudel, nachtwandelnd (2), *

In der Nacht öffnen die Werwölfe die Augen und sehen sich nach anderen Werwölfen um.

Einsamer Wolf: Falls nur ein Spieler Werwolf ist, da z. B. der andere Werwolf in der Mitte liegt, darf er sich eine Karte aus der Mitte anschauen.

Tipp: Als Werwolf ist es sehr wichtig, die Mitspieler auf die falsche Fährte zu locken. Behaupte also, eine andere Rolle zu sein, und zwar möglichst bevor die anderen Spieler ihre Rolle zu sehr offenbart haben. Behaupte z. B., Dorfbewohner zu sein. Als einsamer Wolf kannst du auch leicht behaupten, die Rolle der Karte aus der Mitte zu spielen, die du dir angeschaut hast.



Doppelgängerin (aus „Vollmondnacht“ und die Rollen aus „MorgenGrauen“)

Natürlich könnt ihr auch die Rollen aus MorgenGrauen mit der Doppelgängerin imitieren. Folgende Regeln gelten dabei:

1. Dorftrottel, Geisterjäger, Hexe, Junger Seher und Wache Die Doppelgängerin darf die Nachaktion der Rolle sofort ausführen und wacht während Nacht nicht nochmal auf. **Achtung!** Denkt daran, 2 Schilder bereitzulegen, wenn ihr mit Wache und Doppelgängerin spielt.

2. Alphawolf und Sehender Wolf Die Doppelgängerin führt die Nachaktion der Rolle sofort aus. Dann wacht sie gemeinsam mit den Werwölfen nochmals auf und erkennt die anderen Werwölfe.

3. Traumwolf Die Doppelgängerin hebt ihren Daumen, wenn die Werwölfe bzw. der Günstling aufwachen.

4. Wahrsagerin Die Doppelgängerin wacht nach der Wahrsagerin auf und erfährt, welche Spieler bereits eine oder mehrere Rollenkarten angeschaut oder vertauscht haben.

5. Aufklärer Die Doppelgängerin wacht nach dem Aufklärer auf und darf die gleiche Aktion wie er ausführen.

6. Kurator Die Doppelgängerin wacht nach dem Kurator auf und darf ein Artefakt auf einer Rollenkarte platzieren, auf der weder bereits ein Schild, noch ein anderes Artefakt liegt.

7. Leibwächter Der Spieler, der nach der Abstimmung die Doppelgängerin vor sich liegen hat, schützt mit seiner Stimme den Spieler, auf den er deutet.

8. Prinz Die Doppelgängerin stirbt nicht, falls sie die meisten Stimmen in der Abstimmung erhält.

Szenarien

Bei „Werwölfe MorgenGrauen“ gibt es eine Vielzahl von unterschiedlichen Möglichkeiten, die Rollen spannend zu kombinieren. Hier findet ihr eine Auswahl von aufregenden Szenarien in verschiedenen Schwierigkeitsstufen für unterschiedlich viele Spieler.

Ihr könnt euch auch selbst herausfordernde Szenarien überlegen. Wählt dann einfach 3 Rollenkarten mehr aus als Spieler teilnehmen und es kann losgehen!

Das Grauen erwacht (Einstieg, 3 – 6 Spieler)

3 Spieler: **Werwolf, Sehender Wolf, Aufklärer, Hexe, Junger Seher, Dorfbewohner**

4 Spieler: + Wache

5 Spieler: + Wache + Dorfbewohner

6 Spieler: + Wache + Dorfbewohner + Traumwolf

Werwolfsnacht (mittel, 5 – 10 Spieler)

5 Spieler: **Dorfbewohner, Sehender Wolf, Alphawolf, Wache, Junger Seher, Aufklärer, Hexe, Wahrsagerin**

6 Spieler: + Leibwächter

7 Spieler: + Leibwächter + Geisterjäger

8 Spieler: + Leibwächter + Geisterjäger + Kurator

9 Spieler: + Leibwächter + Geisterjäger + Kurator + Traumwolf

10 Spieler: + Leibwächter + Geisterjäger + Kurator + Traumwolf + Prinz

Ein fürchterlicher Gegner (schwer, 3 – 4 Spieler)

3 Spieler: ***Alphawolf, Hexe, Dorftrottel, Junger Seher, Wache, Leibwächter***

4 Spieler: + Aufklärer

Unstete Bündnisse (schwer, 3 – 7 Spieler)

3 Spieler: ***Alphawolf, Hexe, Kurator, Geisterjäger, Aufklärer, Dorftrottel***

4 Spieler: + Wahrsagerin

5 Spieler: + Wahrsagerin + Wache

6 Spieler: + Wahrsagerin + Wache + Junger Seher

7 Spieler: + Wahrsagerin + Wache + Junger Seher + Sehender Wolf

Anarchie (schwer, 3 – 10 Spieler)

Mischt alle Rollenkarten und zieht zufällig 3 Karten und pro Spieler nochmal jeweils eine Karte. Spielt dann mit dieser Rollenkombination. Denkt daran: Spielt maximal mit 3 Werwölfen.

Szenarien in Kombination mit „Werwölfe Vollmondnacht“

Böse Verwandlungen (schwer, 3 – 10 Spieler)

3 Spieler: ***Alphawolf, Sehender Wolf, Doppelgänger, Günstling, Räuber, Hexe***

4 Spieler: + Schlaflose

5 Spieler: + Schlaflose + Werwolf

- 6 Spieler: + Schlaflose + Werwolf + Unruhestifterin
- 7 Spieler: + Schlaflose + Werwolf + Unruhestifterin + Seherin
- 8 Spieler: + Schlaflose + Werwolf + Unruhestifterin + Seherin + Kurator
- 9 Spieler: + Schlaflose + Werwolf + Unruhestifterin + Seherin + Kurator
+ Geisterjäger
- 10 Spieler: + Schlaflose + Werwolf + Unruhestifterin + Seherin + Kurator
+ Geisterjäger + Junger Seher

Vertraue niemandem! (schwer, 3 – 7 Spieler)

- 3 Spieler: ***Alphawolf, Traumwolf, Doppelgängerin, Gerber, Räuber, Hexe***

- 4 Spieler: + Schlaflose

- 5 Spieler: + Schlaflose + Werwolf

- 6 Spieler: + Schlaflose + Werwolf + Unruhestifterin

- 7 Spieler: + Schlaflose + Werwolf + Unruhestifterin + Seherin

Die Wissenden (mittel, 5 – 10 Spieler)

- 5 Spieler: ***Werwolf, Sehender Wolf, Seherin, Junger Seher, Geisterjäger, Schlaflose, Hexe, Aufklärer***

- 6 Spieler: + Unruhestifterin

- 7 Spieler: + 2 Freimaurer

- 8 Spieler: + 2 Freimaurer + Unruhestifterin

- 9 Spieler: + 2 Freimaurer + Unruhestifterin + Günstling

- 10 Spieler: + 2 Freimaurer + Unruhestifterin + Günstling + Räuber

© 2017 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

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

www.ravensburger.com



WERWÖLFE

VOLLMONDNACHT

Eine Nacht. Ein Tag.
Eine Entscheidung.

Für 3-10 Spieler ab 9 Jahren

Autoren: Ted Alspach und Akihisa Okui

Illustration: Gus Batts • Design: DE Ravensburger,

Gisela Kösler (Spielanleitung)

Redaktion: Annette Ulmer

Ravensburger

Liebe Spieler,

lasst euch von der umfangreichen Anleitung nicht abschrecken.

Vor der ersten Partie braucht ihr nur die Regeln

und die Rollentexte zu lesen, mit denen ihr spielt.

Die übrigen Texte vertiefen nach und nach das Spielerlebnis.

Und nun – viel Spaß!

Das Spiel

Tief im Wald versteckt liegt ein kleines Dorf, heimgesucht von einem schrecklichen Fluch. Scheinbar harmlose Dorfbewohner verwandeln sich nachts in furchterregende Werwölfe. Nur wenn die Dorfgemeinschaft die Werwölfe loswird, kann sie sich retten ...

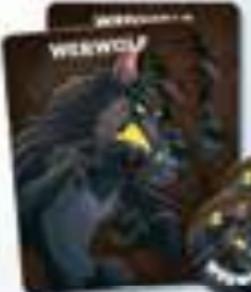
In „Werwölfe Vollmondnacht“ schlüpft jeder von euch in eine zufällige Rolle: Es gibt normale Dorfbewohner, Dorfbewohner mit Spezialfähigkeiten und Werwölfe.

Ihr gewinnt, wenn ihr herausfindet, wer die Werwölfe sind und die richtigen Spieler benennt – außer du selbst bist ein Werwolf. Dann gilt es, möglichst raffiniert zu täuschen und den Verdacht auf andere zu lenken!

Inhalt

16 Rollenkarten (3 Dorfbewohner, 2 Werwölfe, 1 Seherin, 1 Räuber, 1 Unruhestifterin, 1 Gerber, 1 Betrunkener, 1 Jäger, 2 Freimaurer, 1 Schlauflose, 1 Günstling, 1 Doppelgängerin)

16 runde Rollenmarker



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel:

Löst alle Rollenkarten und Rollenmarker vorsichtig aus der Stanztafel.

Tipp: Falls ihr ein Smartphone habt, ladet die kostenlose App „Werwölfe Vollmondnacht“ von Ravensburger herunter.

Diese übernimmt die Rolle des Spielleiters, und ihr könnt euch alle voll aufs Spielen konzentrieren. Ihr könnt aber auch ohne App spielen.

Vor jedem Spiel:

Wählt aus, mit welchen Rollenkarten ihr spielen wollt. Es müssen immer 3 Rollenkarten mehr im Spiel sein, als Spieler mitspielen.

Ihr könnt die Rollen beliebig auswählen oder eines der empfohlenen Szenarien spielen. Die unterschiedlichen Szenarien findet ihr ab **Seite 17** dieser Anleitung.

Tipp: Spielt in der ersten Runde am besten das Szenario „Die erste Nacht“ mit 3-5 Spielern, auch wenn ihr mehr als 5 Spieler seid. Dann müsst ihr nicht so viele Rollen auf einmal lernen. Da eine Runde nur sehr kurz ist, muss niemand lange zuschauen.

Legt dann für jede ausgewählte Rollenkarte den zugehörigen Rollenmarker offen in die Tischmitte. Mit den Rollenmarkern könnt ihr euch merken, welche Rollen im Spiel sind.

Mischt die ausgewählten Rollenkarten. Jeder Spieler erhält verdeckt 1 Rollenkarte. Die übrigen 3 Rollenkarten werden verdeckt nebeneinander in die Mitte gelegt. Achtet darauf, dass niemand die Vorderseiten der Karten sieht.



Nun schaut sich jeder Spieler seine Karte an und erfährt damit seine Rolle. Dann wird die Karte wieder verdeckt vor sich abgelegt. Die Karten müssen für alle Mitspieler gut erreichbar sein.

Bestimmt nun einen Spielleiter oder startet die App.

Nicht vergessen: Der Spielleiter ist selbst auch Mitspieler und hat ebenfalls eine zufällige Rolle!

Lieber Spielleiter,

im separaten Spielleiterbogen findest du alles, was du wissen musst, um durchs Spiel zu führen. Folgende Aufgaben hast du:

1. In der Nacht rufst du die Rollen auf.
2. Am Tag kannst du die Diskussion moderieren.
3. Am Ende des Tages rufst du zur Abstimmung auf.

Spielverlauf

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

Ein Spiel dauert immer 1 Nacht und 1 Tag. Am Ende des Tages stimmen alle Dorfbewohner darüber ab, wer ein Werwolf sein könnte.

Die Rolle des Spielers mit den meisten Stimmen „stirbt“ – und seine Partei verliert!

Nacht:

Am Anfang der Nacht schließen alle Spieler ihre Augen.

In der Nacht gibt es verschiedene Rollen, die nacheinander aufwachen und dann ihre Spezialfähigkeiten nutzen können.

Ab **Seite 10** dieser Anleitung werden alle Rollen und ihre Spezialfähigkeiten erklärt. Dort findet ihr auch Tipps, wie ihr die Rollen spielen könnt.

Tipp: Für das erste Spiel reicht es, wenn ihr nur die Rollen durchlest, mit denen ihr spielt.

Ihr müsst euch nicht merken, wann ihr dran seid und was ihr tun müsst. Der Spielleiter (bzw. die App) ruft euch auf und sagt euch, welche Aktionen ihr ausführen müsst.

Tag:

Nun dürfen alle Spieler die Augen wieder öffnen.

Am Tag diskutiert ihr darüber, wer die Werwölfe sein könnten. Ihr dürft alles behaupten, aber niemandem eure Karte zeigen. Ihr selbst dürft euch eure Karte auch **nicht** noch einmal anschauen. Die Werwölfe unter euch sollten vorgeben, eine andere Rolle zu haben, um sich nicht verdächtig zu machen.

Tipp: Im Unterschied zu anderen Werwolf-Spielen ist es hier oft wichtig, etwas über eure Rolle zu verraten und den Mitspielern zu sagen, was ihr dank euren Spezialfähigkeiten wisst.

Als Unruhestifterin könnt ihr z. B. zugeben, dass ihr Rollenkarten vertauscht habt.

Aber Achtung: Als Werwölfe müsst ihr vorgeben, eine andere Rolle zu sein! Nur so könnt ihr eure Mitspieler täuschen ...

Ein guter Einstieg für die Diskussion: Fragt die anderen Spieler einfach, welche Rolle sie haben. Da werdet ihr schon einiges erfahren ...

Abstimmung:

Nach ein paar Minuten Diskussion wird abgestimmt. Zählt gemeinsam auf drei und dann zeigt jeder gleichzeitig auf einen Spieler seiner Wahl. Der Spieler mit den meisten Stimmen stirbt. Bei Gleichstand sterben alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

Ausnahme: Wenn jeder Spieler **genau 1** Stimme erhält, stirbt keiner!

Tipp: Zeitdruck in der Diskussion erhöht die Spannung. In den ersten Spielen könnt ihr euch mehr Zeit lassen. Je öfter ihr spielt, desto kürzer sollte die Diskussion sein. Spielt am Anfang mit ca. 10 Minuten Diskussionszeit, später dann mit 5 oder noch weniger Minuten. Wenn ihr mit der App spielt, könnt ihr die Diskussionszeit variabel einstellen.

Nun deckt ihr alle eure Rollenkarte auf und offenbart, wer ihr seid.



Vertauschte Rollenkarten:

Oft werden Spieler überrascht sein, welche Rollenkarte vor ihnen liegt: Manche Dorfbewohner vertauschen in der Nacht Karten.

Am Ende zählt die Rollenkarte, die vor dem Spieler liegt – auch wenn das eine andere ist, als die, die er sich am Anfang angeschaut hat. Eventuell wechselt der Spieler dadurch die Partei!

Achtung: *Es ist verboten, sich seine Karte am Tag noch mal anzuschauen. Manchmal kann man sich also gar nicht so sicher sein, wer man am Tag ist, wenn man wieder aufwacht ...*

Spielende - Wer hat gewonnen?

Grundsätzlich gilt:

- 1. Das Werwolfsrudel gewinnt, wenn kein Werwolf stirbt.**
- 2. Die Dorfgemeinschaft gewinnt, wenn mindestens ein Werwolf stirbt.**

(Falls durch einen Gleichstand zusätzlich auch ein oder mehrere Dorfbewohner sterben, gewinnt trotzdem die Dorfgemeinschaft.)

Kein Werwolf unter euch?

Wenn kein Spieler Werwolf ist, da die Rollenkarten in der Mitte liegen, müsst ihr gut zusammenarbeiten: Nur wenn kein Dorfbewohner benannt wird, gewinnt die Dorfgemeinschaft. Es stirbt keiner, wenn jeder Spieler genau 1 Stimme bei der Abstimmung erhält.

Tipp: *Wenn ihr glaubt, dass es keinen Werwolf gibt, dann macht am besten aus, dass jeder auf seinen linken Nachbarn zeigt. So stirbt keiner und ihr gewinnt alle zusammen, falls es wirklich keinen Werwolf gab ...*

Nicht sicher, wer gewonnen hat?

Dann nutzt den Wer-hat-gewonnen-Check auf der Rückseite des Spielleiterbogens.



Spezialfälle bei besonderen Rollen (Günstling und Gerber):

Günstling:

Der Günstling ist Teil des Werwolfsrudels.

Falls mindestens ein Werwolf im Spiel ist, gewinnt der Günstling, wenn kein Werwolf stirbt. Das gilt auch, wenn er selbst stirbt.

Ist kein Werwolf im Spiel, gewinnt der Günstling falls er selbst nicht stirbt, aber mindestens ein Dorfbewohner.

Gerber:

Der Gerber ist seine eigene Partei. Er gewinnt nur, wenn er stirbt. Stirbt zudem mindestens ein Werwolf, gewinnt auch die Dorfgemeinschaft.

Rollen (alphabetisch sortiert)

Jede Rolle hat im Titel die folgenden Informationen:

Rollenname: Parteien, Aktionen (Aufwachreihenfolge), Schwierigkeit.

Parteien:

Alle Rollen gehören entweder der **Dorfgemeinschaft** oder dem **Werwolfsrudel** an. Nur der Gerber ist seine eigene Partei. Am Ende gewinnen alle Mitglieder einer Partei oder keiner.

Aktionen:

Es gibt Rollen, die in der Nacht aufgerufen werden und aufwachen (**nachtwandelnd**) und Rollen, die nicht aufgerufen werden (**durchschlafend**).

Aufwachreihenfolge:

Jede nachtwandelnde Rolle hat eine Nummer, die angibt, wann sie in der Nacht aufwacht.

Schwierigkeit:

Die Rollen sind unterschiedlich anspruchsvoll. Es gibt 3 Schwierigkeits-level: *, ** und ***. Spielt in den ersten Partien nur mit Level * und **.



Betrunkener: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (8), **

Der Betrunkene kann sich nicht mehr an seine Rolle erinnern: In der Nacht vertauscht er seine Rollenkarte mit einer verdeckten Rollenkarte aus der Mitte. Er schaut sich diese neue Rollenkarte **nicht** an. Er schlüpft in die Rolle und ist in der entsprechenden Partei – aber er weiß nicht, in welcher.



Dorfbewohner: Dorfgemeinschaft, durchschlafend, *

Der Dorfbewohner hat keine Spezialfähigkeit.

Tipp: *Die Werwölfe werden oft behaupten, sie wären Dorfbewohner. Als Dorfbewohner müsst ihr also aufpassen, damit eure Mitspieler nicht denken, dass ihr Werwölfe seid!*

Doppelgängerin: Partei wechselnd, Aktionen: wechselnd (1), ***

Achtung! *Die Doppelgängerin ist eine sehr komplexe Rolle. Bringt sie erst ins Spiel, wenn ihr alle anderen Rollen schon gut kennt!*



Die Doppelgängerin ahmt eine andere Rolle nach. Sie nimmt auch die Partei der Rolle an. In der Nacht erwacht die Doppelgängerin vor allen anderen. Sie sieht sich die Karte eines Mitspielers an und imitiert diese Rolle, vertauscht aber die Karten nicht. Je nachdem, welche Rolle sie imitiert, verhält sie sich anders:

1. Dorfbewohner, Gerber oder Jäger:

Sie schlüpft in diese Rolle und macht in dieser Nacht nichts weiter. Falls sie als Gerber stirbt, hat sie gewonnen. Falls sie als Jäger stirbt, stirbt auch die Rolle, auf die sie zeigt.

2. Werwolf oder Freimaurer:

Sie wacht auf, wenn die Werwölfe oder Freimaurer aufgerufen werden. Wenn sie ein Werwolf ist, gehört sie nun dem Werwolfsrudel an und gewinnt, wenn das Werwolfsrudel gewinnt. Ist sie ein Freimaurer, gehört sie der Dorfgemeinschaft an.

3. Seherin, Unruhestifterin, Räuber oder Betrunkener:

Sie führt **sofort** diese Rolle aus und wacht **nicht** noch einmal auf, wenn die Rolle aufgerufen wird.

4. Günstling:

Die Doppelgängerin schließt ihre Augen **nicht**, nachdem sie die Karte des Günstlings angesehen hat. Sie wartet, bis die Werwölfe ihre Daumen heben und sich zu erkennen geben. Sie gehört nun zum Werwolfsrudel.

5. Schlaflose:

Am Ende der Nacht, nach der „echten“ Schlaflosen, wird die Doppelgänger-Schlaflose aufgerufen. Sie kann jetzt überprüfen, wer sie ist.

Erhält ein anderer Spieler während der Nacht die Karte der Doppelgängerin, übernimmt er die Rolle, die sie imitiert hat. Bei der Auflösung nach der Abstimmung verrät der Spieler, der ursprünglich die Rolle der Doppelgängerin gezogen hatte, welche Rolle er sich angeschaut hat.

Achtung! Wenn z.B. die normale Schlaflose am Ende der Runde ihre Karte aufdeckt und jetzt die Doppelgängerin ist, weiß sie also nicht, welche Rolle sie hat ... Dann heißt es: *Raffiniert sein und sich nicht töten lassen!*

Freimaurer: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (4), ***



Die Freimaurer-Karten kommen nur gemeinsam ins Spiel. In der Nacht öffnen die Freimaurer die Augen und sehen sich an. Wenn nur ein Freimaurer die Augen öffnet, ist die andere Rollenkarte in der Mitte. Er darf sich aber keine Karte in der Mitte anschauen.

Tipp: *Die Freimaurer sind zusammen sehr stark, denn sie können sich gegenseitig ein Alibi geben.*

Mutige Werwölfe können auch behaupten, Freimaurer zu sein. Dann kommen die echten Freimaurer eventuell in Verlegenheit. Die Freimaurer sollten erst ab 7 Spielern ins Spiel kommen, andernfalls sind sie zu stark!



Gerber: Gerber, durchschlafend, **

Der Gerber ist ein armer Kerl: Er hasst seinen Beruf so sehr, dass er sterben will. Er kann nur gewinnen, wenn er stirbt. Am Spielende gilt:

1. Wenn der Gerber, aber kein Werwolf stirbt, hat nur der Gerber gewonnen.
2. Wenn der Gerber **und mindestens 1** Werwolf sterben, haben der Gerber und die Dorfgemeinschaft gewonnen.

Günstling: Werwolfsrudel, nachtwandelnd (3), **

Der Günstling erwacht direkt nach den Werwölfen.

Diese heben, **ohne ihre Augen zu öffnen**, einen Daumen und zeigen sich so dem Günstling.

Der Günstling weiß also, wer die Werwölfe sind.

Die Werwölfe wissen aber nicht, wer der Günstling ist.

Am Spielende gilt:

1. Falls Werwölfe im Spiel sind, kann der Günstling sterben und trotzdem gewinnen!

Wenn der Günstling stirbt, aber kein Werwolf, dann hat das Werwolfsrudel (und damit auch der Günstling) gewonnen.



2. Kein Werwolf spielt mit? In dem Fall gewinnt der Günstling nur, falls er **überlebt** und ein anderer Spieler stirbt.

Der Günstling kann ein sehr starker Partner für die Werwölfe sein.

Tipp: Wenn du der Günstling bist, kannst du dich verdächtig machen und von den Werwölfen im Spiel ablenken – denn wenn du stirbst, gewinnst du meistens trotzdem. Aber zu offensichtlich darfst du natürlich trotzdem nicht agieren ...

Jäger: Dorfgemeinschaft, durchschlafend, **

Der Jäger reißt einen Spieler mit in den Tod:
Stirbt der Jäger, stirbt auch der Spieler, auf den
der Jäger gezeigt hat.

Tipp: Als Jäger kannst du sterben und trotzdem gewinnen, indem du auf einen Werwolf zeigst. Du glaubst, deine Mitspieler verdächtigen einen Falschen und du weißt es besser? Dann versuch zu sterben und reiß einen Werwolf mit in den Tod ...



Räuber: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (6), *

Der Räuber vertauscht in der Nacht seine Karte mit der Karte eines Mitspielers. Danach darf er sich seine neue Rollenkarte anschauen.



Achtung! Der Räuber wechselt eventuell die Partei: Hat er z.B. seine Karte mit einer Werwolfskarte vertauscht, ist er nun im Werwolfsrudel. Die Aktion seiner neuen Rolle führt er aber **nicht** aus.

Hat er nun z.B. die **Schlaflose** vor sich liegen, wacht er **nicht** auf, wenn diese aufgerufen wird. Der Mitspieler, der den Räuber jetzt vor sich liegen hat, gehört nun zur **Dorfgemeinschaft**.



Schlaflose: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (9), *

Die **Schlaflose** wacht als Letzte auf und kontrolliert, ob sie noch dieselbe Rollenkarte hat. Hat sich die Rollenkarte geändert, gehört sie nun zur Partei der neuen Rollenkarte.

Tipp: Verwendet die **Schlaflose** nur, wenn der Räuber und/oder die Unruhestifterin im Spiel sind.

Seherin: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (5), *

Die **Seherin** darf sich in der Nacht **entweder** die Karte eines Mitspielers **oder zwei** Karten aus der Mitte ansehen. Sie vertauscht keine Karten.

Tipp: Die Stärke der **Seherin** ist, Lügner zu entlarven. Sie hat Informationen über die Mitspieler oder Karten, die in der Mitte liegen. Wenn ein Mitspieler diesen Informationen widerspricht, kann sie ihn leicht überführen. Es lohnt sich als **Seherin**; ein bisschen zu warten, bis man sich offenbart, denn dann hat sich ein **Werwolf** vielleicht schon verraten.



Unruhestifterin. Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (7), *

Die Unruhestifterin vertauscht die Rollenkarten von 2 **anderen** Spielern. Sie darf sich diese Karten nicht ansehen. Die 2 Mitspieler gehören nun jeweils zu der Partei der Rolle, die nun vor ihnen liegt.



Werwolf: Werwolfsrudel, nachtwandelnd (2), *

In der Nacht öffnen die Werwölfe die Augen und sehen sich nach anderen Werwölfen um.

Einsamer Wolf: Falls nur ein Spieler Werwolf ist, da z.B. der andere Werwolf in der Mitte liegt, darf er sich **eine** Karte aus der Mitte anschauen.

Tipp: Als Werwolf ist es sehr wichtig, die Mitspieler auf die falsche Fährte zu locken. Behaupte also, eine andere Rolle zu sein, möglichst bevor die anderen Spieler ihre Rolle zu sehr offenbart haben. Behaupte z. B., Dorfbewohner zu sein. Als einsamer Wolf kannst du auch leicht behaupten, die Rolle der Karte aus der Mitte, die du dir angeschaut hast, zu sein.



Szenarien

Bei „Werwölfe - Vollmondnacht“ gibt es eine Vielzahl von unterschiedlichen Möglichkeiten, die Rollen spannend zu kombinieren. Hier findet ihr eine Auswahl von aufregenden Szenarien in verschiedenen Schwierigkeitsstufen für unterschiedlich viele Spieler.

Ihr könnt euch auch selbst herausfordernde Szenarien überlegen. Wählt dann einfach 3 Rollenkarten mehr aus, als Spieler teilnehmen, und es kann losgehen!

Die erste Nacht (Einstieg, 3–5 Spieler)

3 Spieler: 2 Werwölfe, 1 Seherin, 1 Räuber, 1 Unruhestifterin,
1 Dorfbewohner

4 Spieler: +1 Dorfbewohner

5 Spieler: +2 Dorfbewohner

Mondsucht (einfach, 3–6 Spieler)

3 Spieler: 2 Werwölfe, 1 Schlaflose, 1 Räuber, 1 Unruhestifterin,
1 Dorfbewohner

4 Spieler: +1 Dorfbewohner

5 Spieler: +1 Dorfbewohner +1 Seherin

6 Spieler: +2 Dorfbewohner +1 Seherin

Einsame Nacht (einfach, 3–4 Spieler)

3 Spieler: 1 Werwolf, 1 Seherin, 1 Räuber, 1 Unruhestifterin,
2 Dorfbewohner

4 Spieler: +1 Dorfbewohner

Konfusion (mittel, 3–9 Spieler)

- 3 Spieler: 2 Werwölfe, 1 Betrunkener, 1 Räuber, 1 Unruhestifterin,
1 Schlauflose
- 4 Spieler: + 1 Dorfbewohner
- 5 Spieler: + 1 Dorfbewohner + 1 Seherin
- 6 Spieler: + 2 Dorfbewohner + 1 Seherin
- 7 Spieler: + 3 Dorfbewohner + 1 Seherin
- 8 Spieler: + 3 Dorfbewohner + 1 Seherin + 1 Günstling
- 9 Spieler: + 2 Dorfbewohner + 1 Seherin + 1 Günstling + 2 Freimaurer

Payback (mittel, 4–7 Spieler)

- 4 Spieler: 2 Werwölfe, 1 Jäger, 1 Seherin, 1 Räuber, 1 Betrunkener,
1 Schlauflose
- 5 Spieler: + 1 Unruhestifterin
- 6 Spieler: + 1 Unruhestifterin + 1 Dorfbewohner
- 7 Spieler: + 1 Unruhestifterin + 2 Dorfbewohner

Geheime Gefährten (mittel, 6–7 Spieler)

- 6 Spieler: 2 Werwölfe, 1 Günstling, 1 Jäger, 1 Seherin, 1 Räuber,
1 Unruhestifterin, 2 Freimaurer
- 7 Spieler: + 1 Dorfbewohner

Stunden der Verzweiflung (mittel, 4–10 Spieler)

- 4 Spieler: 2 Werwölfe, 1 Gerber, 1 Seherin, 1 Räuber, 1 Betrunkener,
1 Schlauflose
- 5 Spieler: + 1 Unruhestifterin
- 6 Spieler: + 1 Unruhestifterin + 1 Dorfbewohner
- 7 Spieler: + 1 Unruhestifterin + 2 Freimaurer
- 8 Spieler: + 1 Unruhestifterin + 2 Freimaurer + 1 Jäger

9 Spieler: + 1 Unruhestifterin + 2 Freimaurer + 1 Jäger + 1 Günstling

10 Spieler: + 1 Unruhestifterin + 2 Freimaurer + 1 Jäger + 1 Günstling
+ 1 Dorfbewohner

Allianz im Zwielicht (schwer, 5–10 Spieler)

5 Spieler: 2 Werwölfe, 2 Freimaurer, 1 Günstling, 1 Räuber,
1 Unruhestifterin, 1 Schaflose

6 Spieler: + 1 Betrunkener

7 Spieler: + 1 Betrunkener + 1 Seherin

8 Spieler: + 1 Betrunkener + 1 Seherin + 1 Dorfbewohner

9 Spieler: + 1 Betrunkener + 1 Seherin + 2 Dorfbewohner

10 Spieler: + 1 Betrunkener + 1 Seherin + 2 Dorfbewohner + 1 Gerber

Wiedergänger (schwer, 8–10 Spieler)

8 Spieler: 2 Werwölfe, 1 Doppelgängerin, 1 Günstling, 1 Jäger,
1 Seherin, 1 Räuber, 1 Unruhestifterin, 1 Dorfbewohner,
2 Freimaurer

9 Spieler: + 1 Schaflose

10 Spieler: + 1 Schaflose + 1 Betrunkener

Anarchie (schwer, 3–10 Spieler)

Legt die 2 Werwolf-Rollenkarten
und 1 Dorfbewohner-Rollenkarte
heraus. Mischt dann alle anderen
Rollenkarten und zieht zufällig
pro Spieler eine Karte.

Mit dieser Zufallskombination,
den 2 Werwölfen und dem
Dorfbewohner spielt ihr dann.



© 2015 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

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

www.ravensburger.com

222662

Ravensburger

WERWÖLFE



VAMPIR DÄMMERUNG

Biss zur Finsternis!

Für 3–10 Spieler ab 12 Jahren

Autoren: Ted Alspach und Akihisa Okui

Illustration: Gus Batts • Design: DE Ravensburger,
Gisela Kösler (Spielanleitung)

Redaktion: Jean-Baptiste Ramassamy
und Daniel Greiner

Ravensburger

Liebe Spielerinnen und Spieler, „Werwölfe Vampirdämmerung“ kann entweder alleine oder in Kombination mit Rollen aus „Werwölfe Vollmondnacht“ und „Werwölfe MorgenGrauen“ gespielt werden. Falls ihr schon eines dieser Spiele kennt, müsst ihr nicht die ganze Anleitung lesen, sondern nur die Textstellen in den dunklen Kästen und die Erklärung der neuen Rollen. Damit ihr die drei Spiele gut kombinieren könnt, findet ihr in dieser Anleitung auch Regelerklärungen zu den Rollen aus „Vollmondnacht“ und „MorgenGrauen“.

Das Spiel

Nach einer langen Vollmondnacht und einem blutroten Morgengrauen waren die schrecklichen Werwölfe bezwungen. Doch mit der Abenddämmerung dämmert es auch den Bewohnern des kleinen Dorfs: Dies ist erst der Anfang! Arglistige Vampire haben sich ins Dorf eingeschlichen und lechzen nach Blut. Können die Dorfbewohner diese rechtzeitig enttarnen oder werden sie gebissen und selbst zu Vampiren?

In „Werwölfe Vampirdämmerung“ schlüpft jeder von euch in eine zufällige Rolle: Es gibt Dorfbewohner und Vampire mit verschiedenen Spezialfähigkeiten. Ihr gewinnt, wenn ihr herausfindet, wer die Vampire sind und die richtigen Spieler benennt – außer du selbst bist ein Vampir. Dann gilt es, möglichst raffiniert zu täuschen und den Verdacht auf andere zu lenken!

Inhalt

- 15 Rollenkarten & runde Rollenmarker (Anstifterin, Das Ding, Der Graf, Infizierte, Kobold, Der Meister, Meuchler, Nachahmer, Nachwuchs-Meuchlerin, Priester, Renfield, Spurenleser, Taschendieb, Vampir, Venus)
- 20 Symbolmarken (Fledermaus, Gewissheit (12x), Kopfgeld, Liebe (2x), Panik, Seuche, Vampir, Verräter)
- 2 Markentafeln

15 Rollenkarten & Rollenmarker



20 Symbolmarken



1x



1x



1x



1x



12x



1x



1x



2x

2 Markentafeln



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel:

Löst alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.

Tipp: Falls ihr ein Smartphone habt, ladet die kostenlose App „Werwölfe Vollmondnacht“ von Ravensburger herunter. Diese übernimmt die Rolle des Spielleiters (egal ob ihr nur mit Rollen aus „Vampirdämmerung“ spielt oder diese mit Rollen aus „Vollmondnacht“ und „MorgenGrauen“ kombiniert). Ihr könnt euch dann alle voll aufs Spielen konzentrieren. Natürlich könnt ihr aber auch ohne App spielen.

Vor jedem Spiel:

1. Wählt aus, mit welchen Rollenkarten ihr spielen wollt. Es müssen immer 3 Rollenkarten mehr im Spiel sein als Spieler mitspielen. Ihr könnt die Rollen beliebig auswählen oder eines der empfohlenen Szenarien spielen. Die unterschiedlichen Szenarien findet ihr ab **Seite 21** dieser Anleitung.

Tipp: Spielt in der ersten Runde am besten das Szenario „Einbruch der Dämmerung“ mit 3-5 Spielern, auch wenn ihr mehr als 5 Spieler seid. Dann müsst ihr nicht so viele Rollen auf einmal lernen. Da eine Runde nur sehr kurz ist, muss niemand lange zuschauen.

2. Legt die Markentafeln in die Tischmitte. Legt alle Symbolmarken, die auf euren gewählten Rollenkarten zu sehen sind, an die passenden Plätze der Tafeln an. Dreht diese Marken auf die Rückseite. Die übrigen Plätze der Tafeln lasst ihr einfach leer.

3. Legt dann für jede ausgewählte Rollenkarte den zugehörigen Rollenmarker offen in die Tischmitte. Mit den Rollenmarkern könnt ihr euch merken, welche Rollen im Spiel sind.

4. Mischt die ausgewählten Rollenkarten. Jeder Spieler erhält verdeckt 1 Rollenkarte. Legt die übrigen 3 Rollenkarten verdeckt zu den Markentafeln in die Mitte. Achtet darauf, dass niemand die Vorderseite der Karten sieht.

5. Jeder Spieler erhält eine Gewissheitsmarke aus dem Vorrat. Legt diese verdeckt neben eure Rollenkarte. Ihr habt zu jedem Zeitpunkt im Spiel genau eine Symbolmarke vor euch. Welche das ist, kann sich im Spielverlauf jedoch ändern. Diese Marke hat zusätzlich zu eurer Rolle Einfluss darauf, was ihr im Spiel tut und zu welchem Team ihr gehört.



6. Nun schaut sich jeder Spieler geheim seine Karte an und erfährt damit seine Rolle. Dann legt jeder die Karte wieder verdeckt vor sich ab. Die Karten müssen für alle Mitspieler gut erreichbar sein. Bestimmt nun einen Spielleiter oder startet die App.

Nicht vergessen: Der Spielleiter ist selbst auch Mitspieler und hat ebenfalls eine zufällige Rolle!

Lieber Spielleiter,

im separaten Spielleiterbogen findest du alles, was du wissen musst, um durchs Spiel zu führen. Folgende Aufgaben hast du:

1. In der Dämmerung und der Nacht rufst du die Rollen auf.
2. Am Tag kannst du die Diskussion moderieren.
3. Am Ende des Tages rufst du zur Abstimmung auf.

Spielverlauf

Es gibt 2 Parteien im Dorf: Der **Vampirclan** und die **Dorfgemeinschaft**. Am Ende gewinnt eine der Parteien.

Ein Spiel besteht immer aus **3 Phasen**: eine Dämmerung, eine Nacht und ein Tag. Am Ende des Tages stimmen alle darüber ab, wer ein Vampir sein könnte. Die Rolle des Spielers mit den meisten Stimmen „stirbt“ – und seine Partei verliert!

Dämmerung:

In „Vampirdämmerung“ wachen einige Rollen bereits vor der eigentlichen Nachtphase auf. Diese Phase nennt sich „Dämmerung“.

Schließt zu Beginn der Dämmerung alle eure Augen. Genau wie in der Nacht wachen verschiedene Rollen auf und können ihre Spezialfähigkeiten nutzen. Dabei werden hauptsächlich die Symbolmarken der Spieler vertauscht. Am Ende der Dämmerung, bevor die Nacht beginnt, dürfen alle Spieler die Augen wieder öffnen. Schaut euch dann alle eure eigene Symbolmarke an.

Danach schließt ihr die Augen wieder und die Nacht beginnt.

Nacht:

Auch in der Nacht gibt es verschiedene Rollen, die nacheinander aufwachen und dann ihre Spezialfähigkeiten nutzen können.

Ab **Seite 9** dieser Anleitung werden alle Rollen (Dämmerung und Nacht) und ihre Spezialfähigkeiten erklärt.

Tipp: Für das erste Spiel reicht es, wenn ihr nur die Rollen durchlest, mit denen ihr spielt.

Ihr müsst euch nicht merken, wann ihr dran seid und was ihr tun müsst. Der Spielleiter (bzw. die App) ruft euch auf und sagt euch, welche Aktionen ihr ausführen müsst.

Tag:

Nun dürfen alle Spieler die Augen wieder öffnen.

Am Tag diskutiert ihr darüber, wer die Vampire sein könnten. Ihr dürft alles behaupten, aber niemandem eure Rollenkarte oder eure Symbolmarke zeigen. Ihr selbst dürft euch eure Karte oder Marke auch **nicht** noch einmal anschauen.

Die Vampire unter euch sollten vorgeben, eine andere Rolle zu haben, um sich nicht verdächtig zu machen.

Tipp: Im Unterschied zu anderen Werwolf-Spielen ist es hier oft wichtig, etwas über eure Rolle zu verraten und den Mitspielern zu sagen, was ihr dank euren Spezialfähigkeiten wisst. Als Priester könnt ihr z.B. zugeben, dass ihr einen anderen Spieler geheilt habt, aber zunächst für euch behalten, welchen.

Ein guter Einstieg für die Diskussion: Fragt die anderen Spieler einfach, welche Rolle sie haben. Da werdet ihr schon einiges erfahren ...

Abstimmung:

Nach ein paar Minuten Diskussion wird abgestimmt. Zählt gemeinsam auf drei und dann zeigt ihr alle **gleichzeitig** auf einen Spieler eurer Wahl. Der Spieler mit den meisten Stimmen stirbt. Bei Gleichstand sterben alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

Ausnahme: Wenn jeder Spieler **genau 1** Stimme erhält, stirbt keiner!

Tipp: Zeitdruck in der Diskussion erhöht die Spannung. Je erfahrener ihr seid, desto kürzer sollte die Diskussion sein. Wenn ihr mit der App spielt, könnt ihr die Diskussionszeit variabel einstellen.

Nun deckt ihr alle eure Rollenkarte auf und offenbart, wer ihr seid.

Vertauschte Rollenkarten und Marken:

Oft werden Spieler überrascht sein, welche Rollenkarte oder Symbolmarke vor ihnen liegt.

Am Ende zählen die Karte und Marke, die vor dem Spieler liegen –

– auch wenn das andere sind, als die, die er sich am Anfang angeschaut hat. Eventuell wechselt der Spieler dadurch die Partei!

Achtung: Es ist verboten, sich am Tag seine Karte noch mal anzuschauen. Manchmal kann man sich also gar nicht so sicher sein, wer man ist, wenn man wieder aufwacht ...

Spielende – Wer hat gewonnen?

Grundsätzlich gilt:

1. **Der Vampirclan gewinnt, wenn kein Vampir stirbt.**
2. **Die Dorfgemeinschaft gewinnt, wenn mindestens ein Vampir stirbt.**
(Falls durch einen Gleichstand zusätzlich auch ein oder mehr Dorf- bewohner sterben, gewinnt trotzdem die Dorfgemeinschaft.)

Kein Vampir unter euch?

Wenn kein Spieler Vampir ist, da die Rollenkarten in der Mitte liegen, müsst ihr gut zusammen arbeiten: Nur wenn kein Dorfbewohner stirbt, gewinnt die Dorfgemeinschaft. Es stirbt keiner, wenn jeder Spieler genau 1 Stimme bei der Abstimmung erhält.

Nicht sicher, wer gewonnen hat?

Dann nutzt den Wer-hat-gewonnen-Check auf der Rückseite des Spielleiterbogens.

Rollen (alphabetisch sortiert)

Jede Rolle hat im Titel die folgenden Informationen:

Rollenname: Parteien, Aktionen (Aufwachreihenfolge), Schwierigkeit

Parteien: Die meisten Rollen gehören entweder der **Dorfgemeinschaft** oder dem **Vampirclan** an. Nur der Meuchler und die Nachwuchs-Meuchlerin bilden eigene Parteien (genau wie der Gerber aus „Vollmondnacht“). Am Ende gewinnen alle Mitglieder einer Partei oder keiner.

Aktionen: Manche Rollen werden in der Dämmerung aufgerufen (**dämmerwandelnd**), andere erst in der Nacht (**nachtwandelnd**). Im Gegensatz zu „Vollmondnacht“ oder „MorgenGrauen“ enthält dieses Spiel keine durchschlafenden Rollen.

Aufwachreihenfolge: Jede Rolle hat eine Nummer, die angibt, wann sie aufwacht. Rollen mit Minuszahlen wachen während der Dämmerung auf (absteigend, von -8 zu -1B), Pluszahlen in der Nacht (aufsteigend). Auf dem Spielleiterbogen findet ihr die genaue Reihenfolge aller Rollen.

Schwierigkeit: Die Rollen sind unterschiedlich anspruchsvoll.

Es gibt 3 Schwierigkeitslevel: *, ** und ***.

Spielt in den ersten Partien nur mit Level * und **.

Anstifterin: Dorfgemeinschaft, dämmerwandelnd (-3), ***

Die Anstifterin wacht auf und darf die Symbolmarke eines beliebigen Spielers (ohne sich diese anzusehen) mit der **Verrätermarke** austauschen. Die ausgetauschte Marke legt sie verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Verrätermarke lag.



Bei Spielende gilt: Wer die **Verrätermarke** hat, kann nur gewinnen, wenn ein anderer Spieler seiner Partei stirbt. Wird beispielsweise der Graf zum Verräter, gewinnt er das Spiel gemeinsam mit der Dorfgemeinschaft, wenn ein anderer Vampir stirbt. Umgekehrt gewinnt ein Dorfbewohner zusammen mit dem Vampirclan, wenn kein Vampir stirbt. (Ist der Spieler das einzige Mitglied seiner Partei, z.B. der Meuchler, hat die Marke keine Auswirkung.)

Das Ding: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (4B), *

Wenn das Ding erwacht, darf es entweder dem Spieler zu seiner Linken oder zu seiner Rechten an die Schulter tippen. Dabei ist nur die ihm zugewandte Schulter erlaubt.



Der Graf: Vampirclan, dämmerwandelnd (-6B), *

Der Graf wacht während der Dämmerung zweimal auf:

1. Der Graf wacht zunächst gemeinsam mit dem Vampir und dem Meister auf und sie erkennen sich gegenseitig. Er darf den anderen Vampiren keinen Hinweis geben, dass er der Graf ist.

Gemeinsam verwandeln sie einen anderen Spieler in einen Vampir (siehe „Vampir“).



2. Danach wacht er nochmal alleine auf. Nun tauscht er die Symbolmarke eines Spielers, der kein Vampir ist, durch die **Panikmarke** aus. (Sind alle Mitspieler Vampire? Dann verfällt seine Fähigkeit.) Die ausgetauschte Marke legt er verdeckt (und ohne sie sich anzusehen) an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Panikmarke lag. Wer die Panikmarke hat, darf in der Nachtphase nicht aufwachen, um seine Spezialfähigkeit auszuführen. Hat der panische Spieler seine Fähigkeit bereits während der Dämmerung ausgeführt, hat die Marke keine Auswirkung.

Infizierte: Dorfgemeinschaft, dämmerwandelnd (-5), ***

Die Infizierte wacht auf und wählt entweder den Spieler zu ihrer Linken oder zu ihrer Rechten. Sie tauscht die Symbolmarke des gewählten Spielers (ohne sich diese anzusehen) durch die Seuchenmarke aus. Die ausgetauschte Marke legt sie verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Seuchenmarke lag.





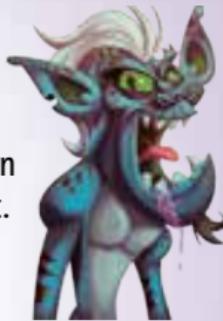
Bei der Abstimmung gilt: Jeder, der auf den Spieler mit der **Seuchenmarke** zeigt, kann das Spiel nicht gewinnen, selbst wenn die eigene Partei gewinnt. Jede Stimme gegen den Spieler mit der Seuchenmarke gilt natürlich –

erhält dieser die meisten Stimmen, stirbt er genau wie jeder andere Spieler. Dann gewinnen nur die Spieler der Siegerpartei, die **nicht** auf den Spieler mit der Seuchenmarke gezeigt haben. (Der verseuchte Spieler kann natürlich gewinnen, solange er nicht auf sich selbst zeigt.)

Kobold: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (7D), *

Der Kobold stiftet Chaos: Er darf die Rollenkarten **oder** die Symbolmarken von zwei beliebigen Spielern vertauschen. Beides zu vertauschen ist **nicht** erlaubt.

Wichtig: Er darf sich weder Karten noch Marken ansehen, egal ob er welche vertauscht oder nicht.



Der Meister: Vampirclan, dämmerwandelnd (-6), **

Der Meister wacht gemeinsam mit dem Vampir und dem Grafen auf und sie erkennen sich gegenseitig. Er darf den anderen Vampiren keinen Hinweis geben, dass er der Meister ist. Gemeinsam verwandeln sie einen anderen Spieler in einen Vampir (siehe „Vampir“).



Die besondere Fähigkeit des Meisters kommt in der Abstimmung zum Einsatz. Zeigt ein **anderer Vampir** auf den Meister (egal ob Vampir, der Graf oder der Spieler mit der Vampirmarke), so ist der Meister geschützt und stirbt nicht. Erhält er die meisten Stimmen, stirbt stattdessen der Spieler mit den zweitmeisten.

Meuchler: Meuchler, dämmerwandelnd (-1), **

Der Meuchler gehört weder zur Dorfgemeinschaft, noch zum Vampirclan. Stattdessen hat er sein eigenes Ziel: Er wacht auf und tauscht die Symbolmarke eines beliebigen Spielers (ohne sich diese anzusehen) durch die **Kopfgeldmarke** aus.

Die ausgetauschte Marke legt er verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Kopfgeldmarke lag.



Der Meuchler gewinnt das Spiel nur, wenn der Spieler mit der **Kopfgeldmarke** stirbt. Dabei ist es egal, welcher Partei dieser Spieler angehört. Der Meuchler muss nicht überleben, um zu gewinnen.

Erhält er beispielsweise selbst die Kopfgeldmarke, so muss er sterben, um zu gewinnen.

Hinweis: Wenn der Meuchler gewinnt, kann gleichzeitig auch die Dorfgemeinschaft oder der Vampirclan gewinnen – je nachdem, welcher Partei das Ziel des Meuchlers angehört hat.

Nachahmer: Partei wechselnd, dämmerwandelnd (-8), **

Der Nachahmer wacht auf und schaut sich eine Karte aus der Mitte an. Er nimmt diese Rolle an, ohne die Rollenkarten auszutauschen. Er gehört ab sofort zur Partei dieser Rolle. Hat seine neue Rolle eine Spezialfähigkeit, die während der Dämmerung oder Nacht stattfindet, wacht er auf, wenn die Rolle aufgerufen wird. Er führt diese Spezialfähigkeit wie gewohnt durch.



Wechselt die Rollenkarte des Nachahmers den Spieler, so bleibt die Rollenkarte weiterhin die Rolle, die der Nachahmer sich angesehen hatte.

Hat er z.B. den Meister angesehen, gilt die Rollenkarte „Nachahmer“ bis zum Spielende als „Meister“. Landet der „Nachahmer“ bei einem anderen Spieler, ist dieser also eigentlich der „Meister“.

Hinweis: Der Nachahmer muss am Ende des Spiels natürlich ehrlich zugeben, welche Rolle er angenommen hat. Merke dir deine neue Rolle also gut!

Nachwuchs-Meuchlerin: Nachwuchs-Meuchlerin, dämmerwandelnd (-1B), ***

Die Nachwuchs-Meuchlerin wacht auf, nachdem der Meuchler sein Ziel gewählt hat – und bevor er seine Augen wieder schließt. Die beiden schauen sich nach dem jeweils anderen um und schlafen dann gleichzeitig ein.



Die Nachwuchs-Meuchlerin möchte den Job des Meuchlers – doch dazu muss ihr Lehrmeister sterben. Sie gewinnt nur, wenn der Meuchler bei Spielende stirbt. Dabei ist egal, ob sie selbst noch am Leben ist oder nicht.

Hinweis: Der Meuchler kann dabei gleichzeitig mit der Nachwuchs-Meuchlerin gewinnen, wenn nicht nur er selbst, sondern auch sein eigenes Ziel stirbt.

Gibt es keinen Meuchler? Dann übernimmt sie direkt seinen Job und verteilt selbst die **Kopfgeldmarke**. In diesem Fall gewinnt die Nachwuchs-Meuchlerin, wenn der Spieler mit der Kopfgeldmarke stirbt (siehe „Meuchler“).

Priester: Dorfgemeinschaft, dämmerwandelnd (-2), *

Der Priester kann sich selbst und einen anderen Spieler heilen (z.B. von einem Vampirbiss). Wacht er auf, so muss er seine eigene Symbolmarke durch eine **Gewissheitsmarke** austauschen. Danach darf er die Symbolmarke eines Mitspielers durch die **zweite Gewissheitsmarke** der Markentafel austauschen.



Die ausgetauschten Marken legt er verdeckt (und ohne sie anzusehen) an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Gewissheitsmarken lagen.



Gewissheit: Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels eine Gewissheitsmarke. Spieler mit einer Gewissheitsmarke gehören „gewiss“ zu der Partei, zu der auch ihre Rollenkarte gehört. Die Marke hat keine weitere Auswirkung.

Renfield: Vampirclan, dämmerwandelnd (-6C), **

Ist Renfield im Spiel, so zeigen alle Vampire vor dem Einschlafen auf den Spieler, den sie gebissen haben (**mit geschlossenen Augen!**).

Renfield wacht auf und schaut sich an, wer die Vampire und ihr Opfer sind. Er kennt also die Mitglieder seiner Partei, diese ihn jedoch nicht.



Danach tauscht er seine eigene Symbolmarke mit der **Fledermausmarke** aus. Die ausgetauschte Marke legt er verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Fledermausmarke lag. (Die Fledermausmarke hat keine weitere Auswirkung. Sie liefert lediglich zusätzliche Infos über die Rollenverteilung, falls sie vertauscht wird.)

Bei Spielende gilt: Renfield ist selbst kein Vampir, gehört aber zum Vampirclan. Falls Vampire im Spiel sind, kann Renfield sterben und trotzdem gewinnen! Wenn Renfield stirbt, aber kein Vampir, dann hat der Vampirclan (und damit auch Renfield) gewonnen.

Sind keine Vampire im Spiel? Dann ist Renfield Teil der Dorfgemeinschaft.

Tipp: Wenn du Renfield bist, kannst du dich verdächtig machen und von den Vampiren im Spiel ablenken – denn wenn du stirbst, gewinnst du meist trotzdem. Aber zu offensichtlich darfst du natürlich trotzdem nicht agieren ...



Spurenleser: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (5D), *

Der Spurenleser darf sich die Rollenkarte eines Spielers ansehen. Danach darf er sich die Symbolmarke eines anderen Spielers ansehen.

Wichtig: Die Karte und Marke desselben Spielers anzusehen ist nicht erlaubt!

Taschendieb: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (6C), *

Der Taschendieb wacht auf und darf seine eigene Symbolmarke mit der eines Mitspielers austauschen. Danach darf er sich seine neue Marke ansehen.



Vampir: Vampirclan, dämmerwandelnd (-6), *

Der Vampir wacht gemeinsam mit dem Meister und dem Grafen auf und sie erkennen sich gegenseitig. Gemeinsam entscheiden sie sich für einen Spieler, den sie in einen Vampir verwandeln wollen.



Sie tauschen dessen Symbolmarke (ohne sich diese anzusehen) mit der **Vampirmarke** aus. Die ausgetauschte Marke legen sie verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Vampirmarke lag.

Hinweis: Sie können natürlich nur einen Spieler in einen Vampir verwandeln, der noch keiner ist!



Wer die **Vampirmarke** hat, gilt ab sofort als Vampir und gehört zum Vampirclan. Die Spezialfähigkeit der eigenen Rollenkarte kann aber weiterhin ganz normal ausgeführt werden. (Hat der Meister am Ende die Vampirmarke, gilt seine Meister-Fähigkeit weiterhin. Hat Renfield am Ende die Marke, ist er ein Vampir.)

Venus: Dorfgemeinschaft, dämmerwandelnd (-4), **

Venus, die Göttin der Liebe, darf zwei Spieler miteinander verkuppeln. Dazu tauscht sie die Symbolmarken von zwei beliebigen Spielern (ohne sich diese anzusehen) mit **Liebesmarken** aus. Die ausgetauschten Marken legt sie verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Liebesmarken lagen.



Die **verliebten Spieler** werden zu Beginn der Nacht aufgerufen und schauen sich nach ihrem Partner um. Stirbt bei der Abstimmung einer der beiden Spieler, so stirbt der andere ebenfalls. (Selbst dann, wenn dieser eigentlich geschützt wäre. Ist beispielsweise der Meister verliebt und sein Partner stirbt, stirbt der Meister ebenfalls, selbst wenn ein Vampir auf den Meister zeigt.) Die Spieler mit Liebesmarken gehören aber weiterhin zu der Partei, die ihre Rollenkarte zeigt. Sie gewinnen oder verlieren weiterhin mit ihrer Partei, nicht mit ihrem Partner.

Kombination mit „Vollmondnacht“ und „MorgenGrauen“

Die Rollen aus „Vampirdämmerung“ könnt ihr natürlich auch in Kombination mit den anderen Werwölfe Titeln spielen. Dabei gelten die folgenden Regeländerungen.

Epische Schlachten:

Werwölfe vs. Vampire vs. Dorfbewohner

Verwendet ihr sowohl Vampire, als auch Werwölfe und Dorfbewohner, so ändern sich die Siegbedingungen für die einzelnen Teams. Sammelt erst etwas Erfahrung mit den Rollen aus „Vampirdämmerung“, bevor ihr euch an eine solch epische Schlacht wagt!

Prüft nach der Abstimmung, ob mindestens ein Spieler am Tisch Werwolf oder Vampir ist. Falls ja, stirbt nicht nur der Spieler mit den **meisten Stimmen**, sondern auch der mit den **zweitmeisten Stimmen**. (Bei einem Gleichstand der meisten Stimmen sterben nur die am Gleichstand beteiligten Spieler. Bei einem Gleichstand der zweitmeisten Stimmen, stirbt der Spieler mit den meisten und alle Spieler mit den zweitmeisten.)

Um zu gewinnen, muss jede Partei **zwei** Siegbedingungen erfüllen:

- 1. Werwolfsrudel:** Mindestens 1 Vampir muss sterben **und** kein Werwolf darf sterben.
- 2. Vampirclan:** Mindestens 1 Werwolf muss sterben **und** kein Vampir darf sterben.
- 3. Dorfgemeinschaft:** Mindestens 1 Werwolf muss sterben **und** mindestens 1 Vampir muss sterben.

Ausnahme: Falls alle Rollenkarten einer Partei (Werwölfe, Vampire oder Dorfbewohner) in der Mitte liegen, gelten stattdessen die gewohnten Siegbedingungen und nur ein Spieler stirbt bei der Abstimmung.

Sonderfälle:

Doppelgängerin („Vollmondnacht“): Die Doppelgängerin ist leider nicht mit den Rollen aus „Vampirdämmerung“ kombinierbar. Verwendet stattdessen den Nachahmer!

Aufklärer („MorgenGrauen“): Deckt der Aufklärer einen Vampir (egal welchen) oder den Meuchler auf, muss er diese genau wie Werwölfe und Gerber wieder verdecken. Der Nachahmer und die Nachwuchs-Meuchlerin bleiben jedoch offen liegen.

Geisterjäger („MorgenGrauen“): Schaut sich der Geisterjäger einen Vampir an, so darf er sich keine weitere Karte ansehen und verwandelt sich in einen Vampir. Sieht er den Nachahmer, den Meuchler oder die Nachwuchs-Meuchlerin, geschieht nichts.

Kurator („MorgenGrauen“): Erhält ein Spieler ein Artefakt, das seine Rolle ändert (z.B. Klaue des Werwolfs), so überschreibt dieses immer seine Rollenkarte und seine Marke. Beispielsweise gehört ein Meuchler mit Vampirmarke und Brandmal des Dorfbewohners bei Spielende der Dorfgemeinschaft an.

Leibwächter („MorgenGrauen“): Erhält der Leibwächter die Vampirmarke, so gehört er dem Vampirclan an. Der Spieler, auf den der Leibwächter bei der Abstimmung zeigt, kann weiterhin nicht sterben.

Prinz („MorgenGrauen“): Erhält der Prinz die Vampirmarke, so gehört er dem Vampirclan an, kann aber weiterhin nicht sterben.

Wache („MorgenGrauen“): Erhält ein Spieler einen Schild von der Wache, so ist nur seine Rollenkarte geschützt. Seine Marke kann weiterhin angesehen und vertauscht werden.

Wahrsagerin („MorgenGrauen“): Wenn die Wahrsagerin aufwacht, dann heben alle Spieler ihre Daumen, die bereits eine Karte oder Marke bewegt oder angesehen haben.

Nachahmer („Vampirdämmerung“): Startet die Rollenkarte des Nachahmers in der Mitte und wird später an einen Spieler verteilt (z.B. durch den Betrunkenen oder die Hexe), so ist der Spieler mit der Nachahmerkarte Teil der Dorfgemeinschaft und hat keine Spezialfähigkeit.

Meuchler („Vampirdämmerung“): Startet die Rollenkarte des Meuchlers in der Mitte und wird später an einen Spieler verteilt (z.B. durch den Betrunkenen oder die Hexe), so ist der Spieler mit der Meuchlerkarte Teil der Dorfgemeinschaft und hat keine Spezialfähigkeit.

Panikmarke („Vampirdämmerung“): Wer die Panikmarke vom Grafen erhält, muss komplett auf seine Spezialfähigkeit in der Nacht verzichten und darf **nicht** die Augen öffnen. Auch Werwölfe wachen dann **nicht** gemeinsam mit den anderen Werwölfen auf! Spezialfähigkeiten, die erst am Tag oder bei der Abstimmung zum Tragen kommen, funktionieren weiterhin.

Ausnahme: Spielt der Günstling mit, so heben alle Werwölfe für ihn den Daumen, selbst wenn sie einen Panikmarker haben.

Vampirmarke („Vampirdämmerung“): Erhält ein Werwolf die Vampirmarke, dann wacht er zwar mit den anderen Werwölfen auf, gehört jedoch zum Vampirclan und gewinnt mit diesem.

Szenarien

Bei „Werwölfe Vampirdämmerung“ gibt es eine Vielzahl von unterschiedlichen Möglichkeiten, die Rollen spannend zu kombinieren. Hier findet ihr eine Auswahl von aufregenden Szenarien in verschiedenen Schwierigkeitsstufen für unterschiedlich viele Spieler.

Ihr könnt euch auch selbst herausfordernde Szenarien überlegen. Wählt dann einfach 3 Rollenkarten mehr aus als Spieler teilnehmen und es kann losgehen!

Einbruch der Dämmerung (Einstieg, 3 – 5 Spieler)

- 3 Spieler: ***Vampir, Der Graf, Priester, Spurenleser, Taschendieb, Kobold***
4 Spieler: + Nachahmer
5 Spieler: + Nachahmer + Das Ding

Wahltag (mittel, 3 – 6 Spieler)

- 3 Spieler: ***Vampir, Der Meister, Nachahmer, Infizierte, Spurenleser, Das Ding***
4 Spieler: + Anstifterin
5 Spieler: + Anstifterin + Taschendieb
6 Spieler: + Anstifterin + Taschendieb + Meuchler

Marken im Sonderangebot (schwer, 6 – 10 Spieler)

- 6 Spieler: ***Der Graf, Der Meister, Renfield, Spurenleser, Meuchler, Taschendieb, Priester, Venus, Kobold***
7 Spieler: + Nachahmer
8 Spieler: + Nachahmer + Nachwuchs-Meuchlerin
9 Spieler: + Nachahmer + Nachwuchs-Meuchlerin + Infizierte
10 Spieler: + Nachahmer + Nachwuchs-Meuchlerin + Infizierte
 + Das Ding

Mörderisches Monster Chaos (extrem, 4 – 6 Spieler)

- 4 Spieler: ***Vampir, Der Graf, Der Meister, Kobold, Das Ding, Anstifterin, Infizierte***
5 Spieler: **+ Spurenleser**
6 Spieler: **+ Spurenleser + Renfield**

Anarchie (schwer, 3 – 10 Spieler)

Mischt alle Rollenkarten und zieht zufällig 3 Karten und pro Spieler nochmal jeweils eine Karte. Spielt dann mit dieser Rollenkombination.

Kombiniert mit „Werwölfe Vollmondnacht“



Tauschrausch (mittel, 4 – 7 Spieler)

- 4 Spieler: ***Vampir, Der Graf, Kobold, Nachahmer, Unruhestifterin, Räuber, Schlaflose***
5 Spieler: **+ Taschendieb**
6 Spieler: **+ Taschendieb + Betrunkener**
7 Spieler: **+ Taschendieb + Betrunkener + Jäger**

Geheime Bündnisse (schwer, 6 – 10 Spieler)

- 6 Spieler: ***Meuchler, Nachwuchs-Meuchlerin, Venus, Anstifterin, Werwolf, Werwolf, Günstling, Freimaurer, Freimaurer***
7 Spieler: **+ Das Ding**
8 Spieler: **+ Das Ding + Spurenleser**
9 Spieler: **+ Das Ding + Spurenleser + Seherin**
10 Spieler: **+ Das Ding + Spurenleser + Nachahmer + Seherin**

Epische Schlacht: Blutmond (extrem, 5 – 8 Spieler)

- 5 Spieler: ***Vampir, Der Graf, Spurenleser, Kobold, Werwolf, Werwolf, Räuber, Schlaflose***
6 Spieler: **+ Jäger**

7 Spieler: + Venus + Jäger

8 Spieler: + Venus + Priester + Jäger

Kombiniert mit „Werwölfe MorgenGrauen“



Für den König! (schwer, 3 – 6 Spieler)

3 Spieler: **Vampir, Der Meister, Meuchler, Priester, Prinz, Leibwächter**

4 Spieler: + Aufklärer

5 Spieler: + Infizierte + Aufklärer

6 Spieler: + Infizierte + Aufklärer + Wache

Halloween Party (mittel, 7 – 10 Spieler)

7 Spieler: **Das Ding, Kobold, Nachahmer, Spurenleser, Anstifterin, Alpha Wolf, Sehender Wolf, Geisterjäger, Hexe, Wahrsagerin**

8 Spieler: + Venus

9 Spieler: + Venus + Infizierte

10 Spieler: + Venus + Infizierte + Traumwolf

Epische Schlacht: Bis zum ersten Sonnenstrahl (extrem, 6 – 10 Spieler)

6 Spieler: **Vampir, Der Meister, Kobold, Meuchler, Taschendieb, Sehender Wolf, Werwolf, Wache, Junger Seher**

7 Spieler: + Priester

8 Spieler: + Priester + Kurator

9 Spieler: + Priester + Kurator + Traumwolf

10 Spieler: + Priester + Renfield + Kurator + Traumwolf

Epische Schlachten: Kombiniert mit „Werwölfe Vollmondnacht“ und „Werwölfe MorgenGrauen“

Epische Schlacht: Verwobene Schicksale (extrem, 4 – 8 Spieler)

4 Spieler: **Vampir, Der Graf, Priester, Sehender Wolf, Junger Seher, Werwolf, Räuber**

5 Spieler: + Hexe

6 Spieler: + Hexe + Unruhestifterin

7 Spieler: + Venus + Hexe + Unruhestifterin

8 Spieler: + Venus + Spurenleser + Hexe + Unruhestifterin

Epische Schlacht: Der letzte Showdown (extrem, 8 – 10 Spieler)

8 Spieler: **Der Meister, Vampir, Renfield, Spurenleser, Alpha Wolf, Aufklärer, Dorftrottel, Werwolf, Günstling, Freimaurer, Freimaurer**

9 Spieler: + Anstifterin

10 Spieler: + Anstifterin + Wahrsagerin



© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH • Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

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

www.ravensburger.com



236914

Ravensburger