

WERWÖLFE

A detailed illustration of a werewolf howling at a large, bright yellow full moon. The werewolf has grey fur and glowing orange eyes. The scene is set at night, with a dark blue sky and silhouettes of birds flying. In the foreground, the rooftops of a village with half-timbered houses and a church spire are visible.

Ein kommunikatives Gruppenspiel
für 6-24 Spieler ab 8 Jahren

ANLEITUNG

Spielidee

Es wird Nacht und die Dorfbewohner legen sich schlafen. Doch es gibt Werwölfe unter den Bewohnern, die sich jede Nacht 1 Opfer suchen und fressen. Können die Dorfbewohner herausfinden, wer die Werwölfe sind und sich von deren Bedrohung befreien?

Inhalt

25 Charakterkarten, davon:

► Charaktere, die für das Dorf spielen:

- 6 Dorfbewohner
- 6 Dorfbewohnerinnen
- 1 Heiler
- 1 Hexe
- 1 Seherin
- 1 Jäger
- 1 Rotkäppchen
- 1 Amor
- 1 Bürgermeister

► Charaktere, die für das Werwolf-Team spielen:

- 6 Werwölfe

1 Übersichtskarte

Charakter-
name



Fähigkeit

Die Charaktere sind unterschiedlich stark, was durch unterschiedliche **Charakterwerte** angezeigt wird. In der folgenden Tabelle und auf der Übersichtskarte sind alle Charakterwerte zusammengefasst. **Positive Zahlen** bedeuten, dass der Charakter das Dorf stärkt, **negative Zahlen** stehen für Charaktere, die das Werwolf-Team stärken.

***Hinweis:** Amor gewinnt zwar zusammen mit dem Dorf, seine Fähigkeit hilft aber eher den Werwölfen, daher ist der Wert negativ.*

Übersicht der Charakterwerte

Amor	-2	Jäger	+3
Bürgermeister	+2	Rotkäppchen	+3
Dorfbewohner / -in	+1	Seherin	+7
Heiler	+3	Werwolf	-6
Hexe	+5		

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: **ersatzteilservice@pegasus.de**. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

Spielvorbereitung

Setzt euch um einen Tisch herum, so dass jeder Spieler jeden anderen Spieler gut sehen kann. Alternativ können ihr euch auch in einem Sitzkreis zusammenfinden und auf einen Tisch verzichten.

Bei **Werwölfe** muss 1 Spieler die Rolle des Spielleiters übernehmen. Der Spielleiter hat die Aufgabe, die Partie zu leiten und dafür zu sorgen, dass die teilnehmenden Charaktere ihre Fähigkeiten im Geheimen ausführen können.

Bestimmt vor dem Spiel, wer die Rolle des Spielleiters übernimmt.

Der Spielleiter nimmt alle Charakterkarten sowie die Übersichtskarte und wählt pro Mitspieler 1 Rolle aus.

Hinweise für die Zusammenstellung der Charaktere

Damit in einer Partie **Werwölfe** beide Teams mit möglichst gleichen Chancen ins Spiel gehen, sollte der Spielleiter folgende Hinweise beachten:

- Die Summe der Charakterwerte sollte nah bei 0 sein.
- **In jeder Partie** sollten einige *Werwölfe*, einige *Dorfbewohner/-innen* und die *Seherin* mitspielen.
- Wenn mehr als **8** Spieler mitmachen, können neben den oben genannten Charakteren auch weitere hinzugenommen werden.
- *Rotkäppchen* sollte nur dann mitspielen, wenn auch der *Jäger* mitspielt.

Beispiel für eine mögliche Zusammenstellung bei 11 Spielern:

- 3 Werwölfe – Summe der Charakterwerte: **-18**
- 2 Dorfbewohner – Summe der Charakterwerte: **+2**
- 1 Dorfbewohnerin – Charakterwert: **+1**
- 1 Seherin – Charakterwert: **+7**
- 1 Hexe – Charakterwert: **+5**
- 1 Amor – Charakterwert: **-2**
- 1 Jäger – Charakterwert: **+3**
- 1 Bürgermeister – Charakterwert: **+2**

Summe aller Charakterwerte: 0

***Hinweis:** Kennen sich die Spieler gut und haben Werwölfe bereits mehrfach gespielt, sollte die Summe der Charakterwerte bei **-1** bis **-3** liegen – spielen viele Spieler das erste Mal Werwölfe oder kennen sich nicht, sollte die Summe der Charakterwerte **+1** bis **+3** betragen.*

Der Spielleiter mischt die gewählten Charakterkarten und gibt verdeckt an jeden Spieler 1 Karte. Diese Karte dürfen sich die Spieler im Geheimen ansehen, dürfen sie aber keinesfalls anderen Spielern zeigen. Anschließend legen die Spieler die Karte verdeckt vor sich auf den Tisch oder den Boden.

Spielziel

Bei *Werwölfe* tritt das Werwolf-Team gegen das Dorf an. Abwechselnd wird je 1 Nachtphase und 1 Tagphase gespielt, bis ein Team gewinnt.

Die *Werwölfe* dürfen jede Nacht 1 anderen Spieler fressen, der dann aus dem Spiel ausscheidet.

Leben nur noch *Werwölfe*, gewinnt das Werwolf-Team.

Alle lebenden Spieler – auch die Werwölfe – dürfen in jeder Tagphase 1 Spieler durch Mehrheitsentscheid lynchen. Dieser Spieler scheidet ebenfalls aus dem Spiel aus. Stirbt der letzte *Werwolf*, gewinnen alle Spieler des Dorfes.

Spielablauf

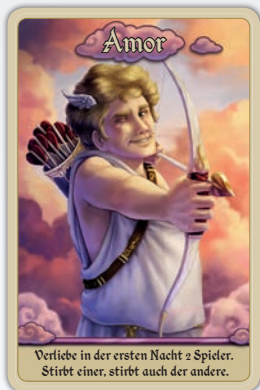
Bei *Werwölfe* wechseln sich Tagphasen und Nachtphasen ab. Die Partie beginnt mit einer Nachtphase, anschließend folgt eine Tagphase, dann wieder eine Nachtphase und so weiter, bis ein Team gewinnt. In der Nachtphase müssen alle Spieler ihre Augen schließen. Anschließend ruft der Spielleiter nach und nach verschiedene Rollen auf, die ihre Augen öffnen dürfen und gegebenenfalls ihre Spezialfähigkeit nutzen können. Der Spielleiter teilt diesen Spielern mit, wann sie ihre Augen wieder schließen müssen.

Nachtphase: Die erste Nacht

Der Spielleiter sagt laut:

“Es war ein langer Tag und ihr werdet müde – schließt eure Augen.”

Nachdem **alle** Spieler ihre Augen geschlossen haben, beginnt der Spielleiter, nacheinander die teilnehmenden Rollen (in der genannten Reihenfolge) aufzurufen. Sollte die ein oder andere der nachfolgenden Rollen nicht mitspielen, überspringt der Spielleiter den entsprechenden Absatz.



Amor

Der Spielleiter sagt laut:

“Amor, erwache und öffne deine Augen. Amor zeige nun auf 2 Spieler, die sich ineinander verlieben. Du darfst auch auf dich selbst zeigen.”

Der Spielleiter notiert sich den Namen des Spielers, der Amor spielt.

Die 2 ausgewählten Spieler verlieben sich ineinander. Das bedeutet: Stirbt einer von beiden, stirbt **sofort**

auch der andere Spieler.

Der Spielleiter notiert sich die Namen der beiden Verliebten.

Der Spielleiter sagt laut:

“Amor hat eine Wahl getroffen, schlafe wieder ein und schließe deine Augen.”

Ich werde nun 2 Spieler an der Schulter berühren. Diese beiden Spieler wurden von Amor ausgewählt und dürfen ihre Augen öffnen.“

Der Spielleiter geht einmal an jedem Spieler vorbei und berührt die beiden Verliebten an der Schulter.

Nach einer Weile sagt der Spielleiter laut:

“Beide Spieler haben sich innig einander verliebt, schläft wieder ein und schließt eure Augen.“



Werwölfe

Der Spielleiter sagt laut:

“Werwölfe, wacht auf. Öffnet eure Augen und schaut euch an.

Wählt gemeinsam einen Spieler aus, den ihr fressen möchtet.“

Der Spielleiter notiert sich auf einem Zettel die Namen der Spieler, die einen Werwolf spielen.

Die Werwölfe müssen sich nun einigen und auf 1 Spieler zeigen, den sie in dieser Nacht fressen möchten. Dieser Spieler stirbt zu Beginn der nächsten Tagphase. Der Spielleiter notiert sich den Namen dieses Spielers.

Können sich die Werwölfe auf keinen Spieler einigen, weist der Spielleiter sie darauf hin, dass ihre Wahl eindeutig sein muss. Können sie sich nach einer Weile auch dann nicht einig werden, fressen die Werwölfe in dieser Nacht keinen Spieler.

Der Spielleiter sagt laut:

“Die Werwölfe haben ein Opfer gewählt. Schläft wieder ein und schließt die Augen.”

Dies sagt der Spielleiter auch dann, wenn die Werwölfe sich auf kein Opfer einigen konnten.



Seherin

Der Spielleiter sagt laut:

“Seherin, wache auf und öffne deine Augen. Zeige auf einen Mitspieler – ich teile der Seherin mit, ob dieser Mitspieler ein Werwolf ist oder nicht.”

Der Spielleiter schreibt sich den Namen des Spielers auf, der die Seherin spielt.

Zeigt die Seherin auf einen Werwolf, hebt der Spielleiter den Daumen und macht anschließend zur Verdeutlichung eine Werwolfgrimasse. Zeigt die Seherin nicht auf einen Werwolf, senkt der Spielleiter den Daumen und schüttelt den Kopf.

Der Spielleiter sagt laut:

“Die Seherin hat einen Mitspieler überprüft. Schläfe wieder ein und schließe die Augen.”



Hexe

Der Spielleiter sagt laut:

“Hexe, wache auf. Öffne deine Augen. Ich zeige der Hexe das Opfer der Werwölfe.

Die Hexe hat einen Heiltrank. Entscheide, ob du diesen Spieler retten möchtest oder nicht.“

Der Spielleiter notiert sich den Namen des Spielers, der die *Hexe* spielt.

Die *Hexe* kann in der gesamten Partie nur 1 Spieler mit ihrem Heiltrank retten.

Möchte die *Hexe* das Opfer der *Werwölfe* retten, so hebt sie ihren Daumen. Der Spielleiter notiert sich dies. Möchte sie das Opfer nicht retten, senkt sie ihren Daumen.

Der Spielleiter sagt laut:

“Die Hexe hat außerdem einen Gifttrank. Entscheide, ob du einen Spieler vergiften möchtest.“

Die *Hexe* kann in der gesamten Partie nur 1 Spieler mit ihrem Gifttrank vergiften. Dieser Spieler stirbt zu Beginn der nächsten Tagphase.

Möchte die *Hexe* ihren Gifttrank einsetzen, zeigt sie nun auf 1 Spieler. Der Spielleiter notiert sich den Namen des vergifteten Spielers.

Möchte die *Hexe* ihren Gifttrank nicht einsetzen, senkt sie ihren Daumen.

Der Spielleiter sagt laut:

“Die Hexe hat sich entschieden. Schlafe wieder ein und schließe deine Augen.”



Heiler

Der Spielleiter sagt laut:

“Heiler, wache auf. Öffne deine Augen. Zeige auf 1 Mitspieler, den du in dieser Nacht heilen möchtest. Ist dieser Spieler das Opfer der Werwölfe, stirbt er zu Beginn der nächsten Tagphase nicht.”

Der Spielleiter schreibt sich den Namen des Spielers auf, der den Heiler spielt. Der Spielleiter notiert sich den Namen des geheilten

Spielers. Ist dieser Spieler gleichzeitig auch das Opfer der Werwölfe, stirbt er zu Beginn der nächsten Tagphase nicht. Der Heiler darf in 2 aufeinanderfolgenden Nächten nicht denselben Spieler heilen. Wurde der ausgewählte Spieler Opfer des Gifttranks der Hexe, stirbt er dennoch zu Beginn der nächsten Tagphase.

Der Spielleiter sagt laut:

“Der Heiler hat entschieden. Schlafe wieder ein und schließe deine Augen.”



Jäger

Der Spielleiter sagt laut:

“Jäger, wache auf. Öffne deine Augen.”

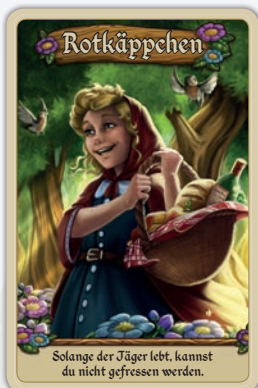
Der Spielleiter schreibt sich den Namen des Spielers auf, der den Jägers spielt.

Stirbt der Jäger im weiteren Spielverlauf, darf er **sofort** nach Bekanntgabe seines Todes eine weitere Person erschießen, die

ebenfalls aus dem Spiel ausscheidet.

Der Spielleiter sagt laut:

“Jäger, schlafe wieder ein und schließe deine Augen.”



Rotkäppchen

Der Spielleiter sagt laut:

“Rotkäppchen wache auf und öffne deine Augen.”

Der Spielleiter schreibt sich den Namen des Spielers auf, der Rotkäppchen spielt.

Solange der Jäger lebt, kann Rotkäppchen nicht von den Werwölfen gefressen werden.

Die Werwölfe können dennoch *Rotkäppchen* auswählen. Tun sie dies, stirbt *Rotkäppchen* zu Tagesbeginn nicht.

Stirbt der *Jäger* in derselben Nacht (zum Beispiel durch den Giftrank der *Hexe*), in der *Rotkäppchen* auch das Opfer der Werwölfe wird, stirbt *Rotkäppchen* zu Beginn des Tages.

Der Spielleiter sagt laut:

“Rotkäppchen schlafe wieder ein und schließe deine Augen.”



Bürgermeister

Der Spielleiter sagt laut:

“Bürgermeister, wache auf und öffne deine Augen.”

Der Spielleiter schreibt sich den Namen des Spielers auf, der den *Bürgermeister* spielt.

Kommt es bei offenen Abstimmungen (siehe Abschnitt „Der Galgen“ auf Seite 16) zum Unentschieden, zählt die Stimme des *Bürgermeisters* doppelt.

Der Spielleiter sagt laut:

“Bürgermeister, schlafe wieder ein und schließe deine Augen.”

Nachdem der Spielleiter alle teilnehmenden Charaktere aufgerufen hat und sich deren Namen aufgeschrieben hat sowie die Spieler gegebenenfalls ihre Fähigkeiten eingesetzt haben, wird es Tag.

Tagphase: Der erste Tag

Der Spielleiter sagt laut:

“Es war eine lange Nacht und Werwölfe sind durch die Straßen der Stadt gezogen. Wacht alle auf und öffnet eure Augen.”

Sollte die *Hexe* ihren Gifttrank eingesetzt haben, gibt der Spielleiter zunächst bekannt, welcher Spieler vergiftet wurde. Dieser Spieler stirbt, scheidet aus dem Spiel aus und muss seine Charakterkarte umdrehen und zeigen.

Dann verkündet der Spielleiter, welcher Spieler von den *Werwölfen* gefressen wurde.

Dieser Spieler stirbt, scheidet aus dem Spiel aus und muss seine Charakterkarte umdrehen und zeigen.

Hinweise: Haben die Werwölfe Rotkäppchen ausgewählt, aber der Jäger lebt noch und wurde in dieser Nacht nicht vergiftet, stirbt Rotkäppchen nicht. Gleiches gilt, wenn die Hexe oder der Heiler das Opfer der Werwölfe geheilt hat. In diesem Fall sagt der Spielleiter: „Heute Nacht wurde niemand gefressen.“

Alle lebenden Spieler (auch die lebenden *Werwölfe*) dürfen nun gemeinsam beraten und diskutieren, wer die *Werwölfe* sind.

Gab es auffällige Geräusche in der Nacht? Sind Spieler auffällig ruhig oder nervös?

Die *Werwölfe* versuchen, von sich abzulenken und andere Spieler zu beschuldigen. Oder sie tauchen in der Masse unter und halten sich bedeckt.

Dabei können sie möglicherweise kooperieren, sollten aber aufpassen, dass ihnen die restlichen Spieler nicht auf die Schliche kommen.



Der Galgen

Nach einer Weile dürfen alle Lebenden (auch die lebenden Werwölfe) 1 Spieler für den Galgen nominieren.

Um jemanden zu nominieren, zeigt man auf diesen Spieler und sagt: *„Ich nominiere Peter“*.

Wenn ein anderer Spieler diese Nominierung bestätigt, indem er ebenfalls Peter nominiert, hat der Betroffene die Möglichkeit, sich mit einer kurzen Rede zu verteidigen. Anschließend stimmen alle Lebenden offen ab, ob der nominierte Spieler gelyncht wird.

Der Spielleiter sagt:

„Ich zähle 1, 2, 3 und bei 3 haltet ihr alle entweder euren Daumen hoch, wenn der Spieler gelyncht werden soll, oder euren Daumen runter, wenn ihr meint, dass der Spieler kein Werwolf ist.“

Halten mehr Spieler ihren Daumen hoch als nach unten, wird der nominierte Spieler gelyncht.

Dieser Spieler stirbt, scheidet aus dem Spiel aus und muss seine Charakterkarte umdrehen und zeigen.

Führt die Abstimmung zu einem Unentschieden und der Bürgermeister lebt noch, zählt seine Stimme doppelt und gibt den Ausschlag.

Wird der Spieler nicht gelyncht, kann er in der laufenden Tagphase nicht mehr nominiert werden. Die Lebenden diskutieren weiter und können eine weitere Person nominieren, bis ein Spieler schließlich gelyncht wird (oder kein weiterer Spieler nominiert wird).

Der weitere Spielverlauf

Sobald ein Spieler gelyncht wurde oder falls kein weiterer Spieler nominiert wird, endet der Tag.

Es folgt die nächste Nacht, alle noch lebenden Spieler müssen erneut ihre Augen schließen und der Spielleiter ruft zunächst die *Werwölfe*, dann die *Seherin*, anschließend die *Hexe* und schlussendlich den *Heiler* auf.

Die restlichen Charaktere werden ab der zweiten Nacht nicht mehr aufgerufen.

Fortan wechseln sich nun Tag- und Nachtphasen ab. Tagsüber gibt der Spielleiter zunächst die Toten bekannt, anschließend dürfen die Lebenden miteinander diskutieren und Spieler für den Galgen nominieren. Nachts können die *Werwölfe* einen Spieler fressen, die *Seherin* jeweils 1 Spieler überprüfen, die *Hexe* ihre Tränke einsetzen, falls noch vorhanden, und der *Heiler* 1 Spieler heilen.



Spielende

Das Spiel endet, sobald der letzte *Werwolf* stirbt.

In diesem Fall haben alle Spieler gewonnen, die zum Dorf gehören – auch die bereits verstorbenen.

Schaffen es die *Werwölfe* jedoch, alle anderen Spieler zu fressen (oder durch Finesse zu lynchen), gewinnen sie.



Tipps für den Spielleiter

Um das Spiel optimal zu leiten, sollte der Spielleiter im Idealfall bereits einige Partien gespielt haben.

Darüber hinaus fassen wir hier einige Tipps zusammen, die einen reibungslosen Ablauf gewährleisten.

Verhalten des Spielleiters in den Nachtphasen

Generell sollte der Spielleiter in den Nachtphasen darauf achten, Spieler nicht direkt anzusprechen, sondern in verschiedene Richtungen der teilnehmenden Spieler zu sprechen.

Hat *Amor* 2 Spieler ausgewählt, sollte der Spielleiter an allen Spielern vorbeigehen und nur die betroffenen Spieler an der Schulter berühren.

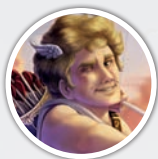
Der Spielleiter sollte geschlechtsspezifische Pronomen wie „er“ und „sie“ oder „sein“ und „ihr“ vermeiden (außer bei den Namen der Charaktere). Dies kann ansonsten ungewollt Informationen an die Gruppe weitergeben.

Das Spiel in Schwung halten

Spielen viele Spieler das erste Mal **Werwölfe**, kann die Partie länger dauern als mit erfahrenen Spielern. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass das Spiel voranschreitet, und die Spieler ermutigen, sich aktiv zu beteiligen. Einige Gruppen können sehr schweigsam sein. In diesem Fall sollte der Spielleiter das Dorf zu Nominierungen ermutigen.

Wenn die lebenden Spieler in einer hitzigen Diskussion stecken, sollte der Spielleiter sie weiter diskutieren lassen, auch wenn der Tag dadurch etwas länger wird als gewohnt.

Alle Charaktere im Überblick (alphabetisch)



Amor (Charakterwert: -2)

Amor wird in der ersten Nacht vom Spielleiter aufgerufen. Er wählt 2 beliebige Spieler (das Geschlecht ist dabei unerheblich) aus. Diese Spieler werden ein Liebespaar und sehen, wer der andere ist. Wenn einer der beiden getötet wird, unabhängig wie, stirbt auch der andere sofort aufgrund seines gebrochenen Herzens.

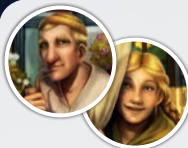


Bürgermeister (Charakterwert: +2)

Die Aufgabe des *Bürgermeisters* ist, das Dorf zu führen, die *Werwölfe* zu finden und an den Galgen zu bringen. Kommt es bei offenen Abstimmungen zum Unentschieden, zählt die Stimme des *Bürgermeisters* doppelt.

Variante:

Viele Gruppen vergeben die Karte des *Bürgermeisters* nach der Verteilung der Charaktere durch Mehrheitsentscheid an einen bestimmten Spieler. Kommt es bei Abstimmungen zum Unentschieden, darf dieser Spieler entscheiden. Stirbt der Spieler, der aktuell die Karte des *Bürgermeisters* besitzt, muss er die Karte sofort an einen anderen, noch lebenden Spieler weiterreichen. Es findet keine Diskussion statt.



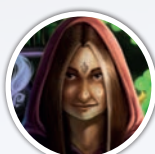
Dorfbewohner / -in (Charakterwert: +1)

Die Aufgabe der *Dorfbewohner / -in* ist es, die *Werwölfe* zu finden und zu lynchen.



Heiler (Charakterwert: +3)

Der *Heiler* wählt jede Nacht 1 Mitspieler aus. Ist dieser Spieler gleichzeitig auch das Opfer der *Werwölfe*, stirbt er zu Beginn der nächsten Tagphase nicht. Der *Heiler* darf in 2 aufeinanderfolgenden Nächten nicht denselben Spieler heilen. Wurde der ausgewählte Spieler Opfer des Giftranks der *Hexe*, stirbt er dennoch zu Beginn der nächsten Tagphase.



Hexe (Charakterwert: +5)

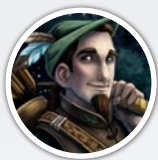
Die *Hexe* besitzt 2 Tränke, die sie je 1x im Spiel einsetzen kann: 1 Heiltrank und 1 Giftrank.

Jede Nacht zeigt der Spielleiter der *Hexe* das Opfer der *Werwölfe* und fragt die *Hexe*, ob sie ihren Heiltrank einsetzen möchte. Hebt die *Hexe* den Daumen, setzt sie den Heiltrank ein und rettet das Opfer der *Werwölfe* – senkt sie den Daumen, setzt sie den Heiltrank nicht ein.

Die *Hexe* kann den Heiltrank auch nutzen, wenn sie selbst das Opfer der *Werwölfe* ist.

Zusätzlich fragt der Spielleiter die Hexe jede Nacht, ob sie den Gifttrank einsetzen möchte. Möchte sie dies, zeigt sie dem Spielleiter 1 Spieler, der zu Beginn der nächsten Tagphase stirbt. Möchte sie dies nicht, senkt sie den Daumen.

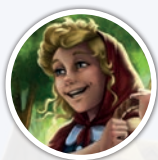
Die Hexe kann beide Tränke in derselben Nacht einsetzen.



Jäger (Charakterwert: +3)

Falls der Spielleiter den Tod des *Jägers* verkündet, feuert dieser sofort nach Bekanntgabe seines Todes seine Waffe auf ein Ziel ab, indem er auf 1 Spieler seiner Wahl zeigt. Es findet keine Diskussion über die Wahl des *Jägers* statt, bevor der *Jäger* schießt.

Der ausgewählte Spieler stirbt sofort und muss seine Charakterkarte aufdecken und zeigen.

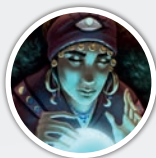


Rotkäppchen (Charakterwert: +3)

Das *Rotkäppchen* ist gegen den Angriff der *Werwölfe* geschützt, solange der *Jäger* noch lebt.

Es kann aber auf andere Weise ganz normal sterben (zum Beispiel durch den Gifttrank oder den Galgen). Stirbt der *Jäger* in der gleichen Nacht, in der das *Rotkäppchen*

Opfer der *Werwölfe* ist, stirbt es zu Beginn der nächsten Tagphase. *Rotkäppchen* und *Jäger* kennen sich nicht. Die *Hexe* bekommt das *Rotkäppchen* ganz normal als Opfer der *Werwölfe* angezeigt, unabhängig davon, ob der *Jäger* noch lebt oder nicht.



Seherin (Charakterwert: +7)

Die *Seherin* zeigt jede Nacht auf 1 Spieler. Ist dieser Spieler ein *Werwolf*, hebt der Spielleiter den Daumen und macht anschließend zur Verdeutlichung eine Werwolfgrimasse. Ist dieser Spieler kein *Werwolf*, senkt der Spielleiter den Daumen.



Werwolf (Charakterwert: -6)

Während der ersten Nacht lernen die *Werwölfe* die Identität der anderen *Werwölfe* kennen. In jeder Nacht müssen sich die *Werwölfe* gemeinsam auf 1 Opfer einigen, das zu Beginn der nächsten Tagphase stirbt. Die *Werwölfe* dürfen keinen *Werwolf* als Opfer auswählen. *Werwölfe* versuchen während des Tages, ihren wahren Charakter zu verbergen.

Impressum

Illustrationen und Covergestaltung

Lea Fröhlich

Grafikdesign

Jens Wiese

Schachtellayout basierend auf dem
Grunddesign von Hans-Georg Schneider

Realisation

Sebastian Hein

Pegasus Spiele dankt Ted Alspach, dessen mit bis zu
68 Personen spielbares „Werwölfe“ der große Bruder
dieser Ausgabe ist.

©2017 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

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



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele