

Spielerdisplays „Augen offen“

Zuerst spielen alle Memory für gewisse Zeit

Dein Zug beginnt, wenn derjenige vor dir fertig ist und du eine Karte auswählst

➔ Das auswählen einer Karte startet den speziellen Rollenmodus

Dann beginnt Amor:

Amor:

- Alle Karten drehen sich um (mit Bildern der Spieler)
- Zusätzlich gibt es „Dummie - Karten“ die verdeckt bleiben
- Amor wählt die beiden, die sich verlieben sollen
- Die beiden Karten drehen sich um (Rückseite wird gezeigt)

Werwölfe:

- Auswahl eines Opfers
- Der ausgewählte wird wieder umgedreht
- Am Ende stirbt der mit meisten Stimmen

Hexe:

- Spieler, der sterben soll, wird zusammen mit Rettungstrank - Karte umgedreht
- Wenn man Spieler gerettet werden soll, auf Trank tippen; wenn nicht irgendwo anders hin
- Gifttrank - Karte dreht sich um
- Soll Gifttrank eingesetzt werden, tippt man auf die Karte -> drehen sich alle Spielerkarten um - der, der getötet werden soll, wird angetippt
- Soll keiner getötet werden, wird irgendwo anders hin getippt

Seherin:

- Alle Spielerkarten drehen sich um
- Seher wählt einen aus
- Karte dreht sich um, die anzeigt, ob ausgewählter Spieler gut oder schlecht ist (evtl. Tränke, die rot (schlecht) oder grün (gut) sind; im Memory Boni-Karten)

Keine Sonderrolle:

- Memory -> setzt sich zusammen aus Bilder der Spieler, Symbole, Tränke
- Vorschlag Boni einbauen um Memory attraktiver zu machen