

Wer kennt es nicht? Für alle, welche die Regeln vergessen haben oder wiederum eine Auffrischung brauchen.

Werwölfe von Düsterwald

Von Clara Häfliger

Für dieses Diskussionsspiel braucht ihr 6 bis 11 Mitspieler und das Kartenset des Spiels. Das Spiel wird auch Werwolfspiel genannt.



Es gibt einen Spielleiter, der die Karten mit den Rollen verteilt, so dass jeder Spieler nur die eigene Karte sehen kann. Der Spielleiter selbst erhält keine Karte.

Einige Karten stehen für die Rolle der Dorfbewohner.

Hat man eine solche Karte, so hat man keine spezielle Funktion im Spiel, man verhält sich wie einen ganz normalen Mitspieler. Dann gibt es die Werwolfkarte. Die Werwölfe verhalten sich bei Tag ebenfalls wie ganz normale Dorfbewohner, öffnen jedoch bei Nacht die Augen, wenn der Spielleiter sagt: «Alle Dorfbewohner schlafen ein, die Werwölfe erwachen...». Die Werwölfe erkennen sich und bestimmen still ein Opfer unter den schlafenden Dorfbewohnern und schliessen dann wieder die Augen. Wenn der Spielleiter sagt: «Es wird Tag, alle Dorfbewohner erwachen!», öffnen alle die Augen, ausser das Opfer der letzten Nacht. Die Dorfbewohner erkennen das Opfer und beschliessen, dass sich etwas ändern muss. Sie bestimmen einen Bürgermeister, der bei sämtlichen Abstimmungen zwei Stimmen hat. Da niemand weiss, wer die Werwölfe sind, kann auch ein Werwolf oder sonst eine Rol-



le Bürgermeister werden. Dann wird abgestimmt, welcher Dorfbewohner als Werwolf verdächtigt wird, und sterben soll. Ist es tatsächlich ein Werwolf, so heult er auf und scheidet aus. Ist es kein Werwolf, so scheidet er als unschuldiger Dorfbewohner aus. Dann gibt es noch weitere Karten, zum Beispiel die Rolle der Hexe. Die Hexe darf einmal in einer Nacht eine Person selbst töten und einmal in einer Nacht, eine von den Werwölfen zum Tode verurteilte Person wieder erwecken.

Das Mädchen darf in jeder Nacht zwischen den Fingern durchblicken und die Werwölfe beobachten. Wird es dabei jedoch erwischt, so wird es in der nächsten Runde natürlich von den Werwölfen getötet.

Die Hellseherin darf in der ersten Nacht die Karte einer bestimmten Person sehen.

Die Person mit der Rolle Amor darf ebenfalls in der ersten Nacht zwei Personen bestimmen, die sich lieben. Die Verliebten dürfen sich noch in der selben Nacht erkennen und müssen sich während dem ganzen Spiel schützen. Wenn der eine stirbt, stirbt der andere auch.

Die Person mit der Rolle des Jägers, darf, wenn sie erfährt, dass sie getötet wurde, egal ob durch die Werwölfe oder durch die Dorfbewohner, wild um sich schiessen und einige Mitspieler töten, bevor er selbst ausscheidet.

Wichtig ist, dass die Rollen die in der ersten Nacht erwachen, nacheinander erwachen und sich völlig still verhalten, so dass die anderen Mitspieler nicht merken, wer welche Rolle hat. Der Spielleiter hat die Kontrolle über den gesamten Spielverlauf und er ist es auch, der nach jeder Nacht bekannt gibt, wer getötet wurde.

Je nach dem wie viele Spieler es sind, so kann auch die Anzahl der Werwölfe oder der Mädchen variieren. Es gibt eine ziemlich grosse Freiheit, wie das Spiel gestaltet wird.

Viel Spass dabei.

