

Werwolf und Dorfbewohner

Bei diesem Spiel gibt es zwei Gruppen: Werwölfe und Dorfbewohner. Ziel des Spieles ist es, dass die eine Gruppe dafür sorgt, dass alle Mitglieder der gegnerischen Gruppe sterben (d. h. ausscheiden). Die besondere Schwierigkeit besteht darin, dass ein *Werwolf* zwar genau weiß, wer die anderen *Werwölfe* sind, die *Dorfbewohner* hingegen keine Ahnung haben, wer unter ihnen ein *Werwolf* und wer ein *Dorfbewohner* ist. Sie tappen im Dunkeln und meucheln deshalb aus Versehen immer wieder auch mal einen aus den eigenen Reihen.

Spielanleitung

So geht's: Alle Spieler sitzen am Tisch und bestimmen einen **Spielleiter/Erzähler**. Dieser lässt nun jeden einen Zettel ziehen, auf dem entweder der Buchstabe **D** (für **Dorfbewohner** – z. B.: 4 x), **W** (für **Werwolf** – z. B.: 3 x), **M** (für **Mädchen** – 1 x) oder **S** (für **Seherin** 1 x) steht. Es sollte unbedingt immer mehr Dorfbewohner als Werwölfe geben. Hier ist das Verhältnis 2:1. D. h. 6 Dorfbewohner, 3 Werwölfe.

Die **Dorfbewohner** sind ganz normale Mitspieler ohne Sonderfunktion.

Das **Mädchen** ist ein **Dorfbewohner mit Sonderfunktion**: Es darf spicken, wenn der Spielleiter sagt: „Alle machen die Augen zu.“ – aber ganz heimlich + ohne dass es jemand merkt.

Die **Seherin** ist ein **Dorfbewohner mit Sonderfunktion**: Sie darf in jeder „Nacht“ den Spielleiter wortlos, d. h. nur mit Gesten, nach der Identität eines Spielers fragen.

Nachdem jeder weiß – aber niemandem verrät! -, ob er Werwolf oder Dorfbewohner ist, beginnt das Spiel, indem der Spielleiter sagt: „**Es wird Nacht im Dorf und alle schließen die Augen.**“ Das Spiel macht nur dann Spaß, wenn wirklich alle den Anweisungen des Spielleiters folgen. Das heißt, wenn der Spielleiter sagt, „alle schließen die Augen“, dann darf tatsächlich keiner spicken - außer dem „Mädchen“, das gewissermaßen die heimliche Spionin der Dorfbewohner ist. Nur sie darf unauffällig – ohne dass die anderen Spieler das mitbekommen – spicken, um herauszufinden, wer zu den Werwölfen gehört!

Dann sagt der Erzähler: "**Die Werwölfe wachen auf.**" Nun verständigen sich die Werwölfe ohne zu sprechen, ausschließlich durch Zeichen auf ihr erstes Opfer, so dass nur der Spielleiter es mitbekommt (– und *eventuell* das „Mädchen“).

Dann sagt der Spielleiter "**Die Werwölfe schließen die Augen. Die Seherin erwacht.**"

Die **Seherin** darf auf einen der Mitspieler deuten und der Spielleiter verrät ihr durch ein Zeichen, ob dieser Spieler harmloser Dorfbewohner oder blutrünstiger Werwolf ist. Dann schließt auch die Seherin wieder die Augen und der Spielleiter sagt: „**Die Seherin schläft wieder ein und die Sonne geht auf. Alle öffnen die Augen – nur (hier nennt der Spielleiter den Namen des Opfers) ist tot.**“

Tagsüber tun die Werwölfe so, als wären sie harmlose Dorfbewohner. Sie diskutieren engagiert mit, wenn die Spieler versuchen herauszufinden, wer unter ihnen ein Werwolf ist. Im Laufe der Diskussion versuchen die Werwölfe natürlich, den Verdacht von sich auf harmlose Dorfbewohner zu lenken.

„**Seherin**“ + „**Mädchen**“ können die Diskussion beeinflussen, da sie als einzige unter den Dorfbewohnern gesicherte Kenntnisse darüber haben, wer Dorfbewohner ist und wer Werwolf. Doch wenn sie sich bei der Diskussion verraten, werden die Werwölfe sie in der nächsten Nacht garantiert umbringen. Also Vorsicht!

Alle Spieler einigen sich im Laufe der Diskussion auf einen Spieler, den sie für einen Werwolf halten. Wenn die Runde sich nicht einig ist, entscheidet eine Mehrheit. Derjenige, den die Dorfbewohner für einen Werwolf halten, ist jetzt ebenfalls tot, gleichgültig, ob er wirklich ein Werwolf ist oder nicht. Er scheidet aus.

Ob der von den Dorfbewohnern ausgewählte Spieler ein Dorfbewohner, Mädchen, Seherin oder wirklich ein Werwolf war, wird **nicht** verraten.

Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder alle Dorfbewohner oder alle Werwölfe tot sind.

Wer eine kompliziertere Version für größere Gruppen mit mehr Sonderrollen spielen möchte, kann unter dieser Adresse nachlesen: <http://www.reliefs.ch/werwolf.htm>