

## 0.0.0: Regeln - Wölfe und Bürger

Es gibt Wölfe und Bürger. Jede Nacht fressen die Wölfe einen Bürger. Die aufgebrachten Bürger lynchen jeden Abend einen Bürger. Gewonnen hat, wer übrig bleibt.

## 0.0.3: Dieb

Für den Dieb werden drei Karten mehr abgezählt (2 bei <10 Mitspielern). In der ersten Nacht darf sich der Dieb dann eine davon aussuchen.

## 0.0.4: Amor

Amor bestimmt in der ersten Nacht zwei Liebende und ist danach normaler Bürger. Die Liebenden sterben immer gemeinsam (wenn der eine stirbt, bringt die andere sich um).

## 0.0.10: Hexe

Hat einen Heil- und einen Giftrank pro Spiel. Kann nachts einen von den Wölfen getöteten Spieler heilen und/oder einen anderen Spieler töten.

## 0.0.14: Mädchen

Darf nachts blinzeln. Aber nicht zu offensichtlich, sonst merken die Wölfe was...

## 0.0.15: Jäger

Wenn der Jäger stirbt, löst sich ein Schuß aus seiner Armbrust und nimmt einen Mitspieler nach seiner Wahl mit in den Tod.

## 0.0.16: Jason

Jason will sterben. Er hat das Spiel automatisch gewonnen, wenn er von den Bürgern gelyncht wird. Wird er z.B. vom Jäger getroffen, wenn dieser gelyncht wurde, hat Jason aber wie jeder andere Bürger verloren!

## 0.0.11: Seherin

Die Seherin darf pro Nacht eine Karte eines Mitspielers ansehen.

## 0.0.17: Terrorist

Wenn er stirbt, reißt er die beiden neben sich sitzenden Mitspieler mit in den Tod (wenn sie nicht schon tot sind).

## 0.0.12: Druiden

Gibt jede Nacht einem Spieler einen Zaubertrank ins Frühstück. Dieser Spieler kann am folgenden Tag nicht sterben. Falls dieser Spieler von den Bürgern gelyncht werden soll, bringt er im Kampf mit ihnen einen um und lebt selbst weiter.

## 0.0.2: Inquisitor

Der Inquisitor darf nach Einbruch der Nacht einen Spieler zu foltern und töten versuchen. Versucht er aber, jemand anderes als einen Wolf, die Succubus oder die Hexe zu foltern, stirbt er aber selbst durch einen erstaunlich unerwarteten und zielgerichteten Blitz.

## 0.0.13: Sheriff

Der Sheriff darf am Ende jeder Nacht einen Spieler aussuchen, der in Untersuchungshaft kommt. Dieser darf einen Tag und eine Nacht lang nichts sagen und sich nicht beteiligen. Alle erfahren morgens aber, wer im Kittchen ist.

Werwolf  
Spielleiter  
Memokarten

## 0.0.5: Bischof

Kann zu Beginn einen Mitspieler heilig sprechen. Dieser hat ein zweites Leben, wenn er von den Wölfen getötet wird.

## 0.0.8: Succubus

Spielt und gewinnt mit den Wölfen, kann aber zusätzlich einmal pro Nacht fragen, ob ein Spieler normaler Bürger oder Bürger mit Sonderrolle ist.

## 0.0.6: Der Zweiundvierzigste

Er kennt die Antwort und bekommt zum Ende der ersten Nacht einen Wolf genannt.

## 0.0.7: Leibwächter

Der Leibwächter sucht sich in der ersten Nacht einen Schützling aus. Stirbt dieser durch die Wölfe, wird der Leibwächter im dabei erfolgenden Kampf gebissen und wird selbst zum Wolf.

## 0.0.18: Zombie

Der Zombie stirbt eine Nacht später, wenn er von den Wölfen gefressen wird. Da die Bürger ihn auf den Scheiterhaufen werfen und ein Zombie nicht feuerfest ist, stirbt er in dem Fall sofort.

## 0.0.19: Lässy

Lässy ist ein Spion unter den Wölfen. Sie agiert wie ein Wolf, gewinnt aber mit den Bürgern. Das ist natürlich ein großer Gewissenskonflikt für sie ;-)

## 0.0.20: Sascha

Sascha will einfach nur überleben. Er hat automatisch gewonnen, wenn er noch lebt, wenn die Hälfte der Mitspieler gestorben ist (abrunden).

Tipp: In großen Runden einsetzen (>15 Spieler).

## 0.0.21: Frieda

Tante Frieda hat das Spiel automatisch gewonnen, wenn sie von den Wölfen gefressen wird.

## 0.0.1: Präsident

Darf ein Veto gegen die Lynchjustiz der Bürger einlegen. Er wird nach Einbruch der Nacht als erstes gefragt, ob er das Veto nutzen möchte. Tut er es, wird die Zeit zurückgedreht und die Abstimmung erneut durchgeführt.

Werwolf  
Spielleiter  
Memokarten

## 0.1: Vorbereitung

Die Karten werden erst abgezählt (min. 3mal so viele Bürgerrollen wie Wölfe), dann gemischt und jeder Mitspieler zieht eine. Spielt der Dieb mit, werden drei Karten hinzugefügt. Danach beginnt direkt die erste Nacht.

## 0.4: Amor

Nur in der ersten Nacht:

Amor erwacht und bestimmt zwei Liebende. Der SL tippt die Liebenden an, diese öffnen die Augen und erkennen sich.



## 0.3: Dieb

Nur in der ersten Nacht:

Der Dieb erwacht und sucht sich eine Karte aus den überzähligen Karten aus.

## 0.5: Bischof

Nur in der ersten Nacht:

Der Bischof wählt einen Mitspieler aus, den er heilig spricht. Dieser stirbt einfach nicht, wenn er das erste Mal von den Wölfen gerissen wird. Der SL muss sich diesen Mitspieler merken – sobald dieser durch die Wölfe stirbt, nennt der SL morgens einfach keinen Getöteten.

## 0.6: Der 42ste

Nur in der ersten Nacht nach der ersten Wolfsaktion:

Der 42ste erwacht und bekommt vom SL *einen* Wolf (nach Wahl des SL) gezeigt.

## 0.7: Leibwächter

Nur in der ersten Nacht:

Der Leibwächter erwacht und zeigt dem SL seinen Schützling.

## 2.0: Tag

Der Morgen graut. Die Bürger entdecken die eine oder andere Leiche auf dem Marktplatz (der SL nennt sie) und sind in Lynchlaune! Abends wird einer gelyncht!

## 2.1: Abend

Es wird spät und die Bürger entscheiden sich, wer gelyncht werden soll. Alle zeigen „auf 3“ auf ihren Verdächtigen – derjenige mit den meisten Stimmen wird gelyncht! Seine Dokumente werden durchsucht und allen gezeigt.

Werwolf  
Spielleiter  
Memokarten

## 1.0: Die Nacht beginnt

In der ersten Nacht schlafen ja schon alle ... ansonsten ist jetzt der Zeitpunkt, wo alle die Augen schließen – die Nacht beginnt!

## 1.1: Präsident

Nicht in der ersten Nacht.

Der Präsident erwacht und wird gefragt, ob er sein Veto einsetzen möchte. Wenn ja, erwachen wieder alle, müssen die Abstimmung erneut durchführen, aber ein anderes Ziel wählen.

## 1.2: Inquisitor

Nicht in der ersten Nacht.

Der Inquisitor erwacht. Er wird gefragt, ob und wen er foltern möchte. Der SL schaut die betreffende Karte an. Ist der Betreffende Wolf, Succubus oder Hexe, stirbt er bzw. sie, ansonsten stirbt der Inquisitor (ja, auch bei Lässy stirbt der Inquisitor).



## 1.8: Succubus

Die Succubus erwacht. Sie zeigt auf einen Mitspieler, dessen Karte vom SL betrachtet wird. Die Succubus erhält nur die Information, ob dieser Mitspieler ganz normaler Bürger ohne Sonderfunktionen ist oder eben nicht.



## 1.9: Wölfe

Die Wölfe erwachen. Sie verständigen sich leise untereinander auf einen Mitspieler, der die Nacht nicht überleben soll.

Der SL merkt sich den Delinquenten.

## 1.10: Hexe

Die Hexe erwacht. Sie bekommt die bisherigen Opfer der Nacht vom SL gezeigt. Die Hexe wird gefragt, ob und auf wen sie den Heiltrank einsetzen möchte. Die gleiche Frage noch zum Giftrank.

## 1.11: Seherin

Die Seherin erwacht. Sie zeigt auf einen Mitspieler, dessen Karte sie sehen möchte. Der SL geht herum und zeigt der Seherin die genannte Karte.



## 1.12: Druide

Der Druide erwacht. Er zeigt dem SL einen Mitspieler, dem im Morgengrauen der Zaubertrank ins Frühstück geschüttet wird. Der SL merkt sich den „gestärkten“ – falls dieser gelyncht werden sollte, erläutert der SL ihm seine Kräfte und er darf jemand anderes aussuchen, der im Handgemenge stirbt.

## 1.13: Sheriff

Der Morgen naht. Der Sheriff steht früh auf und zeigt dem SL den Verdächtigen, der ins Kittchen soll. Nach Anbruch des Tages nennt der SL allen den Verdächtigen. Dieser darf einen Tag und eine Nacht lang weder etwas sagen noch abstimmen! Ist der Verdächtige dann zufällig der letzte Wolf, kann er des Nachts natürlich auch niemanden umbringen ...

Werwolf  
Spielleiter  
Memokarten

Werwolf  
Spielleiter  
Memokarten