

Werwolf: Text für den Erzähler

Langsam und leise lesen, Pausen machen. Kursives wird nicht vorgelesen.

Unser Dorf heißt: _____

So läuft es

1. Jeder zieht verdeckt eine Rolle und verrät sie niemandem.
2. Nacht: alle Augen zu. Seherin, dann Werwölfe, dann Hexe wecken.
3. Morgen: sagen, wen es erwischt hat. Diese Person schweigt ab jetzt.
4. Tag: das Dorf diskutiert, dann zeigen alle auf drei auf eine Person.
5. Bis alle Werwölfe draußen sind oder niemand aus dem Dorf mehr lebt.

Hausregeln

Rolle zeigen: Ausgeschiedene decken ihre Rolle auf. Ja oder nein?

Gleichstand: Stichwahl, oder heute geht niemand.

Faustregel: etwa ein Werwolf auf vier bis fünf Leute.

Zu Beginn

Willkommen in unserem Dorf am Rand des Waldes. Tagsüber backen die Leute hier Brot, flicken Zäune und erzählen sich am Brunnen das Neueste. Doch seit einigen Wochen hört man nachts ein Heulen aus dem Wald. Und manche Nachbarn sehen morgens seltsam müde aus. Einige von euch sind nicht die, die sie zu sein scheinen.

Die erste Nacht

Die Sonne sinkt hinter die Bäume. Die Fensterläden klappern zu. Es wird Nacht. Alle schließen die Augen.

Seherin, öffne die Augen. Deine Kristallkugel beginnt zu leuchten. Zeig auf eine Person, deren Geheimnis du erfahren willst. *Rolle still zeigen*. Seherin, schließe die Augen.

Werwölfe, öffnet die Augen. Schaut euch um. Das ist euer Rudel. Der Mond steht hoch, und euer Magen knurrt. Einigt euch ohne ein Wort auf ein Opfer. *Warten, bis alle auf dieselbe Person zeigen*. Werwölfe, schließt die Augen.

Hexe, öffne die Augen. Heute Nacht haben die Werwölfe diese Person gewählt. *Auf das Opfer zeigen*. Willst du deinen Heiltrank benutzen? Oder deinen Giftrank? Jeder wirkt nur ein einziges Mal. *Warten*. Hexe, schließe die Augen.



Lieber mitspielen statt erzählen?

GameClique verteilt die Rollen, liest die Ansagen vor und zählt die Stimmen. Scannen und die App laden.

gameclique.app/werwolf/anleitung · Seite 1 von 2

Der Morgen

Der Hahn kräht. Nebel liegt über den Dächern. Es wird Tag. Alle öffnen die Augen.

Wenn es jemanden erwischt hat: Heute Nacht hat es _____ erwischt. Das Dorf ist erschrocken. Du musst das Dorf verlassen.

Wenn niemand ausgeschieden ist: Heute Nacht blieb alles ruhig. Aber das Heulen im Wald klang näher als sonst.

Der Tag

Das Dorf versammelt sich am Brunnen. Irgendwer hier lügt. Wer war heute Nacht wach? Wer tut gerade ein bisschen zu unschuldig? Ihr habt drei Minuten.

Genug geredet. Auf drei zeigt jeder auf die Person, die das Dorf verlassen soll. Eins, zwei, drei. *Stimmen zählen.* Das Dorf hat entschieden. Du musst gehen.

Jede weitere Nacht

Die Laternen gehen aus, eine nach der anderen. Es wird wieder Nacht. Alle schließen die Augen. *Dann wieder Seherin, Werwölfe und Hexe wecken.*

Zur Abwechslung: Ein kalter Wind streicht durch die Gassen. Oder: Irgendwo knarrt eine Tür, obwohl alle schlafen.

Das Ende

Das Dorf gewinnt: Der letzte Werwolf ist entlarvt. Über dem Dorf geht die Sonne auf, und heute Nacht schlafen alle durch. Das Dorf hat gewonnen.

Die Werwölfe gewinnen: Im Dorf ist es still geworden. Aus dem Wald kommt ein letztes, zufriedenes Heulen. Die Werwölfe haben gewonnen.

Tipps für den Erzähler

Immer gleich lang warten. Sonst merkt die Runde, welche Rolle noch im Spiel ist.

Leise auf den Tisch klopfen, während die Werwölfe zeigen. Das übertönt Rascheln.

Auch ausgeschiedene Rollen wecken, damit niemand weiß, dass die Seherin weg ist.

Freundlich bleiben. Niemand stirbt blutig. Es reicht, wenn jemand das Dorf verlassen muss.



Alle Rollen erklärt

Amor, Jäger, Beschützer und weitere Rollen mit dem passenden Mix für 6 bis 18 Leute stehen auf gameclique.app/werwolf/rollen.

gameclique.app/werwolf/anleitung · Seite 2 von 2