

WERWÖLFE

SPIELANLEITUNG UND
50 ROLLEN-BESCHREIBUNGEN



JUGENDLEITER
— BLOG —

Das Spiel

Egal, ob es "Mafiosi", "Mord in Palermo", "Mafia" oder "Werwolf" genannt wird, es ist eines der aufregendsten und lustigsten Spiele, die man in einer Gruppe, besonders mit Kindern und Jugendlichen spielen kann. Aber auch Erwachsene werden ihren Spaß am Spiel finden. Das Schöne an diesem Spiel ist dabei, dass man es eigentlich immer und überall spielen kann und dies auch bzw. vor allem mit größeren Gruppen. Es gibt das Spiel zwar im Handel zu erwerben, so dass die verschiedenen Rollen, die im Spiel sind, als Karte vergeben werden, allerdings braucht man diese nicht. Es reichen auch schon Stift und Papier und das ausreichende Wissen über die mitspielenden Rollen und deren Funktion sowie den grundsätzlichen Spielablauf.

Spieleinstieg

Damit das Spiel richtig in Fahrt kommen kann, sollte man die Spieler*innen in die richtige Stimmung bringen. Dafür sollte zuerst einmal kurz das zugrunde liegende Setting erläutert werden. Dieses unterscheidet sich natürlich je nachdem, ob fiktive Version "Werwolf" oder die realere Variante "Mafiosi", "Mord in Palermo" bzw. "Mafia" gespielt wird.

Variante: Werwolf

Bei "Werwolf" befindet ihr euch in einem Dorf und lebt ein unschuldiges Leben. Doch eines Nachts wird ein unschuldiger Bürger/eine unschuldige Bürgerin von einer Horde Werwölfe getötet und ihr müsst nun die Schuldigen finden bzw. als Werwölfe dürft ihr euch nicht erwischen lassen bei eurer Jagd.

Variante: Palermo schläft

Bei der realen Variante lebt ihr im schönen Palermo in Sizilien. Die Stadt liegt vollkommen in den Händen der Mafia. Jeder Bewohner und jede Bewohnerin zahlt Schutzgeld an diese. Wer sich weigert, der bekommt ein Problem. So werden in der Nacht unschuldige Bürger*innen getötet. Nun gilt es die Mafiosi, welche sich unter den Bürger*innen verstecken, zu finden. Als Mitglieder*innen der Mafia gilt es natürlich, dass ihr möglichst nicht entdeckt werden und zugleich eure Morde weiterführen könnt.

Spielstart

Grundsätzlich ist es wichtig, dass sich alle Spieler*innen sehen können. Entsprechend sollten alle Teilnehmer*innen in einem Stuhl- oder Sitzkreis oder an einem Tisch sitzen. Damit die passende Stimmung für das Spiel entsteht, ist das Abdunkeln des Raumes und vielleicht das Aufstellen von Kerzen eine gute Idee.

Eine Person aus der Gruppe sollte gut erzählen können und den Wunsch haben, das Geschehen von Außen zu betrachten. Diese Person übernimmt die Rolle des Erzählers/der Erzählerin und ist somit Spielleiter*in. Die Spielleitung mischt nun zuerst die Karten, die ihr vorher mit Stift und Papier gebastelt habt, mischt diese durch und verteilt sie an alle Spieler*innen.

Was die Karten bzw. die Rollen genau bedeuten, dass wird auf den folgenden Seiten erläutert. Wichtig ist, dass auf jede vierte oder fünfte Bürgerkarte ein Mafiosi bzw. Werwolf folgt, damit diese eine Chance haben.

Nach dem Erhalt schaut sich jede*r die eigene Karte an und prägt sie sich ein. Allerdings darf nur jede*r Spieler*in ihre Karte selbst sehen, niemand sonst darf die Rolle vorerst wissen.

Spielablauf

Grundsätzlich gibt es zwei Spielphasen, den Tag und die Nacht. Beide unterscheiden sich stark voneinander und auch die erste Nacht ist nochmal eine gänzlich andere als die Folgenden.

Die erste Nacht

Nachdem alle Bürger*innen ins Bett gegangen und friedlich eingeschlafen sind (das heißt für alle Teilnehmer*innen Augen zu und Hände vor das Gesicht oder anderweitig die Augen verdecken) wachen einige der Sonderrollen nacheinander auf. Diese erfüllen ihre Rolle oder bekommen Informationen und schlafen dann wieder ein.

Danach folgen dann die Werwölfe bzw. Mafiosi. Diese schauen sich an, um zu wissen, wer zu ihnen gehört. Dabei können die Bürger*innen auf Geräusche aller Art achten, um vielleicht so zu bemerken, wer zu den Werwölfen bzw. Mafiosi gehört. Hier kann man das Spiel nun variieren. Entweder suchen sich die Mafiosi bzw. Werwölfe ihr erstes Opfer oder sie schlafen schlichtweg wieder ein.

Je nach Variante werden nun noch weitere Rollen wach oder direkt das ganze Dorf wach.

Der Tag

Je nach Version des Spieles wird schon am ersten Tag verkündet, wer in der Nacht gestorben ist. Sollte es in der ersten Nacht oder durch die Sonderrollen keinen Toten gegeben haben, wird dies auch verkündet, ebenso allerdings auch, wenn es zu mehreren Toten kam, was die Sonderrollen verursachen können.

Wodurch die Personen jeweils gestorben sind, wird allerdings nicht gesagt. Durchaus kann der*die Erzähler*in das Geschehen allerdings durch eine phantasievolle Beschreibung ausschmücken.



So oder so überlegt und diskutiert das Dorf aber nun, wer die Werwölfe bzw. Mafiosi sein könnten. Dabei soll argumentiert und diskutiert werden und Informationen, die doch entsprechende Rollen gesammelt wurden, sollten heimlich, aber klug einbracht werden.

Nach einiger Zeit beruft die Spielleitung eine Abstimmung ein. Nun werden noch einmal kurz die Verdächtigen genannt und für diese wird abgestimmt. Bei kleiner Gruppe ist es natürlich auch möglich, dass einfach jede*r auf eine entsprechende Person zeigt und ausgezählt wird.

Die Person, die die meisten verdächtigen, wird zum Tode verurteilt und muss ihre Identität aufdecken. Sollte es Gleichstand geben, kann auch wieder eine Rolle eingreifen. Sollte die Person, die stirbt eine Rolle haben, die beim Ableben aktiv wird, dann darf sie diese Rolle nun ausführen.

Die folgenden Tage und Nächte

Die darauffolgenden Nächte laufen immer gleich ab. Die Sonderrollen sowie Werwolf bzw. Mafiosi werden wach, erfüllen ihren Zweck und am Tag wird abgestimmt, wer verdächtig ist.

Spielende

Das Spiel endet, wenn genauso viele Mafiosi bzw. Werwölfe leben wie Bürger*innen oder die Bürger*innen alle Täter*innen erwischt haben und das Dorf somit sicher ist.



Die Rollen

Das Spiel bietet nicht nur verschiedene Variante beim Setting, sondern auch bei den Rollen. Selbst innerhalb des Grundsetting, also dem Dorf mit Werwölfen oder Palermo mit Mafiosi kann es Unterschiede geben. Daher sind hier erst einmal ein paar Grundrollen, die es (fast) immer gibt:

Spielleiter*in

Diese Rolle ist Moderator*in, Erzähler*in und Schiedsrichter*in zugleich. Diese Person ist für das Spiel verantwortlich, erzählt die Geschichte weiter, ruft die Spielphasen und Rollen aus, achtet auf die Einhaltung der Regeln und muss dafür natürlich auch jede Rolle kennen und zuordnen können.

Dorfbewohner*innen

Haben keinerlei besondere Fähigkeit. Dienen als Ziel und stimmen bei Tag ab, achten dabei auf Auffälligkeiten.

Werwölfe / Mafiosi

Sind die Täter*innen. Sie suchen in der Gruppe nach ihren Opfern, um das Spiel so zu gewinnen.

Amor

Verliebt in der ersten Nacht zwei Spieler*innen und macht diese so zum Paar. Sollte einer von Beiden sterben, stirbt der andere auch. Rollen sind bei dieser Verbindung irrelevant. Das Paar kennt sich, die anderen Spieler*innen kennen das Paar allerdings nicht.

Detektiv*in / Hellseher*in / Seher*in

Wird in jeder Nacht wach. Zeigt auf eine Person und erfährt von der Spielleitung, ob eine Person ein*e Täter*in (Daumen runter) oder eine andere Rolle (Daumen hoch) ist.

Blinzendes Mädchen / Das kleine Mädchen

Diese Rolle ist die Einzige, die die Augen nicht wirklich bei Nacht schließen muss, wenn die Werwölfe/Mafiosi aktiv sind. Die Rolle versucht einen Blick auf diese zu bekommen, ohne erwischt zu werden.

Bürgermeister*in / Wachtmeister*in

Sollte es bei der Abstimmung der Bürger*innen zu einem Gleichstand kommen, darf diese Rolle bestimmen, wer stirbt. Die Rolle wird in der Gruppe bestimmt und nicht per Karte. Sollte die Rolle sterben, wird sie weitergegeben.

Sonderrollen

Folgende Rollen können nach und nach in das Spiel eingeführt werden, um das Spielgeschehen komplexer und abwechslungsreicher zu gestalten.

Hexe*r

Diese Rolle wird nach den Werwölfen/Mafiosi wach und erfährt, wer gestorben ist. Die Rolle hat einen Heil- und einen Todestrank, die jeweils einmal im Spiel eingesetzt werden können. Sie kann auch sich selbst durch den Heiltrank retten.

Jäger*in

Sollte diese Rolle getötet werden, egal ob durch Täter*innen oder die Dorfbewohner*innen, sucht sie eine Person aus, die mit ihr stirbt. Die Rolle der Person wird auch aufgedeckt.

Terrorist*in

Sollte der Terrorist/die Terroristin sterben, so werden die Spieler*innen direkt links und rechts von ihm auch getötet.

Räuber*in

Wird nach den Täter*innen wach und kann, muss aber nicht, seine Karte und damit Rolle gegen die einer anderen Person tauschen. So muss jede*r Spieler*in am nächsten Morgen ihre Rolle bzw. Karte kontrollieren.

Leibwächter*in

Wählt zu Beginn des Spiels eine*n andere*n Spieler*in, der*die beschützt wird. Diese Person kann nicht sterben in der Nacht.

Alternative 1: Der Schutz gilt auch am Tag für die Wahl und für Sonderrollen.

Alternative 2: Der Leibwächter/die Leibwächterin lenkt den Angriff nur ab. Ein Angriff wird überlebt, beim zweiten abgelenkten Angriff stirbt die Rolle.

Harter Hund

Diese Rolle überlebt die Nacht des Angriffs und erlebt so den Tag danach mit. Stirbt allerdings in der folgenden Nacht automatisch. Rolle wird in Nacht 1 aufgeweckt und ist so der Spielleitung bekannt.

Märtyrer*in

Kann sich anstelle eines getöteten Spielers/einer Spielerin opfern.

Variante 1: Die Rolle kann bei der Tötung am Tag offen aktiv werden. Bevor die vom Dorf ausgewählte Person stirbt und die Rolle aufgedeckt wird, springt die Rolle offen ein und stirbt dafür.

Variante 2: Die Rolle erfährt, wer in der Nacht durch die Werwölfe sterben soll, und kann hier ebenso einspringen.

Pazifist*in

Versucht das Leben von allen zu schützen.

Variante 1: Versucht schlichtweg seine*ihre Rolle zu erfüllen und stellt sich argumentativ vor jede*n Spieler*in, der getötet werden soll. Lenkt so möglicherweise die Aufmerksamkeit von den Täter*innen weg.

Variante 2: Darf einmal im Spiel die Rolle einer Person aufdecken. In dieser Runde findet keine Abstimmung statt.

Das wilde Kind

Sucht sich zu Beginn heimlich ein Vorbild aus. Sollte dieses Vorbild sterben, wird das Kind zum Werwolf. Sonst bleibt es Dorfbewohner*in.

Komische*r Bewohner*in

Sucht sich in der ersten Nacht eine*n Spieler*in aus, der*die am kommenden Tag weder sprechen noch abstimmen darf.

Priester*in

Variante 1: Darf erwachen, wenn die Täter*innen aktiv waren. Zeigt auf eine Person aus der Gruppe. Sollte diese Person die getötete sein, lebt sie nun wieder. Das Eingreifen der Rolle wird bekannt gemacht, die Person dahinter aber nicht.

Variante 2: Der Priester/die Priesterin wirft in der Nacht Weihwasser auf eine Person der Wahl. Sollte diese Person ein*e Täter*in sein, stirbt sie. Sollte sie eine unschuldige Person sein, stirbt die Person selbst.

Verfluchte*r Dorfbewohner*in

Dies Rolle ist zuerst einmal eine unschuldige Bürgerrolle. Sollte sie allerdings von den Täter*innen angegriffen werden, tauscht sie zu diesen. Die Rolle wird bis zu dieser Verwandlung oder zum Spielende je Nacht aufgerufen und erfährt durch Handzeichen, ob sie Bürger*in (Daumen hoch) oder Täter*in (Daumen runter) ist. Nach der Verwandlung agiert sie normal als Täter*in und wird auch von anderen Rollen so gesehen.

Trunkenbold

Diese Rolle ist für die ersten zwei Nächte ein*e normale*r Dorfbewohner*in. Vor dem Spielbeginn wurde extra für diese Rolle eine*n Täter*in oder Spezialrollenkarte aus dem Stapel entfernt und diese erhält der Trunkenbold nun und erfüllt diese Rolle ab der dritten Nacht.

Doppelgänger*in

Ist grundsätzlich ein*e unschuldige*r Bewohner*in. Die Rolle sucht sich eine andere Person in der ersten Nacht aus. Sollte diese Person durch die Werwölfe/Mafiosi oder eine Sonderrolle in einer Nacht getötet werden, übernimmt sie die Rolle der Person. Dies gilt nicht für Tötungen durch Abstimmung am Tag.

Spitzel

Diese Rolle hat den Drang zum/zur Täter*in in sich, ist es allerdings nicht wirklich. Die Person dieser Rolle handelt wie normale Bürger*innen, allerdings wird sie von sehenden/aufdeckenden Rollen als Täter angesehen.

Alphawolf/Don

Hat bei der Wahl des Opfers zwei Stimmen.

Rachsüchtige*r

Diese Rolle ist ein*e Täter*in, der*die eine Person mit in den Tod reißt, sollte der Charakter bei der Wahl oder durch eine Sonderrolle sterben. Die Person, die mit ihm*ihr stirbt, wird in der ersten Nacht von der Rolle erwählt.

Prinz*essin / Kronzeug*in

Diese Rolle schützt den Spieler vor dem Tod durch Abstimmung am Tag. Sollte die Person mit dieser Rolle ausgewählt werden, deckt sie ihre Rolle auf und überlebt so. Dies gilt allerdings nur für den Tag der Wahl, danach kann die Rolle normal getötet werden.

Günstling / Sympathisant*in

Diese Rolle wird in der ersten Nacht von den Täter*innen erwählt. Sie nehmen eine Person, die nicht zu Ihnen gehört. Diese Person gehört nun auch zu dieser Gruppe und weiß, wer alles Täter*in ist. Allerdings wacht diese Rolle in den folgenden Nächten nicht mit auf, um ein Opfer zu wählen.

Rekrut / Wolfsjunges

Diese Rolle ist Teil der Täter*innen. Sollte die Person mit dieser Rolle getötet werden, dürfen die Täter in der Nacht darauf zwei Opfer töten. Die Täter*innen dürfen ebenso bei einer Abstimmung dafür wählen, dass diese Rolle geopfert wird. Dann dürfen die Täter*innen direkt in dieser Nacht zwei Opfer wählen. Die Abstimmung muss allerdings einstimmig getroffen werden und auch die Person mit der Rolle muss dafür sein.

Zaubermeister*in / Korrupter Beamter

Diese Rolle gehört zur Gruppe der Täter*innen, allerdings wissen diese nicht, wer die Rolle hat und die Rolle selbst erfährt nicht, wer die Täter*innen sind. Dieser Charakter kann jede Nacht eine Person erfragen, um die Rolle "Detektiv*in / Hellseher*in / Seher*in" zu finden. Sollte Sie die richtige Person haben, zeigt der Spielleiter / die Spielleiterin den Daumen nach oben. Bei allen anderen nach unten. Für die Rolle Detektiv*in / Hellseher*in / Seher*in ist dieser Charakter eine unschuldige Person.

Schütze/Schützin

Kann zwei Mal in der Nacht und einmal am Tag eine*n ausgewählte*n Spieler*in erschießen. Nach dem ersten Schuss wird die Rolle allerdings vor allen aufgedeckt.

Gefängniswärter*in

Diese Rolle kann in jeder Nacht eine*n Spieler*in ins Gefängnis werfen und damit sichern. Einmal pro Spiel kann diese Rolle die gefangene Person einfach töten.

Der Depp / die Deppin

Diese Rolle deckt sich selbst auf, sollte sie vom Dorf zum Tode verurteilt werden. Danach darf die Rolle weiterleben, hat allerdings kein Stimmrecht mehr.

Erpresser*in

Diese Rolle darf jede Nacht anonym einem*einer anderen Spieler*in einen Drohbrief hinterlassen. Durch diesen erhält die entsprechende Person direkt zwei Stimmen gegen sich bei der nächsten Dorfwahl.

Der große, böse Wohl / das Kind des Don

Diese Rolle ist vor allem bei großen Gruppen oder für schnelle Runden sinnvoll. Solange noch kein*e andere*r Täter*in getötet wurde, darf diese Rolle neben der Person, die durch die Abstimmung der Täter*innen stirbt, noch eine Person töten.

Der*Die Gutgläubige / Der Wolfshund

Diese Rolle hat zu Beginn keine eindeutige Einteilung. In der ersten Nacht entscheidet die Person selbst, ob sie Täter*in oder Bewohner*in sein möchte. Die Wahl wird nach dem Tod nicht offen gelegt.

Die reine Seele

Die Person mit dieser Rolle erhält eine Karte, deren beiden Seiten eine*n Dorfbewohner*in anzeigen. Somit weiß jede*r, dass diese Person unschuldig ist und man ihr vertrauen kann und sie wohlmöglich auch für Wahlrollen vorsehen.

Das Geschwisterpaar

Die Personen mit dieser Rolle dürfen sich in der ersten Nacht einmal sehen. Sie haben sonst keine besonderen Fähigkeiten, kennen sich aber gegenseitig.

Die Drillinge

Genau wie das Geschwisterpaar funktionieren die Drillinge. Sie sind eben nur nicht zu zweit, sondern sind ein Trio.

Dorfälteste

Diese Rolle überlebt einen Angriff der Täter*innen. Sollte die Person mit dieser Rolle allerdings per Abstimmung oder durch eine Sonderrolle, welche zu den Bürger*innen gehört, sterben, dann verliert das Dorf einiges an Wissen und alle Sonderrollen, werden einfache Dorfbewohner*innen.

Sündenbock

Bei einer Pattsituation bei der Abstimmung kann der Bürgermeister / die Bürgermeisterin einmal im Spiel den Sündenbock wählen und diesen sterben lassen.

Rollen mit besonderen Siegbedingungen

Sollte die Bedingung des Sieges einer der Rollen sein, dass sie die letzte lebende Person ist, gilt dies auch, wenn es noch weitere Lebende gibt, die allerdings Täter sind.

Kultführer*in

Jeder Nacht darf der*die Kultführer*in eine Person zum Kult hinzufügen, einfach durch das Auswählen per Handzeichen. Diese Rolle gewinnt das Spiel, wenn am Spielende alle Lebenden Teil des Kults sind.

Strolch*in

Der*die Strolch*in wählt in der ersten Nacht zwei Spieler*innen aus. Der Strolch/die Strolchin kann das Spiel als einzelne/r gewinnen, wenn diese beiden Spieler*innen im Laufe des Spieles getötet werden und er überlebt, allerdings muss er/sie ebenso dabei helfen, dass die Dorfbewohner*innen das Spiel gewinnen, damit er/sie triumphiert.

Liebepaar

Werden von Amor erwählt und lieben sich so innig, dass beim Ableben eines Teils des Paares, der andere Partner sich das Leben nimmt. Somit sterben beide. Die Rollen, die jede*r hat, ist für die Wahl des Paares irrelevant. Sollten Sie gemeinsam überleben, gewinnen Sie das Spiel.

Narr / Närrin

Diese Rolle gewinnt das Spiel, wenn sie am Tag von den Bewohnern*innen zum Tode verurteilt und letztendlich auch getötet wird. Kann jede Nacht einen Spieler auswählen, egal welcher Rolle, der am nächsten Tag stumm sein muss und nicht abstimmen darf. Am Ende des Tages stirbt der ausgewählte Spieler.

Bomber*in

Kann jede Nacht eine Bombe auf einem*einer Spieler*in platzieren. Sie explodiert in der darauf folgenden Nacht. Sollte die Rolle de*die letzte Überlebende sein, gewinnt sie.

Brandstifter*in

Diese Rolle kann nicht von den Täter*innen getötet werden, allerdings selbst töten. Jede Nacht kann die Rolle zwei Spieler*innen mit Benzin übergießen oder die bisher übergossenen anzünden, wodurch diese sterben. Gewinnt das Spiel, sollte die Rolle die letzte lebende Person sein.

Serienkiller*in

Kann jede Nacht einen Spieler töten, dabei allerdings nicht von den Tätern getötet werden. Sollte die Person die letzte lebende Person sein, gewinnt sie.

Kopfgeldjäger*in

Diese Rolle hat an sich keine besondere Fähigkeit. Dieser Charakter sucht sich einfach ein Ziel, welches allerdings eine Rolle hat, die sich nicht selbst aufdeckt wie z.B. Jäger*in. Danach versucht die Person mit der Rolle die anderen Spieler*innen bei der Wahl davon zu überzeugen das Ziel zu töten. Sobald dies geschieht, gewinnt diese Rolle.

Weißer Wolf / Machhungrige*r

Diese Rolle gehört auch zu den Täter*innen. Er wirkt wie ein normaler Täter, möchte das Spiel allerdings als letzter überleben, denn so gewinnt die Rolle. Dafür darf dieser Charakter jede zweite Nacht noch einmal zusätzlich aufwachen und kann dann eine*n andere*n Täter*in töten, muss dies allerdings nicht.

Heilige Erscheinung

Diese Rolle gewinnt das Spiel direkt, sollte sie in der ersten Abstimmung vom Dorf getötet werden.



Impressum

Herausgeber:

Jugendleiter-Blog
Daniel Seiler
Gorkistraße 5
99084 Erfurt

vertreten durch
Daniel Seiler
+49 160 96 25 61 79
daniel@jugendleiter-blog.de

Alle Rechte vorbehalten.

Die Inhalte dieses eBooks sind geistiges Eigentum von Daniel Seiler und unterliegen den geltenden Urhebergesetzen.