

WOLFMOND

DAS SPIEL FÜR EINE LANGE VOLLMONDNACHT

Spielregel

Angst herrscht in dem verlassenen Dorf in den abgelegenen Bergen. In der Dunkelheit geht ein blutiger Schrecken um, der jede Nacht ein weiteres Opfer fordert. Das mitternächtliche Heulen der Wölfe ist ein deutliches Zeichen dafür, welcher Fluch das Dorf befallen hat: Werwölfe gehen um. Es wird Zeit, dass die Dorfbewohner etwas unternehmen... Fackeln werden bereit gemacht und ein Scheiterhaufen aufgeschichtet. So leicht wollen sich die Dorfbewohner nicht einschüchtern lassen... doch wer sagt, dass nicht einer der Ihren selbst vom Fluch befallen ist? Eine Tragödie bahnt sich an, während das Misstrauen in den Herzen der Dorfbewohner wächst.

INHALT

- 5 Werwolf-Karten
- 14 Karten normale Dorfbewohner
- 8 Karten besondere Dorfbewohner
- 1 Karte Obmann
- 2 Übersichts-Karten

SPIELZIEL

Das Spiel Wolfmond entführt euch in ein weit abgelegenes, mittelalterliches Dorf, in dem die tüchtigen Dorfbewohner um ihr Leben bangen und sich einer nächtlichen Werwolfsplage gegenüber sehen. In ihrem Unmut jagen sie ihre Peiniger bei Tage und richten immer zur Mittagszeit einen Scheiterhaufen auf. Die Spieler gehören einer dieser beiden Fraktionen (Dorfbewohner oder Werwölfe) an. Doch nur eine dieser beiden Fraktionen kann den Sieg davon tragen, nachdem sie letztlich alle Mitglieder der anderen Fraktion ausgelöscht hat...

Möge das Drama nun seinen Lauf nehmen und die Darsteller sich bereit machen. Das Stück soll beginnen...

PROLOG

Wolfmond ist ein gruppendynamisches Spiel, das Charakterzüge eines Theaterstücks hat, denn die Spieler bekommen eine Rolle zugeteilt, die sie darstellen müssen.

Um Wolfmond zu spielen, sollten folgende Bedingungen gegeben sein:

- Alle Spieler sitzen in einer Runde (ob am Tisch, am Boden oder draußen).
- Die Lichtverhältnisse sollten so weit ausreichen, dass jeder Spieler die Gesichter der anderen erkennen kann.
- Ein Spieler übernimmt die Rolle des Erzählers und führt die Regie. Dies sollte ein erfahrener Spieler sein. Die anderen Spieler sind die Darsteller des Stücks und erhalten im Folgenden Rollen, die sie darstellen.
- Der Erzähler muss sich frei umher bewegen können, sodass er jeden Darsteller des Stücks erreichen kann.

Bevor sich der Vorhang hebt, muss der Erzähler den Rollenstapel für die Spielrunde zusammenstellen. Für jeden Darsteller nimmt er eine Rollenkarte. Der Erzähler selbst zählt sich dabei nicht mit.

Je nach Spieleranzahl setzt sich der Stapel unterschiedlich zusammen.

Das Stück handelt von **Werwölfen** und **normalen Dorfbewohnern**, aber auch von einigen **besonderen Dorfbewohnern** mit außergewöhnlichen Fähigkeiten. Besondere Dorfbewohner sind z.B. der Medicus, der Totengräber oder auch der Meuchelmörder.

Die hier dargestellte Einteilung zeigt, welche der besonderen Dorfbewohner und wieviele Werwölfe in einem Stapel mindestens enthalten sein müssen.

Für die restlichen Darsteller werden normale Dorfbewohner dem Stapel hinzugefügt. Der Erzähler kann jedoch beliebig viele der normalen Dorfbewohner durch besondere Dorfbewohner seiner Wahl austauschen, um das Stück abwechslungsreicher zu gestalten. Dies bleibt ihm überlassen.

8-11 Spieler: 2 Werwölfe, 1 Wahrsagerin

12-17 Spieler: 3 Werwölfe, 1 Wahrsagerin, 1 Medicus

18-27 Spieler: 4 Werwölfe, 1 Wahrsagerin, 1 Medicus, 1 Totengräber

Jetzt mischt der Erzähler den Stapel und teilt an jeden Darsteller eine Karte aus. Es sollte demnach keine übrig bleiben. Jeder Darsteller sieht sich seine Karte geheim an, merkt sich seine Rolle und legt die Karte dann verdeckt vor sich hin. Die anderen Darsteller dürfen auf keinen Fall sehen, welche Rolle man spielt. Bevor der Vorhang sich zum ersten Mal hebt, sollte der Erzähler die Dramatis Personae der verteilten Rollenkarten vorlesen, damit jeder Darsteller seine Rolle auch versteht.

Darauf folgt die Ernennung des Obmanns. Obmann kann jeder Charakter werden, der von einem anderen vorgeschlagen wird. Es liegt im Ermessen des Erzählers, ob er die Wahl des Obmanns demokratisch entscheiden möchte oder einfach einen der Vorgeschlagenen willkürlich bestimmt.

Nun hebt sich der Vorhang und der Erzähler beginnt mit der Exposition. Dazu erzählt er die Geschichte der jüngsten Vergangenheit des Dorfes: von den nächtlichen, scheinbar willkürlichen Morden, von den merkwürdigen Wolfsspuren auf dem Dorfplatz, vom Wolfsheulen, wenn der Mond aufgeht usw.

Hinweis: Der Erzähler hat für diese Einleitung völlige Freiheit. Er kann die Geschichte beliebig ausschmücken. Damit endet der Prolog.

HANDLUNG

Es werden immer mehrere Nächte gespielt und jede Nacht ist in 4 Akte unterteilt, vom Abend bis hin zum Morgen.

I. Akt: Vor Mitternacht

Nachdem der Erzähler allen Beteiligten die Szenerie dargestellt hat, beginnt nun das eigentliche Spiel. Alle Dorfbewohner fallen am Ende eines harten und sorgenvollen Tages in ihren verdienten Schlaf. Die Nacht beginnt. Dazu schließen alle Spieler die Augen und lassen die Köpfe sinken. Ihr Gesicht darf jedoch nicht bedeckt werden, sie müssen also ihre Augen gründlich schließen.

Der I. Akt umfasst die Zeit vor Mitternacht. Einige der besonderen Dorfbewohner erwachen zu dieser Zeit und betreten in einer bestimmten Reihenfolge die Bühne. Der Kuppler erwacht als erster, jedoch nur in der allerersten Nacht des Spiels. Die Wahrsagerin erwacht in jeder Nacht als nächste. Als letzter erwacht der Meuchelmörder. Natürlich gilt dies nur, wenn die entsprechenden Charaktere auch mitspielen und noch nicht verstorben sind.

Hinweis: Unter Erwachen versteht man, dass der Erzähler den entsprechenden Charakter aufruft und dieser daraufhin die Augen öffnet (der Spieler bleibt auf seinem Platz sitzen). Je nach Charakter kann der Darsteller nun etwas bestimmtes veranlassen. Dies ist jedoch ausführlich im Kapitel Dramatis Personae erläutert. Ist der Darsteller damit fertig oder beschließt er, nichts zu tun, schließt er daraufhin wieder die Augen und wird wieder zu einem schlafenden Dorfbewohner.

II. Akt: Mitternacht

Mitternacht ist die Zeit der Werwölfe. Der Mond steht hoch am Himmel und die Werwölfe erwachen. Zu dieser Zeit betreten ausschließlich diese die Bühne und führen ihr schreckliches Werk aus (siehe Der Werwolf im Kapitel Dramatis Personae). Lediglich „Jeremias“ kann während dieses Aktes ebenfalls einen Auftritt haben. Dies wird jedoch nicht öffentlich kundgetan. (Näheres dazu im Kapitel Dramatis Personae)

III. Akt: Nach Mitternacht

Nachdem die Werwölfe ihr grausiges Werk vollendet haben, beginnt die Zeit nach Mitternacht. Von den besonderen Dorfbewohnern erwacht zu diesem Zeitpunkt nur noch der Medicus.

IV. Akt: Der Morgen

Nun ist das Ende der Nacht gekommen. Alle Dorfbewohner erwachen. Der Erzähler deckt nun die Karten der Spieler auf, die während der Nacht ums Leben gekommen sind, sei es durch die Werwölfe, den Meuchelmörder oder andere Schicksalsschläge. Zu dieser Zeit können sich unter bestimmten Umständen Totengräber, Fallensteller und Prediger zu erkennen geben und ihre Spezialfähigkeit nutzen.

Wurde der Obmann ermordet, muss er sofort und ohne Diskussion einen neuen Obmann bestimmen, bevor er sich zur ewigen Ruhe begibt und die Bühne für den Rest der Aufführung verlässt.

Unabhängig davon ob keiner, einer oder mehrere Spieler ums Leben gekommen sind, verlangt der ängstliche Mob nun nach einem Sündenbock. Die Schauspieler, deren Figuren getötet wurden, dürfen in der nun folgenden Diskussion keine relevanten Diskussionsbeiträge von sich geben.

Sie sind ab jetzt nur noch stille Zuschauer des Dramas und müssen auch nachts die Augen nicht mehr verschließen.

Hinweis: Es wäre sehr unfair, wenn die Zuschauer ihre Position ausnutzen würden, um den Darstellern versteckte Hinweise zu geben.

Unter Leitung des Obmanns diskutieren die noch Lebenden, wer als verdächtig für die nächtlichen Gräuel gilt. Dabei sind der Diskussion keine Grenzen gesetzt. Die Darsteller dürfen auf in der Nacht „Gehörtes“ verweisen, verdächtige Bewegungen anderer aufzeigen oder auch willkürlich Anschuldigungen vorbringen. Selbstverständlich versuchen noch nicht entdeckte Werwölfe den Verdacht auf unschuldige Dorfbewohner zu lenken ohne sich dabei selbst verdächtig zu machen.

Hat der Erzähler den Eindruck, die Diskussion ist festgefahren oder am Ende angelangt, erklärt er den Moment der Entscheidung für gekommen. Er zählt bis 3 und daraufhin müssen alle Dorfbewohner gleichzeitig auf einen noch lebenden Mitspieler zeigen. Nachträgliche oder nicht eindeutige Abstimmungen sind ungültig. Alle Dorfbewohner haben eine Stimmpflicht, niemand darf sich dieser Verantwortung entziehen. Der Obmann sollte dies allen eindringlich klar machen.

Nun wird ausgewertet, auf wen die meisten Stimmen fallen. Dabei zählt die Stimme des Obmanns doppelt. Zur Herstellung der öffentlichen Ordnung wird der Charakter der die meisten Stimmen erhalten hat auf den Scheiterhaufen geworfen und scheidet somit aus dem Drama aus. Seine Karte wird aufgedeckt und auch er begibt sich in den „Zuschauerraum“.

Hinweis: Sollte es bei der Abstimmung zu einem Unentschieden kommen, entscheidet der Obmann.

Nach getaner Arbeit begeben sich die Dorfbewohner am Abend wieder zur Ruhe und die nächste Nacht bricht herein. Auch diese Nacht durchläuft die vier Akte des Dramas, so lange bis es zum Finale kommt.

FINALE

Der Vorhang fällt, sobald es im Dorf entweder nur noch Werwölfe oder nur noch menschliche Dorfbewohner gibt. Dies wird vom Erzähler festgestellt und die überlebende Fraktion gewinnt das Spiel.

Sonderfall: Gehören die Verlobten zu 2 verschiedenen Fraktionen gewinnen sie nur, wenn sie als einzige übrig bleiben.

DRAMATIS PERSONAE



1. Der Obmann

Der Obmann ist das von den Dorfbewohnern gewählte Oberhaupt des Dorfes und soll für Recht und Ordnung sorgen. Er gilt zwar als Respektsperson, jedoch haben wandelkühnige Dorfbewohner schon mehr als einen Obmann „in den vorzeitigen Ruhestand“ geschickt.

Der Obmann ist eine Karte, die im Prolog des Stücks offen an einen Dorfbewohner vergeben wird. Die Rolle des Obmann wird von einem Darsteller zusätzlich zu seiner eigentlichen, verdeckten Rolle gespielt. Der Obmann koordiniert und moderiert die morgendliche Vergeltungsaktion gegen die Werwölfe. Bei der Abstimmung um den Platz auf dem Scheiterhaufen zählt seine Stimme doppelt. Er entscheidet auch bei Gleichstand. Er zählt nicht als besonderer Dorfbewohner.



2. Der normale Dorfbewohner

Der Dorfbewohner ist das Rückgrat der Dorfgemeinschaft. Durch harte Arbeit sichert er das Überleben des Dorfes. Die Dorfbewohner sind äußerst beunruhigt wegen der schrecklichen Vorkommnisse und bereit, jeden Verdächtigen auf den Scheiterhaufen zu bringen.

Normale Dorfbewohner haben keine besonderen Fähigkeiten, sie schlafen während der Nacht.



3. Der Werwolf

Der Werwolf war einst ein normaler Dorfbewohner, bis er vom furchtbaren Fluch der Lykanthropie getroffen wurde. Seither streift er des Nachts umher und folgt seinem Instinkt, indem er Dorfbewohner jagt. Tagsüber wirkt er wie ein normaler Dorfbewohner.

Werwölfe erwachen um Mitternacht, wenn der Mond hoch am Himmel steht. Wenn der Erzähler ansagt, dass es Mitternacht wird, öffnen alle Werwölfe die Augen. Lautlos gestikulierend einigen sie sich nun auf ein Opfer für diese Nacht.

Dieser Charakter wird dann am nächsten Morgen vom Erzähler für tot erklärt und seine Rollenkarte wird aufgedeckt.

Hinweis: Werwölfe dürfen sich dabei nicht selbst auswählen. Können sich die Werwölfe nicht einigen, stirbt niemand in dieser Nacht.



4. Die Wahrsagerin (besonderer Dorfbewohner)

Die Wahrsagerin hatte schon immer ein besonderes Auge auf die übrigen Dorfbewohner. Sie blickt den Menschen in die Seelen und keiner kann ihrem durchdringendem Blick widerstehen. Sie bemüht sich, die Werwölfe aufzuspüren.

Die Wahrsagerin tritt vor Mitternacht auf. Sie darf ihre Augen öffnen. Mit lautlosen Gesten gibt sie dem Erzähler an, welchen der schlafenden Dorfbewohner sie heute Nacht in ihrer Kristallkugel beobachten möchte. Der Erzähler geht zu der Person und dreht dessen Karte so um, dass die Wahrsagerin sie erkennen kann. Danach dreht er die Karte wieder zurück und die Wahrsagerin schläft wieder ein.



5. Der Fallensteller (besonderer Dorfbewohner)

Der Fallensteller ist ein verbitterter alter Mann, der am Rande des Dorfes lebt. Er hat die Wolfsspuren als erster entdeckt und ist wild entschlossen, den Untieren den Garaus zu machen. Dabei misstraut er jedem im Dorf und ist auf nächtliche Überfälle bestens vorbereitet.

Der Fallensteller schläft während der Nacht wie alle anderen Dorfbewohner auch. Er hat jedoch Fallen aufgestellt, die zuschnappen, sollte ihm jemand etwas antun wollen. Wird der Fallensteller von den Werwölfen erlegt, darf er am nächsten Morgen ein beliebiges Opfer bestimmen, das ebenfalls in den Zuschauerraum verbannt wird. Wird der Fallensteller vom aufgebracht Mob auf den Scheiterhaufen geworfen, zeigen seine Fallen keine Wirkung.



6. Der Medicus (besonderer Dorfbewohner)

Der Medicus diente früher als Feldscher in der Armee des Königs. Bis vor Kurzem war er froh, dass er dem Grauen des Krieges entkommen war. Doch die nächtlichen Morde lassen alte Wunden wieder aufbrechen. Er versucht mit aller Kraft zu helfen.

Der Medicus erwacht nach Mitternacht, nachdem die Werwölfe ihr Unwesen getrieben haben. Der Erzähler weist lautlos auf das Opfer dieser Nacht, welches sich die Werwölfe ausgesucht haben. Der Medicus hat nun die Möglichkeit, durch eine Geste anzugeben, dass er das Opfer retten will. Dies kann er aber nur einmal im Spiel tun. Falls er selbst betroffen ist, kann er sich auch selbst retten.



7. Der Kuppler (besonderer Dorfbewohner)

Der Kuppler wurde von zwei Familien des Dorfes beauftragt, eine Heirat zu arrangieren. Die beiden jungen Verlobten wollen die geplante Heirat wegen der schrecklichen Ereignisse jedoch vorerst geheim halten. Nach getaner Arbeit will sich der Kuppler im Dorf niederlassen.

Der Kuppler erwacht nur einmal zu Beginn der allerersten Nacht, noch bevor andere Charaktere aufgerufen werden. Er gibt durch Gesten dem Erzähler an, welche beiden Darsteller des Stücks die Verlobten sind. Danach schließt er wieder die Augen. Der Erzähler berührt nun jeden der Verlobten einmal, worauf diese die Augen öffnen, um sich gegenseitig zu erkennen. Das Schicksal der beiden Verlobten ist fortan miteinander verbunden. Stirbt einer der beiden, so bricht dem anderen das Herz und er stirbt ebenfalls. Der Kuppler gilt nach diesem Vorgang fortan als normaler Dorfbewohner.

Anmerkung: Sind die Verlobten Mensch und Werwolf, können sie nur gewinnen, wenn sie als einzige Bewohner im Dorf übrig bleiben.



8. Der Totengräber (besonderer Dorfbewohner)

Der Totengräber ist ein skurriler, stummer alter Mann, der neben dem Friedhof lebt. Man sagt ihm nach, dass er früher ein wohlhabender Mann war, der in Ungnade fiel, doch Genaueres weiß niemand außer ihm selbst. Er schaut sich jeden Toten stets genau an.

Der Totengräber schläft während der Nacht wie alle anderen normalen Dorfbewohner auch. Wird am Morgen ein Opfer der Werwölfe verkündet, kann sich der Totengräber vor dem Aufdecken der Karte des Opfers offenbaren. Das Opfer kann dann in einem letzten Akt der Willenskraft auf einen anderen Darsteller zeigen (ohne zu sprechen), bevor es tot zusammenbricht. Es kommt an diesem Tag zu keiner Verfolgung durch den Mob, aber der angezeigte Charakter wird sofort direkt und ohne Diskussion auf den Scheiterhaufen geworfen. Der Totengräber behält diese Fähigkeit so lange, bis er nicht mehr am Leben ist.



9. Der Prediger (besonderer Dorfbewohner)

Der Prediger ist ein weit gereister Diener der Kirche, der von den widernatürlichen Geschehnissen im Dorf besonders entsetzt ist. Er ist mit wahren Feuereifer dabei, die Schuldigen auf den Scheiterhaufen zu werfen. Und wehe der Mob gerät außer Kontrolle.

Der Prediger schläft während der Nacht wie alle anderen normalen Dorfbewohner auch. Sollte der Prediger auf den Scheiterhaufen gebracht

werden, offenbart sich er sich sofort und wird fortan im Namen der Kirche die Jagd auf die Werwölfe anführen. Er nimmt den Titel des Obmanns an sich und hat ab jetzt bei jeder morgendlichen Abstimmung 3 Stimmen. Am Morgen seiner Offenbarung wird nach seiner Machtübernahme noch einmal neu darüber abgestimmt, wer verbrannt werden soll.



10. Der Meuchelmörder (besonderer Dorfbewohner)

Der Meuchelmörder war eigentlich nur auf der Flucht, als er sich hier niederließ. Nachdem er früher von der Stadtwache verfolgt wurde, hat er nun das unangenehme Gefühl, dass er von etwas anderem gejagt wird. Also hat er sein Messer stets griffbereit liegen.

Der Meuchelmörder erwacht vor Mitternacht. Einmal im Spiel kann er zu diesem Zeitpunkt einen anderen Darsteller ermorden. Dieser wird dann morgens als erdolcht vom Erzähler aufgedeckt und scheidet aus dem Drama aus. Unabhängig davon schlagen die Werwölfe um Mitternacht zu. Die allmorgentliche Verbrennung findet wie üblich statt. Hat er ein Opfer erdolcht, erwacht der Meuchelmörder ab jetzt nicht mehr während der Nacht und zählt als normaler Dorfbewohner.

Hinweis: Attackieren die Werwölfe das Opfer des Meuchelmörders, so wird am nächsten Morgen trotzdem nur ein erdolchtes Opfer gemeldet.



11. Jeremias (besonderer Dorfbewohner)

Jeremias ist ein großer grobschlächtiger Kerl mit dem Verstand eines Kindes. Er lebt seit er denken kann in dem abgelegenen Dorf und auch wenn er äußerst gutmütig ist, so glüht doch manchmal ein gefährliches Feuer in seinen Augen.

Jeremias schützt sich durch sein kindliches Gemüt vor den Schrecken der Werwölfe. Sollte Jeremias von den Werwölfen als Opfer auserkoren werden, so wird seine Karte sofort aufgedeckt und die Wölfe fliehen verstört in die Nacht. Noch in der Nacht berührt der Erzähler Jeremias und dieser erwacht. Jeremias kann nun auf 2 Spieler zeigen, der Erzähler zeigt ihm dann deren Rollenkarten. Jeremias gilt nicht als tot und muss die Bühne nicht verlassen. Sein Narrenglück wird ihn jedoch kein zweites Mal retten. Ab diesem Zeitpunkt gilt er als normaler Dorfbewohner.

Hinweis: Jeremias darf am Morgen offen Anklage gegen einen Werwolf erheben, wenn er ihn durch das Aufdecken seiner Rollenkarte entdeckt hat. Immerhin war er letzte Nacht ja Zeuge des Geschehens. Er kann aber auch irgendjemanden beschuldigen, immerhin ist er ja ein bisschen schwachsinnig.

EPILOG

Variante: Jagd auf die Wölfe (ab 15 Spielern)

Für diese Spielvariante werden die Wahrsagerin und der Fallensteller benötigt. Ihre Fähigkeiten unterliegen einer kleinen Änderung. Wahrsagerin und Fallensteller erwachen gleichzeitig im I. Akt. Die Wahrsagerin hat nun die Wahl, entweder einen Darsteller in ihrer Kristallkugel zu betrachten oder den Fallensteller auf ein Ziel anzusetzen. Wahrsagerin und Fallensteller können sich durch lautlose Gesten verständigen. Der Fallensteller darf jedoch keinen Einspruch gegen die endgültige Entscheidung der Wahrsagerin erheben. Ist das Opfer der beiden kein Werwolf, landet der Fallensteller am nächsten Morgen automatisch auf dem Scheiterhaufen

und die Wahrsagerin mit ihm. Es gibt in dieser Runde keine Abstimmung. Sobald Wahrsagerin oder Fallensteller getötet wurde, kann die Wolfsjagd der beiden nicht mehr durchgeführt werden.

Variante: Die heilige Inquisition (ab 15 Spielern)

Für diese Spielvariante werden der Prediger und der Meuchelmörder benötigt. Ihre Fähigkeiten unterliegen einer kleinen Änderung. Prediger und Meuchelmörder erwachen gleichzeitig am Ende des I. Aktes. Sie einigen sich mit lautlosen Gesten auf ein Opfer, das der Meuchelmörder im Namen Gottes richtet. Können sie sich nicht einigen, gibt es in dieser Runde kein Opfer. Hat die heilige Inquisition insgesamt 3 harmlose Dorfbewohner ermordet, trifft sie die Strafe Gottes und die Dorfbewohner verlieren das Spiel.

Der Meuchelmörder verliert bei dieser Variante seine reguläre Fähigkeit. Der Prediger hingegen behält seine bei. Sobald Meuchelmörder oder Prediger getötet wurde, kann die Inquisition nicht mehr agieren.

Variante: Der gebrochene Fluch (ab 20 Spielern)

In dieser Variante gibt es 5 Werwölfe und das Spiel verläuft grundsätzlich anders. Die Wahrsagerin und der Medicus versuchen, die Werwölfe von der Lykantie zu kurieren. Wahrsagerin und Medicus erwachen gleichzeitig im I. Akt. Sie einigen sich mit lautlosen Gesten auf einen Darsteller, dessen Karte sie ansehen. Ist es ein Werwolf, wird er automatisch geheilt. Der Erzähler berührt den entsprechenden Darsteller, um ihm das mitzuteilen. Ein geheilter Werwolf hat alle Fähigkeiten eines normalen Dorfbewohners, aber behält die Siegbedingungen der Werwölfe. Er wacht um Mitternacht nicht auf, ist aber trotzdem auf Seiten der Werwölfe und

sollte daher von diesen nicht gefressen werden. Wahrsagerin und Medicus gewinnen das Spiel zusammen mit den Werwölfen, sobald mindestens 3 Werwölfe geheilt wurden. Der Erzähler zeigt beim ersten Erwachen der Werwölfe stumm auf Wahrsagerin und Medicus, damit die Werwölfe wissen, wen sie nicht fressen sollten.

Stirbt die Wahrsagerin oder der Medicus auf dem Scheiterhaufen, kann der oder die Überlebende die Heilung auch allein durchführen. Sterben beide, müssen die Werwölfe auf herkömmliche Art das Spiel gewinnen. Bereits geheilte Werwölfe sind dabei noch immer auf ihrer Seite und müssen nicht getötet werden. Geheilte Werwölfe wachen auch dann um Mitternacht nicht auf; ihr einziger Beitrag bleibt ihr Stimmrecht, wenn es um den Scheiterhaufen geht.

Im IV. Akt kommt es immer zu zwei Abstimmungen. Die erste Abstimmung betrifft einen Charakter der enttarnt wird und dessen Karte permanent aufgedeckt wird. Die zweite Abstimmung verläuft wie in den Standardregeln beschrieben und endet mit der Verbrennung eines Charakters (z.B. eines eben enttarnten Werwolfs).

Die Dorfbewohner gewinnen, wenn mindestens 3 Werwölfe, egal ob geheilt oder noch immer infiziert, tot sind.

Variante: Der Wolf im Schafspelz (für 8 Spieler)

Zu Beginn werden zwei Stapel gebildet. In den ersten Stapel kommen ein Werwolf, die Wahrsagerin, 5 normale Dorfbewohner und entweder der Medicus oder Jeremias (wird zufällig und verdeckt ausgewählt). In den zweiten Stapel kommen ein Werwolf, 6 normale Dorfbewohner und die besondere Dorfbewohnerkarte, die bei der vorherigen Auswahl übrig geblieben ist (also Medicus oder Jeremias).

Vor Spielbeginn teilt der Erzähler jedem Darsteller von jedem Stapel je eine Karte aus. Die Darsteller dürfen sich aber nur die erste Karte ansehen. Die zweite bleibt verdeckt vor ihnen liegen und ist ihren Besitzern selbst unbekannt. Es sollte sich also nun genau ein Werwolf im Dorf befinden. Aber in den meisten Fällen hat auch ein zweiter Darsteller eine Werwolfkarte, von der er jedoch noch nichts weiß.

Bei Anbruch des zweiten Morgens, vor der Abstimmung, dürfen die Darsteller ihre zweite Karte anschauen. In den meisten Fällen ist bei einem zweiten Dorfbewohner die Werwolfkrankheit nun ausgebrochen. Sobald ein Darsteller mindestens eine Werwolfkarte besitzt (und von dieser auch weiß), zählt er als Werwolf und erwacht um Mitternacht. Eventuelle Sonderfertigkeiten seiner anderen Karte kann er jedoch immer noch einsetzen.

TIPPS FÜR DEN ERZÄHLER

- o Denke daran, dass du der Regisseur des Dramas bist. Von deiner Phantasie hängt ein Großteil der Stimmung der Aufführung ab. Sprich also mit lauter, theatralischer Stimme und animiere die Darsteller dazu, sich eifrig in die Diskussionen einzubringen.
- o Mische bei den ersten Aufführungen nur die Wahrsagerin in den Rollenstapel. Wenn du und deine Darsteller etwas Erfahrung gesammelt habt und mit dem Stück bereits vertraut seid, könnt ihr langsam die anderen Rollen hinzufügen.
- o Wenn die Wahrsagerin in ihre Kristallkugel blickt, nimm die Karten von mehreren Darstellern auf, aber zeige ihr nur die eine Karte, die sie sehen

wollte. Auf diese Weise wissen die übrigen Darsteller nicht genau, wen die Wahrsagerin in der Kristallkugel beobachtet hat.

o Wenn du deine Regieanweisungen gibst, versuche, nicht in eine bestimmte Richtung zu sprechen. Ansonsten könntest du deinen Darstellern unabsichtlich Hinweise darauf geben, wo ein bestimmter Charakter sitzt.

TIPPS FÜR DIE DARSTELLER

Werwolf: Versuche, so schnell wie möglich die besonderen Dorfbewohner zu identifizieren und auszuschalten. Verbünde dich dabei nicht zu offensichtlich mit den anderen Werwölfen und handle im Zweifelsfall auch einmal gegen sie, um den Verdacht von dir abzulenken.

Normaler Dorfbewohner: Achte während du schläfst besonders auf verdächtige Geräusche oder Bewegungen neben dir. Beobachte die übrigen Darsteller während der Diskussion am Morgen sehr aufmerksam und versuche zu erkennen, wer sich auffällig verhält oder in Widersprüche verstrickt.

Wahrsagerin: Sieh dir früh den Obmann in der Kristallkugel an. Da seine Stimme doppelt zählt, ist er als Werwolf besonders gefährlich. Wenn du einen Werwolf enttarnt hast, solltest du dies den anderen Darstellern unbedingt mitteilen. Versuche aber eine andere Begründung für deinen Verdacht zu finden als deine Hellseherei, da du sonst zur sicheren Beute der Werwölfe in der folgenden Nacht wirst.

Fallensteller: Wenn du kurz davor stehst, auf den Scheiterhaufen geworfen zu werden, gib deine Identität preis. Die Karte darf natürlich nicht aufgedeckt werden.

Medicus: Hebe deine Fähigkeit so lange wie möglich auf. Versuche entweder dich selbst zu retten oder einen Darsteller, von dem du dir sicher bist, dass er einen besonderen Dorfbewohner spielt.

Totengräber: Setze deine Fähigkeit möglichst früh ein, solange dein Charakter noch am Leben ist. Mit etwas Glück ist ein Medicus anwesend, der sich daraufhin sicher sein kann, dass du ein besonderer Dorfbewohner bist und dir daher vielleicht einmal das Leben rettet.

Prediger: Du musst auf dem Scheiterhaufen landen, damit du deine besondere Fähigkeit einsetzen kannst. Verhalte dich also möglichst auffällig und nervös. Versuche, wie ein Werwolf zu wirken.

Jeremias: Deine Fähigkeit ist sehr mächtig, aber an einen Werwolfangriff gekoppelt. Versuche, die Werwölfe zu provozieren, bis sie dich fressen wollen. Ansonsten verhalte dich unauffällig, damit du auf keinen Fall auf dem Scheiterhaufen landest.

Obmann: Versuche als Werwolf, selbst Obmann zu werden, aber verhalte dich dabei nicht zu auffällig. Du kannst davon ausgehen, dass die Wahrsagerin dich als Obmann früher oder später in ihrer Kristallkugel betrachten wird.



CREDITS

Illustration: Marina Fahrenbach

Nach einer Spielidee von: Dimitri Davidoff

Texte und Design: Heiko Eller

Entwicklung: Heiko Eller, Carsten Pohl, Susanne Düwel und Oliver Erhardt

Unter Mitarbeit von: Harald Bilz und Petra Becker

Information und Support:

www.heidelbaer.de

info@heidelberger-spieleverlag.de

