

WERWÖLFE



VAMPIR DÄMMERUNG

Biss zur Finsternis!

Spielleiterbogen

Ravensburger

Als Spielleiter rufst du in der Dämmerung und Nacht nacheinander die aufwachenden Rollen auf. Außerdem kannst du die Diskussion moderieren und rufst zur Abstimmung auf. Spielt ihr mit der App, braucht ihr keinen Spielleiter.

Achtung! Auch als Spielleiter spielst du mit: Du hast eine Rolle, führst eventuell eine Dämmerungs- oder Nachtaktion durch und diskutierst am Tag mit. Deswegen ist es wichtig, dass du nicht siehst, wann deine Mitspieler ihre Augen öffnen. Erinnerung sie daran, ihre Augen erst zu öffnen, wenn du ihren Rollentext ganz vorgelesen hast.

Lies in der vorgegebenen Reihenfolge einzeln vor, wer aufwacht und welche Aktion durchgeführt werden darf. Schließe dann deine Augen und warte ca. 5 Sekunden, damit der Spieler seine Aktion durchführen kann. Natürlich musst du nur Rollen vorlesen, die auch im Spiel sind.

Tipp: Mit den Rollenmarkern kannst du dir gut merken, welche Rollen du schon aufgerufen hast: Drehe den Marker auf die hellere Rückseite, sobald du den Text der Rolle vorgelesen hast. Die Marker zeigen dir auch die Reihenfolge, nach denen die Rollen abgehandelt werden.

Ansagen des Spielleiters

Lies nun nacheinander die „**Texte**“ vor. Ist eine Rolle nicht im Spiel, überspringst du sie einfach. Immer wenn du eine Rolle aufgerufen hast, schließt du deine Augen und wartest ca. 5 Sekunden. Dann kannst du deine Augen wieder öffnen und den nächsten Text vorlesen.

Wie du „Vampirdämmerung“ mit „Vollmondnacht“ und „MorgenGrauen“ kombinieren kannst, findest du auf S. 7 dieses Spielleiterbogens und auf S. 18 der Anleitung.

Dämmerung

„Schließt nun alle eure Augen.“



(-8) Nachahmer

„Nachahmer, wach auf und schau dir eine Karte aus der Mitte an. Du nimmst nun diese Rolle an. Wenn die Rolle aufgerufen wird, wach auf und führe ihre Aktion durch.“

Warte 5 Sekunden.

„Nachahmer, schließ deine Augen.“



(-6) Vampire

„Vampire, wacht auf und seht euch nach anderen Vampiren um. Tauscht die Vampirmarke mit der Marke eines Spielers aus, der kein Vampir ist.“

Warte 5 Sekunden.

„Vampire, schließt eure Augen.“

Falls **Renfield** im Spiel ist, dann lies stattdessen den folgenden Text vor:

„Vampire, deutet auf den Spieler, der die Vampirmarke hat und schließt eure Augen.“



(-6B) Der Graf

„Graf, wach auf und tausche die Panikmarke mit der Marke eines Spielers aus, der kein Vampir ist.“

Warte 5 Sekunden.

„Graf, schließ deine Augen.“





(-6C) Renfield

„Renfield, wach auf und schau dich nach den Vampiren um. Tausche dann deine Marke mit der Fledermausmarke aus.“

Warte 5 Sekunden.

**„Renfield, schließ deine Augen.
Vampire, senkt eure Arme wieder.“**



(-5) Infizierte

„Infizierte, wach auf. Tausche die Seuchenmarke mit der Marke eines Spielers neben dir aus.“

Warte 5 Sekunden.

„Infizierte, schließ deine Augen.“



(-4) Venus

„Venus, wach auf. Du darfst die Marken von zwei Spielern mit den Liebesmarken austauschen.“

Warte 5 Sekunden.

„Venus, schließ deine Augen.“



(-3) Anstifterin

„Anstifterin, wach auf. Du darfst die Marke eines Spielers mit der Verrätermarke austauschen.“

Warte 5 Sekunden.

„Anstifterin, schließ deine Augen.“



(-2) Priester

„Priester, wach auf und tausche deine Marke mit einer Gewissheitsmarke aus. Du darfst die Marke eines Mitspielers ebenfalls mit einer Gewissheitsmarke austauschen.“

Warte 10 Sekunden.

„Priester, schließ deine Augen.“



(-1) Meuchler

„Meuchler, wach auf. Tausche die Marke eines Spielers mit der Kopfgeldmarke aus.“

Warte 5 Sekunden.

„Meuchler, schließ deine Augen.“

Falls die **Nachwuchs-Meuchlerin** im Spiel ist, dann lies stattdessen direkt ihren Text vor:



(-1B) Nachwuchs-Meuchlerin

„Nachwuchs-Meuchlerin, wach auf und schau dich nach dem Meuchler um. Es gibt keinen Meuchler? Dann tausche die Marke eines Spielers mit der Kopfgeldmarke aus.“

Warte 5 Sekunden.

„Nachwuchs-Meuchlerin und Meuchler, schließt beide eure Augen.“

Nacht

„Wacht alle auf und seht euch geheim eure Marke an.“

Warte 5 Sekunden.

„Schließt nun alle eure Augen.“

Falls **Venus** im Spiel ist:

„Wenn du verliebt bist, wach auf und schau dich nach deinem Partner um.“



Warte 5 Sekunden.

„Verliebte, schließ eure Augen.“



(4B) Das Ding

„Ding, wach auf. Du darfst die Schulter eines Spielers neben dir antippen.“

Warte 5 Sekunden.

„Ding, schließ deine Augen.“



(5D) Spurenleser

„Spurenleser, wach auf. Du darfst die Karte eines Spielers und die Marke eines anderen Spielers ansehen.“

Warte 5 Sekunden.

„Spurenleser, schließ deine Augen.“



(6C) Taschendieb

„Taschendieb, wach auf. Du darfst deine Marke mit der eines Mitspielers vertauschen und dann deine neue Marke ansehen.“

Warte 5 Sekunden.

„Taschendieb, schließ deine Augen.“



(7D) Kobold

„Kobold, wach auf. Du darfst die Marken oder die Karten von zwei beliebigen Spielern vertauschen.“

Warte 10 Sekunden.

„Kobold, schließ deine Augen.“

Tagphase

„Wacht nun alle auf und öffnet eure Augen.“

Jetzt ist ca. 5 Minuten Zeit für Diskussionen. (In den ersten Partien und bei großen Gruppen solltest du ein bisschen mehr Zeit lassen. Bei erfahrenen oder kleinen Gruppen kannst du auch schon nach 3 Minuten abbrechen.)

Nach etwa 5 Minuten ruft der Spielleiter dann zur Abstimmung auf. (Falls sich alle Spieler sicher sind, könnt ihr auch früher abstimmen.)

„Auf 3 zeigen jetzt alle auf einen Mitspieler. 1, 2, 3!“

Nun müsst ihr nur noch herausfinden, wer gewonnen hat!

Noch mehr Spielvergnügen

Für noch mehr Abwechslung könnt ihr die Rollen aus „Werwölfe Vollmondnacht“ und „Werwölfe MorgenGrauen“ hinzunehmen*. Legt dafür alle nötigen Spielleiterbögen bereit oder nutzt die Spielleiter-App. Die Aufwachsreihenfolge aller Rollen ist dann die folgende:

-8: Nachahmer, **-6:** Vampire, **-6B:** Der Graf, **-6C:** Renfield,
-5: Infizierte, **-4:** Venus, **-3:** Anstifterin, **-2:** Priester, **-1:** Meuchler,
-1B: Nachwuchs-Meuchlerin, **Alle:** Marken Ansehen, **0:** Wache,
2: Werwölfe, **2B:** Alphawolf, **2C:** Sehender Wolf, **3:** Günstling,
4: Freimaurer, **4B:** Das Ding, **5:** Seherin, **5B:** Junger Seher,
5C: Geisterjäger, **5D:** Spurenleser, **6:** Räuber, **6B:** Hexe,
6C: Taschendieb, **7:** Unruhestifterin, **7B:** Dorftrottel, **7C:** Wahrsagerin,
7D: Kobold, **8:** Betrunkener, **9:** Schlaflose, **10:** Aufklärer, **11:** Kurator

*Ausnahme: Die Doppelgängerin (aus „Vollmondnacht“) ist nicht mit „Werwölfe Vampirdämmerung“ kombinierbar.

Der Wer-hat-gewonnen-Check

Ihr seid euch nicht sicher, wer denn nun gewonnen hat?
Dann beantwortet einfach diese Fragen!

Anderer Spieler
mit **LIEBESMARKE**
stirbt ebenfalls!

JA

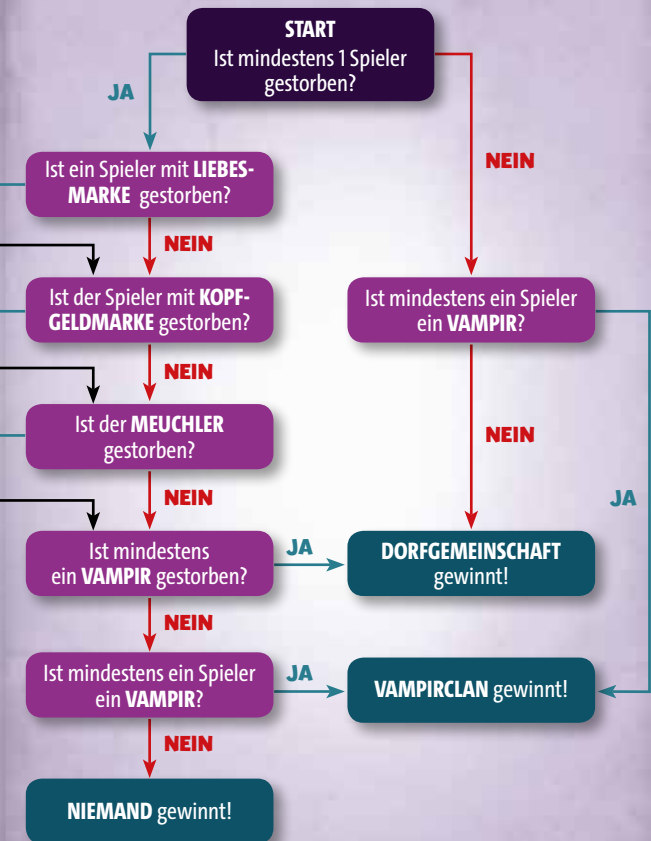
MEUCHLER gewinnt!
Zusätzlich gewinnt noch...

JA

NACHWUCHS-MEUCHLERIN
gewinnt!
Zusätzlich gewinnt noch...

JA







Denkt an die folgenden Symbolmarken und Rollen:

Vampirmarke: Wer die Vampirmarke hat, gilt als Vampir und gewinnt bzw. verliert gemeinsam mit dem Vampirclan.



Seuchenmarke: Wer auf den Spieler mit Seuchenmarke zeigt, kann nicht gewinnen. Selbst dann nicht, wenn seine Partei gewinnt.



Verrätermarke: Wer die Verrätermarke hat, gewinnt nur dann, wenn ein Mitglied seiner eigenen Partei stirbt.



Renfield: Er gewinnt gemeinsam mit dem Vampirclan, gilt jedoch selbst **nicht** als Vampir! („Ist mindestens ein Vampir gestorben?“ beantwortet er also mit „Nein“, falls nur er gestorben ist.)

Gibt es keine Vampire? Dann gehört er der Dorfgemeinschaft an und gewinnt mit diesen.



Der Meister: Zeigt ein Vampir auf ihn, dann kann der Meister nicht sterben. Erhält er die meisten Stimmen, stirbt stattdessen der Spieler mit den zweitmeisten Stimmen.



Nachwuchs-Meuchlerin: Ist kein Spieler Meuchler, dann gewinnt sie, wenn der Spieler mit Kopfgeldmarke stirbt.



Nachahmer: Er beantwortet alle Fragen so, wie die Rolle, die er sich angesehen hatte.