



**Spielleiter-  
bogen**

**WERWÖLFE**

**EPIC BATTLE**

**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: sieh deine Augen erst zu, 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 mit allen drei Parteien (Dorfbewohner, Werwölfe und Vampire) spielen kannst, findest du auf S. 23 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 Vampire ist.“

Warte 5 Sekunden.

„Vampire, schließt eure Augen.“



### **(-6B) Der Graf**

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

Warte 5 Sekunden.

„Graf, schließ deine Augen.“



### **(-6C) Renfield**

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

Warte 5 Sekunden.

„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.“**

## **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, schließt eure Augen.“**



## **(2) Werwölfe**

„Werwölfe, wacht auf und seht euch nach anderen Werwölfen um. Du bist alleine, Werwolf? Dann darfst du dir eine Karte aus der Mitte anschauen.“

Warte 5 Sekunden.

„Werwölfe, schließt eure Augen.“



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

„Alle Werwölfe außer dem Traumwolf, wacht auf und seht euch nach anderen Werwölfen um. Traumwolf, heb deinen Daumen.“

Warte 5 Sekunden.

„Traumwolf, senk deinen Daumen wieder.“

„Du bist alleine, Werwolf? Dann darfst du dir eine Karte aus der Mitte anschauen.“

Warte 5 Sekunden.

„Werwölfe, schließt eure Augen.“



## **(2B) Alphawolf**

„Alphawolf, wach auf und vertausche die Werwolfkarte aus der Mitte mit der Karte eines Mitspielers, der kein Werwolf ist.“

Warte 5 Sekunden.

„Alphawolf, schließ deine Augen.“



## **(2C) Sehender Wolf**

„Sehender Wolf, wach auf. Du darfst dir die Karte eines Mitspielers ansehen.“

Warte 5 Sekunden.

„Sehender Wolf, schließ deine Augen.“



## **(4) Freimaurer**

„Freimaurer, wacht auf und seht euch nach dem anderen Freimaurer um.“

Warte 5 Sekunden.

„Freimaurer, schließt eure Augen.“



### **(4B) Das Ding**

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

Warte 5 Sekunden.

**„Ding, schließ deine Augen.“**



### **(5) Seherin**

**„Seherin, wach auf. Du darfst dir entweder die Karte eines Mitspielers oder zwei Karten aus der Mitte ansehen.“**

Warte 5 Sekunden.

**„Seherin, schließ deine Augen.“**



### **(5C) Geisterjäger**

**„Geisterjäger, wach auf. Du darfst dir bis zu zwei Karten deiner Mitspieler ansehen. Wenn du einen Werwolf, einen Vampir oder den Gerber aufdeckst, darfst du keine weitere Karte mehr ansehen und wirst sofort selbst zu einem Werwolf, Vampir oder Gerber.“**

Warte 5 Sekunden.

**„Geisterjäger, 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.“**



### **(6) Räuber**

**„Räuber, wach auf. Du darfst deine Karte mit der eines Mitspielers vertauschen. Schau dir deine neue Karte danach an.“**

Warte 5 Sekunden.

**„Räuber, schließ deine Augen.“**



### **(6B) Hexe**

**„Hexe, wach auf. Du darfst dir eine Karte aus der Mitte ansehen. Wenn du das tust, musst du diese Karte mit der Karte eines Spielers vertauschen.“**

Warte 5 Sekunden.

**„Hexe, schließ deine Augen.“**



### **(7C) Wahrsagerin**

**„Wahrsagerin, wach auf. Alle, die bereits eine Karte oder eine Marke verschoben oder angesehen haben, heben jetzt ihre Daumen.“**

Warte 5 Sekunden.

**„Wahrsagerin, schließ deine Augen. Alle senken nun wieder ihre Daumen.“**



### **(7D) Kobold**

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

Warte 10 Sekunden.

**„Kobold, schließ deine Augen.“**



### **(9) Schlaflose**

**„Schlaflose, wach auf und schau dir deine Karte an.“**

Warte 5 Sekunden.

**„Schlaflose, schließ deine Augen.“**



### **(10) Aufklärer**

**„Aufklärer, wach auf. Du darfst die Karte eines Mitspielers aufdecken. Wenn du einen Werwolf, einen Vampir, den Gerber oder den Meuchler aufdeckst, verdeckst du die Karte anschließend wieder.“**

Warte 5 Sekunden.

**„Aufklärer, schließ deine Augen.“**



### **(11) Kurator**

**„Kurator, wach auf. Du darfst ein Artefakt verdeckt auf die Karte eines Mitspielers legen.“**

Warte 5 Sekunden.

**„Kurator, schließ deine Augen.“**

## Tag ☀

„Wacht nun alle auf und öffnet eure Augen.“

Jetzt ist ca. 5 Minuten Zeit für Diskussionen. (In den ersten Partien und bei großen Gruppen schon nach 3 Minuten abbrechen.)

Nach etwa 5 Minuten ruft der Spielleiter dann zur Abstimmung auf. (Falls sich alle Spieler sicher sind, kann es auch früher gehen.)

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

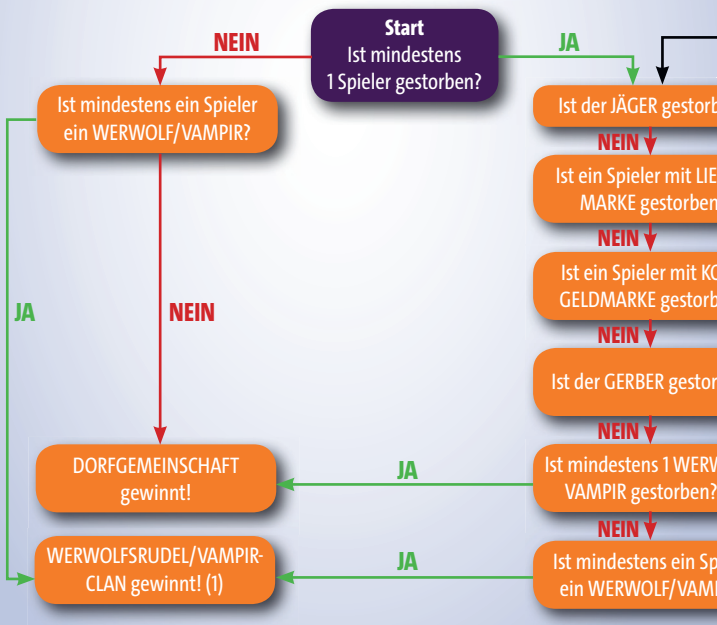
Nun müsst ihr nur noch herausfinden, wer gewonnen hat!

## Der Wer-hat-gewonnen-Check: Klassisches Spiel

(Dorfbewohner vs. Werwölfe ODER Dorfbewohner vs. Vampire)

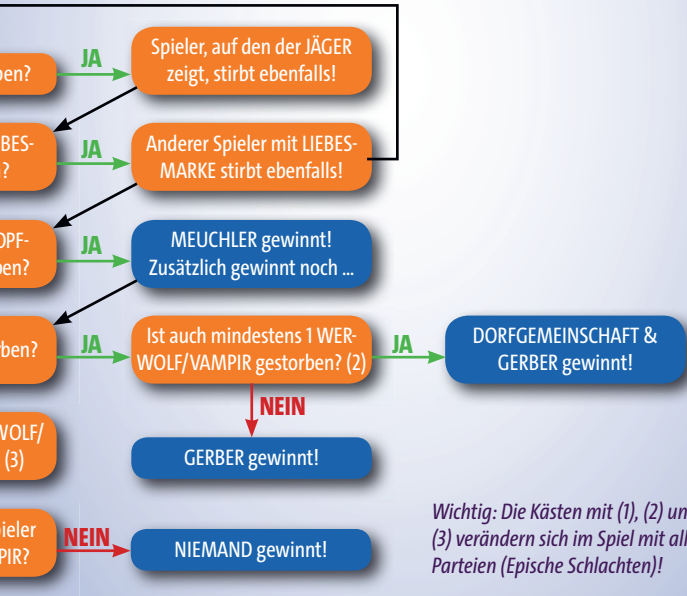
Ihr seid euch nicht sicher, wer denn nun gewonnen hat?

Dann beantwortet einfach diese Fragen:





...lassst du ein bisschen mehr Zeit lassen. Bei erfahrenen oder kleinen Gruppen kannst du auch  
...her sind, könnt ihr auch früher abstimmen.)



*Wichtig: Die Kästen mit (1), (2) und (3) verändern sich im Spiel mit allen 3 Parteien (Epische Schlachten)!*

## Der Wer-hat-gewonnen-Check: Epische Schlachten

### (Dorfbewohner vs. Werwölfe vs. Vampire)

- Falls alle Rollenkarten einer Monster-Partei (Werwölfe oder Vampire) in der Mitte liegen, gelten die gewohnten Siegbedingungen (das vorherige Schema bleibt unverändert).
- Falls alle Rollenkarten der Dorfgemeinschaft in der Mitte liegen, gewinnen die Werwölfe, wenn ein Vampir stirbt und umgekehrt. Niemand gewinnt jedoch, wenn sowohl 1 Werwolf als auch 1 Vampir gestorben sind, oder wenn niemand gestorben ist.
- Ansonsten sterben 2 Rollen (meiste & zweitmeiste Stimmen).  
Um zu gewinnen, muss jede Partei **zwei** Siegbedingungen erfüllen:
  1. **Werwolfsrudel**: Mindestens 1 Vampir muss sterben **und** kein Werwolf darf sterben.
  2. **Vampirclan**: Mindestens 1 Werwolf muss sterben **und** kein Vampir darf sterben.
  3. **Dorfgemeinschaft**: Mindestens 1 Werwolf muss sterben **und** mindestens 1 Vampir muss sterben.

Macht den Wer-hat-gewonnen-Check für das **klassische Spiel**, beachtet jedoch folgende Anpassungen:

(1) **NIEMAND** gewinnt!

(2) **GERBER** gewinnt + beantwortet die untenstehenden Fragen (3), um zu überprüfen, ob auch noch eine andere Partei gewinnt.

