

WERWÖLFE



MORGENGRAUEN

Neue Rollen. Neue Wölfe.
Neue Entscheidungen.

Für 3–10 Spieler ab 10 Jahren

Autoren: Ted Alspach und Akihisa Okui
Illustration: Gus Batts • Design: DE Ravensburger,
Gisela Köster (Spielanleitung)
Redaktion: Annette Ulmer

Ravensburger

Liebe Spielerinnen und Spieler,
„Werwölfe MorgenGrauen“ kann entweder alleine oder in Kombination mit Rollen aus „Werwölfe Vollmondnacht“ gespielt werden.
Falls ihr schon „Werwölfe Vollmondnacht“ kennt, müsst ihr nicht die ganze Anleitung lesen, sondern nur die Textstellen in den blauen Kästen und die Erklärung der neuen Rollen.
Damit ihr beide Spiele gut kombinieren könnt, findet ihr in dieser Anleitung auch Regelerklärungen zu den Rollen aus „Vollmondnacht“.

Das Spiel

Nach einer langen Vollmondnacht graut der Morgen über dem kleinen Dorf, doch er bringt nichts Gutes. Die Werwölfe sind zurück und sie sind bissiger als je zuvor. Der mächtige Alphawolf, der schlaue Sehende Wolf und der verschlafene Traumwolf haben sich unter die Dorfbewohner gemischt. Werden diese rechtzeitig herausfinden, wer die Verräter sind, bevor die Zeit abläuft?

In „Werwölfe MorgenGrauen“ schlüpft jeder von euch in eine zufällige Rolle: Es gibt Dorfbewohner und Werwölfe mit verschiedenen Spezialfähigkeiten. Ihr gewinnt, wenn ihr herausfindet, wer die Werwölfe sind und die richtigen Spieler benennt – außer du selbst bist ein Werwolf. Dann gilt es, möglichst raffiniert zu täuschen und den Verdacht auf andere zu lenken!

Inhalt

- 16 Rollenkarten & runde Rollenmarker (Alphawolf, Aufklärer, Dorftrottel, Dorfbewohner (2x), Geisterjäger, Hexe, Junger Seher, Kurator, Leibwächter, Prinz, Sehender Wolf, Traumwolf, Wache, Werwolf, Wahrsagerin)
- 2 Schilde
- 6 Artefakte (Klaue des Werwolfs, Brandzeichen des Dorfbewohners, Knüppel des Gerbers, Nebel des Nichts, Maske des Schweigens, Mantel der Schande)

16 Rollenkarten & Rollenmarker

2 Schilde



6 Artefakte



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel:

Löst alle Rollenkarten und Rollenmarker vorsichtig aus der Stanztafel.

Tipp: Falls ihr ein Smartphone habt, ladet die kostenlose App „Werwölfe Vollmondnacht“ von Ravensburger herunter. Diese übernimmt die Rolle des Spielleiters (egal ob ihr nur mit Rollen aus „MorgenGrauen“ spielt oder Rollen aus „Vollmondnacht“ und „MorgenGrauen“ kombiniert.) Ihr könnt euch dann alle voll aufs Spielen konzentrieren. Natürlich könnt ihr aber auch ohne App spielen.

Vor jedem Spiel:

Wählt aus, mit welchen Rollenkarten ihr spielen wollt. Es müssen immer 3 Rollenkarten mehr im Spiel sein als Spieler mitspielen. Ihr könnt die Rollen beliebig auswählen oder eines der empfohlenen Szenarien spielen. Die unterschiedlichen Szenarien findet ihr ab **Seite 18** dieser Anleitung.

Tipp: Spielt in der ersten Runde am besten das Szenario „Das Grauen erwacht“ mit 3–6 Spielern, auch wenn ihr mehr als 6 Spieler seid. Dann müsst ihr nicht so viele Rollen auf einmal lernen. Da eine Runde nur sehr kurz ist, muss niemand lange zuschauen.

Legt dann für jede ausgewählte Rollenkarte den zugehörigen Rollenmarker offen in die Tischmitte. Mit den Rollenmarkern könnt ihr euch merken, welche Rollen im Spiel sind.

Mischt die ausgewählten Rollenkarten. Jeder Spieler erhält verdeckt 1 Rollenkarte. Die übrigen 3 Rollenkarten werden verdeckt nebeneinander in die Mitte gelegt. Achtet darauf, dass niemand die Vorderseite der Karten sieht.



Falls ihr mit dem Kurator spielt, müsst ihr die 6 Artefakte mischen und verdeckt bereitlegen. Spielt ihr mit dem Alphawolf, müsst ihr eine zusätzliche Werwolfkarte neben den 3 Karten in der Mitte bereitlegen. Wenn ihr mit der Wache spielt, müsst ihr einen Schild bereitlegen.

Nun schaut sich jeder Spieler geheim seine Karte an und erfährt damit seine Rolle. Dann legt jeder die Karte wieder verdeckt vor sich ab. Die Karten müssen für alle Mitspieler gut erreichbar sein. Bestimmt nun einen Spielleiter oder startet die App.

Nicht vergessen: Der Spielleiter ist selbst auch Mitspieler und hat ebenfalls eine zufällige Rolle!

Lieber Spielleiter,

im separaten Spielleiterbogen findest du alles, was du wissen musst, um durchs Spiel zu führen. Folgende Aufgaben hast du:

1. In der Nacht rufst du die Rollen auf.
2. Am Tag kannst du die Diskussion moderieren.
3. Am Ende des Tages rufst du zur Abstimmung auf.

Spielverlauf

Es gibt 2 Parteien im Dorf: Das **Werwolfsrudel** und die **Dorfgemeinschaft**. Am Ende gewinnt eine der Parteien.

Ein Spiel dauert immer eine Nacht und einen Tag. Am Ende des Tages stimmen alle darüber ab, wer ein Werwolf sein könnte.

Die Rolle des Spielers mit den meisten Stimmen „stirbt“ – und seine Partei verliert!

Nacht:

Am Anfang der Nacht schließen alle Spieler ihre Augen.

In der Nacht gibt es verschiedene Rollen, die nacheinander aufwachen und dann ihre Spezialfähigkeiten nutzen können.

Ab **Seite 9** dieser Anleitung werden alle Rollen und ihre Spezialfähigkeiten erklärt. Dort findet ihr auch Tipps, wie ihr die Rollen spielen könnt.

Tipp: Für das erste Spiel reicht es, wenn ihr nur die Rollen durchlest, mit denen ihr spielt.

Ihr müsst euch nicht merken, wann ihr dran seid und was ihr tun müsst. Der Spielleiter (bzw. die App) ruft euch auf und sagt euch, welche Aktionen ihr ausführen müsst.

Tag:

Nun dürfen alle Spieler die Augen wieder öffnen.

Am Tag diskutiert ihr darüber, wer die Werwölfe sein könnten. Ihr dürft alles behaupten, aber niemandem eure Karte zeigen. Ihr selbst dürft eure Karte auch **nicht** noch einmal anschauen.

Falls auf deiner Karte ein Artefakt liegt, darfst du dir dieses jetzt geheim anschauen (siehe: Kurator). Deine Rollenkarte darfst du dir allerdings nicht noch einmal anschauen.



Die Werwölfe unter euch sollten vorgeben, eine andere Rolle zu haben, um sich nicht verdächtig zu machen.

Tipp: Im Unterschied zu anderen Werwolf-Spielen ist es hier oft wichtig, etwas über eure Rolle zu verraten und den Mitspielern zu sagen, was ihr dank euren Spezialfähigkeiten wisst. Als Hexe könnt ihr z. B. zugeben, dass ihr Rollenkarten vertauscht habt.

Ein guter Einstieg für die Diskussion: Fragt die anderen Spieler einfach, welche Rolle sie haben. Da werdet ihr schon einiges erfahren ...

Aber Achtung: Als Werwölfe müsst ihr vorgeben, eine andere Rolle zu sein! Nur so könnt ihr eure Mitspieler täuschen ...

Abstimmung:

Nach ein paar Minuten Diskussion wird abgestimmt. Zählt gemeinsam auf drei und dann zeigt jeder **gleichzeitig** auf einen Spieler eurer Wahl. Der Spieler mit den meisten Stimmen stirbt. Bei Gleichstand sterben alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

Ausnahme: Wenn jeder Spieler **genau 1** Stimme erhält, stirbt keiner!

Tipp: Zeitdruck in der Diskussion erhöht die Spannung. In den ersten Spielen könnt ihr euch mehr Zeit lassen. Je öfter ihr spielt, desto kürzer sollte die Diskussion sein. Spielt am Anfang mit ca. 10 Minuten Diskussionszeit, später dann mit 5 oder noch weniger Minuten. Wenn ihr mit der App spielt, könnt ihr die Diskussionszeit variabel einstellen.

Nun deckt ihr alle eure Rollenkarte auf und offenbart, wer ihr seid.



Vertauschte Rollenkarten:

Oft werden Spieler überrascht sein, welche Rollenkarte vor ihnen liegt: Manche Rollen vertauschen in der Nacht Karten.

Am Ende zählt die Rollenkarte, die vor dem Spieler liegt – auch wenn das eine andere ist, als die, die er sich am Anfang angeschaut hat. Eventuell wechselt der Spieler dadurch die Partei!

Achtung: *Es ist verboten, sich seine Karte am Tag noch mal anzuschauen. Manchmal kann man sich also gar nicht so sicher sein, wer man ist, wenn man wieder aufwacht ...*

Spielende - Wer hat gewonnen?

Grundsätzlich gilt:

- 1. Das Werwolfsrudel gewinnt, wenn kein Werwolf stirbt.**
- 2. Die Dorfgemeinschaft gewinnt, wenn mindestens ein Werwolf stirbt.**
(Falls durch einen Gleichstand zusätzlich auch ein oder mehr Dorfbewohner sterben, gewinnt trotzdem die Dorfgemeinschaft.)

Kein Werwolf unter euch?

Wenn kein Spieler Werwolf ist, da die Rollenkarten in der Mitte liegen, müsst ihr gut zusammen arbeiten: Nur wenn kein Dorfbewohner stirbt, gewinnt die Dorfgemeinschaft. Es stirbt keiner, wenn jeder Spieler genau 1 Stimme bei der Abstimmung erhält.

Tipp: *Wenn ihr glaubt, dass es keinen Werwolf gibt, dann macht am besten aus, dass jeder auf seinen linken Nachbarn zeigt. So stirbt keiner und ihr gewinnt alle zusammen (falls es wirklich keinen Werwolf gab ...).*

Nicht sicher, wer gewonnen hat?

Dann nutzt den Wer-hat-gewonnen-Check auf der Rückseite des Spielleiterbogens.

Rollen (alphabetisch sortiert)

Jede Rolle hat im Titel die folgenden Informationen:

Rollenname:Parteien,Aktionen(Aufwachreihenfolge), Schwierigkeit

Parteien: Alle Rollen gehören entweder der **Dorfgemeinschaft** oder dem **Werwolfsrudel** an. (Nur der Gerber (aus „Vollmondnacht“) ist seine eigene Partei.) Am Ende gewinnen alle Mitglieder einer Partei oder keiner.

Aktionen: Es gibt Rollen, die in der Nacht aufgerufen werden und aufwachen (**nachtwandelnd**) und Rollen, die nicht aufgerufen werden (**durchschlafend**).

Aufwachreihenfolge: Jede nachtwandernde Rolle hat eine Nummer, die angibt, wann sie in der Nacht aufwacht.

Schwierigkeit: Die Rollen sind unterschiedlich anspruchsvoll.

Es gibt 3 Schwierigkeitslevel: *, ** und ***.

Spielt in den ersten Partien nur mit Level * und **.

Alphawolf (Werwolf): Werwolfsrudel, nachtwandernd (2B), **

Spielaufbau: Spielt ihr mit dem Alphawolf, legt ihr eine (zusätzliche) Werwolfkarte verdeckt (Sehender Wolf, Traumwolf oder Werwolf) neben die 3 verdeckten Karten in der Tischmitte.



Nachtphase: Der Alphawolf wacht während der Nachtphase zweimal auf:

1. Zuerst wacht er gemeinsam mit den anderen Werwölfen auf und sie erkennen sich gegenseitig. Er darf den anderen Werwölfen keinen Hinweis geben, dass er der Alphawolf ist. Ist er der einzige Werwolf, darf er sich eine Karte aus der Mitte anschauen.

2. Danach wacht er noch einmal alleine auf. Nun muss er die Werwolfkarte in der Tischmitte mit der Karte eines Mitspielers austauschen. Ausgenommen sind davon die anderen Werwölfe.

Aufklärer: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (10), *

Der Aufklärer wacht auf und *darf* die Karte eines beliebigen Mitspielers aufdecken. Die Karte bleibt während der Tagphase offen liegen.

Ausnahme: Falls der Aufklärer einen Werwolf, egal welchen, oder den Gerber (aus „Vollmondnacht“) entdeckt, dreht er die Karte wieder um. Geisterjäger und Doppelgängerin (aus „Vollmondnacht“) bleiben offen liegen.



Dorfbewohner: Dorfgemeinschaft, durchschlafend, *

Der Dorfbewohner hat keine Spezialfähigkeit.

Tipp: Die Werwölfe werden oft behaupten, sie wären Dorfbewohner. Als Dorfbewohner müsst ihr also aufpassen, damit eure Mitspieler nicht denken, dass ihr Werwölfe seid!

Dorftrottel: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (7B), ***

Der Dorftrottel darf alle Rollenkarten der **Mitspieler** entweder um eins nach links oder rechts verschieben.

Achtung! Der Dorftrottel bewegt immer alle Karten (außer seiner eigenen Rollenkarte, der Rollenkarten in der Mitte und Rollenkarten, die durch ein Schild geschützt sind).



Geisterjäger: Dorfgemeinschaft (evtl. wechselnd), nachtwandelnd (5C), **

Der Geisterjäger darf sich nacheinander bis zu zwei Karten von Mitspielern anschauen. Doch dabei begibt er sich in Gefahr: Entdeckt er die Karte des Gerbers (aus „Vollmondacht“) oder eines Werwolfs, darf er sich keine weitere Karte anschauen und verwandelt sich in die angeschaute Rolle, also entweder in den Gerber oder einen Werwolf. Er ist dann nicht mehr Teil der Dorfgemeinschaft, sondern entweder Teil des Werwolfsrudels oder als Gerber sein eigenes Team.

Hinweis: Falls der Geisterjäger die Doppelgängerin (aus „Vollmondnacht“) entdeckt, kann er ja nicht wissen, welche Rolle die Doppelgängerin spielt. Deswegen verwandelt er sich nicht in die Rolle der Doppelgängerin.

Hexe: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (6B), *

Die Hexe darf sich eine Karte in der Mitte anschauen. Entscheidet sie sich dafür, eine Karte anzuschauen, muss sie diese mit einer Rollenkarte austauschen –



entweder mit der eines Mitspielers oder mit ihrer eigenen. Dafür nimmt sie die Karte des Spielers, ohne sie anzuschauen, und legt sie an die entsprechende Stelle in der Mitte.

Achtung! Falls die Hexe sich selbst eine Rolle gibt, die später in der Nacht aufwacht, wacht sie nicht noch einmal auf. Sie ist nun allerdings Mitglieds des Teams ihrer neuen Rollenkarte.

Junger Seher: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (5B), *

Der junge Seher darf sich in der Nacht eine Karte aus der Mitte anschauen.

Tipp: Die Stärke des Jungen Sehers ist, Lügner zu entlarven. Er hat Informationen über eine Karte in der Mitte. Falls ein Mitspieler lügt, kann er ihn hiermit enttarnen. Es ist also hilfreich, als Junger Seher etwas zu warten, bis man seine Rolle preisgibt: Dann hat sich ein Mitspieler vielleicht schon in Lügen verstrickt ...



Kurator: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (11), **

Spielaufbau: Spielt ihr mit dem Kurator, müsst ihr die 6 Artefakte verdeckt mischen und bereitlegen (ihr könnt auch mit weniger als 6 Artefakten spielen, entscheidet dann gemeinsam, welche ihr nutzen wollt).

Nachtphase: Der Kurator wacht auf und darf ein zufälliges Artefakt nehmen und verdeckt auf die Karte eines Mitspielers oder auf seine eigene legen, ohne es dabei anzuschauen.

Ausnahme: Liegt bereits ein Schild auf einer Rollenkarte, darf das Artefakt **nicht** dazugelegt werden.

Tagphase: Hat ein Spieler ein Artefakt auf seiner Rollenkarte liegen, schaut er es sich zu Beginn der Tagphase geheim an. Er darf das Artefakt niemandem zeigen. Natürlich darf er aber darüber sagen, was er möchte – es muss nicht der Wahrheit entsprechen ...

Die Artefakte ändern entweder die Rollen der Spieler (Klaue des Werwolfs, Brandzeichen des Dorfbewohners oder Knüppel des Gerbers) oder bestimmen, wie die Spieler sich verhalten müssen (Maske des Schweigens und Mantel der Schande).



Klaue des Werwolfs Du bist ab jetzt Werwolf (egal welche Rollenkarte du vor dir liegen hast). Du gewinnst also, wenn das Werwolfsrudel gewinnt.



Brandmal des Dorfbewohners Du bist ab jetzt Dorfbewohner (egal welche Rollenkarte du vor dir liegen hast). Du gewinnst also, wenn die Dorfgemeinschaft gewinnt.



Knüppel des Gerbers Du bist ab jetzt Gerber (egal welche Rollenkarte du vor dir liegen hast). Als Gerber (Rolle aus „Vollmondnacht“) gewinnst du immer, wenn du stirbst. Stirbst nur du, verlieren Dorfgemeinschaft und Werwolfsrudel. Falls du und ein Werwolf sterben, gewinnst du gemeinsam mit der Dorfgemeinschaft.

Hinweis: Falls eins dieser Artefakte (Klaue des Werwolfs, Brandzeichen des Dorfbewohners oder Knüppel des Gerbers) auf einer Rollenkarte liegt, verlieren diese Rollen natürlich ihre Spezialfähigkeit, die sie während der Abstimmung hatten: Beispielsweise schützt der Leibwächter dann niemanden, der Prinz kann sterben und der Jäger (aus „Vollmondnacht“) nimmt niemanden mit in den Tod.



Nebel des Nichts Dieses Artefakt hat keinen Effekt. Es dient nur zur Verwirrung und zum Bluffen.



Maske des Schweigens Du musst bis zum Ende der Abstimmung schweigen. Du darfst Zeichensprache, Gesten, Mimik etc. benutzen – solange du keine Geräusche machst!



Mantel der Schande Du musst dich vom Spieltisch und von den anderen Spielern wegdrehen. Du darfst sprechen, aber deine Mitspieler und den Spieltisch dabei nicht anschauen. Auch für die Abstimmung darfst du dich nicht umdrehen. Du darfst versuchen, auf einen Mitspieler zu deuten. Die anderen Spieler legen dann fest, auf wen du am wahrscheinlichsten gezeigt hast.

Leibwächter: Dorfgemeinschaft, durchschlafend, **

Die Spezialfähigkeit des Leibwächters kommt während der Abstimmung zum Tragen: Der Spieler, auf den der Leibwächter zeigt, kann nicht getötet werden. Falls dieser Spieler die meisten Stimmen bekommen hat, stirbt der oder die Spieler mit den zweitmeisten Stimmen. Dieser Spieler muss dabei aber mindestens 2 Stimmen erhalten haben. Hat kein Spieler mehr als eine Stimme, stirbt niemand.



Achtung! Falls die Rolle des Leibwächters im Spiel ist, müssen alle Spieler direkt nach der Abstimmung ihre Karten aufdecken, damit sich zeigt, ob ein Spieler durch den Leibwächter geschützt ist.

Tipp: Verwendet den Leibwächter nur, wenn ihr mindestens zu fünft spielt.

Prinz: Dorfgemeinschaft, durchschlafend, *

Der Prinz kann nicht sterben. Erhält er in der Abstimmung die meisten Stimmen (oder es zeigt der Jäger aus „Vollmondnacht“ auf ihn), überlebt er dennoch. Stattdessen stirbt die Person mit den zweitmeisten Stimmen. Bei Gleichstand sterben nur die anderen am Gleichstand Beteiligten.



Sehender Wolf (Werwolf): Werwolfsrudel, nachtwandelnd (2C), *

Der sehende Wolf wacht während der Nachtphase zweimal auf:

1. Zuerst wacht sie gemeinsam mit den anderen Werwölfen auf und sie erkennen sich gegenseitig. Sie darf den anderen Werwölfen keinen Hinweis geben, dass sie der Sehende Wolf ist. Ist sie der einzige Werwolf, darf sie sich eine Karte aus der Mitte anschauen.

2. Danach wacht sie noch einmal alleine auf. Nun darf sie sich die Karte eines beliebigen Mitspielers anschauen.



Traumwolf (Werwolf): Werwolfsrudel, durchschlafend, **

Der Traumwolf wacht während der Nachtphase nicht auf. Wenn die anderen Werwölfe aufwachen, hebt er nur seinen Daumen, um sich zu erkennen zu geben, öffnet aber nicht seine Augen. Falls der Günstling (aus „Vollmondnacht“) mitspielt, hebt der Traumwolf ebenfalls seinen Daumen, wenn der Günstling aufwacht.



Wache: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (O), *

Spielaufbau: Spielt ihr mit der Wache, müsst ihr einen runden Schild bereitlegen.

Nachtphase: Die Wache wacht als Erster auf und darf den Schild auf die Rollenkarte eines beliebigen Mitspielers, nicht aber auf seine eigene, legen.

Diese Rollenkarte ist damit geschützt, darf also weder getauscht noch angesehen werden (von Hexe, Dorftrottel, Alphawolf, Junger Seher oder Sehendem Wolf und einigen Rollen aus „Vollmondnacht“). Der Kurator darf auf diese Karte kein Artefakt legen.

Achtung! Das Schild schützt nicht davor, bei der Abstimmung zu sterben!



Wahrsagerin: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (7C), *

Die Wahrsagerin erfährt, wer in der Nacht bereits eine Aktion durchgeführt hat, aber nicht welche: Alle Spieler, die in dieser Nacht bereits entweder eine Karte verschoben oder angesehen haben, heben nun gut sichtbar ihren Daumen. Dies gilt also für die folgenden Rollen: Alphawolf, Sehender Wolf, Junger Seher, Geisterjäger, Hexe und Dorftrottel und einige Rollen aus „Vollmondnacht“.



Achtung! Spieler, deren Rolle erst später aufgerufen wird (z. B. der Aufklärer), oder Spieler, die sich entschieden haben, ihre Fähigkeit nicht zu benutzen, heben ihren Daumen nicht.

Werwolf: Werwolfsrudel, nachtwandelnd (2), *

In der Nacht öffnen die Werwölfe die Augen und sehen sich nach anderen Werwölfen um.



Einsamer Wolf: Falls nur ein Spieler Werwolf ist, da z. B. der andere Werwolf in der Mitte liegt, darf er sich eine Karte aus der Mitte anschauen.

Tipp: Als Werwolf ist es sehr wichtig, die Mitspieler auf die falsche Fährte zu locken. Behaupte also, eine andere Rolle zu sein, und zwar möglichst bevor die anderen Spieler ihre Rolle zu sehr offenbart haben. Behaupte z. B., Dorfbewohner zu sein. Als einsamer Wolf kannst du auch leicht behaupten, die Rolle der Karte aus der Mitte zu spielen, die du dir angeschaut hast.



Doppelgängerin (aus „Vollmondnacht“) und die Rollen aus „MorgenGrauen“

Natürlich könnt ihr auch die Rollen aus MorgenGrauen mit der Doppelgängerin imitieren. Folgende Regeln gelten dabei:

- 1. Dorftrottel, Geisterjäger, Hexe, Junger Seher und Wache** Die Doppelgängerin darf die Nachtaktion der Rolle sofort ausführen und wacht während Nacht nicht nochmal auf. **Achtung!** Denkt daran, 2 Schilde bereitzulegen, wenn ihr mit Wache und Doppelgängerin spielt.
- 2. Alphawolf und Sehender Wolf** Die Doppelgängerin führt die Nachtaktion der Rolle sofort aus. Dann wacht sie gemeinsam mit den Werwölfen nochmals auf und erkennt die anderen Werwölfe.
- 3. Traumwolf** Die Doppelgängerin hebt ihren Daumen, wenn die Werwölfe bzw. der Günstling aufwachen.
- 4. Wahrsagerin** Die Doppelgängerin wacht nach der Wahrsagerin auf und erfährt, welche Spieler bereits eine oder mehrere Rollenkarten angeschaut oder vertauscht haben.
- 5. Aufklärer** Die Doppelgängerin wacht nach dem Aufklärer auf und darf die gleiche Aktion wie er ausführen.

6. Kurator Die Doppelgängerin wacht nach dem Kurator auf und darf ein Artefakt auf einer Rollenkarte platzieren, auf der weder bereits ein Schild, noch ein anderes Artefakt liegt.

7. Leibwächter Der Spieler, der nach der Abstimmung die Doppelgängerin vor sich liegen hat, schützt mit seiner Stimme den Spieler, auf den er deutet.

8. Prinz Die Doppelgängerin stirbt nicht, falls sie die meisten Stimmen in der Abstimmung erhält.

Szenarien

Bei „Werwölfe MorgenGrauen“ gibt es eine Vielzahl von unterschiedlichen Möglichkeiten, die Rollen spannend zu kombinieren. Hier findet ihr eine Auswahl von aufregenden Szenarien in verschiedenen Schwierigkeitsstufen für unterschiedlich viele Spieler.

Ihr könnt euch auch selbst herausfordernde Szenarien überlegen. Wählt dann einfach 3 Rollenkarten mehr aus als Spieler teilnehmen und es kann losgehen!

Das Grauen erwacht (Einstieg, 3 – 6 Spieler)

3 Spieler: **Werwolf, Sehender Wolf, Aufklärer, Hexe, Junger Seher, Dorfbewohner**

4 Spieler: + Wache

5 Spieler: + Wache + Dorfbewohner

6 Spieler: + Wache + Dorfbewohner + Traumwolf

Werwolfsnacht (mittel, 5 – 10 Spieler)

5 Spieler: **Dorfbewohner, Sehender Wolf, Alphawolf, Wache, Junger Seher, Aufklärer, Hexe, Wahrsagerin**

6 Spieler: + Leibwächter

- 7 Spieler: + Leibwächter + Geisterjäger
- 8 Spieler: + Leibwächter + Geisterjäger + Kurator
- 9 Spieler: + Leibwächter + Geisterjäger + Kurator + Traumwolf
- 10 Spieler: + Leibwächter + Geisterjäger + Kurator + Traumwolf + Prinz

Ein fürchterlicher Gegner (schwer, 3 – 4 Spieler)

3 Spieler: **Alphawolf, Hexe, Dorftrottel, Junger Seher, Wache, Leibwächter**

4 Spieler: + Aufklärer

Unstete Bündnisse (schwer, 3 – 7 Spieler)

3 Spieler: **Alphawolf, Hexe, Kurator, Geisterjäger, Aufklärer, Dorftrottel**

4 Spieler: + Wahrsagerin

5 Spieler: + Wahrsagerin + Wache

6 Spieler: + Wahrsagerin + Wache + Junger Seher

7 Spieler: + Wahrsagerin + Wache + Junger Seher + Sehender Wolf

Anarchie (schwer, 3 – 10 Spieler)

Mischt alle Rollenkarten und zieht zufällig 3 Karten und pro Spieler nochmal jeweils eine Karte. Spielt dann mit dieser Rollenkombination. Denkt daran: Spielt maximal mit 3 Werwölfen.

Szenarien in Kombination mit „Werwölfe Vollmondnacht“

Böse Verwandlungen (schwer, 3 – 10 Spieler)

3 Spieler: **Alphawolf, Sehender Wolf, Doppelgänger, Günstling, Räuber, Hexe**

4 Spieler: + Schlaflose

5 Spieler: + Schlaflose + Werwolf

- 6 Spieler: + Schlaflose + Werwolf + Unruhestifterin
7 Spieler: + Schlaflose + Werwolf + Unruhestifterin + Seherin
8 Spieler: + Schlaflose + Werwolf + Unruhestifterin + Seherin + Kurator
9 Spieler: + Schlaflose + Werwolf + Unruhestifterin + Seherin + Kurator
+ Geisterjäger
10 Spieler: + Schlaflose + Werwolf + Unruhestifterin + Seherin + Kurator
+ Geisterjäger + Junger Seher

Vertraue niemandem! (schwer, 3 – 7 Spieler)

- 3 Spieler: **Alphawolf, Traumwolf, Doppelgängerin, Gerber, Räuber, Hexe**
4 Spieler: + Schlaflose
5 Spieler: + Schlaflose + Werwolf
6 Spieler: + Schlaflose + Werwolf + Unruhestifterin
7 Spieler: + Schlaflose + Werwolf + Unruhestifterin + Seherin

Die Wissenden (mittel, 5 – 10 Spieler)

- 5 Spieler: **Werwolf, Sehender Wolf, Seherin, Junger Seher, Geisterjäger, Schlaflose, Hexe, Aufklärer**
6 Spieler: + Unruhestifterin
7 Spieler: + 2 Freimaurer
8 Spieler: + 2 Freimaurer + Unruhestifterin
9 Spieler: + 2 Freimaurer + Unruhestifterin + Günstling
10 Spieler: + 2 Freimaurer + Unruhestifterin + Günstling + Räuber

© 2017 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstraße 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com