

# WERWÖLFE



# MORGENGRAUEN

Neue Rollen. Neue Wölfe.  
Neue Entscheidungen.

**Spielleiterbogen**

**Ravensburger**

**Als Spielleiter  
rufst du in der Nacht nacheinander  
die aufwachenden Rollen auf  
und rufst am Ende des Tages zur Abstimmung.  
Spielt ihr mit der App, braucht ihr keinen Spielleiter.**

**Achtung!** Auch als Spielleiter spielst du mit: Du hast eine Rolle, führst eventuell eine Nachtaktion durch und diskutierst am Tag mit. Deswegen ist es wichtig, dass du nicht siehst, wann deine Mitspieler ihre Augen öffnen. Erinnere 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 „MorgenGrauen“ mit „Vollmondnacht“ kombinieren kannst, findest du auf S. 7.

# Nachtphase

**„Schließt nun alle eure Augen.“**



**(0) Wache**

**„Wache, wach auf. Du darfst einen Schild auf der Karte eines Mitspielers platzieren.“**

Warte 5 Sekunden.

**„Wache, schließ deine Augen.“**

**(2) Werwölfe**

**„Werwölfe, wacht auf und seht euch nach anderen Werwölfen um.“**

Falls der **Traumwolf** im Spiel ist, dann lies stattdessen die folgenden 2 Texte 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.“**

Warte 5 Sekunden.

**„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.“**



## **(5B) Junger Seher**

**„Junger Seher, wach auf.  
Du darfst dir eine Karte aus der Mitte ansehen.“**

Warte 5 Sekunden.

**„Junger Seher, schließ deine Augen.“**



## **(5C) Geisterjäger**

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

Warte 5 Sekunden.

**„Geisterjäger, 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, auch dir selbst, vertauschen.“**

Warte 5 Sekunden.

**„Hexe, schließ deine Augen.“**



### **(7B) Dorftrottel**

**„Dorftrottel, wach auf. Du darfst alle Karten, außer deiner eigenen, nach links oder nach rechts schieben.“**

Warte 10 Sekunden.

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



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

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

Warte 5 Sekunden.

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



### **(10) Aufklärer**

**„Aufklärer, wach auf. Du darfst die Karte eines Mitspielers aufdecken. Wenn du einen Werwolf (oder Gerber\*) 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.“**

## 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 sollest 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!

\* Rolle aus „Vollmondnacht“

# Doppeltes Spielvergnügen

## *Werwölfe MorgenGrauen mit Werwölfe Vollmondnacht kombinieren.*

Für noch mehr Abwechslung könnt ihr Rollen aus den beiden Spielen kombinieren. Legt dafür beide Spielleiterbögen bereit oder nutzt die Spielleiter-App. Die Aufwachreihenfolge aller Rollen ist dann die folgende:

**0:** Wache, **1:** Doppelgängerin, **2:** Werwölfe, **2B:** Alphawolf, **2C:** Sehender Wolf, **3:** Günstling, **4:** Freimaurer, **5:** Seherin, **5B:** Junger Seher, **5C:** Geisterjäger, **6:** Räuber, **6B:** Hexe, **7:** Unruhestifterin, **7B:** Dorftrottel, **7C:** Wahrsagerin, **7Cb:** Doppelgängerin (Wahrsagerin), **8:** Betrunkener, **9:** Schlaflose, **9b** Doppelgängerin (Schlaflose), **10:** Aufklärer, **10b:** Doppelgängerin (Aufklärer), **11:** Kurator, **11b:** Doppelgängerin (Kurator)



Falls die **Doppelgängerin (aus „Vollmondnacht“)** im Spiel ist, müssen die folgenden zusätzlichen Sätze vom Spielleiter vorgelesen werden, falls ihr mit den Rollen „Wahrsagerin“, „Aufklärer“ und/oder „Kurator“ spielt:

### **(7Cb) Doppelgängerin (Wahrsagerin)**

**„Doppelgängerin, wenn du die Rolle der Wahrsagerin angenommen hast, wach auf.“**

**Alle, die bereits eine Karte verschoben oder angesehen haben, heben nun ihre Daumen.“**

Warte 5 Sekunden.

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

### **(10b) Doppelgängerin (Aufklärer)**

**„Doppelgängerin, wenn du die Rolle des Aufklärers angenommen hast, öffne deine Augen. Du darfst die Karte eines Mitspielers aufdecken. Wenn du einen Werwolf (oder Gerber) aufdeckst, verdeckst du die Karte anschließend wieder.“**

Warte 5 Sekunden.

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

### **(11b) Doppelgängerin (Kurator)**

**„Doppelgängerin, wenn du die Rolle des Kurators angenommen hast, wach auf. Du darfst ein Artefakt verdeckt auf die Karte eines Mitspielers legen, auf der sich noch keins befindet.“**

Warte 5 Sekunden.

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



# Der Wer-hat-gewonnen-Check

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



**Spielt ihr mit Geisterjäger, Kurator oder Doppelgängerin?  
Denkt dann an das Folgende:**

**Geisterjäger:** Wird dieser zu einem Werwolf (oder Gerber), werden die Fragen beantwortet, als wäre er diese Rolle.

**Kurator:** Ist eine Rolle durch ein Artefakt nun Werwolf, Gerber oder Dorfbewohner geworden, werden die Fragen beantwortet, als wäre sie diese Rolle.

**Doppelgängerin** (aus „Vollmondnacht“): Die Doppelgängerin beantwortet die Fragen so, wie die Rolle, die sie imitiert.



