



WER WÖRTER

Das Wort-Spiel
mit geheimen Rollen

Werwörter mit
2 Spielern

Ravensburger

Ihr seid nur zu zweit? – So könnt ihr Werwörter trotzdem spielen:

Aktiviert dafür in der App **nur** die Rollen eines Dorfbewohners und eines Werwolfs. Die Seherin benötigt ihr **nicht**.

Als Zeitbegrenzung für den Tag empfehlen wir euch 2 Minuten.

(Wenn ihr ohne App spielen möchtet, bestimmt ihr einen von euch beiden zum Spielleiter, der in der Nacht zuerst den Bürgermeister und dann den Werwolf aufruft.)

Entscheidet nun, wer von euch die Rolle des Bürgermeisters übernimmt. Der Bürgermeister spielt auf der Seite der Dorfgemeinschaft und nimmt sich die Antwort-Marker. Er erhält **KEINE** verdeckte Rolle!

Der andere Spieler wird Fragesteller und versucht durch geschicktes Fragen – entsprechend seiner geheimen Rolle – entweder das Zauberwort zu erraten oder den Bürgermeister zu täuschen.

Um die geheime Rolle des Fragestellers zu bestimmen, nehmt ihr **1 Werwolf** und **1 Dorfbewohner**, mischt diese 2 Rollenkarten verdeckt und gebt dem Fragesteller eine davon. Legt die andere Rollenkarte verdeckt zur Seite. Der Fragesteller darf sich seine Rolle jetzt geheim anschauen.

Nun kann die Nacht beginnen, durch die euch – wie gewohnt – die App bzw. der Spielleiter (*s. Beiblatt*) führt. *(Wenn ihr ohne App spielt, denkt daran, dass der Spielleiter in der Nacht nur den Bürgermeister und dann den Werwolf aufruft!)* Der Bürgermeister wählt in der App stets den Dorfbewohner als seine geheime Rolle aus.

Auch der Tag verläuft wie im normalen Spiel; jedoch ist der Fragesteller auf sich allein gestellt und handelt entsprechend seiner Rolle:

Als **Dorfbewohner** willst du das Wort erraten, denn dann habt ihr **beide sofort gewonnen!** 2 Minuten sind wenig Zeit, also gib dein Bestes!

Als **Werwolf** darfst du das Wort nicht erraten, sonst hast **du sofort verloren!** Versuche möglichst unauffällig im Dunkeln zu stochern und den Bürgermeister zu täuschen.

Wenn der Fragesteller das Wort **nicht** innerhalb der Zeit errät, hat der Bürgermeister es in der Hand:

Er entscheidet jetzt alleine, ob der Fragesteller ein Werwolf ist oder ob er das Zauberwort wirklich nicht erraten konnte.

Dabei dürfen die beiden Spieler miteinander diskutieren und sich gegenseitig austauschen. Der Fragesteller darf dabei jedoch **nicht** seine Rolle preisgeben.

Der Bürgermeister könnte beispielsweise fragen, warum der Fragesteller nicht nach einer bestimmten Kategorie gefragt hat oder warum er zwar ähnliche Wörter, aber eben nicht das richtige Zauberwort genannt hat. So hat der Bürgermeister die Möglichkeit herauszufinden, warum der Fragesteller das Zauberwort nicht erraten konnte. Hat er einfach auf dem Schlauch gestanden? Oder war er vielleicht doch der Werwolf?

Nach der Diskussion muss sich der Bürgermeister entscheiden, ob er den Fragesteller für einen Werwolf oder einen Dorfbewohner hält. Hat er sich festgelegt und seine Vermutung geäußert, deckt er die Rollenkarte des Fragestellers auf. Liegt der Bürgermeister mit seiner Vermutung richtig, rettet er die Dorfgemeinschaft und gewinnt gemeinsam mit dem Dorfbewohner. Liegt er jedoch falsch, gewinnt der Werwolf und das Dorf ist verloren!

