

KRRU Turnierregelwerk

Werwölfe von Düsterwald

Gesellschaftsspiel

Stand: 22.02.2025 | Version 3.0



Computerverein Kremsmünsterer Runde

Inhalt

1. Spielbeschreibung.....	3
2. Vorbereitungsphase	3
3. Nachtphase.....	3
4. Tagphase.....	3
5. Spielende	4
6. Allgemeine Verhaltensregeln	4
7. Cheaten.....	4
8. Disqualifizierung	4
9. Anwesenheit.....	5

Spielbeschreibung

Die Werwölfe von Düsterwald ist ein kommunikatives und interaktives Gesellschaftsspiel, das ab acht Teilnehmer gespielt werden kann.

Thematisch geht es darum, dass das kleine Dorf Düsterwald von Werwölfen heimgesucht wird. Die Dorfbewohner versuchen die Werwölfe, welche sich unter Tags als Bürger getarnt haben, zu entlarven. Dagegen versuchen die Werwölfe die Bürger gegeneinander auszuspielen und zu eliminieren. Es gibt noch andere Charaktere, welche eigene Ziele verfolgen.

Vorbereitungsphase

Alle Spieler sitzen in einem Sesselkreis mit Blickrichtung zueinander.

Der Spielleiter ist für den Spielablauf verantwortlich. Vor dem Beginn der ersten Runde werden die Regeln und die Sonderrollen erklärt und im Anschluss die Karten verdeckt ausgeteilt.

Alle Spieler schauen sich ihre Karte an, lesen die Beschreibung, und legen diese im Anschluss verdeckt vor sich auf den Boden. Sollte ein Mitspieler Fragen zur Rolle haben, kann der Spielleiter unter 4 Augen befragt werden.

Im Anschluss beginnt die erste Nachtphase.

Nachtphase

In der Nachtphase schließen alle Spieler die Augen. Der Spielleiter ruft die handelnden Charaktere einzeln auf. Sie öffnen ihre Augen und führen ihre Aktionen aus.

Werden die Werwölfe vom Spielleiter aufgerufen, wachen sie auf und erkennen sich gegenseitig. Die Wölfe einigen sich durch Gesten auf ein Opfer und schlafen dann wieder ein.

Tagphase

Am Tag wachen alle Spieler auf und die Opfer werden verkündet. Diese geben Preis, ob sie gut oder böse waren und scheiden aus der Runde aus. Nun diskutieren die Dorfbewohner, wer ein Werwolf sein könnte.

Verdächtige Spieler können nominiert werden. Diese müssen aufstehen, solange die Nominierung aufrecht ist. Am Ende des Tages gibt es nach den Verteidigungsreden eine Abstimmung durch das

Dorfgericht, wobei auf Kommando des Spielleiters jeder mit dem Finger auf eine für ihn verdächtige Person deutet. Wer die meisten Stimmen erhält, wird gelyncht und scheidet aus. Den verbleibenden Spielern wird mitgeteilt, ob der ausgeschiedenen Spieler gut oder böse war. Nach der Tagphase wird es wieder Nacht und der Zyklus beginnt von vorn.

Spielende

Das Spiel endet, sobald entweder alle Werwölfe oder alle Bürger tot sind. Auch Sonderrollen (wie zB. Der Engel) oder Gruppierungen (wie zB. Das Liebespaar) können das Spiel für sich entscheiden.

Allgemeine Verhaltensregeln

Den Anweisungen des Spielleiters ist zu jeder Zeit Folge zu leisten!

Ein freundlicher Umgangston wird von allen Teilnehmern erwartet. Die Einhaltung der guten Sitten ist trotz hitziger Diskussionen Grundvoraussetzung für einen unterhaltsamen Ablauf.

Ausgeschiedene Teilnehmer dürfen schweigend das Spiel weiterverfolgen. Handzeichen, intensiver Augenkontakt oder sonstige beeinflussenden Gesten sind nicht erlaubt.

Während der Nachtphase gilt für alle Teilnehmer (auch nachtaktive) Schweigepflicht.

Sollte jemand den Platz verlassen müssen so ist dies dem Spielleiter mitzuteilen.

Das Leisten von Schwüren ist nicht gestattet. Abgesehen davon darf alles behauptet werden, egal ob dies nun der Wahrheit entspricht oder nicht.

Cheaten

Jegliche Form des Betrugs/Cheaten, wie etwa blinzeln während der Nachtphase oder dem Mitspieler absichtlich in die Karte schauen, ist untersagt.

Disqualifizierung

Jede Form des Betrugs oder Verletzung der Verhaltensregeln wird je nach Schwere des Vergehens geahndet. Dies kann von einer einfachen Verwarnung bis hin zum Ausschluss reichen.

Anwesenheit

Jeder Teilnehmer muss pünktlich anwesend sein. Die Turnierleitung verpflichtet sich, mindestens fünf Minuten vor dem Start eine Durchsage zu machen.

Eine Anmeldung über die Turnierseite ist verpflichtend.