



WERWÖLFE

VOLLMONDNACHT

Eine Nacht. Ein Tag.
Eine Entscheidung.

Für 3–10 Spieler ab 9 Jahren

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

Ravensburger

Liebe Spieler,

lasst euch von der umfangreichen Anleitung nicht abschrecken.

Vor der ersten Partie braucht ihr nur die Regeln
und die Rollentexte zu lesen, mit denen ihr spielt.

Die übrigen Texte vertiefen nach und nach das Spielerlebnis.

Und nun – viel Spaß!

Das Spiel

Tief im Wald versteckt liegt ein kleines Dorf, heimgesucht von einem schrecklichen Fluch. Scheinbar harmlose Dorfbewohner verwandeln sich nachts in furchterregende Werwölfe. Nur wenn die Dorfgemeinschaft die Werwölfe loswird, kann sie sich retten ...

In „Werwölfe Vollmondnacht“ schlüpft jeder von euch in eine zufällige Rolle: Es gibt normale Dorfbewohner, Dorfbewohner mit Spezialfähigkeiten und Werwölfe.

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 (3 Dorfbewohner, 2 Werwölfe, 1 Seherin, 1 Räuber,
1 Unruhestifterin, 1 Gerber, 1 Betrunkener, 1 Jäger, 2 Freimaurer,
1 Schlaflose, 1 Günstling, 1 Doppelgängerin)
16 runde Rollenmarker



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, und ihr könnt euch alle voll aufs Spielen konzentrieren. Ihr könnt 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 17** dieser Anleitung.

Tipp: Spielt in der ersten Runde am besten das Szenario „Die erste Nacht“ mit 3-5 Spielern, auch wenn ihr mehr als 5 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 Vorderseiten der Karten sieht.



Nun schaut sich jeder Spieler seine Karte an und erfährt damit seine Rolle. Dann wird die Karte wieder verdeckt vor sich abgelegt. 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 normalerweise eine der Parteien.

Ein Spiel dauert immer 1 Nacht und 1 Tag. Am Ende des Tages stimmen alle Dorfbewohner 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 10** 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 euch eure Karte auch **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 Unruhestifterin könnt ihr z. B. zugeben, dass ihr Rollenkarten vertauscht habt.

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

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

Abstimmung:

Nach ein paar Minuten Diskussion wird abgestimmt. Zählt gemeinsam auf drei und dann zeigt jeder gleichzeitig auf einen Spieler seiner 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 Dorfbewohner 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 am Tag 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 mehrere 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 zusammenarbeiten: Nur wenn kein Dorfbewohner benannt wird, 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.



Spezialfälle bei besonderen Rollen (Günstling und Gerber):

Günstling:

Der Günstling ist Teil des Werwolfsrudels.
Falls mindestens ein Werwolf im Spiel ist, gewinnt der Günstling,
wenn kein Werwolf stirbt. Das gilt auch, wenn er **selbst stirbt**.
Ist kein Werwolf im Spiel, gewinnt der Günstling falls er
selbst nicht stirbt, aber mindestens ein Dorfbewohner.

Gerber:

Der Gerber ist seine eigene Partei. Er gewinnt nur, wenn er stirbt.
Stirbt zudem mindestens ein Werwolf, gewinnt auch die
Dorfgemeinschaft.

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 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 nachtwandelnde 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 **.



Betrunkener: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (8), **

Der Betrunkene kann sich nicht mehr an seine Rolle erinnern: In der Nacht vertauscht er seine Rollenkarte mit einer verdeckten Rollenkarte aus der Mitte. Er schaut sich diese neue Rollenkarte **nicht** an. Er schlüpft in die Rolle und ist in der entsprechenden Partei – aber er weiß nicht, in welcher.



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!

Doppelgängerin: Partei wechselnd, Aktionen: wechselnd (1), ***

Achtung! Die Doppelgängerin ist eine sehr komplexe Rolle. Bringt sie erst ins Spiel, wenn ihr alle anderen Rollen schon gut kennt!



Die Doppelgängerin ahmt eine andere Rolle nach. Sie nimmt auch die Partei der Rolle an. In der Nacht erwacht die Doppelgängerin vor allen anderen. Sie sieht sich die Karte eines Mitspielers an und imitiert diese Rolle, vertauscht aber die Karten nicht. Je nachdem, welche Rolle sie imitiert, verhält sie sich anders:

1. Dorfbewohner, Gerber oder Jäger:

Sie schlüpft in diese Rolle und macht in dieser Nacht nichts weiter. Falls sie als Gerber stirbt, hat sie gewonnen. Falls sie als Jäger stirbt, stirbt auch die Rolle, auf die sie zeigt.

2. Werwolf oder Freimaurer:

Sie wacht auf, wenn die Werwölfe oder Freimaurer aufgerufen werden. Wenn sie ein Werwolf ist, gehört sie nun dem Werwolfsrudel an und gewinnt, wenn das Werwolfsrudel gewinnt. Ist sie ein Freimaurer, gehört sie der Dorfgemeinschaft an.

3. Seherin, Unruhestifterin, Räuber oder Betrunkener:

Sie führt **sofort** diese Rolle aus und wacht **nicht** noch einmal auf, wenn die Rolle aufgerufen wird.

4. Günstling:

Die Doppelgängerin schließt ihre Augen **nicht**, nachdem sie die Karte des Günstlings angesehen hat. Sie wartet, bis die Werwölfe ihre Daumen heben und sich zu erkennen geben. Sie gehört nun zum Werwolfsrudel.

5. Schlaflose:

Am Ende der Nacht, nach der „echten“ Schlaflosen, wird die Doppelgänger-Schlaflose aufgerufen. Sie kann jetzt überprüfen, wer sie ist.

Erhält ein anderer Spieler während der Nacht die Karte der Doppelgängerin, übernimmt er die Rolle, die sie imitiert hat. Bei der Auflösung nach der Abstimmung verrät der Spieler, der ursprünglich die Rolle der Doppelgängerin gezogen hatte, welche Rolle er sich angeschaut hat.

Achtung! Wenn z.B. die normale Schlaflose am Ende der Runde ihre Karte aufdeckt und jetzt die Doppelgängerin ist, weiß sie also nicht, welche Rolle sie hat ... Dann heißt es: Raffiniert sein und sich nicht töten lassen!



Freimaurer: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (4), ***

Die Freimaurer-Karten kommen nur gemeinsam ins Spiel. In der Nacht öffnen die Freimaurer die Augen und sehen sich an. Wenn nur ein Freimaurer die Augen öffnet, ist die andere Rollenkarte in der Mitte. Er darf sich aber keine Karte in der Mitte anschauen.

Tipp: Die Freimaurer sind zusammen sehr stark, denn sie können sich gegenseitig ein Alibi geben.

Mutige Werwölfe können auch behaupten, Freimaurer zu sein. Dann kommen die echten Freimaurer eventuell in Verlegenheit. Die Freimaurer sollten erst ab 7 Spielern ins Spiel kommen, andernfalls sind sie zu stark!

Gerber: Gerber, durchschlafend, **



Der Gerber ist ein armer Kerl: Er hasst seinen Beruf so sehr, dass er sterben will. Er kann nur gewinnen, wenn er stirbt. Am Spielende gilt:

1. Wenn der Gerber, aber kein Werwolf stirbt, hat nur der Gerber gewonnen.
2. Wenn der Gerber **und mindestens 1** Werwolf sterben, haben der Gerber und die Dorfgemeinschaft gewonnen.

Günstling: Werwolfsrudel, nachtwandernd (3), **

Der Günstling erwacht direkt nach den Werwölfen. Diese heben, **ohne ihre Augen zu öffnen**, einen Daumen und zeigen sich so dem Günstling. Der Günstling weiß also, wer die Werwölfe sind. Die Werwölfe wissen aber nicht, wer der Günstling ist. Am Spielende gilt:

1. Falls Werwölfe im Spiel sind, kann der Günstling sterben und trotzdem gewinnen!

Wenn der Günstling stirbt, aber kein Werwolf, dann hat das Werwolfsrudel (und damit auch der Günstling) gewonnen.



2. Kein Werwolf spielt mit? In dem Fall gewinnt der Günstling nur, falls er **überlebt** und **ein anderer Spieler stirbt**.

Der Günstling kann ein sehr starker Partner für die Werwölfe sein.

Tipp: Wenn du der Günstling bist, kannst du dich verdächtig machen und von den Werwölfen im Spiel ablenken– denn wenn du stirbst, gewinnst du meistens trotzdem. Aber zu offensichtlich darfst du natürlich trotzdem nicht agieren ...

Jäger: Dorfgemeinschaft, durchschlafend, **

Der Jäger reißt einen Spieler mit in den Tod: Stirbt der Jäger, stirbt auch der Spieler, auf den der Jäger gezeigt hat.

Tipp: Als Jäger kannst du sterben und trotzdem gewinnen, indem du auf einen Werwolf zeigst. Du glaubst, deine Mitspieler verdächtigen einen Falschen und du weißt es besser? Dann versuch zu sterben und reiß einen Werwolf mit in den Tod ...



Räuber: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (6), *

Der Räuber vertauscht in der Nacht seine Karte mit der Karte eines Mitspielers. Danach darf er sich seine neue Rollenkarte anschauen.

Achtung! Der Räuber wechselt eventuell die Partei: Hat er z.B. seine Karte mit einer Werwolfskarte vertauscht, ist er nun im Werwolfsrudel. Die Aktion seiner neuen Rolle führt er aber **nicht** aus.



Hat er nun z.B. die Schlaflose vor sich liegen, wacht er **nicht** auf, wenn diese aufgerufen wird. Der Mitspieler, der den Räuber jetzt vor sich liegen hat, gehört nun zur Dorfgemeinschaft.



Schlaflose: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (9), *

Die Schlaflose wacht als Letzte auf und kontrolliert, ob sie noch dieselbe Rollenkarte hat. Hat sich die Rollenkarte geändert, gehört sie nun zur Partei der neuen Rollenkarte.

Tipp: Verwendet die Schlaflose nur, wenn der Räuber und/oder die Unruhestifterin im Spiel sind.

Seherin: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (5), *

Die Seherin darf sich in der Nacht **entweder** die Karte eines Mitspielers **oder zwei** Karten aus der Mitte ansehen. Sie vertauscht keine Karten.

Tipp: Die Stärke der Seherin ist, Lügner zu entlarven. Sie hat Informationen über die Mitspieler oder Karten, die in der Mitte liegen. Wenn ein Mitspieler diesen Informationen widerspricht, kann sie ihn leicht überführen. Es lohnt sich als Seherin; ein bisschen zu warten, bis man sich offenbart, denn dann hat sich ein Werwolf vielleicht schon verraten.



Unruhestifterin. Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (7), *

Die Unruhestifterin vertauscht die Rollenkarten von 2 **anderen** Spielern. Sie darf sich diese Karten nicht ansehen. Die 2 Mitspieler gehören nun jeweils zu der Partei der Rolle, die nun vor ihnen liegt.



Werwolf: Werwolsrudel, 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, 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, die du dir angeschaut hast, zu sein.



Szenarien

Bei „Werwölfe - Vollmondnacht“ 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!

Die erste Nacht (Einstieg, 3–5 Spieler)

- 3 Spieler: 2 Werwölfe, 1 Seherin, 1 Räuber, 1 Unruhestifterin, 1 Dorfbewohner
- 4 Spieler: + 1 Dorfbewohner
- 5 Spieler: + 2 Dorfbewohner

Mondsucht (einfach, 3–6 Spieler)

- 3 Spieler: 2 Werwölfe, 1 Schlaflose, 1 Räuber, 1 Unruhestifterin, 1 Dorfbewohner
- 4 Spieler: + 1 Dorfbewohner
- 5 Spieler: + 1 Dorfbewohner + 1 Seherin
- 6 Spieler: + 2 Dorfbewohner + 1 Seherin

Einsame Nacht (einfach, 3–4 Spieler)

- 3 Spieler: 1 Werwolf, 1 Seherin, 1 Räuber, 1 Unruhestifterin, 2 Dorfbewohner
- 4 Spieler: + 1 Dorfbewohner

Konfusion (mittel, 3–9 Spieler)

- 3 Spieler: 2 Werwölfe, 1 Betrunkener, 1 Räuber, 1 Unruhestifterin,
1 Schlaflose
- 4 Spieler: + 1 Dorfbewohner
- 5 Spieler: + 1 Dorfbewohner + 1 Seherin
- 6 Spieler: + 2 Dorfbewohner + 1 Seherin
- 7 Spieler: + 3 Dorfbewohner + 1 Seherin
- 8 Spieler: + 3 Dorfbewohner + 1 Seherin + 1 Günstling
- 9 Spieler: + 2 Dorfbewohner + 1 Seherin + 1 Günstling + 2 Freimaurer

Payback (mittel, 4–7 Spieler)

- 4 Spieler: 2 Werwölfe, 1 Jäger, 1 Seherin, 1 Räuber, 1 Betrunkener,
1 Schlaflose
- 5 Spieler: + 1 Unruhestifterin
- 6 Spieler: + 1 Unruhestifterin + 1 Dorfbewohner
- 7 Spieler: + 1 Unruhestifterin + 2 Dorfbewohner

Geheime Gefährten (mittel, 6–7 Spieler)

- 6 Spieler: 2 Werwölfe, 1 Günstling, 1 Jäger, 1 Seherin, 1 Räuber,
1 Unruhestifterin, 2 Freimaurer
- 7 Spieler: + 1 Dorfbewohner

Stunden der Verzweiflung (mittel, 4–10 Spieler)

- 4 Spieler: 2 Werwölfe, 1 Gerber, 1 Seherin, 1 Räuber, 1 Betrunkener,
1 Schlaflose
- 5 Spieler: + 1 Unruhestifterin
- 6 Spieler: + 1 Unruhestifterin + 1 Dorfbewohner
- 7 Spieler: + 1 Unruhestifterin + 2 Freimaurer
- 8 Spieler: + 1 Unruhestifterin + 2 Freimaurer + 1 Jäger

9 Spieler: + 1 Unruhistifterin + 2 Freimaurer + 1 Jäger + 1 Günstling
10 Spieler: + 1 Unruhistifterin + 2 Freimaurer + 1 Jäger + 1 Günstling
+ 1 Dorfbewohner

Allianz im Zwielficht (schwer, 5–10 Spieler)

5 Spieler: 2 Werwölfe, 2 Freimaurer, 1 Günstling, 1 Räuber,
1 Unruhistifterin, 1 Schlaflose
6 Spieler: + 1 Betrunkener
7 Spieler: + 1 Betrunkener + 1 Seherin
8 Spieler: + 1 Betrunkener + 1 Seherin + 1 Dorfbewohner
9 Spieler: + 1 Betrunkener + 1 Seherin + 2 Dorfbewohner
10 Spieler: + 1 Betrunkener + 1 Seherin + 2 Dorfbewohner + 1 Gerber

Wiedergänger (schwer, 8–10 Spieler)

8 Spieler: 2 Werwölfe, 1 Doppelgängerin, 1 Günstling, 1 Jäger,
1 Seherin, 1 Räuber, 1 Unruhistifterin, 1 Dorfbewohner,
2 Freimaurer
9 Spieler: + 1 Schlaflose
10 Spieler: + 1 Schlaflose + 1 Betrunkener

Anarchie (schwer, 3–10 Spieler)

Legt die 2 Werwolf-Rollenkarten
und 1 Dorfbewohner-Rollenkarte
heraus. Mischt dann alle anderen
Rollenkarten und zieht zufällig
pro Spieler eine Karte.
Mit dieser Zufallskombination,
den 2 Werwölfen und dem
Dorfbewohner spielt ihr dann.



© 2015 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

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

www.ravensburger.com

222662

Ravensburger