

Vorbereitung:

1 Spielleiter*in erklärt, welche Rollen mitspielen
beliebig viele Spieler*innen ziehen 1 Karte mit ihrer Rolle

Jede Rolle gehört zu einem bestimmten Team. Jedes Team will alleine gewinnen (alle anderen töten).
Andere Spieler*innen dürfen die Karte bis zum Ende des Spiels niemals sehen!

Spielablauf:

Spielleiter*in verkündet **Nachtphase** (alle Spieler*innen schließen die Augen)
Spielleiter*in ruft einzelne Rollen auf, die kurz aufwachen und lautlos Aktionen durchführen

Spielleiter*in verkündet **Tagphase** (alle Spieler*innen öffnen die Augen)
Spielleiter*in verkündet, wer nachts gestorben* ist

Spieler*innen diskutieren ("Was bist du?", "Ich bin ...", "Ich habe nachts ...", "Du lügst!" ...)
Spieler*innen können pro Tag maximal 1 Mitspieler*in **anklagen**

Alle Angeklagten haben am Ende des Tages eine kurze Verteidigungsrede. Niemand darf sie unterbrechen.
Alle lebenden Spieler*innen **stimmen ab**, welche*r Angeklagte gehängt wird und stirbt*.
Der Bürgermeister hat ½ Extrastimme bei der Abstimmung.

Spielleiter*in verkündet nächste Nachtphase

...

Spielende:

Wenn nur noch Spieler*innen eines einzigen Teams übrig sind,
hat dieses Team gewonnen.

*Tote Spieler*innen scheiden aus und dürfen nicht mehr mitreden oder das Spiel beeinflussen.
Sie haben aber trotzdem gewonnen, wenn ihr Team am Schluss gewinnt.



Häufige Teams:

- Dorf:** normale Dorfbewohner und diverse Sonderrollen; kennen sich gegenseitig nicht
- Werwölfe:** töten nachts gemeinsam 1 Opfer
- Vampire:** markieren nachts gemeinsam 1 Opfer. Es stirbt am nächsten Tag, falls es angeklagt wird. Vampire sind außerdem immun gegen Werwolf-Bisse.
- Liebespaar:** Amor wählt 1 Liebespartner*in in sein Team und kann nur sterben, wenn diese Person stirbt.
- Homunculi:** töten gemeinsam 1 Angeklagte*n zwischen Verteidigungsreden und Abstimmung



Rollen-Outing:

Die Spieler*innen des Dorfes kennen sich gegenseitig nicht und brauchen Informationen. Deshalb wird am 1. Tag oft in die Runde gefragt, wer die normalen Dorfbewohner (nicht Sonderrollen wie Hexe, Jäger ...) sind. Aus der Anzahl der Aufzeigenden können wichtige Schlüsse gezogen werden.

Beispiel: Im Spiel gibt es 2 Dorfbewohner.

- 2 Spieler*innen zeigen auf → Sie sind vermutlich tatsächlich die Dorfbewohner.
- 5 Spieler*innen zeigen auf → Die Mehrheit lügt und ist böse! Hängen wir sie!

Tip: Wenn du böse bist, gib dich als eine Rolle aus, deren wahre*r Besitzer*in deine Lüge nicht beweisen und dich nicht nachts töten kann (z.B. Dorfbewohner oder Seherin, aber **nicht** Hexe oder Vigilante).