

# Werhänse vom Neustiftwald



## **Spielziel:**

- Für die Dorfhänse: Die Werhänse beseitigen
- Für die Werhänse: Die Dorfhänse beseitigen

## **Die beiden Teams**

### **Die WERHÄNSE**

Jede Nacht verschlingen sie einen Dorfhans. Tagsüber versuchen sie ihre wahre Identität zu verbergen. Es gibt 1, 2, 3 oder 4 Werhänse, abhängig von der Spieleranzahl und angewandten Varianten.

### **Die DORFHÄNSE (alle, außer den Werhänsen)**

Jede Nacht fällt eine:r von ihnen den Werhänsen zum Opfer. Diese Person scheidet aus.

Die Dorfhänse (alle verbliebenen Mitspieler:innen) treffen sich jeden Morgen, um die Werhänse unter ihnen herauszufinden. Nach einer Diskussion bestimmen sie eine Person, der oder die aus dem Spiel ausscheidet.

## **Rollen**

### **Der normale Dorfhans**

Er hat keine Sonderfähigkeit. Seine einzigen Waffen sind, das Verhalten der anderen Spieler:innen zu deuten, um die Werhänse zu identifizieren und seine Überzeugungskraft, um sein Ausscheiden zu verhindern, da er ja unschuldig ist.

### **Hansi Hinter-Seher**

Jede Nacht darf er die wahre Identität einer beliebigen Person erfahren. Er muss den anderen Dorfhänsen helfen, aber dabei sehr vorsichtig sein, sonst wird er bevorzugtes Ziel der Werhänse.

### **Jo-Hunter**

Wenn er von den Werhänsen erwischt oder von den Dorfhänsen unschuldigerweise eliminiert wird, hat er die Möglichkeit, eine beliebige Person zu bestimmen, die ebenfalls ausscheidet.

### **Liebeshans**

Indem er seine berühmten Pfeile verschießt, kann der Liebeshans zwei beliebige Spieler:innen sich unsterblich ineinander verlieben lassen.

In der ersten Runde in der Vorbereitungsphase bestimmt er zwei Spieler:innen (egal, ob Mann oder Frau). Diese beiden verlieben sich ineinander. Der Liebeshans kann auch sich selbst bestimmen.

Wenn einer der beiden Verliebten ausscheidet, stirbt die andere Person vor Kummer und scheidet ebenfalls aus. Ein:e Verliebte:r darf nie gegen seine:n Verliebte:n stimmen. Achtung: Wenn eine:r der beiden Verliebten ein Werhans ist und der andere ein Dorfhans haben diese beiden Spieler:innen ein anderes Spielziel. Um in Ruhe ihre Liebe ausleben zu können und um die Partie zu gewinnen, müssen sie alle anderen Spieler:innen unter Beachtung der Spielregeln eliminieren.

### **Hermine**

Sie kann zwei sehr starke Zaubersprüche zusammenstellen:

Einen Heiltrank, um eine Person, die Opfer der Werhänse wurde, wieder ins Spiel zurückzuholen und Gift um eine beliebige Person zu töten.

Die Hermine kann diese Zaubersprüche jeweils nur einmal im Verlauf der Partie nutzen. Sie kann beide Zaubersprüche in der selben Nacht einsetzen.

Am Morgen, nachdem die Herminexe einen Zaubertrank eingesetzt hat, kann es keinen, einen oder zwei Tote geben.

Die Herminexe kann den Heiltrank auch bei sich anwenden und sich selbst heilen.

Wenn nach der Erfahrung einiger Partien die Rolle der Herminexe zu mächtig erscheint, kann ihre Zauberkraft auf einen Zaubertrank pro Partie reduziert werden.

### **Kleines Hänschen**

Das kleine Hänschen kann versuchen, mit halb geöffneten Augen die Werhänse während ihrer Wachphase auszuspionieren. Wenn es dabei von den Werhänsen erwischt wird, kann es sofort aus dem Spiel ausscheiden (dies wird von den Werhänsen schweigsam bestimmt) und es gibt diese Nacht kein anderes Opfer. Das kleine Hänschen kann nur nachts während der Wachphase der Werhänse spionieren.

### **Haupt hans**

Diese Karte wird einer Person zusätzlich zu ihrer Identitätskarte anvertraut. Der Haupt hans wird von den anderen Spieler:innen durch relative Mehrheit gewählt. Die Ehre Haupt hans zu sein, kann nicht verweigert werden.

Die Stimme des Haupt hans zählt doppelt. Sollte der Haupt hans ausscheiden, ernennt er mit dem letzten Atemzug den nächsten Haupt hans.

### **Kleptohans**

Wenn in einer Partie diese Karte enthalten sein soll, kommen zwei Identitätskarten "Normaler Dorfhans" zusätzlich vor Beginn der Partie ins Spiel.

Nachdem die Identitätskarten verteilt wurden, werden die zwei übrigen Identitätskarten verdeckt in die Tischmitte gelegt.

In der Vorbereitungsphase der ersten Nacht darf sich der Kleptohans die beiden Karten ansehen und seine eigene mit einer der beiden Karten austauschen.

Wenn beide Karten Werhänse sind, muss er den Tausch vornehmen.

Die gewählte Identität bleibt bis Spielende beibehalten.

# Spielablauf

## Vorbereitung

- Die Spieler:innen bestimmen eine Spielleiter:in. Sie wird entweder gewählt oder per Zufall bestimmt. Sie spielt nicht mit sondern führt die anderen Spieler:innen durch die Partie. Für die ersten Partien ist es wohl am besten einen Person zu bestimmen, die die meiste Erfahrung mit dem Spiel hat oder sich bereits als gute Spielleiter:in erwiesen hat und für die notwendige Stimmung sorgen kann.
- Die Spielleiter gibt allen verdeckt eine Identitätskarte. Die Spieler:innen sehen sich ihre Karte an und legen sie verdeckt vor sich ab.
- Die Spielleiter:in kündigt die Nacht an. Bei den Worten (oder ähnlichen) “die Nacht zieht über euer Dorf herein, das ganze Dorf schläft” senken die Spieler:innen den Kopf und schließen die Augen. Anschließend ruft die Spielleiter:in die verschiedenen Charaktere auf.
- Wichtig: Wenn die Spielleiter:in einen Charakter aufruft, öffnet nur dieser die Augen, alle anderen Spieler:innen halten die Augen geschlossen.

## Vorbereitungsphase

- Die Spielleiter:in ruft den Kleptohans. Die Spielleiter:in sagt “Kleptohans erwache!”. Die Person, der die Karte Kleptohans hat, öffnet die Augen und sieht sich die zwei verdeckt ausliegenden Karten in der Tischmitte an und tauscht evtl. seine Charakterkarte aus. Die Spielleiter:in spricht anschließend “Der Kleptohans schläft wieder ein” und der Kleptohans schließt die Augen.
- Die Spielleiter:in ruft den Liebeshans. Die Spielleiter:in sagt “Liebeshans erwache!” und die entsprechende Person öffnet die Augen und bestimmt zwei Spieler:innen (evtl. sich selbst). Die Spielleiter:in geht einmal um den Tisch und tippt im Vorbeigehen den von Liebeshans bestimmten Spieler:innen auf die Schulter, so dass sie wissen, dass sie die Verliebten sind. Die Spielleiter:in spricht anschließend “Liebeshans schläft wieder ein” und Liebeshans schließt die Augen.
- Die Spielleiter:in ruft die Verliebten. Die Spielleiter:in sagt “Die Verliebten erwachen, erkennen sich und schlafen wieder ein!”. Die beiden Personen geben sich zu erkennen, ohne aber einander ihre

wahre Identität preis zugeben. Anschließend geht die Spielleiter:in zum normalen Spielablauf über.

## **Ablauf der normalen Spielrunde**

Der Ablauf einer normalen Spielrunde variiert abhängig von den teilnehmenden und übrig gebliebenen Charakteren. Die Charaktere werden immer in dieser Reihenfolge aufgerufen:

1. Die Spielleiter:in ruft Hansi Hinter-Seher. Die Spielleiter:in sagt "Hansi Hinter-Seher erwache und bestimmt eine Person, deren wahre Identität sie erfahren will!". Hansi Hinter-Seher öffnet die Augen und zeigt mit dem Finger auf eine Person. Die Spielleiter:in zeigt Hansi Hinter-Seher dessen Identitätskarte. Die Spielleiter:in sagt "Hansi Hinter-Seher schläft wieder ein!" und Hansi Hinter-Seher senkt den Kopf und schließt die Augen. (Anm. Besser ist es evtl. die Identität aufzuschreiben und Hansi Hinter-Seher zu zeigen)
2. Die Spielleiter:in ruft die Werhänse. Die Spielleiter:in sagt "Werhänse erwacht, gebt euch zu erkennen und bestimmt ein neues Opfer!". Die Werhänse heben die Köpfe, öffnen die Augen und bestimmen schweigend ein Opfer. Währenddessen kann das kleine Hänschen spionieren (indem es die Augen vorsichtig öffnet). Es ist nicht gezwungen zu spionieren. Wenn es dabei allerdings von den Werhänsen erwischt wird, können die Werhänse auch es als Opfer bestimmen, auch wenn sie sich bereits auf ein anderes Opfer geeinigt haben sollten.
3. Die Spielleiter:in ruft die Herminexe. Die Spielleiter:in sagt "Herminexe, erwache! Ich zeige dir das Opfer der Werhänse. Willst Du das Opfer mit Deinem Heiltrank retten? Oder setzt du Gift ein?". Die Spielleiter:in zeigt der Herminexe stumm das Opfer der Werhänse. Die Herminexe muss das Opfer nicht retten. Sie kann die Runde, in der sie ihre Zaubersprüche einsetzt, frei wählen. Wenn sie einen Zauberspruch einsetzt, zeigt sie schweigend auf einen Person und streckt den Daumen nach oben, wenn sie den Heiltrank einsetzen will und nach unten, wenn sie das Gift einsetzen will.

Die Spielleiter:in berichtet den anderen Spieler:innen am kommenden Morgen von dem Ergebnis.

**Es gilt zu beachten, dass immer nur die Spieler:innen die Augen öffnen dürfen, die von der Spielleiter:in dazu aufgefordert werden.**

4. Die Spielleiter:in weckt das ganze Dorf. Die Spielleiter:in sagt "Es graut der Morgen, das Dorf erwacht, alle Dorfhänsen wachen auf, außer ...". Die Spielleiter:in zeigt auf die Opfer der Werhänsen und der Herminexen. Diese Personen drehen ihre Charakterkarte um. Sie scheiden aus dem Spiel aus und dürfen mit den anderen Spieler:innen in keiner Weise mehr kommunizieren.
  - Wenn eines der Opfer Jo-Hunter ist, darf er sofort eine Person bestimmen, die ebenfalls ausscheidet.
  - Wenn eines der Opfer verliebt ist, stirbt der oder die andere Verliebte sofort vor Kummer und scheidet ebenfalls aus.
  - Wenn eines der Opfer der Haupthans ist, bestimmt er seine:n Nachfolger:in.
  
5. Das Dorf berät über die Verdächtigen. Die Spielleiter:in moderiert die Diskussion der Dorfhänsen über die Verdächtigen. Ein verdächtiges Geräusch, ein auffälliges Verhalten einer anderen Person oder bestimmte Stimmabgaben können Indizien sein, anhand derer die Dorfhänsen herausfinden können, wer ein Werhans ist. In der Diskussionsphase sind folgende Ziele nicht außer Acht zu lassen:
  - Jeder Dorfhans versucht einen Werhans zu erkennen und gegen ihn zu stimmen.
  - Die Werhänsen müssen sich wie normale Dorfhänsen verhalten.
  - Hansi Hinter-Seher und das kleine Hänschen müssen versuchen, den anderen Dorfhänsen zu helfen. Sie dürfen dabei sich selbst nicht zu sehr in Gefahr bringen, wenn sie ihre Identität preisgeben.
  - Die Verliebten müssen sich gegenseitig schützen.
  - Jede Person hat das Recht, sich für einen anderen auszugeben. Die Diskussionsphase ist das Herzstück des Spiels. Egal, ob Du lügst, bluffst oder nur die Wahrheit sagst: Bleib glaubwürdig.
  
6. Das Dorf wählt. Die Spieler:innen stimmen darüber ab, welcher unter ihnen als Werhans verdächtigt wird und aus dem Spiel ausscheiden soll. Auf Zeichen der Spielleiter:in zeigt jede Person auf eine:n Mitspieler:in. Die Person, die die meisten Stimmen erhält, scheidet aus. Denke daran, dass die Stimme des Haupthans doppelt zählt.

Bei Gleichstand entscheidet die Stimme des Haupthans, wenn er für eine der Spieler:innen gestimmt hat. Wenn nicht, stimmen alle erneut ab. Herrscht dabei erneut Gleichstand, scheidet niemand aus. Eine Person, die ausscheidet, dreht ihre Charakterkarte um und darf in keiner Weise mit den Anderen kommunizieren.

7. Das Dorf schläft ein. Die Spielleiter:in sagt "Die Nacht bricht über das Dorf herein, alle Dorfhänse schlafen!". Das Spiel wird mit einer normalen Spielrunde fortgesetzt, mit Phase 1.

## **Siegbedingungen**

Die Dorfhänse gewinnen, wenn es ihnen gelingt, alle Werhänse zu eliminieren.

Die Werhänse gewinnen, wenn sie alle Dorfhänse eliminieren.

Sonderfall: Wenn die Verliebten je ein Dorfhans und ein Werhans sind, gewinnen sie, wenn alle anderen Spieler:innen ausgeschieden sind.

## **Tipps für die Spielleiter:in**

Die Rolle ist wesentlich für den Spielspaß: Von Deinem Talent hängt die Stimmung der Partie ab. Dank Dir werden die Mitspieler:innen einen angenehmen Abend verbringen. Sprich mit lauter, schmetternder Stimme und wenn Du merkst, dass die Diskussionen in ihrer Intensität nachlassen, feure deren Hitzigkeit an.

Die Sätze für die einzelnen Phasen in der Nacht sind nur um die einzelnen Phasen auszuschnücken.

Mit erfahrenen Spieler:innen sollten die Dorfhänse mit den Sonderfähigkeiten eingesetzt werden, diese Partien sind interessanter.

Wenn Du mit Anfängern spielst, sollten Charaktere nach und nach eingeführt werden. Das Ambiente macht den Großteil der Freude aus. Die Spieldauer ist kurz. Wenn Ihr an einem Abend mehrere Partien spielt, solltet Ihr eine unterschiedliche Zusammensetzung der Charaktere verwenden.

## **Wichtige Anmerkung:**

- Wenn Du sprichst, solltest Du darauf achten, den Spieler:innen keine Hinweise zu geben.
- Wenn Du Charaktere aufrufst, sprich nicht in die Richtung der Aufgerufenen, die Mitspieler:innen könnten ihren Sitzplatz erschließen.

- Damit das Spiel zügig vonstatten geht: Wenn sich die Werhänse nicht auf ein Opfer einigen können: Pech für die Werhänse. Unterbrich deren Runde und es gibt in dieser Nacht kein Opfer zu beklagen.
- Wenn der Charakter des kleinen Hänschens gespielt wird, dürfen die Spieler:innen nachts nicht die Köpfe senken oder die Hände vor die Augen nehmen, sonst ist es für das kleine Hänschen unmöglich, unbeobachtet zu spionieren.
- Wenn Hansi Hinter-Seher die Charakterkarte einer Person ansehen kann, sollte die Spielleiter:in die Charakterkarte ganz vorsichtig umdrehen, um nichts durch Geräusche zu verraten.
- Geh eine ganze Runde um den Tisch, um die beiden Verliebten zu bestimmen.
- Wenn wenig Spieler:innen an der Partie teilnehmen, kann auch die Spielleiter:in eine zusätzliche Rolle übernehmen.

### **Tipps für die Spieler:innen**

**Werhänse:** Ein beliebtes und oft nützliches Mittel, um die anderen Werhänse zu schützen ist die Taktik, gegen einen Werhans zu stimmen. Nur sollten die Dorfhänse dies auch bemerken.

**Hansi Hinter-Seher:** Achtung, wenn Du einen Werhans entdeckt hast, solltest Du Deine Identität bekannt geben, um diesen zu entlarven, auch wenn Du Dich dabei opferst. Nur nicht zu früh!

**Das kleine Hänschen:** Dies ist ein sehr mächtiger aber auch gefährlicher Charakter. Zögere nicht, Deine Fähigkeit einzusetzen. Das kann zwar gefährlich sein, aber Du solltest von Deiner Eigenschaft profitieren, bevor Du ausscheidest.

**Jo-Hunter:** Wenn Du das Gefühl hast, eine Abstimmung läuft zu Deinen Ungunsten, kann es hilfreich sein, Deine wahre Identität Preis zu geben.

**Liebeshans:** Wenn Du Dich selbst als einen der Verliebten bestimmst, solltest Du Dir als Partner keine Person aussuchen, die eine "große Klappe" hat.

**Der Haupthans:** Versuche die Rolle des Haupthans zu übernehmen und plane Deinen Feldzug. Sei stolz auf diese Rolle und hefte Dir die Karte an die Brust.

**Die Herminexe:** Am Ende der Partie wird diese Rolle sehr wertvoll, deshalb solltest Du mit den Zaubertränken entsprechend sparsam umgehen.

# ÜBERSICHT SPIELREIHENFOLGE

## Vorbereitungsphase

- Das Dorf schläft ein
- Kleptohans
- Liebeshans
- Die Verliebten

## Normale Runde

- Hansi Hinter-Seher
- Die Werhänse
- Die Herminexe
- Das Dorf wacht auf
- Wahl
- Das Dorf schläft ein