

MÖRDER

Jeder Spieler erhält eine Spielkarte und betrachtet versteckt seine Rolle.

Ein Spielleiter moderiert das Spiel. Prinzipiell wechseln sich dabei zwei Phasen ab, Tag und Nacht.

In der Nacht haben alle Spieler die Augen geschlossen und sind leise, nur die jeweils aktive Gruppe/Person darf die Augen öffnen. Das Spiel basiert dabei auf Ehrlichkeit aller Mitspieler!

In der Nacht suchen sich die Mörder ein Opfer und töten dieses indem sie darauf zeigen.

Am Tag rätselt die gesamte Dorfgemeinschaft, wer ein Mörder sein könnte, und bestimmt per Abstimmung wer hingerichtet werden soll. Jeder Spieler darf einen anderen Spieler anklagen ein Mörder zu sein.

Erst wenn ein weiterer Spieler den Vorwurf bestätigt, wird die Person angeklagt und muss sich hinstellen.

Es können mehrere Spieler angeklagt werden. Vor der Abstimmung darf sich jeder Angeklagte noch verteidigen.

Die Person mit den meisten Stimmen wird hingerichtet und muss seine Rolle offenbaren. Danach ist die Person tot und darf nicht mehr mitspielen und auch nichts sagen.

Ziel beider Gruppen - Bürger und Mörder - ist es jeweils, als einzige Gruppe im Spiel zu bleiben.

Zusätzlich zu den Bürgern und Mördern gibt es folgende **Sonderrollen**, die alle zu den "guten" (Bürgern) zählen:

Detektiv: Erfährt in jeder Nacht die Identität eines Dorfbewohners. Er muss in der am Tage stattfindenden Diskussion versuchen, entlarvte Mörder erschießen zu lassen.

Arzt: Erfährt in der Nacht nach dem Mord wer das Opfer ist und kann einmal im ganzen Spiel einen Heiltrank anwenden um das Opfer zu retten. Er kann auch einmal einen Gifttrank anwenden um jemanden zu töten.

Amor: Wählt in der 1. Nacht 2 Pers. aus, die sich verlieben (und als Liebespaar versuchen zu gewinnen)
Stirbt der eine, stirbt der andere auch.

Jäger: Kann vor dem Ableben noch jemanden mit in den Tod reißen.

Waisenkind: Sucht sich in der 1. Nacht einen Elternteil Wenn dieser stirbt wird es zum Mörder

Jason der Lebensmüde: Versucht tagsüber angeklagt und getötet zu werden. Wenn er das vor dem 1. Werwolf schafft hat er das Spiel gewonnen.

Mustersätze Spielleiter:

- Das **Dorf** geht schlafen.
- **Armor** erwacht.
Er sucht sich zwei Personen aus, die sich unsterblich ineinander verlieben.
- Zeigt lautlos auf sie und schläft wieder ein.
Ich gehe rum und tippe den zwei Personen auf's Knie. Die Beiden erwachen und schauen sich an.
Ihr wisst nun, dass ihr ineinander verliebt seid, stirbt einer von euch, stirbt der andere auch.
- geht wieder schlafen
- Das **Waisenkind** erwacht und sucht sich ein Elternteil aus - zeigt lautlos drauf.
Wenn diese Person stirbt wirst du zum Mörder. - geht wieder schlafen
- Die **Mörder** erwachen und suchen sich eine Person aus, die sterben soll. - zeigen lautlos auf die Person.
- gehen wieder schlafen
- Der **Arzt** erwacht. Ich zeige dir wer sterben soll (lautlos zeigen).
Möchte der Arzt einen Heiltrank anwenden? - Arzt nickt oder schüttelt den Kopf
Möchte der Arzt einen Gifttrank anwenden? - Arzt nickt oder schüttelt den Kopf
- geht wieder schlafen
- Der **Detektiv** erwacht. Du darfst auf eine Person zeigen und ich sage ob es ein Mörder ist.
Daumen hoch = Ja, er ist ein Mörder, Daumen runter = es ist kein Mörder.
- geht wieder schlafen
- Das Dorf erwacht, nur ... nicht. Wen möchtet ihr anklagen?
... ist angeklagt, möchte das jemand bestätigen?

... und ... sind angeklagt. Wer stimmt für ..., wer stimmt für ...
Damit ist ... tot. Wer warst du?
- Das Dorf geht wieder schlafen.
- Die Mörder erwachen, usw.