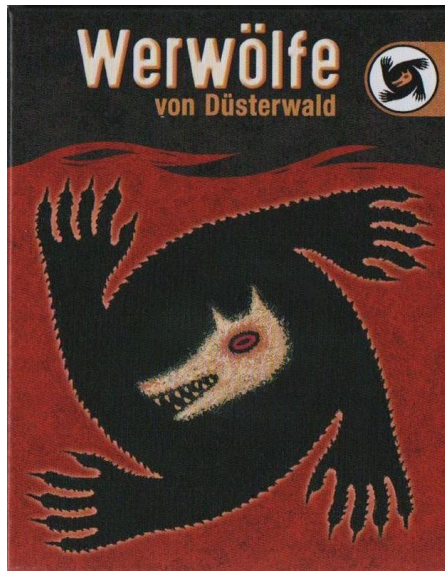


Werwölfe von Düsterwald



Name	Werwölfe von Düsterwald
Autor	Philippe des Phallières, Hervé Marly
Grafik	Alexios Tjoyas
Verlag	Lui-même, Zygomat
Erscheinungsjahr	2001, 2003
Genres	Partyspiel, Rollenspiel, Deduktionsspiel, Kommunikationsspiel, Kartenspiel, Bluffspiel
Spieler	8-18 plus 1 Spielleiter
Dauer	Ca. 30 Minuten
Altersgruppe	Ab 10 Jahren
Produktmasse ca.	12,5 x 9,5 x 2,5 cm
Gewicht ca.	101 g
Auszeichnungen	As d'Or: Animationsspiel 2002 Spiel des Jahres: Auswahlliste 2003 Jeu de l'Année 2003: Nominiert

Auf einer zerklüfteten Hochebene des Hunsrücks liegt das kleine Dorf Düsterwald. Seit einiger Zeit wird das Dorf jede Nacht von Werwölfen heimgesucht; jede Nacht geschieht ein Verbrechen und ein Dorfbewohner fällt den Werwölfen zum Opfer.

Die Dorfbewohner versuchen herauszufinden, wer unter ihnen zu den Werwölfen gehört, bevor sie alle verschwinden!

Die Werwölfe von Düsterwald ist ein sehr kommunikatives und interaktives Kartenspiel für größere Runden oder Partys. Jeder Spieler erhält eine verdeckte Rolle, die er niemanden zeigen darf. Danach schließen alle Spieler ihre Augen. Der Spielleiter weckt nacheinander die verschiedenen Rollen auf und ihr handelt eure Fähigkeiten ab. Nachdem alle Bewohner wieder eingeschlafen sind, wacht das ganze Dorf auf und berät sich.

Die Dorfbewohner gewinnen das Spiel, wenn sie alle Werwölfe erwischen. Die Werwölfe gewinnen das Spiel, wenn kein Dorfbewohner mehr lebt. Überlegt zusammen und blufft so gut wie möglich.