

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

DIE WERWÖLFE VON DÜSTERWALD

Geheimnisvoll-düsteres Rollenspiel

Liebe Leserin, lieber Leser!. „Die Werwölfe von Dusterwald“ ist eine stimmungsvolle Adaption des seit Jahrzehnten bekannten Rollenspiels „Mafia“, das seinen Ursprung in Russland, England oder den Vereinigten Staaten hat, je nachdem, welcher Quelle man Glauben schenken möchte. „Mafia“ seinerseits dürfte sich aus den zahlreichen „Mörderspielen“ entwickelt haben, mit immer neuen Rollen, Charakteren und tiefgründiger werdenden Spielabläufen. 2002 hatten Philippe des Pallières und Hervé Marly beachtlichen Erfolg mit ihrer eigenwilligen Adaption, die unter Werwölfen im imaginären Dusterwald angesiedelt ist. Als Spielmaterial benötigen Sie eigentlich nichts als ein paar Karten, die allein Ihre Rolle festlegen. Genau genommen nämlich spielt sich „Werwölfe“ fast ausschließlich im Kopf ab. Falls Sie in nächster Zeit in einer kleineren Partyrunde einen Sensationserfolg landen wollen, brauchen Sie nur zu diesem „Rollenkartenspiel“ zu greifen. Knisternde Stimmung garantiert! [aus: Hugo Kastner: „Mit Spielen lernen“. Humboldt/Schlütersche, Herbst 2009] Auch im beschaulich-friedlichen Österreichischen Spielemuseum in Leopoldsdorf müssen die „Wölfe“ und die „Dorfbewohner“ versuchen, einander während der Tages- und Nachtphasen gnadenlos zu eliminieren. Wenn auch nur wenige Wölfe mitspielen, so haben diese doch den Vorteil, dass sie während des Tages wie ganz normale Dorfbewohner wirken. Verräterische Äußerungen, unsichere Mimik und Gestik sowie diverse Beobachtungen sollten allerdings den Dorfbewohnern beim rechtzeitigen Aufspüren der Wölfe helfen. ... Dies alles in einem düster-knisternden Tages- und Nacht-Rhythmus unter den wachsamen Augen des lenkenden Hexenmeisters.

www.spielen.at

Mein Lichtkegel ist auf einige Ideen zur weiteren Steigerung der Atmosphäre dieses an sich bereits perfekten Spiels gerichtet. [Auszug aus: Mit Spielen lernen] (1) **Düstere Musik (Nacht)**: Lassen Sie während der Nachtphase im Hintergrund passende Musik

laufen. Dadurch werden auch die kleinen Geräusche ein wenig überdeckt. (2) **Berührung (Nacht)**: Ab dem Moment, wo der Spielleiter dies verlangt, muss einer der Werwölfe während der Nacht das Opfer berühren. Wird dies abgelehnt, vergeht die Nacht ohne dass jemand stirbt. (3) **Telepathie (Tagesanbruch)**: Der Spielleiter notiert eine der noch im Spiel befindlichen Rollen auf ein „Dusterwald“-Dokument (sprich: Blatt Papier). Sollte das Opfer bei Tagesanbruch die Gedanken des Spielleiters erraten, darf es ausnahmsweise überleben. (4) **Zeugen (Tagesanbruch)**: Der letzte von den Wölfen eliminierte Spieler sucht sich beim Tagesanbruch ein weiteres Opfer. Dieses kann gerettet werden, wenn sich zwei Zeugen finden, die das Opfer auf die Wange küssen. (5) **Sekudentod (Tagesanbruch)**: Ohne Diskussion muss jeder noch lebende Dorfbewohner einen Verdächtigen anklagen, indem er mit dem Zeigefinger Richtung seiner Augen zeigt. (6) **Ballstafette (Tag)**: Beenden Sie die eine oder andere Diskussionsrunde damit, dass Sie einem zufällig gewählten Spieler einen Ball zuwerfen. Dieser steht auf und darf dann den Ball einem aus seiner Sicht „Unverdächtigen“ weitergeben. Dieser führt dann die Ballstafette mit einem anderen Spieler fort, was so lange geht, bis nur mehr ein einziger „Dorfbewohner“ sitzen bleibt. Dieser muss dann leider unweigerlich ausscheiden. (7) **Seance (Tag)**: Alle Dorfbewohner reichen einander die Hände und der „Geist“ des ersten Opfers wird vom Spielleiter angerufen. Dieser muss Fragen wie „Trägt einer der Werwölfe ein Schmuckstück?“, „Ist einer der Werwölfe ein Mann?“ oder „Hat die Seherin mindestens einen Werwolf entdeckt?“ wahrheitsgemäß mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten. (8) **Hohes Gericht (Abstimmung)**: An einer Sitzungstag des „Hohen Gerichts“ (Diskussion) muss ein zweiter Verdächtiger eliminiert werden, sollte es sich beim ersten um einen Werwolf handeln. ... Bitte in beliebiger Mischung ein-

EMPFEHLUNG #41

Autor: P. de Pallières, H. Marly

Preis: ab 10,00 Euro

Jahr: 2002

Verlag: Asmodée Editions

www.asmodee.de

SPIELER
8-24

ALTER
10+

DAUER
30+

Kommunikation **Info+** **Glück**

Vieles bleibt ständig im Verborgenen bei der Jagd durch die Tages- und Nachtphasen in Dusterwald. Nur wenige Charaktere haben den Durchblick – doch diese müssen ihr Wissen erst verstohlen an die Mitbewohner weitergeben. Gute Kommunikation hilft sehr, doch dem das Glück nicht hold ist, den reißen die Wölfe, im wahrsten Sinn des Wortes.

Hugos EXPERTENTIPP

Auch die Erweiterung „Neumond“ ist für Liebhaber dieser mystisch angehauchten Rollenspiele absolut empfehlenswert. Doch beginnen Sie erst einmal klein, mit vielen Dorfbewohnern und wenigen Nebenrollen. „Dusterwald“ muss man langsam am eigenen Körper erfahren. Hinweis: Im Buch „Die große Humboldt Enzyklopädie der Kartenspiele“ (Kastner/Folkvord) wird eine Variante mit ganz normalen Spielkarten vorgestellt.

Hugos BLITZLICHT

Zwei ganz unterschiedliche Teams kooperieren beim wunderbaren Großgruppenspiel Werwölfe von Dusterwald untereinander, nämlich die nachtaktiven Werwölfe sowie die ab Tagesanbruch diskussionsfreudigen Dorfbewohner. Beide versuchen, die jeweils andere Gruppe zu eliminieren. (Sie verzeihen diesen Ausdruck.) Dabei gibt es eine entscheidende Einschränkung: die Werwölfe tun allzeit so, als ob sie biedere Dorfbewohner wären. Scheinbar also kooperieren während der Tagphase alle Bewohner von Dusterwald in sinnlicher Einmütigkeit – scheinbar ...!

VORANKÜNDIGUNG:

TIPP-KICK

Torjagd am Wohnzimmerisch

fach ausprobieren!

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at

Homepage: www.hugo-kastner.at



IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.at - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2009 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielesfest, Spielesfest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0

Symbolerklärungen



Für einen Spieler geeignet



Für zwei Spieler geeignet



Für viele Spieler geeignet



Mindestalter