

Die Gemeinde

Erweiterung für Werwölfe von Düsterwald



Ein Spiel von Philippe des Pallières & Hervé Marly
Für 8 bis 18 Spieler ab 10 Jahren

Nach der schrecklichen „Neumond“-Tragödie, wie sie genannt wurde, waren von Dusterwald nur noch Ruinen übrig. Erst Jahre später machten sich mutige Einwanderer daran, das Dorf Stein für Stein wieder aufzubauen. Jene Einwanderer waren durch die Veröffentlichung ihrer vorherigen Abenteuer im ganzen Land bekannt geworden.

Mit einem leidenschaftlichen Aufruf richteten sie sich an alle heimatlosen Abenteurer, die ihre epische Saga geliebt hatten, sich ihnen beim Wiederaufbau von Dusterwald anzuschließen.

Nun strömen Freiwillige aus allen Ecken des Landes herbei, um in die neuen Häuser, Höfe und Läden einzuziehen und ein neues Leben zu beginnen. Es sind so viele, dass einige sogar auf dem Dorfplatz zelten und darauf warten, dass ein Platz frei wird.

Die Schule ist wieder von Kinderlachen erfüllt und aus dem Wirtshaus dringt fröhliches Geplauder und das Klirren von vollen Krügen.

Allerdings geht in letzter Zeit auch ein beängstigendes Gerücht um: Es sollen sich einige unheimliche Gestalten in die neue Dorfgemeinde eingeschlichen haben – die Werwölfe sind wieder da!

Lord Philippe Pallières & Vogt Hervé Marly

Spielmaterial

Diese Anleitung



29 Berufs-
plättchen



14 Gebäude-
karten



Ein Stickerbogen mit 2 Stickern, die ihr in die Mitte von 2 normalen Dorfbewohnern im Grundspiel *Werwölfe von Düsterwald* kleben könnt. Die Rollen auf den Stickern spielen nur dann mit, wenn ihr mit der Erweiterung „Die Gemeinde“ spielt.



2 Sondermarker für die neuen Charaktere („Anonymer Brief“ & „Feuer“)

Die Berufsplättchen

Zusätzlich zu ihren geheimen Rollen können die Spieler mit dieser Erweiterung offene Berufe erhalten, die der Spielleiter mit diesen Plättchen auf beliebige Weise zuweisen kann.



15 Vagabunden
(Beutel)



Barbier
(Rasiermesser)



6 Bauern
(Schubkarre)



Bäcker
(Brot)



Beichtvater
(Rosenkranz)



Wirt
(Bierglas)



Quacksalber
(Mörser)



Lehrerin
(Schulglocke)



Vogt
(Schlüssel)



Lord
(Wappen)

Die Gebäudekarten

Einige Bewohner Düsterwalds besitzen ein Gebäude, das ihnen eine zusätzliche Fähigkeit verleiht.

Eine Fähigkeit ist entweder dauerhaft und gilt während der gesamten Partie, oder es ist eine einmalige Fähigkeit, die nur ein einziges Mal genutzt werden kann.

Wird ein Gebäude zerstört, ist die mit dem Gebäude verbundene Fähigkeit verloren. Der Spielleiter nimmt das Berufsplättchen an sich, es ist aus dem Spiel.

Scheidet ein Spieler aus, der ein Gebäude besitzt, gibt er sein Berufsplättchen an den Spielleiter zurück. Das Gebäude ist nun frei für einen Vagabunden.

Falls ein vom Vogt benannter Vagabund möchte, kann er nun in das Gebäude einziehen und erhält die damit verbundene (und nun wieder aktive) Fähigkeit.



Die Bauernhöfe

Bewohner: je 1 Bauer.

(Es gibt 6 Bauernhöfe im Spiel.)

Dauerhafte Fähigkeit.

Im umliegenden Land gibt es zahlreiche Bauern und ihr Einfluss im Dorf ist nicht zu unterschätzen.

- Ab der 2. Spielrunde besprechen und ernennen die Bauern einen unter ihnen zum Hauptmann.
- Wenn der Hauptmann ausscheidet, ernennt er seinen Nachfolger nur unter den übrigen Bauern.
- Wenn der letzte Bauer ausscheidet, gibt es keinen Hauptmann mehr.



Die Kirche

Bewohner: Der Beichtvater.

Einmalige Fähigkeit.

Der Beichtvater kann einem Gemeindemitglied seiner Wahl die Beichte abnehmen. So erfährt er dessen Geheimnisse.

- Zu einem beliebigen Zeitpunkt am Tag bestimmt der Beichtvater einen Spieler, der ihm sofort geheim die eigene Charakterkarte zeigen muss. (Danach gibt er sein Berufsplättchen an den Spielleiter, um anzuzeigen, dass er seine Fähigkeit genutzt hat.)



Die Bruchbude

Bewohner: Der Quacksalber.

Einmalige Fähigkeit.

Der talentierte Heilkundige kann einen Patienten nicht nur mit wenigen Handgriffen von allen Wehwehchen kurieren, sondern ihm sogar die Jugend zurückgeben.

- Zu einem beliebigen Zeitpunkt am Tag kann der Quacksalber einem Spieler seiner Wahl dessen einmalige Berufsfähigkeit zurückgeben. Der Spielleiter gibt dem gewählten Spieler dessen Plättchen zurück, sodass dieser die einmalige Fähigkeit seines Gebäudes erneut einsetzen kann.



Das Schulhaus

Bewohner: Die Lehrerin.

Dauerhafte Fähigkeit.

Die Lehrerin tadelt oft Dorfbewohner, die mit dem Finger auf andere zeigen.

- Jeden Tag kann die Lehrerin bis zu 2 Spielern verbieten, an der Abstimmung teilzunehmen.
Sie selbst nimmt nie an der Abstimmung teil.
- Die Lehrerin und die Spieler, die nicht abstimmen dürfen, können weiterhin an der Diskussion teilnehmen.
- Die Lehrerin kann auch dem Wirt verbieten, an der Abstimmung teilzunehmen.
- Ausnahme: Sie kann keinen Vagabunden an der Abstimmung hindern.



Die Bäckerei

Bewohner: Der Bäcker.

Dauerhafte Fähigkeit.

Der Bäcker steht in Dusterwald immer als Erster auf, um Brot zu backen. Manchmal im Morgengrauen könnte er schwören, einen Werwolf erblickt zu haben, der von seiner schändlichen Tat heimkehrt.

- Jede Nacht öffnet der Bäcker sofort die Augen, nachdem der Spielleiter den Satz „... und die Werwölfe schlafen ein!“ beendet hat.

Ein paar Sekunden später sagt der Spielleiter auch dem Bäcker, dass er nun wieder einschläft.



Der Barbierladen

Bewohner: Der Barbier.

Einmalige Fähigkeit.

Dieser berühmte Barbier ist ein wahrer Künstler mit dem Rasiermesser. Manchmal, wenn ihm ein Kunde besonders verdächtig vorkommt, kann es auch schon mal passieren, dass er das Gesetz in die eigene Hand nimmt.

- Zu einem beliebigen Zeitpunkt am Tag kann der Barbier einen Spieler seiner Wahl ausschalten.
- War der ausgeschiedene Spieler ein Werwolf*, dankt das ganze Dorf dem Barbier. Ansonsten wird der Barbier aus dem Dorf gejagt und scheidet sofort aus.
- Der Barbier kann keinen Vagabunden ausschalten.

** ein normaler Werwolf, der große, böse Wolf, der Urwolf oder der weiße Werwolf*



Das Wirtshaus

Bewohner: Der Wirt.

Dauerhafte Fähigkeit (mit Einschränkung).

Der Wirt pflegt zu allen im Dorf gute Beziehungen. Nicht zuletzt, weil seine Schenke von morgens bis spät in die Nacht geöffnet hat.

- Die Werwölfe fressen den Wirt nachts nicht und die Dorfbewohner können tagsüber bei der Abstimmung nicht gegen ihn stimmen.
- Aus Tradition stimmt der Wirt immer alleine vor allen anderen ab (außer er hat seine Immunität verloren).
- Falls der Wirt jedoch gegen jemanden stimmt, der anschließend durch die Abstimmung ausscheidet (auch wenn die Person noch begnadigt wird), verliert er seine Immunität und sein Berufsplättchen.

Achtung: Seine Immunität schützt den Wirt nicht vor besonderen Fähigkeiten.



Das Haus des Vogts

**Bewohner: Der Vogt.
Dauerhafte Fähigkeit.**

Als Stellvertreter für Recht und Ordnung obliegt es dem Vogt, leer stehende Häuser zu verteilen.

- Sobald ein Gebäude frei wird, kann der Vogt zu Beginn des nächsten Tages einen Vagabunden bestimmen, der dort einziehen darf. Der Vagabund erhält die Gebäudekarte, gibt sein Vagabundenplättchen ab und erhält das passende Berufsplättchen (die Fähigkeit ist wieder aktiv).
- Falls mehrere Gebäude frei werden, so weist der Vogt diese auf dieselbe Weise zu.

Achtung: Falls der Vogt ausscheidet, werden keine Gebäude mehr zugewiesen. Es liegt also im Interesse der Vagabunden, den Vogt zu schützen!



Der Herrensitz

**Bewohner: Der Lord.
Einmalige Fähigkeit.**

Seine Hochnäsigkeit geht den Dorfbewohnern manchmal gehörig auf die Nerven, aber er ist der Einzige, der aufgrund einer alten, noch immer geltenden Tradition eine verurteilte Person begnadigen kann. Der Lord ist daher eine respektierte Persönlichkeit, mit der man sich besser gut stellt.

- Nach einer beliebigen Abstimmung kann der Lord die vom Dorf verurteilte Person begnadigen, wenn sie um ihr Leben fleht. Der Spieler scheidet dann nicht aus und deckt nicht seine Charakterkarte auf.
- Ein egoistischer Lord kann sich auch selbst begnadigen ...

Die Vagabunden

(sie haben keine Gebäude)

Dauerhafte Fähigkeit.

Einige neue Dorfbewohner warten noch darauf, eine Bleibe und ihren Platz im Dorf zu finden, um sich nützlich machen zu können.

- Die Fähigkeiten der Lehrerin, des Barbiers, des Raben und des Brandstifters haben keine Wirkung auf Vagabunden.
- Sobald ein Gebäude frei wird, kann der Vogt zu Beginn des nächsten Tages einen Vagabunden bestimmen, der dort einziehen darf. Der Vagabund erhält die Gebäudekarte, gibt sein Vagabundenplättchen ab und erhält das passende Berufsplättchen (die Fähigkeit ist wieder aktiv).
- Ein Vagabund kann sich weigern, in ein Gebäude zu ziehen, das ihm vom Vogt zugewiesen wird.

Neue Charaktere



Der Brandstifter

(wird in der Nacht aufgerufen)

Dieser Dorfbewohner ist fasziniert vom Feuer und sehr gefährlich. Wir wollen hoffen, dass er seinen Trieb unterdrücken kann, bis er im richtigen Moment das richtige Haus anzündet und dem Dorf so einen wertvollen Dienst erweist!

Wenn er nachts aufgerufen wird, kann der Brandstifter **ein Mal während der Partie** ein Gebäude wählen, auf das der Spielleiter den Feuermarker legt. Am folgenden Morgen, nachdem alle Bewohner das Feuer gesehen haben, wird das Gebäude aus dem Spiel entfernt. Der bisherige Bewohner scheidet nicht aus dem Spiel aus, sondern wird zum Vagabunden.

Sollte der Brandstifter das Haus des nächtlichen Werwolfopfers angezündet haben, so scheidet der nächste

Werwolf zur Rechten des Opfers aus. Er kommt im Haus um, während die übrigen Werwölfe die Flucht ergreifen. Das Werwolfopfer überlebt.

Achtung: Dieser Charakter kann nur in Partien mit Gebäuden gespielt werden.



Der Rabe

(wird in der Nacht aufgerufen)

Dieser Dorfbewohner beschuldigt andere gerne unerkannt. Kurz vor dem Morgengrauen nagelt er einen anonymen Brief mit Anschuldigungen an das Haus eines Verdächtigen. Trotz seines fehlenden Mutes finden seine Anschuldigungen im besorgten Dorf Gehör!

Der Rabe wird **am Ende jeder Nacht** aufgerufen, nachdem die Werwölfe eingeschlafen sind. Er wählt einen Spieler und der Spielleiter legt den Marker „Anonymer Brief“ auf das Gebäude des gewählten Spielers. Dieser Spieler hat bei der

nächsten Abstimmung automatisch 2 Stimmen gegen sich.
Der Rabe kann auch den Wirt wählen, solange dieser Immunität hat. Es passiert dann nichts weiter.

Der Rabe kann keinen Vagabunden wählen.

Achtung: Dieser Charakter kann nur in Partien mit Gebäuden gespielt werden.



*Illustration des Raben: Alexios Tjoyas
Illustration des Brandstifters: Stéphane Poinsoit
Illustration der Gebäude: Cloé Dessolain
Illustration der Schachtel: Tom Vuarchex*

*Philippe des Pallières und Hervé Marly:
Wir bedanken uns bei den vielen, vielen Menschen, die uns
seit dem Beginn unseres Abenteuers mit den Werwölfen von
Düsterwald begleitet und unterstützt haben. Es sind zu viele,
um hier jeden einzeln zu nennen. Danke!*

Ein Spiel von Philippe des Pallières und Hervé Marly.

*© 2021 Asmodee Group.
Die Werwölfe von Düsterwald ist eine
Marke der Asmodee Group.*

Reihenfolge, in der die Charaktere aufgerufen werden

Nur in der 1. Nacht:

- Der Dieb
- Amor
- Die Verliebten

In der Nacht:

- Die Seherin
- Die Werwölfe (das kleine Mädchen kann spionieren)
- Der Bäcker
- Die Hexe
- Der Rabe
- Der Brandstifter

Am Tag:

- Bekanntgabe der Opfer der letzten Nacht
- Diskussion des Dorfes
- Abstimmung (der Lord kann begnadigen)
- Beginn der nächsten Nacht.