

GeStEIN & die AG Merch proudly present



WERWOLF

Wir freuen uns sehr über Euer Interesse an diesem geologisch angehauchten, originell weiterentwickelten Spiel mit eigenhändig illustrierten Spielkarten und hoffen, dass Ihr viel Spaß daran findet! Wir können es kaum erwarten, Geo-Werwolf hoffentlich schon bald mit euch in großer Runde auf den kommenden BuFaTas zu spielen.

Hier nun eine kleine Druckeranleitung für das Spiel:

Diese erste Seite des Dokuments braucht Ihr natürlich nicht auszudrucken. Auf Seite 2 - 5 findet Ihr die Spielanleitung zum Spiel. Wenn Ihr diese ausdrucken möchtet, solltet Ihr normales, dünnes Papier im Duplex-Druck verwenden. So passt die Spielanleitung anschließend zusammengefaltet mit in die Spielverpackung. Die Spielkarten und die Spielverpackung (Seite 6 - 13) sollten dagegen auf etwas festerem Papier gedruckt werden. Hierbei ist es wichtig, auf den Duplex-Druck zu achten, damit die Vorder- und Rückseiten der Spielkarten richtig und zusammengehörig bedruckt werden können. Wenn Ihr alternativ die Spielkarten auf dünnerem Papier drucken und anschließend laminieren möchtet, müsst Ihr die Spielverpackung (Seite 9) vermutlich vor dem Druck ein kleines bisschen vergrößern, damit auch die laminierten Karten in die Verpackung passen.

Bei dem vorliegenden Geo-Werwolf handelt es sich momentan noch um eine Beta-Version. Wir werden eventuell noch kleine Updates einfügen, um Euch die bestmögliche Version des Spiels liefern zu können.

Bei Verbesserungsvorschlägen könnt Ihr uns gerne unter merch@gestein.org kontaktieren.



WERWOLF

Szenario

Eine Truppe von Geowissenschaftlern und Geowissenschaftlerinnen ist voller Freude auf eine Exkursion aufgebrochen. Diese wird jedoch schon bald getrübt, da die Exkursionsgruppe von Werwölfen heimgesucht wird, denen jede Nacht einer der Mitreisenden zum Opfer fällt. Die Exkursionsgruppe versucht herauszufinden, wer unter ihnen zu den Werwölfen gehört, um sie von der Exkursion zu verweisen, bevor diese alle Teilnehmenden verschlungen haben.

Die Charaktere

Die Werwölfe:

Die Werwölfe gehen jede Nacht auf Jagd, um gemeinsam einen Mitreisenden der Exkursionsgruppe zu verschlingen. Tagsüber müssen sie ihre wahre Identität verbergen und sich als normale Studierende ausgeben. Ihr Ziel ist es, nach und nach die gesamte normale Exkursionsgruppe zu eliminieren, bevor sie von der Exkursion ausgeschlossen werden können. Je nach Spieleranzahl gibt es unterschiedlich viele Werwölfe.

Die Studierenden:

Die Studierenden sind einfache Mitreisende der Exkursionsgruppe, die keine Sonderfähigkeiten haben. Sie müssen sich auf ihr Gespür verlassen

und das Verhalten der anderen deuten, um die Werwölfe zu identifizieren. Bei der täglichen Diskussion und Abstimmung sollten sie ihre Überzeugungskraft einsetzen, da sie ja unschuldig sind und nicht von der Exkursion verwiesen werden wollen.

Der Wingman:

Der Wingman verkuppelt in der ersten Nacht zwei Personen, die sich ineinander verlieben. Nachdem er seine Aufgabe erfüllt hat, spielt er als normaler Studierender weiter. Wenn einer der Verliebten aus dem Spiel ausscheidet, stirbt auch der andere aus Liebeskummer und Trauer, den geliebten Menschen verloren zu haben. Achtung! Falls es sich bei dem Pärchen um einen Werwolf und einen normalen Exkursionsteilnehmenden handelt, haben die beiden ein neues Spielziel. Damit die Liebe gewinnt, müssen die Verliebten alle anderen Spielenden der Runde eliminieren. Der Wingman gewinnt entweder mit der Exkursionsgruppe oder dem Paar, wenn es bis zum Ende des Spiels am Leben bleibt.

Karl Karlsbad:

Karl Karlsbads ganzer Stolz sind seine beiden Zwillingstöchter, die Karlsbader Zwillinge. In der ersten Nacht wählt er seine Karlsbader Zwillinge unter den Mitspielenden aus. Die beiden Zwillinge sehen sich zum Verwechseln ähnlich – so ähnlich, dass die Werwölfe die beiden auf ihrer nächtlichen Jagd nicht unterscheiden können. Ist eine der beiden zum Opfer auserwählt worden, wird sie verwechselt und die Werwölfe verschlingen stattdessen den anderen Zwilling. Achtung! Die Verwechslung passiert nur bei den nächtlichen Überfällen (also auch wenn die Geochemikerin jemanden eliminieren möchte). Tagsüber, bei heilenden Aktionen und bei der Auswahl besonderer Aufgaben besteht keine Verwechslungsgefahr.

Die Geochemikerin:

Die Geochemikerin hat auf der Exkursion begrenzt die Möglichkeit, verschiedene Chemikalien zusammenzumischen, um die Exkursionsgruppe gegen die Werwölfe zu unterstützen. Eine Mixtur kann einen Exkursionsteilnehmenden, der den Werwölfen zum Opfer gefallen ist, heilen und zurück

ins Spiel holen (auch die Geochemikerin selbst), während ein anderes Gemisch einen potenziellen Werwolf vergiften und ihn somit eliminieren kann. Die Geochemikerin kann beide Mixturen jeweils nur einmal im Spiel einsetzen, aber beide gleichzeitig in einer Nacht verwenden.

Der Geoinformatiker:

Der Geoinformatiker ist natürlich nicht ohne seinen Laptop auf die Exkursion gefahren. Um die Exkursionsgruppe zu unterstützen und die Werwölfe zu enttarnen, hackt er sich nachts ins Uni-System ein, um belastende Infos über die Werwölfe herauszufinden. Der Geoinformatiker darf also jede Nacht die wahre Identität einer beliebigen mitspielenden Person erfahren. Der Geoinformatiker kann somit großen Einfluss auf den Spielverlauf nehmen, allerdings sollte er sein Wissen vorsichtig einsetzen, da er sonst schnell von den Werwölfen eliminiert wird.

Der HiWi:

Der HiWi prüft am späten Abend, ob alle Studierenden denn brav schlafen gegangen sind. Auf seinem späten Rundgang ist es ihm auch möglich, nach den Werwölfen Ausschau zu halten. Während alle anderen nachts schlafen, darf er also blinzeln, wenn die Werwölfe erwachen. Dabei sollte er allerdings vorsichtig sein, weil er ihnen sonst schnell zum Opfer fällt sobald er bemerkt wird.

Die Professorin:

Die Professorin stellt hohe Ansprüche an die Exkursionsteilnehmenden und Nachlässigkeit wird nicht geduldet. Täglich bestimmt sie eine beliebige Person der Exkursionsgruppe, die für den nächsten Tag noch etwas vorbereiten bzw. versäumte Arbeiten des Exkursionstages nachholen muss (*Bsp.: Geologische Karten oder Profile zeichnen, Schmidt'sche Netze erstellen, Berichte oder Feldbucheinträge schreiben*). Da die ausgewählte Person die ganze Nacht durcharbeitet, um ihre Aufgabe fertig zu bekommen, verschläft sie den nächsten Exkursionstag. Den gesamten nächsten Tag hat sie die Augen zu und kann sich an der Diskussion und Abstimmung nicht beteiligen. Sie kann an diesem Tag allerdings auch nicht von der Exkursion verwiesen werden, da sie für die Nacht ja offensichtlich ein Alibi hat.

Der Ersti:

Bereits in der ersten Nacht geht der unerfahrene Ersti verloren – ein bisschen Verlust ist doch immer dabei. Der Geist des unschuldigen Erstis kehrt allerdings wieder und unterstützt nun die Exkursionsgruppe bei der Suche nach den Werwölfen. Der Ersti ist nach der ersten Nacht durchgehend als Geist aktiv und schläft nicht ein. Er darf an jedem Morgen einen Buchstaben auf ein Blatt Papier schreiben, der einen Hinweis auf einen der Werwölfe liefert (*Bsp.: R-O-T wenn einer der Werwölfe mit einem roten Kleidungsstück heraussticht*).

Achtung! Namen dürfen hierbei logischerweise nicht buchstabiert werden und der Ersti darf als Geist nicht mehr reden oder gestikulieren, um die Identität der Werwölfe Preis zu geben.

Der Langzeitstudent:

Der Langzeitstudent ist schon weit über die Regelstudienzeit hinaus und hat auch nicht vor sein Studium bald zu beenden. Er kennt einige Tricks und ist daher nicht so leicht loszuwerden – versuchen die Werwölfe ihn zu töten gelingt das erst im zweiten Versuch.

Die Kristalltante:

Die Kristalltante glaubt an die heilende Kraft von Mineralen. Jeglicher wissenschaftlichen Erkenntnis widersprechend, scheint es gegen die Werwölfe dennoch eine Wirkung zu zeigen. Zu Beginn jeder Nacht wählt die Kristalltante eine beliebige Person aus (auch sich selbst), die in dieser Nacht vor dem Angriff der Werwölfe geschützt ist. Achtung! Es darf nicht die gleiche Person in zwei aufeinanderfolgenden Nächten ausgewählt werden, da sie sonst unsterblich wäre.

Der Privatgrundstücksverteidiger:

Wer kennt ihn nicht, den schlecht gelaunten Privatgrundstücksverteidiger, der es nicht lustig findet, schon wieder eine Exkursionsgruppe neugieriger Geologen und Geologinnen zu nah an seinem Privatbesitz aufzufinden? Wenn der Privatgrundstücksverteidiger von den Werwölfen verschlungen oder von der Exkursionsgruppe unschuldigerweise auch noch als Werwolf bezeichnet und eliminiert wird, hat er die Möglichkeit, eine weitere Person mit sich aus dem

Spiel ausscheiden zu lassen.

Die Exkursionsleitung:

Die Rolle der Exkursionsleitung wird einer Person zusätzlich zu ihrer Charakterkarte verliehen. Noch am ersten Exkursionstag wird die Exkursionsleitung von allen Mitspielenden durch die relative Mehrheit gewählt. Die Ehre, die Exkursion leiten zu dürfen, kann nicht abgelehnt werden. In den täglichen Abstimmungen zählt die Stimme der Exkursionsleitung doppelt. Wenn die Person aus dem Spiel ausscheiden sollte, ernennt sie mit ihrem letzten Atemzug ihren Nachfolger.

Spielablauf

Beginn des Spiels:

Zu Beginn des Spiels wird eine Spielleitung gewählt, die selbst nicht aktiv mitspielt, sondern die Mitspielenden durch die Partie führt. Es empfiehlt sich, gerade für die ersten Partien, eine Person auszuwählen, die schon ein bisschen Erfahrung mit dem Spiel hat, den Überblick bewahren und für die nötige Stimmung sorgen kann. Die Spielleitung lässt jeden Mitspielenden verdeckt eine Charakterkarte ziehen, die sie sich heimlich ansehen und anschließend verdeckt vor sich ablegen. Wenn unerfahrene Personen an dem Spiel teilnehmen, empfiehlt es sich, nochmal knapp die Fähigkeiten der gespielten Charaktere zu erläutern nachdem die Karten ausgeteilt wurden. Bevor die erste Nacht einbricht, wählen alle Mitspielenden eine Exkursionsleitung. Jede beliebige mitspielende Person (auch die eigene) darf zur Wahl vorgeschlagen werden. Bei der Abstimmung entscheidet die einfache Mehrheit. Im Anschluss kündigt die Spielleitung die erste Exkursionsnacht an. Bei den Worten (oder ähnlichen) *„Der erste Exkursionstag neigt sich dem Ende zu und die Exkursionsgruppe schläft ein“* schließen alle aktiven Mitspielenden die Augen. Die Spielleitung ruft nun im Verlauf der Nacht die verschiedenen Charaktere auf, die an der Partie teilnehmen. Wenn ein Charakter von der Spielleitung aufgerufen wird, darf nur dieser die Augen öffnen, während die restlichen Mitspielenden die Augen geschlossen halten.

Die Vorbereitungsphase:

Die Vorbereitungsphase kann je nach mitspielenden Charakteren unterschiedlich ablaufen. In der ersten Nacht werden einmalig folgende Charaktere von der Spielleitung aufgerufen:

Die Spielleitung sagt *„Karl Karlsbad erwacht“*, die entsprechende Person öffnet die Augen und bestimmt die beiden Karlsbader Zwillinge, indem sie auf zwei beliebige Personen zeigt. Die Spielleitung geht einmal komplett um den Tisch herum und tippt im Vorbeigehen den beiden ausgewählten Personen auf die Schulter, sodass sie wissen, dass sie die Karlsbader Zwillinge sind (die Augen öffnen die beiden zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht). Die Spielleitung sagt *„Karl Karlsbad schläft wieder ein“*, woraufhin Karl Karlsbad wieder die Augen schließt.

Die Spielleitung sagt *„Die Karlsbader Zwillinge erwachen, erkennen sich und schlafen wieder ein“*. Die beiden Personen öffnen die Augen und geben sich einander zu erkennen, ohne dabei gegenseitig ihre wahre Identität preiszugeben. Anschließend schließen sie wieder die Augen.

Die Spielleitung sagt *„Der Wingman erwacht“*, die entsprechende Person öffnet die Augen und wählt zwei mitspielende Personen aus (eventuell auch sich selbst), indem sie auf sie zeigt. Die Spielleitung geht einmal komplett um den Tisch herum und tippt im Vorbeigehen den beiden ausgewählten Personen auf die Schulter, sodass sie wissen, dass sie die Verliebten sind (die Augen öffnen die beiden zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht). Die Spielleitung sagt *„Der Wingman schläft wieder ein“*, woraufhin der Wingman wieder die Augen schließt.

Die Spielleitung sagt *„Die Verliebten erwachen, erkennen sich und schlafen wieder ein“*. Die beiden Personen öffnen die Augen und geben sich einander zu erkennen, ohne dabei gegenseitig ihre wahre Identität preiszugeben. Anschließend schließen sie wieder die Augen.

Die Spielleitung sagt *„Der Langzeitstudent erwacht“*. Die entsprechende Person öffnet die Augen und gibt sich der Spielleitung still zu erkennen. Die Spielleitung merkt sich die Person

und sagt anschließend „*Der Langzeitstudent schläft wieder ein*“, woraufhin der Langzeitstudent wieder die Augen schließt.

Die normale Spielrunde:

Der Ablauf der normalen Spielrunde variiert je nach Zusammensetzung der Mitspielenden Charaktere. Die Charaktere werden, sofern (noch) in der Partie aktiv, immer in folgender Reihenfolge aufgerufen:

Die Spielleitung sagt „**Die Professorin erwacht und bestimmt eine Person, die noch versäumte Aufgaben zu erledigen hat**“. Die Professorin öffnet die Augen und zeigt auf eine beliebige Person, die den nächsten Tag verschlafen soll. Die Spielleitung geht einmal um den Tisch herum und tippt der ausgewählten Person auf die Schulter. Anschließend sagt die Spielleitung „*Die Professorin schläft wieder ein*“, woraufhin die Professorin wieder die Augen schließt.

Die Spielleitung sagt „**Die Kristalltante erwacht und wählt eine Person aus, die sie beschützen möchte**“. Die Kristalltante öffnet die Augen und zeigt auf eine beliebige Person (auch sich selbst, aber nie die gleiche Person in zwei aufeinanderfolgenden Nächten), die vor dem Angriff der Werwölfe in dieser Nacht geschützt ist. Die Spielleitung merkt sich die Person und sagt anschließend „*Die Kristalltante schläft wieder ein*“, woraufhin die Kristalltante wieder die Augen schließt.

Die Spielleitung sagt „**Der Geoinformatiker erwacht und bestimmt eine Person, dessen wahre Identität er erfahren möchte**“. Der Geoinformatiker öffnet die Augen und zeigt auf eine beliebige Person. Die Spielleitung zeigt dem Geoinformatiker unauffällig die Charakterkarte der ausgewählten Person. Alternativ kann auch vereinbart werden, dass ein Daumen hoch für einen Werwolf steht und der Daumen runter für einen einfachen Mitreisenden der Exkursionsgruppe. Anschließend sagt die Spielleitung „*Der Geoinformatiker schläft wieder ein*“, woraufhin der Geoinformatiker wieder die Augen schließt.

Die Spielleitung sagt „**Die Werwölfe erwachen, (erkennen sich) und wählen ein Opfer aus**“. Die Werwölfe öffnen die Augen, wählen schweigend

gemeinsam ein Opfer aus und zeigen auf die ausgewählte Person. Während der Wachphase der Werwölfe darf **der HiWi** heimlich spionieren (wenn er möchte), indem er vorsichtig die Augen leicht öffnet. Wenn die Werwölfe ihn beim Spionieren erwischen, können sie ihn direkt als Opfer bestimmen, auch wenn vorher eine andere Person ausgewählt wurde. Die Spielleitung sagt nach der Auswahl des Opfers „*Die Werwölfe schlafen wieder ein*“, woraufhin die Werwölfe wieder die Augen schließen.

Die Spielleitung sagt „**Die Geochemikerin erwacht. [...] Ich zeige dir das Opfer der Werwölfe. Möchtest du es retten? [...] Möchtest du jemanden vergiften?**“. Um nicht zu verraten, welche Mixturen schon verwendet wurden, sollte die Spielleitung in jeder Nacht beide Fragen stellen. Die Geochemikerin öffnet die Augen. Die Spielleitung zeigt ihr stumm das Opfer der Werwölfe. Die Geochemikerin kann sich entscheiden, ob sie das Opfer retten möchte (sofern sie die Aktion nicht vorher schon ausgeführt hat) oder nicht. Außerdem kann sie auswählen, ob sie eine Person vergiften möchte (sofern die Aktion nicht schon ausgeführt wurde). Ihre Mixturen können zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel eingesetzt werden. Bei beiden Aktionen zeigt sie stumm auf die ausgewählte Person. Die Spielleitung merkt sich die Personen und sagt anschließend „*Die Geochemikerin schläft wieder ein*“, woraufhin die Geochemikerin wieder die Augen schließt.

Nach den Geschehnissen der Nacht weckt die Spielleitung die Exkursionsgruppe wieder auf mit den Worten (oder ähnlichen) „*Der neue Exkursionstag bricht an und die ganze Exkursionsgruppe wacht auf, außer ...*“. Die Spielleitung nennt das Opfer der Werwölfe (sofern nicht geheilt oder beschützt) und das Opfer der Geochemikerin (sofern es eines gibt), ohne dabei zu nennen durch wen sie gestorben sind. Hierbei müssen auch die Karlsbader Zwillinge und die Verliebten von der Spielleitung beachtet werden. Die genannten Personen drehen ihre Charakterkarten um, scheiden aus dem Spiel aus und dürfen mit den aktiven Mitspielenden nicht mehr kommunizieren.

Falls **der Privatgrundstücksverteidiger** zu den Opfern der Nacht gehört, darf er direkt eine Person bestimmen, der mit ihm aus dem Spiel ausscheidet.

Wenn **die Exkursionsleitung** zu den Opfern zählt, darf sie ihren Nachfolger bestimmen. Sollte der Charakter **des Erstis** bei der Partie mitspielen, verkündet die Spielleitung ebenfalls das Ausscheiden dieses Charakters („*Der Exkursionsgruppe ist außerdem der Ersti verloren gegangen*“). Der Ersti dreht seine Charakterkarte um und spielt von nun an als Geist weiter mit.

Die Spielleitung verkündet weiterhin, wenn gewünscht, welche Person von der Professorin ausgewählt wurde („... *hat leider die ganze Nacht an [Geologischen Karten / Profilen / Schmidt'schen Netzen / Berichten / Feldbucheinträgen] gegessen und verschläft nun leider den Exkursionstag*“).

Die Exkursionsgruppe diskutiert nun über die Verdächtigen. Bei Bedarf moderiert die Spielleitung die Diskussion der Exkursionsgruppe. Verdächtige Geräusche, auffällige Verhalten einzelner Personen oder das Verhalten bei vorherigen Abstimmungen können Hinweise auf die Werwölfe liefern. Bei den Abstimmungen sollte beachtet werden, dass die ganze normale Exkursionsgruppe versucht die Werwölfe zu identifizieren und eliminieren, während die Werwölfe versuchen, sich als normale Studierende auszugeben. Die Verliebten sollten versuchen sich gegenseitig zu schützen. Die Diskussionsphase ist das Herzstück des Spiels und alle Mitspielenden sollten sich glaubhaft verteidigen, egal ob sie unschuldig sind, bluffen oder lügen.

Die Diskussion wird mit der Abstimmung abgeschlossen, die eine mitspielende Person, die als Werwolf verdächtigt wird, von der Exkursion ausschließt und somit aus dem Spiel ausscheiden lässt. Kurz vor der Abstimmung sollte den angeprangerten Personen nochmal die Chance gegeben werden, für ihre eigene Unschuld zu plädieren. Auf ein Zeichen der Spielleitung hin zeigen alle Mitspielenden jeweils auf eine der zuvor öffentlich verdächtigten Person. Die Person mit den meisten Stimmen scheidet aus dem Spiel aus. Die Stimme der Exkursionsleitung zählt hierbei doppelt und entscheidet bei einem Gleichstand auch über das Ende der Abstimmung. Die ausscheidende Person dreht ihre Charakterkarte um und darf von nun an nicht mehr mit den übriggebliebenen Mitspielenden kommunizieren.

Im Anschluss an die Diskussion und Abstimmung verkündet die Spielleitung den **Anbruch der neuen Nacht** („Der Exkursionstag neigt sich dem Ende zu und die Exkursionsgruppe schläft ein“), alle verbleibenden Mitspielenden schließen ihre Augen (mit Ausnahme des Erstis) und die Partie wird mit der nächsten normalen Spielrunde fortgesetzt.

Ziel des Spiels:

Die normale Exkursionsgruppe gewinnt, wenn sie alle Werwölfe eliminieren können.

Die Werwölfe gewinnen, wenn sie die gesamte Exkursionsgruppe eliminiert haben, bevor sie selbst enttarnt werden konnten.

Ein Sonderfall tritt ein, wenn es sich bei den Verliebten um einen Werwolf und einen Teilnehmenden der Exkursionsgruppe handelt. In diesem Fall gewinnen sie, wenn alle anderen Charaktere aus dem Spiel ausgeschieden sind.

Übersicht Spielreihenfolge

Vorbereitungsphase

Der erste Exkursionstag neigt sich dem Ende zu und die Exkursionsgruppe schläft ein

Karl Karlsbad
Die Karlsbader Zwillinge
Wingman
Die Verliebten
Der Langzeitstudent

Normale Spielrunde

Die Professorin
Die Kristalltante
Der Geoinformatiker
Die Werwölfe
Die Geochemikerin

Ein neuer Exkursionstag beginnt und die Exkursionsgruppe wacht auf

Diskussion und Abstimmung

Der Exkursionstag neigt sich dem Ende zu und die Exkursionsgruppe schläft ein

Verteilung der Spielcharaktere in einfachen Partien

Für eine Spielpartie sollten mindestens sechs aktive Mitspielende, zuzüglich der Spielleitung, zusammenkommen. Als (Neu-)Einstieg in das Spiel oder bei einer geringen Anzahl an Mitspielenden, empfiehlt es sich, die folgende einfachste Variante von Geo-Werwolf zu spielen. In den einfachsten Partien wird lediglich mit Werwölfen und Studierenden, sowie dem Geoinformatiker als besonderen Charakter gespielt. Der Geoinformatiker ist, aufgrund seiner Fähigkeit die Werwölfe enttarnen zu können, ein fester Bestandteil dieser einfachsten Spielvariante. Die folgende Tabelle stellt eine empfohlene Verteilung der Spielcharaktere in solchen Partien dar:

Aktive Mitspieler	Werwölfe	Geoinformatiker	Studierende
6	1	1	4
7	1	1	5
8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
...

Insbesondere mit einer steigenden Anzahl an Mitspielenden, werden die normalen Studierenden schrittweise (und nach Belieben) durch Charaktere mit besonderen Fähigkeiten ersetzt. Hierbei sollte beachtet werden, dass die verschiedenen Charaktere aufgrund ihrer Fähigkeiten unterschiedlich stark im Spiel sind. Zu den stärkeren Charakteren zählen, neben dem Geoinformatiker, der als erster besonderer Charakter Teil jeder Partie ist, auch die Geochemikerin, die Kristalltante und der Privatgrundstücksverteidiger. Bei den restlichen der zuvor beschriebenen Charaktere handelt es sich um eher schwächere Rollen (Wingman, Karl Karlsbad, HiWi, Professorin, Ersti und Langzeitstudent). Bei nur wenigen Mitspielenden, also auch einer geringen Anzahl an Werwölfen, sollten nicht zu viele starke Charaktere gleichzeitig

eingesetzt werden.

Wenn das Spiel mit der oben vorgeschlagenen Anzahl an Werwölfen zu schwer oder einfach erscheint (egal ob in einfachen oder komplexeren Partien), kann deren Anzahl natürlich angepasst werden. Das Gleiche gilt für die Auswahl und Anzahl der besonderen Charaktere. Generell ist die Verteilung der Spielcharaktere stark von der Spiel- und Gruppendynamik, sowie den Vorlieben der Mitspielenden abhängig. Es sollten verschiedene Konstellationen ausprobiert und bei Bedarf angepasst werden.

Info

Dieses Spiel wurde in Anlehnung an das Gesellschaftsspiel „Die Werwölfe von Dusterwald“ entworfen. Neben neu erfundenen Charakteren wurden einige bekannte Charaktere für die Geo-Werwolf Version in einen geologischen Kontext gebracht und dementsprechend umbenannt und neu beschrieben. Da das grundlegende Spielprinzip gleichbleibt, ähneln die Beschreibungen des Spielablaufs und der Charaktere in einigen Teilen der Spielanleitung von „Die Werwölfe von Dusterwald“.

Texte von Laura Eichenauer
Illustration von Lisa Philomena Jung



GEO(CHEMIKERIN)



GEOINFORMATIKER



KRISTALLTANTE

LANGZEIT-
STUDENT



PRIVATGRUNDSTÜCKS-
VERTEIDIGER

PROFESSORIN



WINGMAN

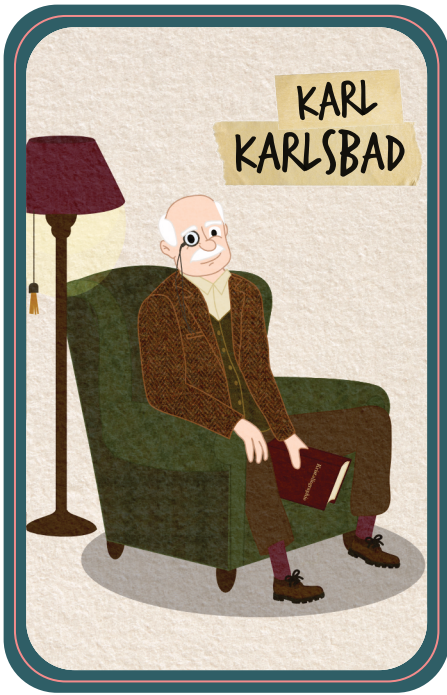


ERSTI

HIWI







Übersicht Spielreihenfolge

Vorbereitungsphase

Der erste Exkursionstag neigt sich dem Ende zu und die Exkursionsgruppe schläft ein.

Karl Karlsbad
Die Karlsbader Zwillinge
Wingman
Die Verliebten
Der Langzeitstudent

Normale Spielrunde

Die Professorin
Die Kristalltante
Der Geoinformatiker
Die Werwölfe
Die Geochemikerin

Ein neuer Exkursionstag beginnt, die Exkursionsgruppe wacht auf.

Diskussion und Abstimmung

Der Exkursionstag neigt sich dem Ende zu und die Exkursionsgruppe schläft ein.

KLEBSTOFF-FELD

Eine Truppe von Geowissenschaftlern und Geowissenschaftlerinnen ist voller Freude auf eine Exkursion aufgebrochen. Diese wird jedoch schon bald getrübt, da die Exkursionsgruppe von Werwölfen heimgesucht wird, denen jede Nacht einer der Mitreisenden zum Opfer fällt. Die Exkursionsgruppe versucht herauszufinden, wer unter ihnen zu den Werwölfen gehört, um sie von der Exkursion zu verweisen, bevor diese alle Teilnehmenden verschlungen haben.



Geowissenschaftliches Studentisches
Erfahrungs- und Interessensnetzwerk

GEO WERWOLF

GEO WERWOLF

GEO

WERWOLF

— das geologisch angehauchte Gesellschaftsspiel —



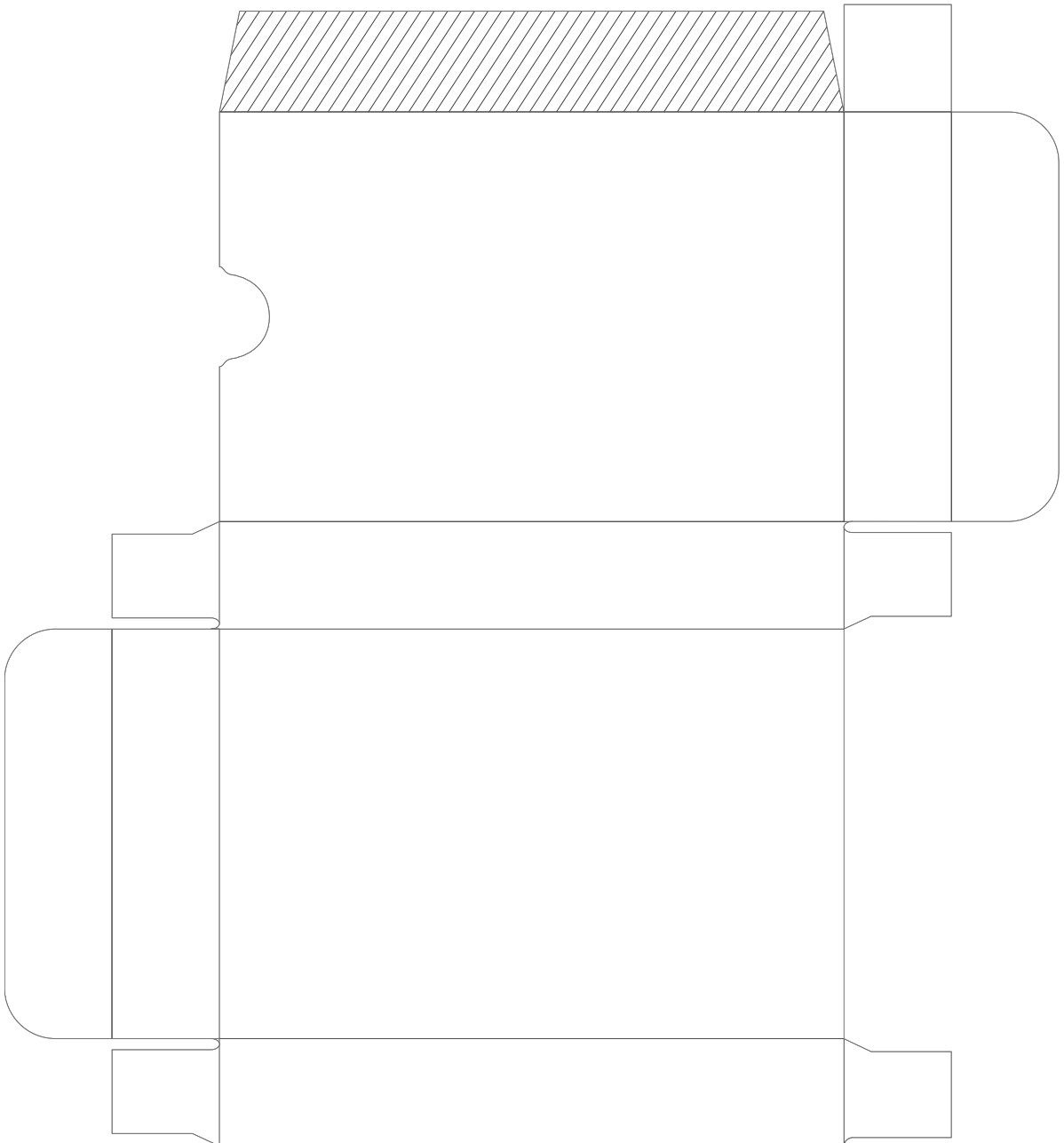
ca. 30
min



ab 6 Spielenden
+ Spielleitung



ab 12
Jahren



STUDENTIN



STUDENTIN



STUDENTIN



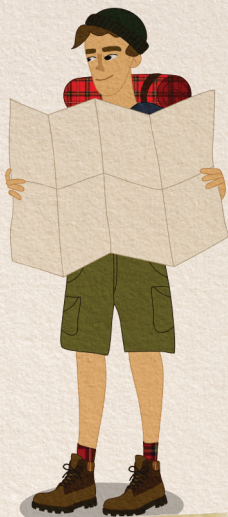
STUDENTIN



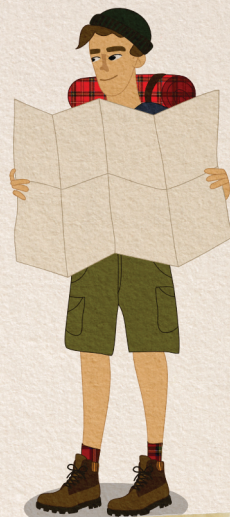
STUDENTIN



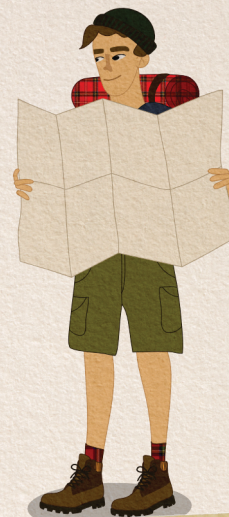
STUDENTIN



STUDENT



STUDENT



STUDENT



