



WOLFMOND

ERWEITERUNG

- KRIEG DER WÖLFE -
UND
- DER ALPHAWOLF -

Nur zusammen mit
dem Kartenspiel
Wolfmond spielbar!

KRIEG DER WÖLFE - EINE VARIANTE FÜR WOLFMOND

In dieser Variante gibt es 6 Werwölfe, die sich in zwei verschiedene Rudel aufteilen: die **Jünger des Blutmonds** (markiert durch einen roten Mond auf der Rollenkarte) und die **Kinder der Nachtschatten** (markiert durch einen blauen Mond auf der Rollenkarte). Um Mitternacht erwachen zuerst nur die Jünger des Blutmonds und einigen sich wie gewohnt auf ein Opfer. Dieses Opfer könnte ggf. auch eines der Kinder der Nachtschatten sein. Die Rollenkarte des Opfers wird vom Erzähler sofort aufgedeckt. Danach schlafen die Jünger des Blutmonds wieder ein. Darauf erwachen nur die Kinder der Nachtschatten und einigen sich ihrerseits auf ein Opfer. Dieses Opfer könnte auch ein Jünger des Blutmonds sein. Auch die Karte des zweiten Opfers deckt der Erzähler sofort auf. Egal ob die Opfer der Nacht Menschen oder Werwölfe waren, verbrennen die Dorfbewohner wie gewohnt bei Morgengrauen eine weitere Person.

Geänderte Siegbedingungen:

Ein Werwolfsrudel gewinnt, wenn es entweder den letzten Menschen gefressen hat oder das gegnerische Rudel ausgelöscht wurde. Die Menschen gewinnen, wenn mindestens ein Werwolfsrudel ausgelöscht wurde.

Hinweis: Bei der Variante Krieg der Wölfe teilen sich in der Regel zwei der drei beteiligten Fraktionen den Sieg.

DER ALPHAWOLF - EINE VARIANTE FÜR WOLFMOND

Bei dieser Variante wird die für die jeweilige Spieleranzahl reguläre Anzahl an Werwölfen verwendet. Eine der Werwolfkarten muss einen blauen Mond haben, die restlichen einen roten Mond. Der blaue Werwolf ist der Alphawolf und zeichnet sich durch seine besonders gute Witterung aus. Er erwacht allein vor den anderen Werwölfen um Mitternacht und kann die Identität eines Dorfbewohners wittern. Dies funktioniert wie die Fähigkeit der Wahrsagerin. Danach erwachen alle Werwölfe gemeinsam und wählen wie gewohnt ein Opfer aus.

Der Alphawolf darf durch heftige Gesten versuchen, seiner Rolle gerecht zu werden und die anderen Werwölfe bei der Wahl des Opfers in eine bestimmte Richtung lenken. Er darf aber seine Rollenkarte den anderen Werwölfen nicht zeigen.

Stirbt der Alphawolf auf dem Scheiterhaufen, ist das Rudel führerlos und einer der Werwölfe sucht sein Heil in der Flucht. Das bedeutet, dass in der nächsten Nacht um Mitternacht, bevor die Werwölfe ein Opfer auswählen, sie einen Werwolf bestimmen müssen, der seine Rollenkarte aufdeckt und das Dorf verlässt.



Benennt 2 Verliebte zu Anfang des Spiels.



Darf sich jede Nacht die Karte eines Spielers ansehen.



Darf 1 x im Spiel einen angefallenen Spieler nach Mitternacht heilen.



Erlaubt 1 erlegten Spieler, jemanden zu richten.



Statt Verbrennung wird er zum Obmann mit 3 Stimmen.



Doppelte Stimme bei der Abstimmung.



Darf 1 x im Spiel einen beliebigen Spieler vor Mitternacht erdolchen.



Überlebt Wolfsangriff und darf sich dann 2 Karten ansehen.



Darf 1 beliebigen Spieler erlegen, falls Werwolvesopfer.



Keine besonderen Fähigkeiten.



Jünger des Blutmonds erwachen zuerst um Mitternacht und erlegen 1 Dorfbewohner.



Kinder der Nachtschatten erwachen danach um Mitternacht und erlegen 1 Dorfbewohner.