



WERWÖLFE

KIDS

Nacht der Jungwölfe

Ravensburger

Es ist soweit!

Zum allerersten Mal dürfen die Jungwölfe in der Nacht ihr Unwesen treiben. Die drei jungen Werwölfe schleichen dazu in ein kleines Dorf, um die im Dorf lebenden Personen zu vertreiben. Doch diese lassen sich nicht so einfach aus ihren Häusern jagen und wehren sich, sobald es hell wird.

Inhalt

16 Häuser

16 Hausrahmen

16 Tür-Plättchen doppelseitig



leicht / schwierig

13 Personen-Plättchen



3 Werwolf-Plättchen

6 Würfel



Ziel des Spiels

Jedes Team verfolgt sein eigenes Ziel, um zu gewinnen:



Team Dorf gewinnt, sobald es alle 3 Werwölfe gefangen hat.

Team Werwolf gewinnt, sobald es 8 Personen aus dem Dorf vertrieben hat.



Aufbauphase

Schritt 1 Wählt möglichst gleichmäßige Teams und platziert 12 Hausrahmen und die Würfel:



Schritt 2 Ab jetzt schließt ihr abwechselnd die Augen.

Team Werwolf beginnt! **Dreht euch um und schließt eure Augen.** Sie bleiben so lange zu, bis ihr vom anderen Team geweckt werdet.



Team Dorf! Verteilt die Personen-Plättchen im Dorf. Wählt 10 Personen aus und platziert sie in die Hausrahmen. 2 Rahmen bleiben leer. Merkt euch gut, in welchem Haus welche Person wohnt.

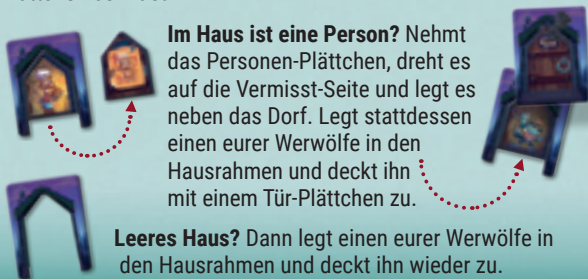
Deckt dann jeden Hausrahmen, auch die beiden leeren Hausrahmen mit einem Tür-Plättchen zu. Entscheidet euch dabei für die leichte oder schwierige Seite.



Schritt 3

Team Dorf! Dreht euch um und schließt eure Augen!

Team Werwolf! Beginnt im Dorf euer Unwesen zu treiben! Wählt 3 Häuser aus und seht nach, was sich unter den Tür-Plättchen befindet:



Im Haus ist eine Person? Nehmt das Personen-Plättchen, dreht es auf die Vermisst-Seite und legt es neben das Dorf. Legt stattdessen einen eurer Werwölfe in den Hausrahmen und deckt ihn mit einem Tür-Plättchen zu.

Leeres Haus? Dann legt einen eurer Werwölfe in den Hausrahmen und deckt ihn wieder zu.

Am besten legt ihr im Spielverlauf alle vermissten Personen in zwei 4er Reihen neben das Dorf. Sobald das Raster voll ist, hat **Team Werwolf** gewonnen.



Das Spiel beginnt

Wenn ihr möchtet, startet jetzt die App und wählt **Werwölfe – Nacht der Jungwölfe** aus. Die App spielt spannende Musik und hilft euch, den Überblick über den Tag-Nacht-Rhythmus zu behalten. Falls ihr ohne App spielen möchtet, dann folgt einfach der Anleitung. Lasst euch gerne von einer erwachsenen Person helfen.



TAG-PHASE

Team Werwolf!

Dreht euch um und schließt eure Augen.



Team Dorf, macht die Augen auf und ruft „Kikeriki“! Besprecht euch leise, welches Haus ihr untersuchen wollt. Ihr dürft in genau **1 Haus** hineinschauen.



Kein Werwolf?

Leider kein Glück gehabt! Merkt euch, wer hier wohnt oder ob das Haus leer ist. Legt das Tür-Plättchen wieder auf den Hausrahmen. Es geht mit der Nachtphase weiter (Seite 7). Weckt dazu **Team Werwolf**.



Einen Werwolf gefunden? Jetzt startet das Würfel-Duell. Lest dazu weiter auf Seite 9.



Einen Werwolf auf der Entdeckt-Seite?

Ihr fangt ihn und legt ihn an den Rand des Dorfes. Sobald alle 3 Werwölfe am Rand des Dorfes liegen, hat

Team Dorf gewonnen.

Falls das noch nicht der Fall ist, geht es mit der Nachtphase weiter (Seite 7).



NACHT-PHASE



Team Dorf!

Dreht euch um und schließt eure Augen.

Team Werwolf! Jetzt seid ihr dran und ruft euren Werwolfsgruß „Ahuuuu!“. Wo sind eure Werwölfe? Entscheidet euch gemeinsam für **ein Haus** und hebt das Tür-Plättchen an:



Kein Werwolf?

So ein Pech! Merkt euch, ob das Haus leer oder welche Person im Haus ist. Es geht mit der Tag-Phase weiter (Seite 6).



Werwolf im Haus? Super! Jetzt könnt ihr auf die Jagd gehen und diesen Werwolf bis zu 2 Häuser weiter bewegen.



Ihr dürft nur nach rechts, links, oben oder unten ziehen, aber nie diagonal. Abbiegen ist erlaubt!





Euer Werwolf trifft auf ein bewohntes Haus?

Ihr dürft die Person aus ihrem Haus vertreiben und euren Werwolf in das Haus einziehen lassen. Deckt das Haus wieder mit seinem Tür-Plättchen zu. Sobald ihr die achte Person vertrieben habt, dann habt ihr als **Team Werwolf** gewonnen. Ansonsten geht es mit einer neuen Tag-Phase weiter. Weckt dazu **Team Dorf**.



Ist ein anderer Werwolf in diesem Haus?

Leider Pech gehabt. Ihr müsst wieder zurück und in dem Haus bleiben, wo ihr gerade gestartet seid. Deckt alle Häuser gut zu, weckt **Team Dorf** und beginnt wieder mit einer neuen Tag-Phase.



Habt ihr euch ein leeres Haus ausgesucht?

Ihr müsst in das leere Haus einziehen und könnt leider keine Person vertreiben. Auch hier deckt ihr die Häuser wieder zu und weckt **Team Dorf**.





Würfel-Duell



Team Dorf weckt **Team Werwölfe** mit einem lauten „Gefunden!“. Beide Teams legen zunächst fest, wer dieses Mal für das Team würfeln wird. Ihr könnt auch innerhalb eures Teams die Würfel aufteilen. Versucht gleichzeitig die Würfel so schnell wie möglich auf die Symbolseite zu würfeln.

Symbol gewürfelt? Legt diese Würfel zur Seite und würfelt mit den anderen weiter, bis alle auf der Symbolseite liegen. Das Team, das dies als erstes geschafft hat, gewinnt das Würfel-Duell. Danach geht es mit der Nachtphase weiter.



Team Werwolf gewinnt: Der Werwolf kann sich verstecken und entkommt in der nächsten Nachtphase.

Dreht den Werwolf auf die Entdeckt-Seite, legt ihn in den Hausrahmen zurück und deckt ihn mit einem Tür-Plättchen zu.



Team Dorf gewinnt: Der Werwolf wird gefangen und neben das aufgebaute Dorf gelegt. Wenn alle 3 Werwölfe gefangen sind, hat **Team Dorf** gewonnen.



Spielende

Team Werwolf gewinnt, wenn 8 Personen-Plättchen neben dem Dorf liegen.

Team Dorf gewinnt, wenn alle 3 Werwölfe gefangen wurden.



Zu schwer für die Werwölfe?

Dann macht jedes Mal, wenn ein Werwolf entdeckt wurde, ein Würfel-Duell. Egal auf welcher Seite der Werwolf liegt.

Extra schwierige Variante: Dreht die Tür-Plättchen auf die rote Seite – alle Häuser sind nun identisch und schwieriger zu merken. Legt das Dorf in einem 4x4-Raster aus. 3 Häuser bleiben leer. Das Spiel läuft nach den bereits beschriebenen Regeln ab.

Und nicht schummeln! Zu keiner Zeit dürft ihr euren Kopf auf den Tisch legen oder versuchen unter die Häuser zu schielen. Nicht mogeln und eure Augen aufmachen, wenn ihr nicht an der Reihe seid.

Autor: Jens Merkl · Lizenz: Ted Alspach - Bezier Games, Inc. · Illustration: Gus Batts
Art Direction: Julia Simon · Grafik Design: Gisela Kössler, Jasmin Siegl, Gamze Derinoz,
KniffDesign (Spielanleitung) · Technische Produktentwicklung: Tobias Kesselring
Redaktion: Nina Ruf & Kimberly Wichniarz

© 2024 · Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
[ravensburger.com](https://www.ravensburger.com)

241962