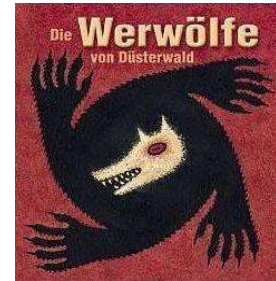


Cevianerle

Das Spiel beruht auf dem Prinzip der bekannten Spielreihe 'Die Werwölfe von Düsterwald'. Aber statt im genannten Dorf zu sein, sind die Spieler in einem Cevialager.

Auch werden die Spieler am Tag bei der Abstimmung nicht gelyncht oder in der Nacht vergiftet, gefressen, abgeschossen, etc, sondern werden nachhause geschickt oder gehen freiwillig.


Dieses Spiel kann ihr volles Potential vor allem dann ausnutzen, wenn es vom Spielleiter originell und spannend mit kleinen Umschreibungen und Geschichten geführt wird.





Das Spiel kann jederzeit mit den beiliegenden leeren Karten ergänzt werden, durch bekannte 'Werwölfe-Charaktere' oder auch durch neue Gestalten.

VIEL SPASS BEIM SPIELEN!!

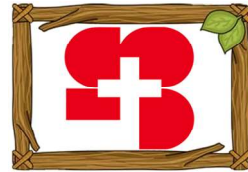
Werwölfe	Cevianerle		Dorf = Lager
Bürgermeister	Lagerleiter		Zusätzliche Karte, zur normalen; Spielvariante 1: Bei einem Unentschieden an der Abstimmung gilt seine Stimme doppelt (falls der Fußballspieler im Spiel ist, wird er das erste Mal nachhause geschickt. Spielvariante 2: Seine Stimme zählt immer doppelt Lynchung = Jemanden nachhause schicken
Bürger	Cevianer		Ganz normaler Mitspieler Gewinnt mit der Abteilung.
Jäger	Gruppenleiter		Kann beim Ausscheiden jemanden mit sich reißen Abschiessen = nachhause schicken Gewinnt mit der Abteilung

Bombe	Mutter		Beim Ausscheiden, reißt sie die Person links und rechts von sich mit sich mit Explodieren = Kinder nachhause holen Gewinnt mit der Abteilung
Seherin	Stufenleiter		Kann jede Nacht die Identität einer Person erfahren Glaskugel = Klatsch und Tratsch ihrer Kids zuhören Gewinnt mit der Abteilung
Amor	Blau Ring		Kann zwei Personen ineinander verlieben lassen, auch sich selbst. Wenn einer der beiden nachhause muss, geht der andere auch mit. Dürfen bei der Abstimmung nicht gegeneinander stimmen. Falls sie unterschiedlicher Fraktionen angehören, ist ihr Ziel, alleine zu gewinnen Gewinnt mit der Abteilung
Mädchen	Abteilungsleiter		Darf, während die Helfer wach sind, blinzeln, NICHT mit ihnen abstimmen. Der AL weiss immer, was in der Abteilung los ist. Gewinnt mit der Abteilung
Hexe	Küchenchef KüChe		Besitzt jeweils einen Dessert (Lebenstrank) und eine versalzene Suppe (Gift). Der Dessert ermuntert den TN Die versalzene Suppe ermutigt ihn nachhause zu gehen. Gewinnt mit der Abteilung

Sündenbock	Fussballer		<p>Normaler Mitspieler</p> <p>Falls am Tag bei der Abstimmng unentschieden steht, wird der Fussballer nachhause geschickt.</p> <p>Gewinnt mit der Abteilung</p>
Werwölfe	Helfer		<p>Jede Nacht wachen sie auf und spielen jemandem einen so fiesen Streich, dass er noch in der Nacht weinend nachhause geht.</p> <p>Gewinnt, wenn nur noch Helfer oder ihnen gut gesinnten Rollen im Spiel sind.</p>
Weisser Werwolf	Matchef		<p>Wacht jede Nacht mit den Helfern auf und gibt ihnen Material, um jemandem einen Streich zu spielen. Er darf mitbestimmen, wem.</p> <p>Jede zweite Nacht bemerkt er jemanden, der das Material nicht korrekt zurück bringt und rügt ihn so dermassen, dass dieser nachhause geht.</p> <p>Gewinnt nur als Einzelperson, muss somit auch irgendwann auf die Helfer gehen.</p>
Dorfschlampe	Pfadfinder		<p>Versucht jede Nacht, jemandem zu überreden, zum Pfadi zu konvertieren.</p> <p>Falls die Helfer oder Ähnliche ihm einen Streich spielen will, ist er ja nicht zuhause. Falls jedoch der Person, die er überreden will, ein Streich gespielt wird, ist er davon auch betroffen.</p> <p>Gewinnt mit der Abteilung</p>
Pilz	Fröschli		<p>Ist ein normaler Mitspieler. Ist so leichtgläubig, dass er bei der Abstimmung voller Elan gegen den Erstangeklagten argumentiert und abstimmt.</p> <p>Kann nicht als erster jemanden Anklagen.</p> <p>Gewinnt mit der Abteilung</p>

Wildes Kind

J+S Coach



Sucht sich in der ersten Nacht jemanden aus, den er beobachtet, ob er die J+S Pflichten befolgt. Um nicht aufzufallen, stimmt er bei der täglichen Abstimmung gegen die selbe Person.

Wenn diese Person nachhause geht, wird er, für die Arbeit die umsonst war, so wütend, dass er ab jetzt mit den Helfern aufwacht und jemandem einen Streich spielt und auch ihre Interessen vertritt.

Gewinnt bis zum Ausrasten mit der Abteilung, danach mit den Helfern.

Grosser Böser Wolf Heimwehkind



Wacht jede Nacht mit den Helfern auf und spielt jemandem einen Streich. Jede 2. Nacht jedoch wacht er weinend auf und reisst jemanden in das geheule mit, der dann vor Heimweh freiwillig nachhause geht.

Gewinnt mit den Helfern