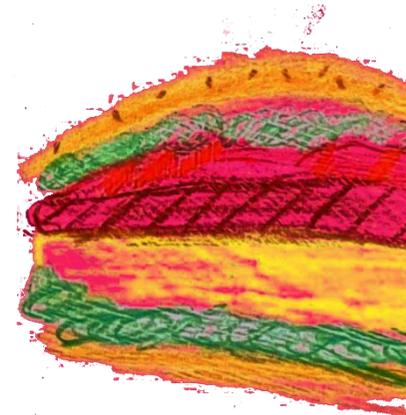




Jede Person bekommt am Anfang des Spiels unabhängig vom Geschlecht eine Charakterkarte zugewiesen. Viele Charaktere haben ein spezifisches Geschlecht, sodass durchaus einem Mann die Hexe oder einer Frau der Jäger zugeordnet werden kann.



Vorsicht !!! In „Wo? Was? Wer? Wolf“ müssen die Spieler hinterlistig sein und oft andere Mitspieler direkt anlügen. Auch wenn dies im Spiel geschieht, sollten die Mitspieler darauf genau hinweisen werden, dass sie nur dann erfolgreich spielen, wenn sie diese Methoden anwenden. Was in „Wo? Was? Wer? Wolf“ geschieht, hat nur dort Bedeutung und sollte nicht auf die „normale“ Welt übertragen werden. Abhängig vom Vernunftgrad der Gruppe muss darauf aber nochmals hingewiesen werden.

Ein besonderer Dank geht an alle Kinder, die auf der Volkersbergfreizeit 2020 dieses Spiel mitgestaltet und mit viel Liebe die einzelnen Charaktere aufgezeichnet haben. Viel Spaß beim Spielen.

1. Auflage 2020

## Spielanleitung

„**Wo? Was? Wer? Wolf**“ ist ein interaktives Spiel für zwei Teams: die Dorfbewohner und die Werwölfe. Während die Dorfbewohner nicht wissen, wer die Werwölfe sind, versuchen diese, unentdeckt zu bleiben und einen Dorfbewohner nach dem anderen auszuschalten. Ein Moderator „leitet“ das Spiel und erleichtert so den Ablauf von „Wo? Was? Wer? Wolf“.

### Das brauchst du:

Charakterkarten:

-Werwolf“-Karten (1-2 für 6-8 Spieler, 2-3 für 9-11 und 3-4 für 12-15)

-Weitere Karten siehe „Mögliche Spielzusammensetzungen“

(Für das beste Spielerlebnis druckst du dir die gewünschten Spielkarten und Rückseiten aus, schneidest sie aus und klebst sie anschließend zusammen. Jetzt kannst du sie noch laminieren.)

-1 Anleitung

-1 Notizblock für den Moderator

Eine Partie „Wo? Was? Wer? Wolf“ verläuft über eine Reihe von „Tagen“ und „Nächten“. Jede Nacht wählen die Werwölfe ein Opfer, während die einsame Seherin Informationen über einen anderen Spieler sammelt und so lernt, ob dieser ein Werwolf ist. Während des Tages versuchen die Spieler gemeinsam herauszufinden, wer von ihnen ein Werwolf ist, um ihn dann nach einer Abstimmung zu töten. Das Spiel gewinnt immer eine Gruppe – entweder die Dorfbewohner, wenn sie alle Werwölfe umgebracht haben, oder die Werwölfe, wenn sie einen Gleichstand mit den Dorfbewohnern erreicht haben.

Bei einer Partie „Wo? Was? Wer? Wolf“ müsst ihr versuchen, die anderen Mitspieler in die Irre zu führen, um das Spiel gewinnen zu können.

### Vorbereitung:

Ein **Moderator** wird bestimmt. Er erhält den Notizblock und einen Stift. Die Spieler sollten sich in einen Kreis setzen (idealerweise um einen großen Tisch oder eine Gruppe von Tischen herum). Der Moderator mischt alle Karten außer die des Bürgermeisters und gibt jedem Spieler verdeckt eine Karte. Jeder Spieler sollte sich seine Karte geheim anschauen, ohne sie einem anderen Mitspieler zu zeigen. Zu diesem Zeitpunkt sollte außer dem Moderator niemand reden. Dies ist erst wieder während der nächsten „Tag“- Phase erlaubt.

### Mögliche Spielzusammensetzungen:

#### kleines Dorf:

4 Dorfbewohner

1 Seher\*in

1 Amor

2 Werwölfe

#### klassisches Dorf:

8 Dorfbewohner

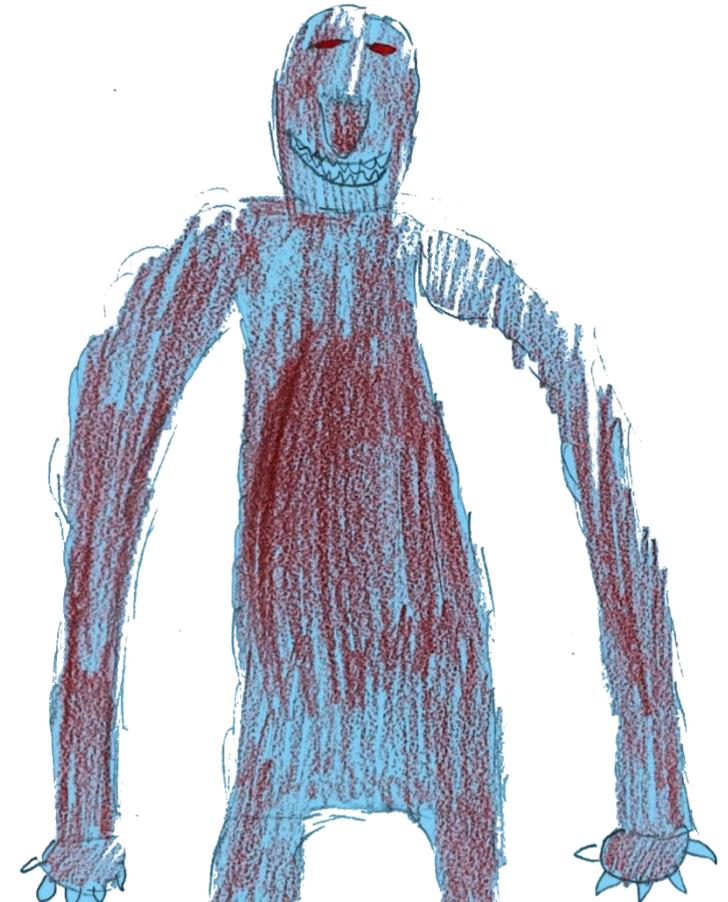
1 Seher\*in

1 Hexe

1 Jäger

1 Bürgermeister\*in

3 Werwölfe



## Spielvorbereitung:

Die Erklärung des Moderators am Anfang des Spieles sollte die folgenden Punkte beinhalten:

### 1) Die Bedrohung des Dorfes durch Werwölfe

*Die Geschichte beginnt in einer finsternen Nacht, in der grausame Gestalten lauern....*

*Die Dorfbewohner des Vollgaswaldes begeben sich bereits während der Abenddämmerung zur Nachtruhe. In diesen Zeiten sollte sich niemand mehr nach Einbruch der Dunkelheit im Freien aufhalten!*

*Das ganze Dorf schläft friedlich, während sich die Nacht über die zerklüftete Hochebene der Röhn legt.*

*Der Mond geht auf, hell und rund. Im Schatten regt sich etwas ...*

*Die Nacht der Werwölfe beginnt.*

*Lautlos und hungrig streifen sie durch das Dorf, auf der Suche nach ihrem ersten Opfer.*

### 2) Die Siegbedingungen für beide Gruppen

*Wenn die Dorfbewohner es schaffen, alle Werwölfe zu lynchen, endet das Spiel, und die Dorfbewohner gewinnen.*

*Sobald die Werwölfe aber einen Gleichstand mit den Dorfbewohnern erreichen (gleiche Anzahl an Dorfbewohnern und Werwölfen), gewinnen die Werwölfe das Spiel.*

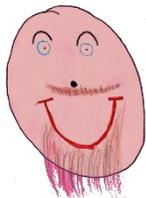
*Der Moderator verkündet den Spielsieg unmittelbar in dem Moment, in dem eines der Ereignisse eintritt.*

### 3) Der normale Ablauf von Tag/Nacht

*Die Bewohner wachen in einer bestimmten Reihenfolge auf und erfüllen ihre Aufgabe.*

### 4) Die Regeln für die Nacht

*In der Nacht dürfen nur diejenigen die Augen öffnen, die vom Spielleiter aufgerufen werden.*



### 5) Die Regeln zum Töten

*Um jemanden als Werwolf zu verdächtigen und damit zum Töten zu nominieren, zeigt man, nachdem alle Bewohner aufgewacht sind auf diesen Spieler und sagt „Ich verdächtige (Name des Mitspielers) und nenne einen Grund dafür“. Der betroffene Spieler hat die Möglichkeit, sich in einer kurzen Rede zu verteidigen, anschließend stimmen alle zwischen drei nominierten Mitspielern ab. Der mit den meisten Stimmen wird getötet. Die Charakterkarte des Mitspielers, der ermordet wurde, wird für alle sichtbar aufgedeckt und das ganze Dorf fällt hinterher sofort wieder in einen tiefen Schlaf.*

### 6) Die Charaktere im aktuellen Spiel und ihre Fähigkeiten

*Siehe „Charakterkarten“*

### 7) „Tote“ Spieler

*Sie müssen still sein und/oder den Kreis verlassen*

Im Anschluss an diese Erklärungen solltet ihr euch Zeit dafür nehmen, Fragen zu beantworten. (Die Spieler sollten während des Spieles keine Fragen zum Spiel stellen müssen, um nicht ihre Charaktere zu verraten.)

### Die erste Nacht:

Während der ersten Nacht ruft der Moderator einige Mitspieler auf, so dass er weiß, welche Spieler Werwölfe sind (Notiz auf Zettel). Die normalen Bürger werden niemals während der Nacht geweckt.

Die Spieler werden mit den folgenden Sätzen des Moderators durch die Nacht geleitet:

*„Wir befinden uns in dem malerischen Dörfchen Vollgaswald. Doch die Idylle trägt. Seit geraumer Zeit treibt ein Rudel Werwölfe sein Unwesen und jede Nacht fällt seinem unstillbaren Hunger ein Dorfbewohner zum Opfer. Langsam bricht die Nacht herein und die Bewohner des Dorfes suchen sich ihren Schlafplatz. Alle Spieler schließen nun ihre Augen.“*

Der Moderator vergewissert sich, dass alle Spieler ihre Augen geschlossen haben.

#### Der Beschützer

*„Nur einer kann nicht schlafen. Es ist der Beschützer. Am liebsten würde er das ganze Dorf beschützen. Seine Kräfte reichen aber nur aus, jeden Tag eine Person vor dem Tod zu bewahren. Diese wählt er sich jetzt aus, indem er auf sie deutet. Mit Gewissensbissen findet er wieder in den Schlaf.“*

Die Auswahl des Beschützers wird vom Moderator jede Nacht neu notiert. Diese Person kann in dieser Runde nicht umgebracht werden.

#### Der Dieb

*„Auch der **Dieb** wacht immer wieder auf. Sein Drang Dinge zu stehlen ist nachts besonders groß, da er unbemerkt in andere Häuser einbrechen kann. Jetzt öffnet er die Augen. Er entdeckt sofort seine Beute und tauscht seine eigene Spielkarte mit einer anderen. Falls zwei Werwolfkarten zur Wahl stehen, muss er sich eine davon aussuchen.“*



Der Spieler, der die Karte Dieb hat, öffnet die Augen und sieht sich die zwei verdeckten Karten an und tauscht seine Charakterkarte aus. Der Spielleiter spricht anschließend:

*„Der Dieb ist sehr zufrieden mit seinem Fund und schläft wieder ein.“*

Und der Dieb schließt die Augen. Anschließend ruft der Moderator den Amor:



#### Amor

*„Auch **Amor** ist unruhig und erwacht aus seinem Schlaf. Schon lange fehlt ihm ein Liebespaar im Dorf. Jetzt wäre genau der richtige Zeitpunkt dies zu ändern. Nach kurzem Überlegen hat er sich zwei passende Personen ausgesucht, die er mit einem Liebespfeil abschießt. Nach diesem Werk kann er glücklich einschlafen.“*

Der entsprechende Spieler öffnet die Augen und bestimmt zwei Spieler (evtl. sich selbst) und schließt wieder die Augen. Der Spielleiter geht einmal um den Tisch und tippt im Vorbeigehen den von Amor bestimmten Spielern auf die Schulter, so dass sie wissen, dass sie die Verliebten sind. Der Spielleiter spricht anschließend:

#### Die Verliebten

*„Die **Verliebten** erwachen, erkennen sich, verlieben sich ineinander und schlafen glücklich wieder ein!“*

Die beiden Spieler geben sich zu erkennen, ohne dass sie ihre wahre Identität preisgeben.

## Die gute Freundin

„Doch noch eine Person kann in dieser lauen Vollmondnacht nicht richtig schlafen. Die **gute Freundin** erwacht. Seitdem ihre beste Freundin in ein anderes Dorf gezogen ist, hat sie kaum Kontakt zu ihr und sucht schon lange nach einer neuen Freundin, die bei ihrer Übernachtungsparty dabei sein kann. Jetzt sucht sie sich die Passende aus. Danach schläft sie wieder ein.“ (Pause)

Die gute Freundin deutet auf eine/n Freund/in (**Notiz des Spielleiters**). Diese erfährt aber nicht, dass er/sie gewählt wurde. Danach schläft die gute Freundin wieder ein.

## Die Seherin

„Die **Seherin** hat schon lange das Gefühl, dass sie die einzige ist, die den Werwölfen Einhalt gebieten kann. Sie erwacht und zeigt auf einen Mitspieler, von den sie erfährt, ob er gute oder die bösen Triebe der Werwölfe besitzt. Mit diesem Wissen fällt sie in einen unruhigen Schlaf.“

Der Moderator zeigt mit „Daumen hoch“ an, wenn es sich um einen „guten“ Dorfbewohner handelt oder mit „Daumen runter“, wenn es ein „böser“ Dorfbewohner ist. Der **Moderator schreibt** sich auch den Namen dieses Spielers mit dem Vermerk „Seherin“ auf seinen Notizblock.

## Die Werwölfe

„Die blutrünstigen **Werwölfe** haben schon lange auf diese Vollmondnacht gewartet, um zuzuschlagen. Gemeinsam wachen sie auf und schauen sich nach den anderen Werwolfkollegen um. Schon heute Nacht werden sie sich ein Opfer suchen. Gemeinsam wählen sie sich ihre Mahlzeit aus. Das wird ein Festmahl werden.“

Die Werwölfe öffnen ihre Augen und schauen, welche anderen Spieler ebenfalls Werwölfe sind (möglichst leise, so dass sie von niemanden gehört werden). Der **Moderator notiert** sich die Namen der Spieler mit dem Vermerk „Werwolf“ auf seinem Notizblock. Danach suchen sie sich durch Fingerzeig ihr Opfer aus, das in dieser Nacht sterben soll.

„Die Werwölfe schließen nun wieder ihre Augen.“ (Pause)

## Die Hexe

„Nur die **Hexe** kann das Opfer wieder mit einem Zauberspruch heilen. Sie erwacht und schaut sich das Opfer an. Will sie es retten? Falls ja, zeigt sie den Daumen hoch. Falls nein, den Daumen nach unten. Will sie eine andere Person töten? Auf diese sollte sie jetzt mit dem Finger zeigen. Nach dieser Tat schläft sie wieder ein“

Die Hexe kann nur je einmal den Todes- und Heiltrank einsetzen. Trotzdem fragt der Moderator jedes Mal danach, sodass die restlichen Dorfbewohner nicht erkennen, wann sie ihn benutzt.

## Die Flötenspielerin

„Die listige **Flötenspielerin** erwacht, nutzt die Gunst der Stunde und deutet auf zwei Dorfbewohner, die sie mit ihrer verzauberten Flöte in Trace versetzt. Nach ihrem Werk schläft sie wieder ein.“

Nachdem die Flötenspielerin auf zwei Personen gedeutet und eingeschlafen ist, läuft der Moderator einmal um alle Dorfbewohner und tippt die zwei Verzauberten mit dem Finger an.

## Die Verzauberten der Flötenspielerin

„Die **zwei Verzauberten** wachen von der bezaubernden Melodie der Flötenspielerin auf und erkennen sich. Danach schlafen sie wieder ein.“ (Pause)

„Nach einer langen, ungemütlichen Nacht erwachen alle Dorfbewohner und stellen fest, dass ihr friedliches Dorf von Werwölfen bedroht wird.“

Var. 1:  
(Name des Mitspielers) hat die Nacht nicht überlebt.

Var. 2:  
Trotz eines Treffens der Werwölfe haben alle überlebt. Ihr solltet euch aber nicht zu sicher fühlen. Die Werwölfe sind unter euch.

Es liegt nun an euch, diese Werwölfe zu finden und zu ausschalten.“



## ÜBERSICHT SPIELREIHENFOLGE:

Alle Spieler öffnen nun ihre Augen. Die Karte des getöteten wird aufgedeckt. Die Verzauberten der Flötenspielerin können sich zu erkennen geben.

„Ihr dürft jetzt andere Dorfbewohner anklagen, die ihr für einen Werwolf oder die Flötenspielerin haltet. Nachdem sich die Angeklagten verteidigt haben wird darüber abgestimmt, wer sterben muss.“

Zwischen den Dorfbewohnern wird abgestimmt.  
Achtung: Die Stimme des Bürgermeisters zählt doppelt.  
Wieder wird die Karte des Opfers aufgedeckt.

*„Nach einem langen Tag zieht ein heftiger Sturm auf, der die Dunkelheit mit sich bringt. Alle Dorfbewohner flüchten in ihre Betten und versuchen einzuschlafen.“*

Die Bewohner schlafen ein und die Nacht beginnt wieder von vorne.

### Die folgenden Nächte:

Sie laufen immer nach dem gleichen Muster wie in der ersten Nacht ab. Folgende Charaktere werden nur in der ersten Nacht erwähnt: Dieb, Amor, Verliebte und die gute Freundin. Dabei kann der Moderator in den Sätzen variieren und verschiedene Textstellen nach Belieben umformulieren, um die Geschichte lebendiger zu gestalten.

### Die folgenden Tage

Jeden Morgen verkündet der Moderator, welcher Spieler von den Werwölfen getötet wurde und deckt die Charakterkarte dieses Spielers für alle sichtbar auf. Dieser Spieler darf nach Aufdecken seiner Karte nicht mehr sprechen und sollte seinen Platz im Kreis verlassen (er darf aber natürlich weiterhin dem Spiel stumm zuschauen). Jeder Tag endet damit, dass über das Verurteilen eines Spielers abgestimmt wird.



### 1. Nacht:

Das Dorf schläft ein

1. Der Beschützer
2. Der Dieb
3. Amor
4. Die Verliebten
5. Die gute Freundin
6. Die Seherin
7. Die Werwölfe
8. Hexe
9. Die Flötenspielerin
10. Die Verzauberten der Flötenspielerin

Das Dorf wacht auf

### Darauffolgende Nächte:

Das Dorf schläft ein

1. Der Beschützer
2. Die Seherin
3. Die Werwölfe
4. Hexe
5. Die Flötenspielerin
6. Die Verzauberten der Flötenspielerin

Das Dorf wacht auf



### Spielende:

Wenn die Dorfbewohner es schaffen, alle Werwölfe zu lynchen, endet das Spiel, und sie gewinnen.

Sobald die Werwölfe einen Gleichstand mit den Dorfbewohnern erreichen (gleiche Anzahl an Dorfbewohnern und Werwölfen), gewinnen die Werwölfe das Spiel.

Die Flötenspielerin gewinnt, wenn sie es schafft alle zu verzaubern.  
Das Liebespaar gewinnt, wenn es am Ende überlebt.

Der Moderator verkündet den Spielsieg unmittelbar in dem Moment, in dem eines der Ereignisse eintritt.

## Charaktere:

### Die bösen Dorfbewohner:

#### Die Flötenspielerin:

Die Flötenspielerin ist eine eigene Partei und kann nur allein das Spiel gewinnen, außer sie ist verliebt.

Sie erwacht immer am Ende jeder Nacht und bestimmt zwei Spieler, die sie mit ihrer Musik verzaubert. Anschließend schläft sie ein und alle verzauberten Spieler erwachen, erkennen sich und schlafen ebenfalls wieder ein. Die Flötenspielerin gewinnt das Spiel, wenn alle anderen Spieler verzaubert sind.

Die Verzauberten dürfen sich als solche outen und auch angeben, mit wem sie verzaubert wurden.

#### Werwolf

Während der ersten Nacht lernen die Werwölfe die Identität der anderen Werwölfe kennen. In jeder Nacht müssen sich die Werwölfe gemeinsam auf ein Opfer einigen, das daraufhin getötet wird. Die Werwölfe dürfen während der Nacht keinen anderen Werwolf als Opfer auswählen. Werwölfe versuchen während des Tages ihren wahren Charakter zu verheimlichen.



## Die guten Dorfbewohner:

#### Der Alte:

Der Alte stirbt in der x. Nacht, wobei x die Anzahl der lebenden Werwölfe plus 1 ist. Das heißt, wenn ein Werwolf während der ersten Tage durch Lynchen (etc.) getötet wird, stirbt der Alte früher, als er anfangs gedacht hat. (Nehmen beispielsweise fünf Werwölfe am Spiel teil, stirbt der Alte in der sechsten Nacht. Wird aber ein Werwolf während der ersten vier Tage getötet, stirbt der Mann schon in der fünften Nacht.)

Der Tod des Alten geschieht zusätzlich zu allen anderen Todesfällen (durch Werwölfe etc.). Wenn den Dorfbewohnern die genaue Anzahl Werwölfe nicht bekannt ist, muss der Moderator darauf achten, den Tod des Alten bekannt zu geben.

Der Alte überlebt den ersten Angriff der Werwölfe. Wird er aber vom Dorfgericht zum Opfer bestimmt, durch die Hexe oder den Jäger umgebracht, verliert das Dorf seine Weisheit und alle Sonderrollen werden zu einfachen Dorfbewohnern.

#### Amor:

Amor erwacht nur während der ersten Nacht und bestimmt zwei beliebige Spieler (das Geschlecht ist dabei unerheblich), die sofort in inniger Liebe zueinander entflammen (er selbst darf auch einer der beiden sein). Diese Spieler werden ein Liebespaar und wissen, wer der andere ist. Stirbt im Laufe des Spiels einer der beiden Liebenden, so auch der andere aufgrund eines gebrochenen Herzens.

Achtung: Ist einer der beiden Liebenden ein Werwolf und der andere ein Bürger, so haben sie ein gemeinsames neues Ziel: Überleben sie als einzige am Ende des Spiels, so gewinnen die beiden.

#### Der Beschützer:

Der Beschützer erwacht am Anfang jeder Nacht und bestimmt einen Spieler (auch er selbst), den er vor den Werwölfen beschützen will. Selbst wenn der ausgewählte Spieler von den Werwölfen gebissen wird, stirbt er nicht. Es ist nicht erlaubt, zwei Runden hintereinander denselben Charakter zu schützen, da dieser sonst unsterblich wäre. Die Kommunikation mit dem Spielleiter erfolgt mit Fingerzeig.



### Das Blinzelmädchen:

Es darf während der Nacht unauffällig blinzeln und versucht dabei, die Identität der anderen herauszufinden.

### Bürger:

Die Aufgabe der Bürger ist es, die Werwölfe zu finden und tagsüber durch Abstimmen zu töten.

### Der Bürgermeister:

Die Stimme des Bürgermeisters zählt zweifach, wenn über das Töten eines Spielers abgestimmt wird. Ihr könnt den Bürgermeister als normalen Charakter einführen (indem Ihr die Karte eines Spielers gebt, nachdem die eigentlichen Charaktere verteilt wurden). Oder die Spieler können ihn am ersten Tag mittels einer Abstimmung wählen (gemäß der Nominierungs- und Abstimmungsregeln zum Töten), und er bleibt dann bis zu seinem Tod im Amt, so dass erst dann ein neuer Bürgermeister gewählt werden muss.

### Der Dieb

Wenn in einer Partie diese Karte enthalten sein soll, kommen zwei Identitätskarten "Bürger" zusätzlich vor Beginn der Partie ins Spiel. Nachdem die Identitätskarten verteilt wurden, werden die zwei übrigen Identitätskarten verdeckt in die Tischmitte gelegt. In der Vorbereitungsphase der ersten Nacht darf sich der Dieb die beiden Karten ansehen und seine eigene mit einer der beiden Karten austauschen. Wenn beide Karten Werwölfe sind, muss er den Tausch vornehmen. Die gewählte Identität bleibt bis Spielende beibehalten.

### Die gute Freundin:

Sie sucht sich zu Beginn des Spieles eine Person aus, die bei ihr übernachten darf und somit auch geschützt ist, also nicht getötet werden kann. Nur wenn die gute Freundin getötet wird, stirbt auch ihr Besuch. Die ausgewählte Person weiß nichts von der Freundschaft.



### Die Hexe:

Die Hexe kann ihre Künste in der Nacht einmalig pro Spiel zum Heilen einsetzen, um einen Spieler vor dem sicheren Tod zu retten. Sie kann ihre Künste zusätzlich einmal pro Spiel zum Töten einsetzen, um einen Spieler ihrer Wahl zu töten. Der Moderator sollte die Hexe jede Nacht aufrufen und sie fragen, ob sie ihre beiden Fähigkeiten nutzen möchte, auch wenn sie bereits eine oder beide verwendet hat. Beide Fähigkeiten dürfen in derselben Nacht angewendet werden.

### Der Jäger:

Wenn der Jäger getötet wird, feuert er sofort seine Waffe auf ein Ziel ab, indem er auf einen Spieler zeigt. Diesen Mitspieler reißt er dann mit in den Tod. Es findet keine Diskussion statt, bevor der Jäger geschossen hat.

### Die Seherin:

Jede Nacht zeigt die Seherin auf einen Spieler, und der Moderator deutet ihr mit „Daumen hoch“ an, ob es sich um einen guten Dorfbewohner handelt, oder mit „Daumen nach unten“, ob es ein böser Dorfbewohner ist.

WO? WAS?  
WER? WOLF



BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

Icons: eye, house, T, B, VB, gun, money, bow, arrow, dollar sign.

WO? WAS?  
WER? WOLF



BÜRGER

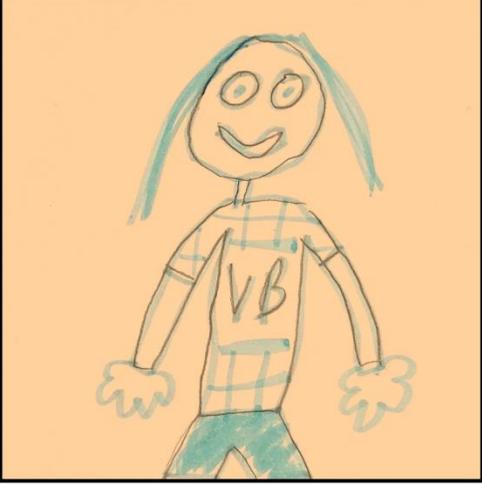
BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

Icons: eye, house, T, B, VB, gun, money, bow, arrow, dollar sign.

WO? WAS?  
WER? WOLF



BÜRGER

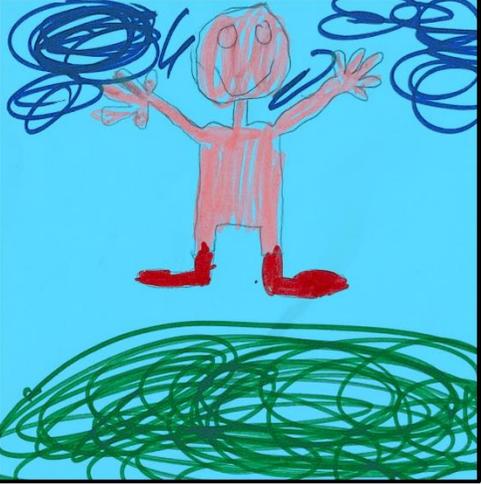
BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

Icons: eye, house, T, B, VB, gun, money, bow, arrow, dollar sign.

WO? WAS?  
WER? WOLF



BÜRGER

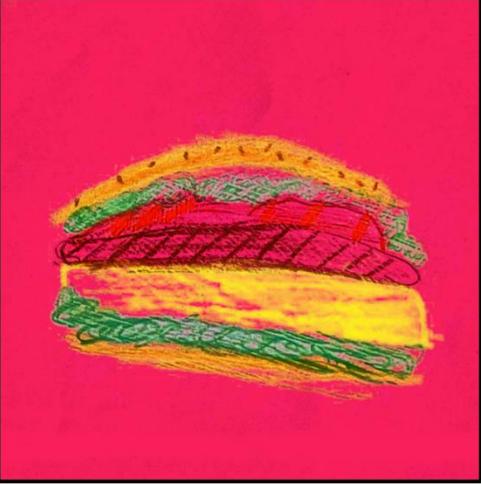
BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

Icons: eye, house, T, B, VB, gun, money, bow, arrow, dollar sign.

WO? WAS?  
WER? WOLF



BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

Icons: eye, house, T, B, VB, gun, money, bow, arrow, dollar sign.

WO? WAS?  
WER? WOLF



BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

Icons: eye, house, T, B, VB, gun, money, bow, arrow, dollar sign.

WO? WAS?  
WER? WOLF

BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

Icons: eye, house, T, B, VB, sword, money bag, bow, arrow.

WO? WAS?  
WER? WOLF

BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

Icons: eye, house, T, B, VB, sword, money bag, bow, arrow.

WO? WAS?  
WER? WOLF

BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

Icons: eye, house, T, B, VB, sword, money bag, bow, arrow.

WO? WAS?  
WER? WOLF

BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

Icons: eye, house, T, B, VB, sword, money bag, bow, arrow.

WO? WAS?  
WER? WOLF

BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

Icons: eye, house, T, B, VB, sword, money bag, bow, arrow.

WO? WAS?  
WER? WOLF

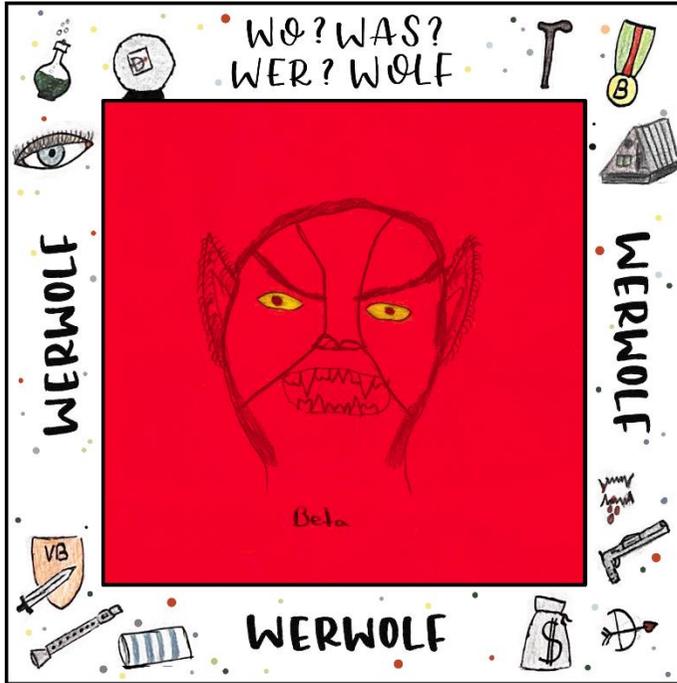
BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

BÜRGER

Icons: eye, house, T, B, VB, sword, money bag, bow, arrow.



WO? WAS?  
WER? WOLF

WERWOLF

WERWOLF

WERWOLF

WO? WAS?  
WER? WOLF

WERWOLF

WERWOLF

WERWOLF

WO? WAS?  
WER? WOLF

SEHERIN

SEHERIN

SEHERIN

WO? WAS?  
WER? WOLF

WERWOLF

WERWOLF

WERWOLF

WO? WAS?  
WER? WOLF

WERWOLF

WERWOLF

WERWOLF

WO? WAS?  
WER? WOLF

JÄGER

JÄGER

JÄGER

WO? WAS?  
WER? WOLF

HEXE

HEXE

HEXE

HEXE

VB

\$

Archery icon

Eye icon

House icon

Medal icon

Wrench icon

Shield icon

WO? WAS?  
WER? WOLF

GUTE FREUNDIN

GUTE FREUNDIN

GUTE FREUNDIN

GUTE FREUNDIN

VB

\$

Archery icon

Eye icon

House icon

Medal icon

Wrench icon

Shield icon

WO? WAS?  
WER? WOLF

FLÖTENSPIELERIN

FLÖTENSPIELERIN

FLÖTENSPIELERIN

FLÖTENSPIELERIN

VB

\$

Archery icon

Eye icon

House icon

Medal icon

Wrench icon

Shield icon

WO? WAS?  
WER? WOLF

BLINZELMÄDCHEN

BLINZELMÄDCHEN

BLINZELMÄDCHEN

BLINZELMÄDCHEN

VB

\$

Archery icon

Eye icon

House icon

Medal icon

Wrench icon

Shield icon

WO? WAS?  
WER? WOLF

DIEB

DIEB

DIEB

DIEB

VB

\$

Archery icon

Eye icon

House icon

Medal icon

Wrench icon

Shield icon

WO? WAS?  
WER? WOLF

BÜRGERMEISTER JÖRG

BÜRGERMEISTER JÖRG

BÜRGERMEISTER JÖRG

BÜRGERMEISTER JÖRG

VB

\$

Archery icon

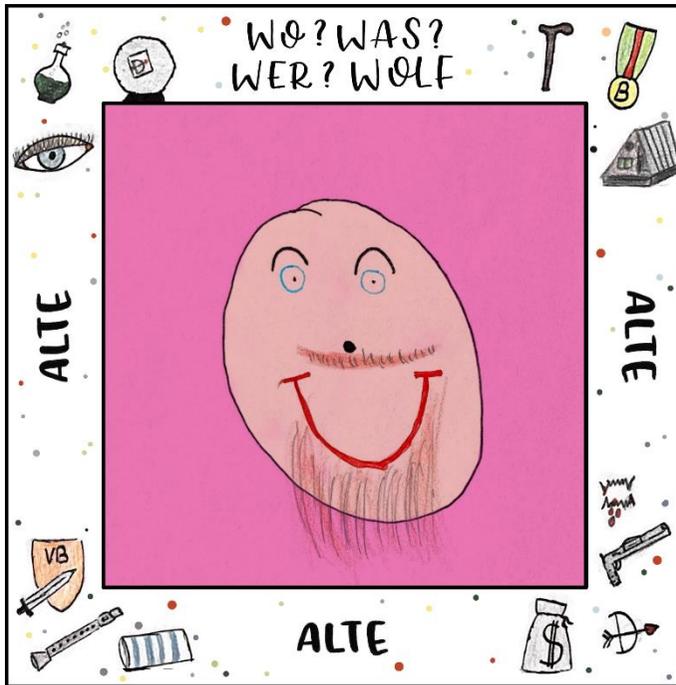
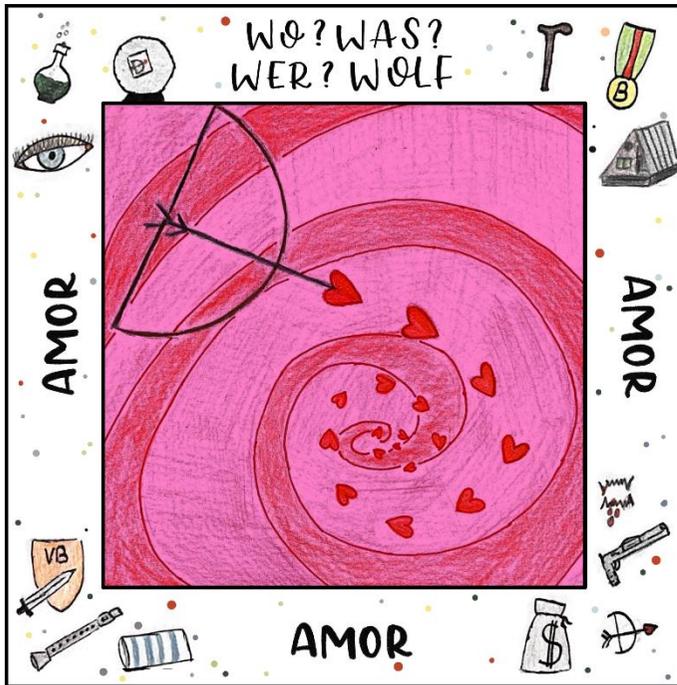
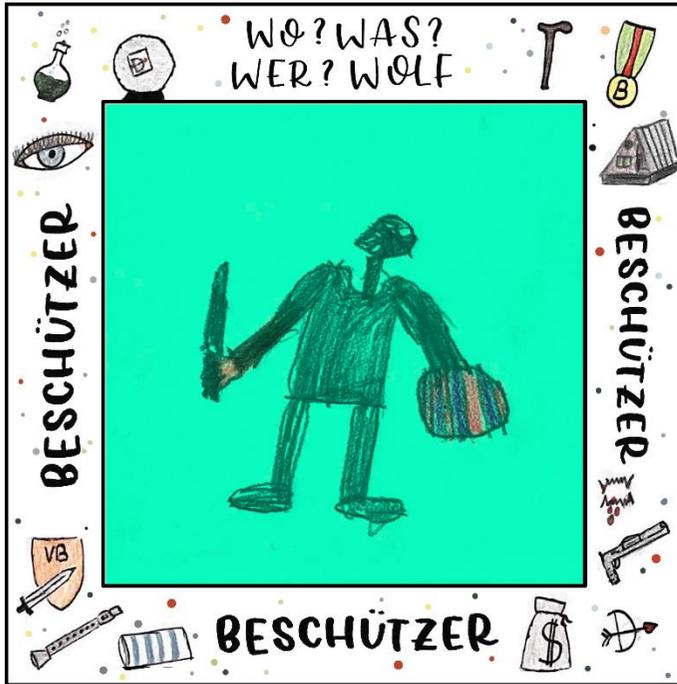
Eye icon

House icon

Medal icon

Wrench icon

Shield icon



WO?  
WAS?  
WER?  
WOLF

WO?  
WAS?  
WER?  
WOLF