



Werwörter

Spielanleitung – kurz erklärt

2

SPIELER

Werwörter ist ein Partyspiel, bei dem ein Spieler per Ja-Nein-Fragen ein geheimes Zauberwort erraten muss. Diese Fassung beschreibt die Variante für genau 2 Personen: Einer übernimmt den Bürgermeister, der andere stellt die Fragen und ist heimlich Dorfbewohner oder Werwolf. Am Ende muss der Bürgermeister einschätzen, ob sein Gegenüber ehrlich geraten oder bewusst getäuscht hat.

Spielziel

Der Fragesteller will als Dorfbewohner das Zauberwort erraten, als Werwolf will er es gerade nicht erraten und den Bürgermeister in die Irre führen. Der Bürgermeister will am Ende richtig einschätzen, welche Rolle sein Mitspieler hat.

Vorbereitung

In der App werden nur die Rollen Dorfbewohner und Werwolf aktiviert, die Seherin bleibt aus. Als Tageszeit sind 2 Minuten empfohlen. Einer von euch wird Bürgermeister und nimmt die Antwort-Marker, er bekommt keine verdeckte Rolle. Für den Fragesteller mischt ihr 1 Werwolf- und 1 Dorfbewohner-Karte verdeckt, er zieht eine davon, die zweite bleibt verdeckt beiseite.

So spielt ihr

- 1 Der Fragesteller sieht sich seine Rollenkarte geheim an.
- 2 Die Nacht läuft über die App oder einen Spielleiter ab; aufgerufen werden nur Bürgermeister und Werwolf. Der Bürgermeister wählt in der App immer den Dorfbewohner als eigene Rolle.
- 3 Am Tag stellt der Fragesteller seine Fragen, der Bürgermeister antwortet mit den Markern.
- 4 Danach dürft ihr offen miteinander diskutieren, der Fragesteller darf seine Rolle dabei nicht verraten.
- 5 Der Bürgermeister legt sich fest: Werwolf oder Dorfbewohner. Dann wird die Rollenkarte aufgedeckt.

So gewinnt ihr

Errät der Fragesteller als Dorfbewohner das Wort, habt ihr beide sofort gewonnen. Sonst entscheidet die Vermutung des Bürgermeisters: Liegt er richtig, gewinnt das Dorf, liegt er falsch, gewinnt der Werwolf.

Spielziel

In der Zwei-Personen-Variante hängt alles an einer einzigen Einschätzung. Der Fragesteller verfolgt je nach geheimer Rolle ein anderes Ziel: Als Dorfbewohner will er das Zauberwort innerhalb der Zeit treffen, als Werwolf darf er es auf keinen Fall nennen und muss stattdessen glaubhaft wirken. Der Bürgermeister steht auf der Seite der Dorfgemeinschaft und will erkennen, mit wem er es zu tun hat. Trifft er die richtige Entscheidung, rettet er das Dorf.

Spielmaterial

1 Rollenkarte Werwolf

1 Rollenkarte Dorfbewohner

Antwort-Marker

1 App

1 Beiblatt

Spielaufbau

- Aktiviert in der App nur die Rollen Dorfbewohner und Werwolf. Die Seherin wird nicht gebraucht.
- Stellt die Zeitbegrenzung für den Tag auf die empfohlenen 2 Minuten.
- Legt fest, wer von euch Bürgermeister wird. Er nimmt sich die Antwort-Marker und erhält keine verdeckte Rolle.
- Der andere wird Fragesteller.
- Nehmt 1 Werwolf- und 1 Dorfbewohner-Karte, mischt die beiden Karten verdeckt und gebt dem Fragesteller eine davon.
- Legt die übrige Rollenkarte verdeckt beiseite, ohne sie anzusehen.
- Der Fragesteller schaut sich seine Karte heimlich an.
- Wenn ihr ohne App spielt: Einer von euch übernimmt zusätzlich die Rolle des Spielleiters.

Spielbeginn

Sobald der Fragesteller seine geheime Rolle kennt, beginnt die Nacht. Durch sie führt euch die App oder der Spielleiter wie im gewohnten Spiel. Danach startet der Tag mit den 2 Minuten Fragezeit.

Spielablauf

Die Nacht

- 1 Die App oder der Spielleiter eröffnet die Nacht.
- 2 Aufgerufen werden nur zwei Rollen: zuerst der Bürgermeister, danach der Werwolf.
- 3 Der Bürgermeister wählt in der App immer den Dorfbewohner als seine geheime Rolle aus.
- 4 Spielt ihr ohne App, achtet darauf, dass der Spielleiter wirklich nur diese beiden Aufrufe macht. Hinweise dazu stehen im Beiblatt.

Der Tag

Der Tag läuft wie im normalen Spiel ab, nur ist der Fragesteller allein unterwegs. Er stellt seine Fragen und handelt dabei nach seiner geheimen Rolle:

- Als Dorfbewohner will er das Zauberwort so schnell wie möglich treffen.
- Als Werwolf darf er das Wort nicht nennen. Er stochert möglichst unauffällig im Dunkeln und versucht, echtes Suchen vorzutäuschen.

Der Bürgermeister beantwortet die Fragen mit den Antwort-Markern.

Die Diskussion

Ihr dürft miteinander reden und euch austauschen. Der Fragesteller darf dabei aber niemals seine Rolle verraten.

Der Bürgermeister kann gezielt nachhaken, zum Beispiel:

- Warum hast du nach dieser Kategorie nicht gefragt?
- Warum hast du ähnliche Wörter genannt, aber nie das richtige?

So versucht er herauszufinden, ob der Fragesteller nur auf dem Schlauch stand oder in Wahrheit der Werwolf war.

Die Entscheidung

- 1 Der Bürgermeister legt sich fest, ob er den Fragesteller für einen Werwolf oder einen Dorfbewohner hält.
- 2 Er spricht seine Vermutung laut aus.
- 3 Anschließend deckt er die Rollenkarte des Fragestellers auf.
- 4 Die aufgedeckte Karte entscheidet, wer gewinnt.

Läuft die Zeit ab, ohne dass das Wort gefunden wurde, liegt die Entscheidung komplett beim Bürgermeister. Er allein beurteilt, ob ein Werwolf vor ihm sitzt oder ein Dorfbewohner, der es schlicht nicht geschafft hat.

Der Spielzug

- 1 Nacht: App oder Spielleiter ruft erst den Bürgermeister, dann den Werwolf auf.
- 2 Tag startet mit 2 Minuten Zeitbegrenzung.
- 3 Der Fragesteller stellt Fragen, der Bürgermeister antwortet mit den Markern.
- 4 Der Fragesteller rät das Zauberwort oder die Zeit läuft ab.
- 5 Beide diskutieren, ohne dass der Fragesteller seine Rolle preisgibt.
- 6 Der Bürgermeister nennt seine Vermutung und deckt die Rollenkarte auf.

Sonderregeln

- Der Bürgermeister bekommt in dieser Variante keine verdeckte Rolle, er spielt immer für die Dorfgemeinschaft.
- In der App wählt der Bürgermeister stets den Dorfbewohner als seine geheime Rolle.
- Die Seherin kommt bei zwei Personen nicht zum Einsatz.
- Die nicht gezogene Rollenkarte bleibt verdeckt liegen und wird nicht angesehen.
- Der Fragesteller darf in der Diskussion über alles reden, nur nicht seine Rolle offenlegen.
- Als Werwolf verliert der Fragesteller sofort, wenn er das Zauberwort nennt.

Spielende und Gewinn

Errät der Fragesteller das Zauberwort und ist er Dorfbewohner, habt ihr beide sofort gewonnen. Errät er das Wort als Werwolf, hat er sofort verloren. Kommt es zur Entscheidung des Bürgermeisters, gilt: Tippt er die Rolle des Fragestellers richtig, rettet er die Dorfgemeinschaft und gewinnt zusammen mit dem Dorfbewohner. Tippt er falsch, gewinnt der Werwolf und das Dorf ist verloren.

Varianten

- Spiel ohne App: Eine Person aus eurer Runde leitet zusätzlich das Spiel. Nachts ruft sie als Erstes den Bürgermeister auf, anschließend den Werwolf. Mehr dazu findet ihr im Beiblatt.

Tipps

- Als Dorfbewohner zählt Tempo: 2 Minuten sind knapp, frage breite Kategorien zuerst ab, statt früh einzelne Wörter zu raten.
- Als Werwolf lohnt es sich, nah am Thema zu bleiben und Wörter aus dem Umfeld zu nennen, ohne das richtige zu treffen.
- Als Werwolf darfst du nicht zu zielsicher wirken, aber auch nicht völlig planlos fragen, beides fällt dem Bürgermeister auf.
- Als Bürgermeister merke dir während der Fragerunde, welche Kategorien auffällig gemieden wurden, danach kannst du in der Diskussion gezielt nachbohren.
- Als Fragesteller solltest du dir für die Diskussion eine Erklärung zurechtlegen, warum du bestimmte Wege nicht gegangen bist.

Häufige Fragen

Bekommt der Bürgermeister auch eine geheime Rolle?

Nein. Der Bürgermeister spielt immer auf der Seite der Dorfgemeinschaft und erhält keine verdeckte Rollenkarte. In der App wählt er stets den Dorfbewohner aus.

Brauchen wir zu zweit die Seherin?

Nein. Für zwei Personen aktiviert ihr in der App nur Dorfbewohner und Werwolf, die Seherin bleibt außen vor.

Was passiert, wenn der Werwolf aus Versehen das Zauberwort nennt?

Dann hat er sofort verloren. Als Werwolf darfst du das Wort nicht erraten.

Was gilt, wenn die Zeit abläuft, ohne dass das Wort gefunden wurde?

Dann entscheidet der Bürgermeister allein, ob der Fragesteller ein Werwolf war oder das Zauberwort wirklich nicht erraten konnte.

Dürfen wir nach der Fragerunde offen miteinander reden?

Ja, ihr dürft diskutieren und euch austauschen. Der Fragesteller darf dabei aber seine Rolle nicht preisgeben.

Wie lange dauert der Tag zu zweit?

Empfohlen werden 2 Minuten als Zeitbegrenzung für den Tag.

Was passiert mit der zweiten Rollenkarte?

Sie wird verdeckt zur Seite gelegt, nachdem der Fragesteller eine der beiden gemischten Karten gezogen hat.

Geht das Spiel auch ohne App?

Ja. Dann bestimmt ihr einen von euch zum Spielleiter, der in der Nacht zuerst den Bürgermeister und danach den Werwolf aufruft. Weitere Hinweise stehen im Beiblatt.

Gewinnt der Bürgermeister auch, wenn das Wort gar nicht erraten wurde?

Ja, sofern er die Rolle des Fragestellers anschließend richtig einschätzt. Liegt er falsch, gewinnt der Werwolf.

Informationen zum Spiel

Edition / Regelstand	Werwörter mit 2 Spielern (Variante für zwei Spieler)
Spielart	Partyspiel
Kategorien	Partyspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, Regelstand Werwörter mit 2 Spielern (Variante für zwei Spieler), zuletzt geprüft am 19.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/werwoerter/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/werwoerter/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026