



SILVER

AMULETT

KARTENGLOSSAR

Charakter-Karten



Die Karten in Silver haben zwei Funktionen:

- Zunächst zeigen sie in der oberen linken Ecke eine **Zahl (0 – 13)**, die die Anzahl Werwölfe in deinem Dorf symbolisiert. Je mächtiger der Charakter, desto höher die Zahl der Wölfe, die dieser ins Dorf lockt.
- Außerdem verfügt jede Karte über eine besondere **Fähigkeit**. Manche Charaktere helfen dir, wenn du ihnen begegnest (= wenn du die Karte vom Nachziehstapel ziehst), andere, wenn sie in deinem Dorf wohnen (= die Karte liegt offen in deiner Auslage).

Im Laufe des Spiels versuchst du herauszufinden, wer in deinem Dorf wohnt und wie du diejenigen Charaktere loswirst, die die meisten Werwölfe anlocken.

Fähigkeiten

Alle Charakter-Karten haben eine Fähigkeit. Das Symbol am unteren Rand der Karten zeigt dir, wann du die jeweilige Fähigkeit nutzen kannst:



Eine Fähigkeit mit diesem Symbol wirkt **dauerhaft**, solange diese Karte **offen** in deiner Auslage liegt.



Eine Fähigkeit mit diesem Symbol kannst du **einmalig** einsetzen, wenn du die Karte **vom Nachziehstapel** ziehst und auf den Ablagestapel legst. Du kannst die Fähigkeit **nicht** einsetzen, wenn du die offen liegende Karte vom Ablagestapel nimmst.



Die Fähigkeit der Doppelgängerin tritt nur in Kraft, wenn du **mehrere Karten austauschst**.

Glossar

0 – Dorfbewohner (2x)

Sobald **beide** Dorfbewohner offen in einer oder zwei Auslagen beliebiger Spieler liegen, endet der Durchgang sofort.

Liegen Dorfbewohner hingegen offen auf dem Ablagestapel oder neben dem Nachziehstapel (siehe „Knappe“), geschieht nichts.

1 – Knappe (4x)

Legt für jeden Knappen, der offen in der Auslage eines beliebigen Spielers liegt, die oberste Karte des Nachziehstapels offen neben den Stapel.

Dreht diese Karten um 90°, damit klar ist, dass sie nicht zum Ablagestapel gehören.

Beispiel:

Liegen drei Knappen offen in euren Auslagen, dann liegen auch drei Karten offen neben dem Nachziehstapel.



Wählst du in deinem Zug die Aktion **Zieh vom Nachziehstapel**, kannst du entweder die oberste Karte vom Stapel oder eine der offen ausliegenden nehmen.

Nimmst du eine offene Karte, kannst du wie üblich wählen, ob du diese abwirfst und ihre Fähigkeit nutzt, oder sie gegen Karten in deiner Auslage tauschen möchtest.

Legst du die Karte in deine Auslage, bleibt sie **offen**.

Am Ende deines Zuges füllst du den Platz mit der obersten Karte vom Nachziehstapel auf, bis dort wieder so viele Karten liegen wie offene Knappen in euren Auslagen.

Hinweise

- Entfernt ihr Knappen aus euren Auslagen, bleiben die zusätzlichen offenen Karten zunächst liegen. Prüft beim Auffüllen am Ende eures Zuges, ob bereits genügend Karten ausliegen.
- Sind im Nachziehstapel weniger Karten als aufgedeckt werden müssten, legt ihr so viele wie möglich neben den Stapel.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, spielt ihr weiter, bis auch die durch Knappen aufgedeckten Karten aufgebraucht sind.

2 – Einfühlsame (4x)

Jede offene Einfühlsame in deiner Auslage erlaubt dir, in deinem Zug eine deiner verdeckten Karten anzuschauen. Du kannst diese Fähigkeit zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug nutzen, auch bereits dann, wenn du die Einfühlsame erst in diesem Zug erhalten oder aufgedeckt hast.



3 – Leibwächter (4x)

Liegt ein Leibwächter offen in deiner Auslage, darfst du ihn etwas versetzt auf eine andere deiner Karten legen, egal ob diese verdeckt oder offen ist. Ist die Karte darunter offen, achte darauf, dass ihre Zahl noch erkennbar ist.



Solange der Leibwächter auf einer Karte liegt, sind sowohl diese Karte als auch der Leibwächter selbst geschützt. Deine Mitspieler können keine Kartenfähigkeiten nutzen, um die geschützten Karten anzusehen, zu nehmen oder auszutauschen.

Hinweise

- Du selbst darfst den Leibwächter und die Karte darunter weiterhin ansehen und austauschen.
- In deinem Zug darfst du den Leibwächter auch auf eine andere Karte verschieben oder ihn normal zurück in deine Auslage legen.

4 – Bengel (4x)

Wählst du die Aktion **Zieh vom Nachziehstapel**, ziehst du eine zusätzliche Karte für jeden Bengel, der offen in **deiner** Auslage liegt. Hast du beispielsweise zwei offene Bengel, ziehst du insgesamt drei Karten. Wähle aus diesen genau **eine** Karte aus, die du abwerfen (und dabei evtl. ihre Fähigkeit ausführen) oder austauschen möchtest und lege die anderen **zurück auf den Nachziehstapel**.

5 – Enthüller (4x)

Decke eine Karte in deiner Auslage auf. Sie liegt ab sofort offen.

6 – Aufklärer (4x)

Decke eine Karte in der Auslage eines beliebigen Spielers (das kannst auch du selbst sein) auf. Sie liegt ab sofort offen.

7 – Betrachterin (4x)

Schau dir geheim zwei verdeckte Karten in deiner eigenen Auslage an. Lege sie anschließend verdeckt zurück an dieselben Stellen.

8 – Junge Seherin (4x)

Schau dir geheim eine verdeckte Karte in der Auslage eines beliebigen **Mitspielers** (nicht in deiner eigenen) an. Lege sie anschließend verdeckt zurück an dieselbe Stelle.

9 – Seherin (4x)

Schau dir geheim eine verdeckte Karte in der Auslage eines beliebigen Spielers (das kannst auch du selbst sein) an. Lege sie anschließend verdeckt zurück an dieselbe Stelle.

10 – Der Meister (4x)

Durchsuche den Ablagestapel nach einer beliebigen Karte. Tausche diese Karte wie gewohnt mit einer oder mehreren Karten in deiner Auslage aus. Lege den Meister offen auf den Ablagestapel und deine ausgetauschten Karten anschließend ebenfalls offen darauf.

Findest du im Ablagestapel keine Karte, die du möchtest, darfst du die Fähigkeit verfallen lassen und den Meister auch auf den Ablagestapel legen, ohne Karten auszutauschen.

11 – Hexe (4x)

Schau dir geheim die oberste Karte des Nachziehstapels an. Tausche die Karte dann **verdeckt** mit einer Karte in der Auslage eines beliebigen Spielers (das kannst auch du selbst sein) aus.

Lege die Hexe offen auf den Ablagestapel und die ausgetauschte Karte anschließend ebenfalls offen darauf.

Hinweis

- Tauschst du mit deiner eigenen Auslage, darfst du nach den üblichen Regeln auch mehrere Karten austauschen.

12 – Räuber (4x)

Nimm eine beliebige Karte aus der Auslage eines Mitspielers und tausche sie mit einer Karte in deiner eigenen Auslage aus. Die getauschten Karten werden dabei **nicht umgedreht**, sie bleiben offen bzw. verdeckt, genauso wie sie vor dem Tausch waren.

Ist deine neue Karte verdeckt, darfst du sie dir **anschließend** geheim anschauen. Dein Mitspieler hingegen darf sich seine neue Karte nicht ansehen, falls diese verdeckt ist.

13 – Doppelgängerin (2x)

Tauschst du Karten in deiner Auslage aus, dann kannst du stets auch gleichzeitig eine oder beide Doppelgängerinnen wegtauschen. Denn diese nehmen beim Austausch den Wert einer beliebigen anderen Karte an.

Tauschst du beispielsweise zwei Junge Seherinnen (8) zusammen mit einer Doppelgängerin aus, gilt diese ebenfalls als 8.

Lege Doppelgängerinnen dabei als erste Karten auf den Ablagestapel und die anderen ausgetauschten Karten anschließend darauf.

Hinweise

- Hast du bei der Abrechnung noch eine Doppelgängerin in deiner Auslage, zählt diese 13 Strafpunkte.
- Du kannst Doppelgängerinnen auch zusammen mit einer Karte wegtauschen, die du noch gar nicht angesehen hast. Dabei riskierst du natürlich, eine niedrige Karte abzugeben.

