



WERWÖLFE

EPIC BATTLE

Für 3 – 10 Spieler ab 9 Jahren

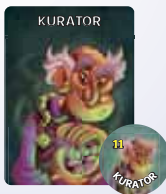
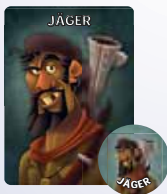
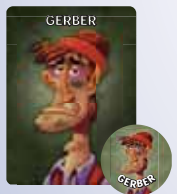
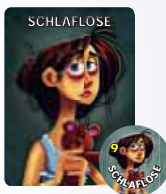
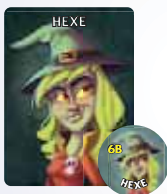
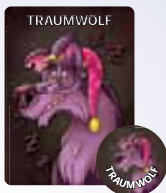
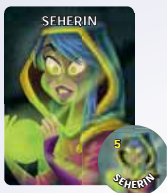
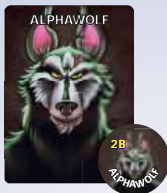
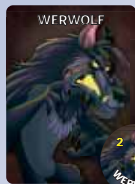
Autoren: Ted Alspach und Akihisa Okui

Illustration: Gus Batts – Design: Agence Cactus

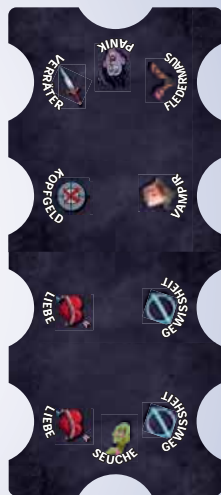
Redaktion: Jean-Baptiste Ramassamy, Daniel Greiner

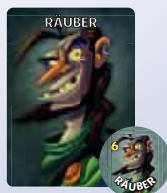
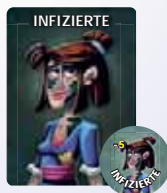
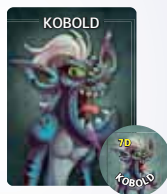
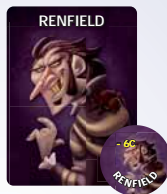
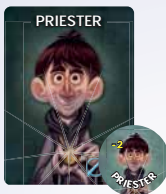
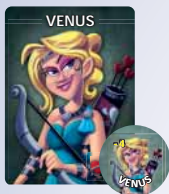
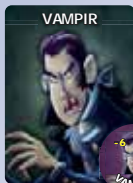
Ravensburger

32 Rollenkarten & Rollenmarker



Markentafel aus 2 Teilen





20 Symbolmarken



x1



x1



x1



x1



x12



x1



x1



x2

6 Artefakte



**Liebe Spielerinnen und Spieler,
„Werwölfe Epic Battle“ enthält eine Auswahl der spannendsten Rollen aus
„Werwölfe Vollmondnacht“, „Werwölfe MorgenGrauen“ und
„Werwölfe Vampirdämmerung“.**

Falls ihr diese drei Spiele noch nicht kennt, empfehlen wir euch, zunächst nur mit einer Monster-Art zu spielen (entweder Werwölfe oder Vampire), bevor ihr euch an eine Epische Schlacht zwischen Werwölfen, Vampiren und Dorfbewohnern wagt.

Das Spiel

Schlimme Dinge tragen sich in einem kleinen abgelegenen Dorf zu und versetzen die Bewohner in Angst und Schrecken. Aus den umliegenden Wäldern dringt schauriges Wolfsgeheul – und immer mehr Dörfler wachen mit Bissspuren am Hals auf! Werwölfe und Vampire konkurrieren um ihren Einfluss im Dorf. Doch dessen Bewohner haben noch nicht aufgegeben. Denn manche Dörfler verfügen über sehr hilfreiche Fähigkeiten – und die Wölfe und Vampire machen auch voreinander nicht halt. So wird das kleine Dorf zum Schauplatz einer epischen Schlacht! Welche der drei Parteien wird wohl als Sieger hervorgehen?

In „Werwölfe Epic Battle“ schlüpft jeder von euch in eine zufällige Rolle: Es gibt Dorfbewohner, Werwölfe und Vampire; alle mit verschiedenen Spezialfähigkeiten. Ihr gewinnt, wenn ihr herausfindet, wer nicht in eure Partei gehört und die entsprechenden Spieler eliminiert. Dabei gilt es, möglichst raffiniert zu täuschen und den Verdacht auf andere zu lenken!

Inhalt

- 32 Rollenkarten & runde Rollenmarker
- 6 Artefakte
- 20 Symbolmarken (12x Gewisheit, 2x Liebe, 1x Fledermaus, 1x Kopfgeld, 1x Panik, 1x Seuche, 1x Vampir, 1x Verräter)
- Markentafel aus 2 Teilen (um die Symbolmarken anzulegen)

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel:

Löst alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.

Tipp: Falls ihr ein Smartphone habt, ladet die kostenlose App „Werwölfe Vollmondnacht“ von Ravensburger herunter. Diese übernimmt die Rolle des Spielleiters. Ihr könnt euch dann alle voll aufs Spielen konzentrieren. Natürlich könnt ihr aber auch ohne App spielen.

Vor jedem Spiel:

Wählt aus, mit welchen Rollenkarten ihr spielen wollt. Es müssen immer 3 Rollenkarten mehr im Spiel sein als Spieler mitspielen. Ihr könnt die Rollen beliebig auswählen oder eines der empfohlenen Szenarien spielen. Die unterschiedlichen Szenarien findet ihr im separaten Szenarienheft.

Tipp: Spielt in der ersten Runde am besten das Szenario „Die erste Nacht“ (Dorfgemeinschaft VS Werwölfe) mit 3-5 Spielern, auch wenn ihr mehr als 5 Spieler seid. Dann müsst ihr nicht so viele Rollen auf einmal lernen. Da eine Runde nur sehr kurz ist, muss niemand lange zuschauen.

Legt für jede ausgewählte Rollenkarte den zugehörigen Rollenmarker offen in die Tischmitte. Mit den Rollenmarkern könnt ihr euch merken, welche Rollen im Spiel sind.

Mischt die ausgewählten Rollenkarten. Jeder Spieler erhält verdeckt 1 Rollenkarte. Legt die übrigen 3 Rollenkarten verdeckt in die Tischmitte. Achtet darauf, dass niemand die Vorderseite der Karten sieht.

Spielt ihr mit Rollen, die Symbolmarken erfordern (Vampir, Der Graf, Infizierte, Venus, Priester, Meuchler, Renfield), dann lest auch den folgenden Kasten. Falls nicht, könnt ihr ihn überspringen.

Legt die zwei Teile der Markentafel zu den 3 Rollenkarten in die Tischmitte. Legt alle Symbolmarken, die auf euren ausgewählten Rollenkarten zu sehen sind, an die passenden Plätze der Tafel an. Dreht diese Marker auf die Rückseite. Die übrigen Plätze der Tafeln lasst ihr einfach leer.

Jeder Spieler erhält eine Gewissheitsmarke aus dem Vorrat. Legt diese verdeckt neben eure Rollenkarte. Ihr habt zu jedem Zeitpunkt im Spiel genau eine Symbolmarke vor euch. Welche das ist, kann sich im Spielverlauf jedoch ändern. Diese Marke hat zusätzlich zu eurer Rolle Einfluss darauf, was ihr im Spiel tut und zu welchem Team ihr gehört.



Gewissheit:

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels eine Gewissheitsmarke. Spieler mit einer Gewissheitsmarke gehören „gewiss“ zu der Partei, zu der auch ihre Rollenkarte gehört.

Im Gegensatz zu allen anderen Symbolmarken hat die Gewissheit keine Auswirkung auf die Abstimmung am Spielende.

Übrigens: Der Priester nutzt diese Marken ebenfalls, um sich selbst und einen weiteren Spieler in der Dämmerungsphase zu „heilen“.



Nun schaut sich jeder Spieler geheim seine Karte an und erfährt damit seine Rolle. Dann legt jeder die Karte wieder verdeckt vor sich ab. Die Karten müssen für alle Mitspieler gut erreichbar sein. Bestimmt nun einen Spielleiter oder startet die App.

Nicht vergessen:

Der Spielleiter ist selbst auch Mitspieler und hat ebenfalls eine zufällige Rolle!

Lieber Spielleiter,

im separaten Spielleiterbogen findest du alles, was du wissen musst, um durchs Spiel zu führen. Folgende Aufgaben hast du:

1. In der Dämmerung und Nacht rufst du die Rollen auf.
2. Am Tag kannst du die Diskussion moderieren.
3. Am Ende des Tages rufst du zur Abstimmung auf.

Spielverlauf

Es gibt 2 Parteien im Dorf:

Die Dorfgemeinschaft und entweder das Werwolfsrudel oder der Vampirclan (abhängig vom gewählten Szenario). Am Ende gewinnt eine der beiden Parteien.

Hinweis: Wie ihr mit allen 3 Parteien gleichzeitig spielen könnt, findet ihr auf Seite 23.

Ein Spiel besteht immer aus 3 Phasen: Eine Dämmerung, eine Nacht und ein Tag. Am Ende des Tages stimmen alle darüber ab, wer ein Vampir sein könnte. Die Rolle des Spielers mit den meisten Stimmen „stirbt“ – und seine Partei verliert!

Dämmerung :

Die Rollen, die Symbolmarken verwenden, wachen bereits vor der eigentlichen Nachtphase auf. Diese Phase nennt sich „Dämmerung“. **Schließt zu Beginn der Dämmerung alle eure Augen.** Genau wie in der Nacht wachen verschiedene Rollen auf und können ihre Spezialfähigkeiten nutzen. Dabei werden hauptsächlich die Symbolmarken der Spieler vertauscht. Am Ende der Dämmerung, bevor die Nacht beginnt, dürfen alle Spieler die Augen wieder öffnen. Schaut euch dann alle eure eigene Symbolmarke an.

Danach schließt ihr die Augen wieder und die Nacht beginnt.

Nacht :

Auch in der Nacht gibt es verschiedene Rollen, die nacheinander aufwachen und dann ihre Spezialfähigkeiten nutzen können. Ab S.11 dieser Anleitung werden alle Rollen (Dämmerung, Nacht und Durchschlafende) und ihre Spezialfähigkeiten erklärt.

Tipp: Für das erste Spiel reicht es, wenn ihr nur die Rollen durchlest, mit denen ihr spielt.

Ihr müsst euch nicht merken, wann ihr dran seid und was ihr tun müsst. Der Spielleiter (bzw. die App) ruft euch auf und sagt euch, welche Aktionen ihr ausführen müsst.

Tag ☀️ :

Nun dürfen alle Spieler die Augen wieder öffnen. Am Tag diskutiert ihr darüber, wer die Werwölfe/Vampire sein könnten. Ihr dürft alles behaupten, aber niemandem eure Rollenkarte oder eure Symbolmarke zeigen. Ihr selbst dürft euch eure Karte oder Marke auch nicht nochmal anschauen!

Die Werwölfe/Vampire unter euch sollten vorgeben, eine andere Rolle zu haben, um sich nicht verdächtig zu machen.

Tipp: Im Unterschied zu anderen Werwolf-Spielen ist es hier oft wichtig, etwas über eure Rolle zu verraten und den Mitspielern zu sagen, was ihr dank euren Spezialfähigkeiten wisst. Als Priester könnt ihr z.B. zugeben, dass ihr einen anderen Spieler geheilt habt, aber zunächst für euch behalten, welchen.

Ein guter Einstieg für die Diskussion: Fragt die anderen Spieler einfach, welche Rolle sie haben. Da werdet ihr schon einiges erfahren ...

Abstimmung:

Nach ein paar Minuten Diskussion wird abgestimmt. Zählt gemeinsam auf drei und zeigt dann alle gleichzeitig auf einen Spieler eurer Wahl. Der Spieler mit den meisten Stimmen stirbt. Bei Gleichstand sterben alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

Ausnahme: Wenn jeder Spieler genau 1 Stimme erhält, stirbt keiner!

Tipp: Zeitdruck in der Diskussion erhöht die Spannung. Je erfahrener ihr seid, desto kürzer sollte die Diskussion sein. Wenn ihr mit der App spielt, könnt ihr die Diskussionszeit variabel einstellen.

Nun deckt ihr alle eure Rollenkarten auf und offenbart, wer ihr seid.



Vertauschte Rollenkarten und Marken:

Oft werden Spieler überrascht sein, welche Rollenkarte oder Symbolmarke vor ihnen liegt. Am Ende zählen die Karte und Marke, die vor dem Spieler liegen – auch wenn das andere sind, als die, die er sich am Anfang angeschaut hat. Eventuell wechselt der Spieler dadurch die Partei!

Achtung: Es ist verboten, sich am Tag seine Karte oder Marke noch mal anzuschauen! Manchmal kann man sich also gar nicht so sicher sein, wer man ist, wenn man wieder aufwacht ...

Spielende – Wer hat gewonnen?

Grundsätzlich gilt:

1. Das Werwolfsrudel/Der Vampirclan gewinnt, wenn kein Werwolf/Vampir stirbt.

2. Die Dorfgemeinschaft gewinnt, wenn mindestens ein Werwolf/Vampir stirbt.

(Falls durch einen Gleichstand zusätzlich auch ein oder mehr Dorfbewohner sterben, gewinnt trotzdem die Dorfgemeinschaft.)

Kein Werwolf/Vampir unter euch?

Wenn kein Spieler Werwolf oder Vampir ist, da die Rollenkarten in der Mitte liegen, müsst ihr gut zusammenarbeiten: Dann gewinnt die Dorfgemeinschaft nur, wenn gar niemand stirbt! Dazu muss jeder Spieler genau 1 Stimme bei der Abstimmung erhalten. Zeigt also z.B. alle auf euren linken Nachbarn.

Nicht sicher, wer gewonnen hat?

Dann nutzt den Wer-hat-gewonnen-Check auf der Rückseite des Spielleiterbogens.

Hinweis: Immer wenn die Rede von „Werwolf/Vampir“ ist, bezieht sich das auf entweder das eine oder das andere Team. Die Sonderregeln und Siegbedingungen zu Partien mit beiden Monster-Teams (Werwolfsrudel und Vampirclan) findet ihr auf Seite 23.

Rollen (alphabetisch sortiert)

Jede Rolle hat im Titel die folgenden Informationen:

Rollenname: Parteien, Aktionen (Aufwachreihenfolge), Schwierigkeit

Parteien: Die meisten Rollen gehören entweder der Dorfgemeinschaft, dem Werwolfrudel oder dem Vampirclan an. Nur der Gerber und der Meuchler bilden jeweils ihre eigene Partei. Am Ende gewinnen alle Mitglieder einer Partei oder keiner.

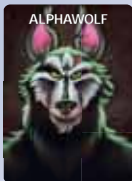
Aktionen: Manche Rollen werden in der Dämmerung aufgerufen (dämmerwandelnd ☾), andere erst in der Nacht (nachtwandelnd ●). Einige wenige Rollen werden hingegen gar nicht aufgerufen und nutzen ihre Spezialfähigkeit erst am Tag (durchschlafend ☀).

Aufwachreihenfolge: Jede Rolle hat eine Nummer, die angibt, wann sie aufwacht. Rollen mit Minuszahlen wachen während der Dämmerung auf (absteigend, von -8 zu -1B), Pluszahlen in der Nacht (aufsteigend). Auf dem Spielleiterbogen findet ihr die genaue Reihenfolge aller Rollen.

Schwierigkeit: Die Rollen sind unterschiedlich anspruchsvoll. Es gibt 3 Schwierigkeitslevel: *, ** und ***. Spielt in den ersten Partien nur mit Level * und **.

Hinweis: Ihr müsst nicht alle Rollen auswendig kennen. Lest euch vor dem Spielen nur die Rollen durch, die in eurem gewählten Szenario vorkommen.





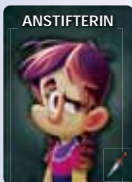
Alphawolf: Werwölfersudel, ● nacht wandelnd (2B), **

Spiel Aufbau: Spielt ihr mit dem Alphawolf, legt ihr eine Werwolfkarte (Sehender Wolf, Traumwolf oder Werwolf) verdeckt neben die 3 verdeckten Karten in der Tischmitte.



Nachtphase: Der Alphawolf wacht während der Nachtphase zweimal auf:

- 1. Zuerst wacht er gemeinsam mit den anderen Werwölfen auf und sie erkennen sich gegenseitig. Er darf den anderen Werwölfen keinen Hinweis geben, dass er der Alphawolf ist. Ist er der einzige Werwolf, darf er sich eine Karte aus der Mitte anschauen.*
- 2. Danach wacht er noch einmal alleine auf. Nun muss er die Werwolfkarte in der Tischmitte mit der Karte eines Mitspielers austauschen. Ausgenommen sind davon die anderen Werwölfe.*



Anstifterin: Dorfgemeinschaft, ● dämmer wandelnd (-3), ***

Die Anstifterin wacht auf und darf die Symbolmarke eines beliebigen Spielers (ohne sich diese anzusehen) mit der Verrätermarke austauschen. Die ausgetauschte Marke legt sie verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Verrätermarke lag.



Bei Spielende gilt: Wer die Verrätermarke hat, kann nur gewinnen, wenn ein anderer Spieler seiner Partei stirbt.

Wird beispielsweise in einer Partie zwischen Vampirclan und Dorfgemeinschaft der Graf zum Verräter, gewinnt er das Spiel gemeinsam mit der Dorfgemeinschaft, wenn ein anderer Vampir stirbt. Umgekehrt gewinnt ein Dorfbewohner zusammen mit dem Vampirclan, wenn kein Vampir stirbt, sondern stattdessen ein Mitglied der Dorfgemeinschaft. (Ist der Spieler das einzige Mitglied seiner Partei, z.B. der Meuchler, hat die Marke keine Auswirkung.)

AUFKLÄRER



Aufklärer: Dorfgemeinschaft, ● nachtwechselnd (10), *

Der Aufklärer wacht auf und darf die Karte eines beliebigen Mitspielers aufdecken. Die Karte bleibt während der Tagphase offen liegen.

Ausnahme: Falls der Aufklärer einen Werwolf, einen Vampir, den Meuchler, oder den Gerber entdeckt, dreht er die Karte wieder um. Geisterjäger und Nachahmer bleiben offen liegen.

DAS DING



Das Ding: Dorfgemeinschaft, ● nachtwechselnd (4B), *

Wenn das Ding erwacht, darf es entweder dem Spieler zu seiner Linken oder zu seiner Rechten an die Schulter tippen. Dabei ist nur die ihm zugewandte Schulter erlaubt.

DORFBEWÖHNER



Dorfbewohner: Dorfgemeinschaft, [ICON] durchschlafend, *

Der Dorfbewohner hat keine Spezialfähigkeit.

Tipp: Die Werwölfe/Vampire werden oft behaupten, sie wären Dorfbewohner. Als Dorfbewohner müsst ihr also aufpassen, damit eure Mitspieler nicht denken, dass ihr Werwölfe seid!

FREIMAURER



Freimaurer: Dorfgemeinschaft, ● nachtwechselnd (4), ***

Die Freimaurer-Karten kommen nur gemeinsam ins Spiel. In der Nacht öffnen die Freimaurer die Augen und sehen sich an. Wenn nur ein Freimaurer die Augen öffnet, ist die andere Rollenkarte in der Mitte. Er darf sich aber keine Karte in der Mitte anschauen.

Tipp: Die Freimaurer sind zusammen sehr stark, denn sie können sich gegenseitig ein Alibi geben. Daher empfehlen wir euch, sie erst ab 7 Spielern mit ins Spiel zu nehmen.



Geisterjäger: Dorfgemeinschaft (evtl. wechselnd), ● nachtwandelnd (5C), **

Der Geisterjäger darf sich nacheinander bis zu zwei Karten von Mitspielern anschauen. Doch dabei begibt er sich in Gefahr: Entdeckt er die Karte des Gerbers, eines Werwolfs oder eines Vampirs, darf er sich keine weitere Karte anschauen und verwandelt sich in die angeschaute Rolle, also entweder in den Gerber, einen Werwolf oder einen Vampir. Er ist dann nicht mehr Teil der Dorfgemeinschaft, sondern entsprechend Teil des Werwolfsrudels, des Vampirclans oder als Gerber sein eigenes Team.

Hinweis: Falls der Geisterjäger den Nachahmer oder den Meuchler entdeckt, kann er ja nicht wissen, welche Rolle dieser spielt oder eliminieren will. Deswegen verwandelt er sich nicht in diese Rollen.



Gerber: Gerber, ☀ durchschlafend, **

Der Gerber ist ein armer Kerl: Er hasst seinen Beruf so sehr, dass er sterben will. Er kann nur gewinnen, wenn er stirbt. Am Spielende gilt:

1. Wenn der Gerber, aber kein Werwolf/Vampir stirbt, hat nur der Gerber gewonnen.
2. Wenn der Gerber und mindestens 1 Werwolf/Vampir sterben, haben der Gerber und die Dorfgemeinschaft gewonnen.



Der Graf: Vampirclan, 🌙 dämmerwandelnd (-6B), *

Der Graf wacht während der Dämmerung zweimal auf:

1. Der Graf wacht zunächst gemeinsam mit dem Vampir und dem Meister auf und sie erkennen sich gegenseitig. Er darf den anderen Vampiren keinen Hinweis geben, dass er der Graf ist. Gemeinsam verwandeln sie einen anderen Spieler in einen Vampir (siehe „Vampir“).



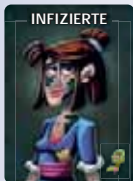
2. Danach wacht er nochmal alleine auf. Nun tauscht er die Symbolmarke eines Spielers, der kein Vampir ist, durch die Panikmarke aus. (Sind alle Mitspieler Vampire? Dann verfällt seine Fähigkeit.) Die ausgetauschte Marke legt er verdeckt (und ohne sie sich anzusehen) an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Panikmarke lag. Wer die Panikmarke hat, darf in der Nachtphase nicht aufwachen, um seine Spezialfähigkeit auszuführen. Hat der panische Spieler seine Fähigkeit bereits während der Dämmerung ausgeführt, hat die Marke keine Auswirkung.



Hexe: Dorfgemeinschaft, ● nachtwandelnd (6B), *

Die Hexe darf sich eine Karte in der Mitte anschauen. Entscheidet sie sich dafür, eine Karte anzuschauen, muss sie diese mit einer Rollenkarte austauschen – entweder mit der eines Mitspielers oder mit ihrer eigenen. Dafür nimmt sie die Karte des Spielers, ohne sie anzuschauen, und legt sie an die entsprechende Stelle in der Mitte.

Wichtig: Falls die Hexe sich selbst eine Rolle gibt, die später in der Nacht aufwacht, wacht sie nicht noch einmal auf. Sie ist nun allerdings Mitglied des Teams ihrer neuen Rollenkarte.



Infizierte: Dorfgemeinschaft, ● dämmerwandelnd (-5), ***

Die Infizierte wacht auf und wählt entweder den Spieler zu ihrer Linken oder zu ihrer Rechten. Sie tauscht die Symbolmarke des gewählten Spielers (ohne sich diese anzusehen) durch die Seuchenmarke aus. Die ausgetauschte Marke legt sie verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Seuchenmarke lag.



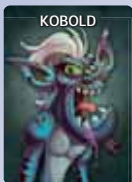
Bei der Abstimmung gilt: Jeder, der auf den Spieler mit der Seuchenmarke zeigt, kann das Spiel nicht gewinnen, selbst wenn die eigene Partei gewinnt. Jede Stimme gegen den Spieler mit der Seuchenmarke gilt natürlich – erhält dieser die meisten Stimmen, stirbt er genau wie jeder andere Spieler. Dann gewinnen nur die Spieler der Siegerpartei, die nicht auf den Spieler mit der Seuchenmarke gezeigt haben. (Der verseuchte Spieler kann natürlich gewinnen, solange er nicht auf sich selbst zeigt.)



Jäger: Dorfgemeinschaft, ☀ durchschlafend, **

Der Jäger reißt einen Spieler mit in den Tod: Stirbt der Jäger, stirbt auch der Spieler, auf den der Jäger gezeigt hat.

Tipp: Als Jäger kannst du sterben und trotzdem gewinnen, indem du auf einen Werwolf/Vampir zeigst. Du glaubst, deine Mitspieler verdächtigen einen Falschen und du weißt es besser? Dann versuch zu sterben und reiß einen Werwolf/Vampir mit in den Tod ...



KOBOLD

Kobold: Dorfgemeinschaft, ● nachtwandelnd (7D), *

Der Kobold stiftet Chaos: Er darf die Rollenkarten oder die Symbolmarken von zwei beliebigen Spielern vertauschen. Beides zu vertauschen ist nicht erlaubt.

Wichtig: Er darf sich weder Karten noch Marken ansehen, egal ob er welche vertauscht oder nicht.



KURATOR

Kurator: Dorfgemeinschaft, ● nachtwandelnd (11), **

Spielaufbau: Spielt ihr mit dem Kurator, müsst ihr die 6 Artefakte verdecken und bereitlegen (ihr könnt auch mit weniger als 6 Artefakten spielen, entscheidet dann gemeinsam, welche ihr nutzen wollt).

Wichtig: Entfernt die Klaue des Werwolfs oder das Gebiss des Vampirs, wenn ihr nicht mit dem Werwolfsrudel oder dem Vampirclan spielt.

Nachtphase: Der Kurator wacht auf und darf ein zufälliges Artefakt nehmen und verdeckt auf die Karte eines Mitspielers oder auf seine eigene legen, ohne es dabei anzuschauen.

Tagphase: Hat ein Spieler ein Artefakt auf seiner Rollenkarte liegen, schaut er es sich zu Beginn der Tagphase geheim an. Er darf das Artefakt niemandem zeigen. Natürlich darf er aber darüber sagen, was er möchte – es muss nicht der Wahrheit entsprechen ...

Die Artefakte ändern entweder die Rolle des Spieler (Klaue des Werwolfs, Gebiss des Vampirs, Brandzeichen des Dorfbewohners und Knüppel des Gerbers) oder bestimmen, wie der Spieler sich verhalten muss (Maske des Schweigens und Mantel der Schande).



Klaue des Werwolfs: Du bist ab jetzt Werwolf (egal welche Rollenkarte du vor dir liegst). Du gewinnst also, wenn das Werwolfsrudel gewinnt.



Gebiss des Vampirs: Du bist ab jetzt Vampir (egal welche Rollenkarte du vor dir liegst). Du gewinnst also, wenn der Vampirclan gewinnt.



Brandzeichen des Dorfbewohners: Du bist ab jetzt Dorfbewohner (egal welche Rollenkarte du vor dir liegst). Du gewinnst also, wenn die Dorfgemeinschaft gewinnt.



Knüppel des Gerbers: Du bist ab jetzt Gerber (egal welche Rollenkarte du vor dir liegen hast). Als Gerber gewinnst du immer, wenn du stirbst. Falls außer dir noch weitere Spieler sterben, kann es mehrere Gewinner geben. In diesem Fall hilft euch der Wer-hat-gewonnen-Check weiter.

Wichtig: Falls eins dieser Artefakte (Klaue des Werwolfs, Gebiss des Vampirs, Brandzeichen des Dorfbewohners oder Knüppel des Gerbers) auf einer Rollenkarte liegt, verlieren diese Rollen ihre Spezialfähigkeit, die sie während der Abstimmung hatten: Beispielsweise schützt der Leibwächter dann niemanden und der Jäger nimmt niemanden mit in den Tod.



Maske des Schweigens: Du musst in der gesamten Tagphase bis zum Ende der Abstimmung schweigen. Du darfst Zeichensprache, Gesten, Mimik etc. benutzen – solange du keine Geräusche machst!



Mantel der Schande: Du musst dich während der Tagphase vom Spieltisch und von den anderen Spielern weg drehen. Du darfst sprechen, aber deine Mitspieler und den Spieltisch dabei nicht anschauen. Auch für die Abstimmung darfst du dich nicht umdrehen. Du darfst versuchen, auf einen Mitspieler zu deuten. Die anderen Spieler legen dann fest, auf wen du am wahrscheinlichsten gezeigt hast.



Leibwächter: Dorfgemeinschaft, ☀️ durchschlafend, **

Die Spezialfähigkeit des Leibwächters kommt während der Abstimmung zum Tragen: Der Spieler, auf den der Leibwächter zeigt, kann nicht getötet werden. Falls dieser Spieler die meisten Stimmen bekommen hat, sterben stattdessen der oder die Spieler mit den zweitmeisten Stimmen. Dieser Spieler muss dabei aber mindestens 2 Stimmen erhalten haben. Hat kein Spieler mehr als eine Stimme, stirbt niemand.

Wichtig: Falls die Rolle des Leibwächters im Spiel ist, müssen alle Spieler direkt nach der Abstimmung ihre Karten aufdecken, damit sich zeigt, ob ein Spieler durch den Leibwächter geschützt ist.

Tipp: Verwendet den Leibwächter nur, wenn ihr mindestens 5 Spieler seid.



DER MEISTER

Der Meister: Vampirclan, ☾ dämmerwandelnd (-6), **

Der Meister wacht gemeinsam mit dem Vampir und dem Grafen auf und sie erkennen sich gegenseitig. Er darf den anderen Vampiren keinen Hinweis geben, dass er der Meister ist. Gemeinsam verwandeln sie einen anderen Spieler in einen Vampir (siehe „Vampir“).

Die besondere Fähigkeit des Meisters kommt in der Abstimmung zum Einsatz. Zeigt ein anderer Vampir auf den Meister (egal ob Vampir, der Graf oder der Spieler mit der Vampirmarke), so ist der Meister geschützt und stirbt nicht. Erhält er die meisten Stimmen, stirbt stattdessen der Spieler mit den zweitmeisten.



MEUCHLER

Meuchler: Meuchler, ☾ dämmerwandelnd (-1), **

Der Meuchler gehört weder zur Dorfgemeinschaft, noch zum Vampirclan. Stattdessen hat er sein eigenes Ziel: Er wacht auf und tauscht die Symbolmarke eines beliebigen Spielers (ohne sich diese anzusehen) durch die Kopfgeldmarke aus. Die ausgetauschte Marke legt er verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Kopfgeldmarke lag.



Der Meuchler gewinnt das Spiel nur, wenn der Spieler mit der Kopfgeldmarke stirbt. Dabei ist es egal, welcher Partei dieser Spieler angehört. Der Meuchler muss nicht überleben, um zu gewinnen. Erhält er beispielsweise selbst die Kopfgeldmarke, so muss er sterben, um zu gewinnen.

Hinweise:

- Wenn der Meuchler gewinnt, kann gleichzeitig auch die Dorfgemeinschaft, das Werwolfsrudel oder der Vampirclan gewinnen – je nachdem, welcher Partei das Ziel des Meuchlers angehört hat.
- Falls die Karte des Meuchlers zu Spielbeginn in der Mitte liegt und erst in der Nacht zu einem Spieler gelangt (z.B. dank der Hexe), gilt die Rolle als regulärer Dorfbewohner ohne Sonderfähigkeit. Der Spieler gewinnt dann zusammen mit der Dorfgemeinschaft.



NACHAHMER

Nachahmer: Partei wechselnd, ☉ dämmerwandelnd (-8), **

Der Nachahmer wacht auf und schaut sich eine Karte aus der Mitte an. Er nimmt diese Rolle an, ohne die Rollenkarten auszutauschen. Er gehört ab sofort zur Partei dieser Rolle. Hat seine neue Rolle eine Spezialfähigkeit, die während der Dämmerung oder Nacht stattfindet, wacht er auf, wenn die Rolle aufgerufen wird. Er führt diese Spezialfähigkeit wie gewohnt durch. Wechselt die Rollenkarte des Nachahmers den Spieler, so bleibt die Rollenkarte weiterhin die Rolle, die der Nachahmer sich angesehen hatte.

Hinweise:

- Der Nachahmer muss am Ende des Spiels natürlich ehrlich zugeben, welche Rolle er angenommen hat. Merke dir deine neue Rolle also gut!
- Falls die Karte des Nachahmers zu Spielbeginn in der Mitte liegt und erst in der Nacht zu einem Spieler gelangt (z.B. dank der Hexe), gilt die Rolle als regulärer Dorfbewohner ohne Sonderfähigkeit. Der Spieler gewinnt dann zusammen mit der Dorfgemeinschaft.



PRIESTER

Priester: Dorfgemeinschaft, ☉ dämmerwandelnd (-2), *

Der Priester kann sich selbst und einen anderen Spieler heilen (z.B. von einem Vampirbiss). Wacht er auf, so muss er seine eigene Symbolmarke durch eine Gewissheitsmarke austauschen. Danach darf er die Symbolmarke eines Mitspielers durch die zweite Gewissheitsmarke der Markentafel austauschen. Die ausgetauschten Marken legt er verdeckt (und ohne sie anzusehen) an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Gewissheitsmarken lagen.



RAÜBER

Räuber: Dorfgemeinschaft, ● nachtwandelnd (6), *

Der Räuber vertauscht in der Nacht seine Karte mit der Karte eines Mitspielers. Danach darf er sich seine neue Rollenkarte anschauen.

Wichtig: Der Räuber wechselt eventuell die Partei: Hat er z.B. seine Karte mit einem Werwolf vertauscht, gehört er zum Werwolfsrudel. Die Aktion seiner neuen Rolle führt er aber nicht aus. Der Mitspieler, der den Räuber jetzt vor sich liegen hat, gehört nun zur Dorfgemeinschaft.



Renfield: Vampirclan, ☾ dämmerwandelnd (-6C), **

Ist Renfield im Spiel, so zeigen alle Vampire vor dem Einschlafen auf den Spieler, den sie gebissen haben (mit geschlossenen Augen!). Renfield wacht auf und schaut sich an, wer die Vampire und ihr Opfer sind. Er kennt also die Mitglieder seiner Partei, diese ihn jedoch nicht.



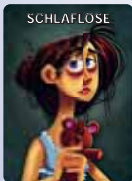
Danach tauscht er seine eigene Symbolmarke mit der Fledermausmarke aus. Die ausgetauschte Marke legt er verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Fledermausmarke lag.

Die Fledermausmarke hat keine weitere Auswirkung. Sie liefert lediglich zusätzliche Infos über die Rollenverteilung, falls sie vertauscht wird.

Bei Spielende gilt: Renfield ist selbst kein Vampir, gehört aber zum Vampirclan. Falls Vampire unter den Mitspielern sind, kann Renfield sterben und trotzdem gewinnen. Wenn Renfield stirbt, aber kein Vampir, dann hat der Vampirclan (und damit auch Renfield) gewonnen. Sind keine Vampire im Spiel (weil alle Rollenkarten in der Mitte liegen)? Dann ist Renfield Teil der Dorfgemeinschaft.

Hinweis: Verwendet Renfield nur in Szenarien mit Vampiren.

Tipp: Wenn du Renfield bist, kannst du dich verdächtig machen und von den Vampiren im Spiel ablenken – denn wenn du stirbst, gewinnst du meist trotzdem. Aber zu offensichtlich darfst du natürlich trotzdem nicht agieren ...



Schlaflose: Dorfgemeinschaft, ● nachtwandelnd (9), *

Die Schlaflose wacht als Letzte auf und darf sich nochmal ihre eigene Rollenkarte ansehen. Hat sich die Rollenkarte geändert, gehört sie nun zur Partei der neuen Rollenkarte.

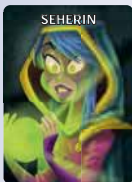
Tipp: Verwendet die Schlaflose nur, wenn auch Räuber, Hexe, Alphawolf und/oder Kobold im Spiel sind.



Sehender Wolf: Werwolfsrudel, ● nachtwandelnd (2C), *

Der sehende Wolf wacht während der Nachtphase zweimal auf:

1. Zuerst wacht sie gemeinsam mit den anderen Werwölfen auf und sie erkennen sich gegenseitig. Sie darf den anderen Werwölfen keinen Hinweis geben, dass sie der Sehende Wolf ist. Ist sie der einzige Werwolf, darf sie sich eine Karte aus der Mitte anschauen.
2. Danach wacht sie noch einmal alleine auf. Nun darf sie sich die Karte eines beliebigen Mitspielers anschauen.



Seherin: Dorfgemeinschaft, ● nachtwandelnd (5), *

Die Seherin darf sich in der Nacht entweder die Karte eines Mitspielers oder zwei Karten aus der Mitte ansehen.

Tipp: Die Stärke der Seherin ist, Lügner zu entlarven. Sie hat Informationen über die Mitspieler oder Karten, die in der Mitte liegen. Wenn ein Mitspieler diesen Informationen widerspricht, kann sie ihn leicht überführen.



Spurenleser: Dorfgemeinschaft, ● nachtwandelnd (5D), *

Der Spurenleser darf sich die Rollenkarte eines Spielers ansehen. Danach darf er sich auch noch die Symbolmarke eines anderen Spielers ansehen, falls diese im Spiel sind.

Wichtig: Die Karte und Marke desselben Spielers anzusehen ist nicht erlaubt!



Traumwolf: Werwolfsrudel, ☀ durchschlafend, **

Der Traumwolf wacht während der Nachtphase nicht auf. Wenn die anderen Werwölfe aufwachen, hebt er nur seinen Daumen, um sich zu erkennen zu geben, öffnet aber nicht seine Augen.



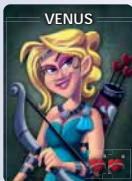
Vampir: Vampirclan, ☉ dämmerwandelnd (-6), *

Der Vampir wacht gemeinsam mit dem Meister und dem Grafen auf und sie erkennen sich gegenseitig. Gemeinsam entscheiden sie sich für einen Spieler, den sie in einen Vampir verwandeln wollen. Sie tauschen dessen Symbolmarke (ohne sich diese anzusehen) mit der Vampirmarke aus. Die ausgetauschte Marke legen sie verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Vampirmarke lag.

Hinweis: Sie können natürlich nur einen Spieler in einen Vampir verwandeln, der noch keiner ist!



Wer die Vampirmarke hat, gilt ab sofort als Vampir und gehört zum Vampirclan. Die Spezialfähigkeit der eigenen Rollenkarte kann aber weiterhin ganz normal ausgeführt werden. (Hat der Meister am Ende die Vampirmarke, gilt seine Meister-Fähigkeit weiterhin. Hat Renfield am Ende die Marke, ist er ein Vampir.)



Venus: Dorfgemeinschaft, ☉ dämmerwandelnd (-4), **

Venus, die Göttin der Liebe, darf zwei Spieler miteinander verkuppeln. Dazu tauscht sie die Symbolmarken von zwei beliebigen Spielern (ohne sich diese anzusehen) mit Liebesmarken aus. Die ausgetauschten Marken legt sie verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Liebesmarken lagen.



Die verliebten Spieler werden zu Beginn der Nacht aufgerufen und schauen sich nach ihrem Partner um. Stirbt bei der Abstimmung einer der beiden Spieler, so stirbt der andere ebenfalls. (Selbst dann, wenn dieser eigentlich geschützt wäre. Ist beispielsweise der Meister verliebt und sein Partner stirbt, stirbt der Meister ebenfalls, selbst wenn ein Vampir auf den Meister zeigt.)

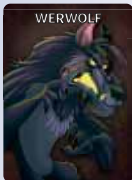
Hinweis: Die Spieler mit Liebesmarken gehören aber weiterhin zu der Partei, die ihre Rollenkarte zeigt. Sie gewinnen oder verlieren weiterhin mit ihrer Partei, nicht mit ihrem Partner.



Wahrsagerin: Dorfgemeinschaft, ● nachtwechselnd (7C), *

Die Wahrsagerin erfährt, wer in der Nacht bereits eine Aktion durchgeführt hat, aber nicht welche: Alle Spieler, die in dieser Nacht bereits entweder eine Karte oder eine Symbolmarke verschoben oder angesehen haben, heben nun gut sichtbar ihren Daumen.

Wichtig: Spieler, deren Rolle erst später aufgerufen wird (z.B. der Kobold), oder Spieler, die sich entschieden haben, ihre Fähigkeit nicht zu benutzen, heben ihren Daumen nicht.



Werwolf: Werwolfsrudel, ● nachtwechselnd (2), *

In der Nacht öffnen die Werwölfe ihre Augen und sehen sich nach anderen Werwölfen um.

Einsamer Wolf: Falls nur ein Spieler Werwolf ist, darf er sich eine Karte aus der Mitte anschauen.

Tipp: Als Werwolf ist es sehr wichtig, die Mitspieler auf die falsche Fährte zu locken. Behaupte also, eine andere Rolle zu sein, möglichst bevor die anderen Spieler ihre Rolle zu sehr offenbart haben. Als einsamer Wolf kannst du z.B. leicht behaupten, die Rolle der Karte aus der Mitte, die du dir angeschaut hast, zu sein.

Epische Schlachten: Werwölfe vs. Vampire vs. Dorfbewohner

Natürlich könnt ihr auch mit allen 3 im Spiel enthaltenen Parteien (Dorfgemeinschaft, Werwölfesrudel und Vampirclan) spielen. Sammelt erst etwas Erfahrung in Szenarien die nur Werwölfe oder Vampire enthalten, bevor ihr euch an eine solch epische Schlacht wagt!

Verwendet ihr Rollen aus allen 3 Parteien, ändern sich die Siegbedingungen der Parteien wie folgt:

Prüft nach der Abstimmung, ob von jeder Partei mindestens eine Rolle unter den Spielern vertreten ist.

→ Falls ja, stirbt nicht nur der Spieler mit den meisten Stimmen, sondern auch der mit den zweitmeisten Stimmen!

(Bei einem Gleichstand der meisten Stimmen sterben nur die am Gleichstand beteiligten Spieler. Bei einem Gleichstand der zweitmeisten Stimmen, stirbt der Spieler mit den meisten und alle Spieler mit den zweitmeisten.)

Um zu gewinnen, muss jede Partei **zwei** Siegbedingungen erfüllen:

1. **Werwölfesrudel:** Mindestens 1 Vampir muss sterben und kein Werwolf darf sterben.
2. **Vampirclan:** Mindestens 1 Werwolf muss sterben und kein Vampir darf sterben.
3. **Dorfgemeinschaft:** Mindestens 1 Werwolf und mindestens 1 Vampir muss sterben.

→ Falls alle Rollenkarten einer Partei (Werwölfe, Vampire oder Dorfbewohner) in der Mitte liegen, stirbt nur der Spieler mit den meisten Stimmen. In diesem Fall gelten die gewohnten Siegbedingungen.

Sonderfälle

Werwolf mit Panikmarke

Erhält ein Werwolf die Panikmarke des Grafen, darf er nicht zusammen mit den anderen Werwölfen aufwachen, sondern muss seine Augen geschlossen halten.

Werwolf mit Vampirmarke

Erhält ein Werwolf die Vampirmarke, dann wacht er zwar mit den anderen Werwölfen auf, gehört jedoch zum Vampirclan und gewinnt mit diesen.



© 2020

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

238599

Ravensburger