

JÄGER DER NACHT

Bissiges Teamspiel – nicht nur für Werwölfe

Sitzt neben dir ein Werwolf? Gegenüber vielleicht eine Vampirin? Und daneben ein Mensch? In diesem smarten Teamspiel gilt es herauszufinden, wer mit dir spielt und wer gegen dich. Zunächst weiß niemand von euch, zu welcher Gruppe die anderen gehören und wer welches Ziel verfolgt. Ihr tut alles, damit eure Widersacher aus dem Spiel ausscheiden. Die Werwölfe gewinnen, sobald alle Vampire ausgeschieden sind. Die Vampire gewinnen, sobald alle Werwölfe ausgeschieden sind. Die Menschen stehen dazwischen und gewinnen, wenn sie ihre individuellen Ziele erreichen.

Personenzahl

„Jäger der Nacht“ verändert sich mit der Anzahl der Personen.

Wir empfehlen für die ersten Runden die optimale Anzahl von maximal 5 bis 6 Personen.

Zu viert funktioniert das Spiel auch, ist aber weniger geheimnisvoll.

Erst mit mehr Erfahrung solltet ihr „Jäger der Nacht“ zu siebt oder acht spielen.

Spielmaterial

86 Spielkarten:

- 8 Spielerkarten (in den Farben der Spielfiguren und Schadensmarker)
- 20 Charakterkarten (8 Menschen, 6 Werwölfe, 6 Vampire)
- 16 grüne Orakelkarten
- 18 blaue Vorteilskarten
- 18 orange Kampfkarten
- 6 Ortskarten
- 2 Würfel
- 8 Spielfiguren
- 8 Schadensmarker
- 1 Schadensskala



Möchtet ihr das Spiel lieber erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet die kostenlose „Erklär-App“ herunter.



KOSMOS

Spielvorbereitung

Spielaufbau bei 5 Personen:

Hier bilden sich im Spielverlauf drei Ablagestapel.

Der grüne Ablagestapel liegt verdeckt.

Der blaue und orange Ablagestapel liegt offen.

- grüne Orakelkarten
- orange Kampfkarten
- blaue Vorteilskarten



Ortskarten:

Links oben steht die Nummer.
Rechts oben steht die Anweisung.
Der rote Pfeil zeigt zum Nachbarort.
Ein Ort und sein Nachbarort in Pfeilrichtung bilden den Angriffsbereich.

Hinweis:

Es reicht, wenn ihr die Anleitung bis Seite 11 lest. Seid ihr einmal unsicher in der Anwendung einer Karte oder wollt ihr eine Variante spielen, findet ihr Details ab Seite 12.

Erleidet eine Person einen Schaden, wird der Marker um ein Feld auf der Skala vorangezogen. Wird ein Schaden geheilt, wird der Marker ein Feld auf der Skala zurückgezogen (in Richtung des Startfeldes). (Bei Heilung kann der Marker nie weiter zurück als auf das Startfeld gezogen werden.)

1 Schadenskala



4 Schadensmarker auf dem Startfeld



- 1 Legt die beiden Kartenteile der **Schadensskala** aneinander.

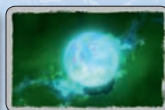
Alle Spielkarten werden nach ihren Rückseiten in getrennten Stapeln vorübergehend am Rand bereitgelegt:



Ortskarte



Spielerkarte



Orakelkarte



Kampfkarte



Vorteilskarte



Charakterkarte

- 2 Platziert die 6 **Ortskarten** in zufälliger Verteilung kreisförmig in der Tischmitte. Die roten Pfeile zeigen zum linken Nachbarort – also im Uhrzeigersinn.
- 3 Jede/r von euch wählt eine Spielerfarbe und legt die passende **Spielerkarte** vor sich. Überzählige Spielerkarten kommen zurück in die Schachtel und werden in dieser Partie nicht benötigt.

Jede/r von euch nimmt sich in der eigenen Farbe 1 Spielfigur und 1 Schadensmarker:

- 4 Setzt euren **Schadensmarker** auf das Startfeld (ohne Zahl) der Schadensskala.
- 5 Stellt eure **Spielfigur** innerhalb des Ortskartenkreises auf den Tisch. Übrige Spielfiguren und Schadensmarker kommen zurück in die Schachtel.
- 6 Legt die beiden **Würfel** neben die Spielfiguren innerhalb des Ortskartenkreises.

- 7 Die drei **Kartenstapel mit den Farben Grün, Orange und Blau** werden einzeln gemischt und dann nebeneinander verdeckt neben dem Ortskartenkreis platziert. Lasst Platz für drei Ablagestapel.
- 8 Die **Charakterkarten** werden in die Gruppen Vampire, Werwölfe und Menschen getrennt.
- Jeder Anfangsbuchstabe eines Namens ist zweimal vorhanden – einmal mit Wirbel ☻ rechts oben und einmal ohne. **Sortiert bei den ersten Spielen alle Karten mit Wirbel aus** (in die Schachtel zurück) und verwendet sie erst, wenn ihr erfahrene Jäger der Nacht seid.
 - Je nach Spielerzahl nehmt ihr folgende Anzahl an Werwölfen, Vampiren und Menschen aus den drei Stapeln:

Spielerzahl:	4 Personen*	5 Personen**	6 Personen	7 Personen	8 Personen
Werwölfe	2	2	2	2	3
Vampire	2	2	2	2	3
Menschen	0	1	2	3	2

* Für die ersten Spiele empfehlen wir: Frederik + Gregor gegen Volko + Wynona.
Oder: Emely + Frederik gegen Uriel + Volko.


** Für die ersten Spiele empfehlen wir: Charaktere wie bei 4 Personen plus Mensch Akira oder Daniel.

- Ihr könnt die Namen und Schadenspunktwerte der verwendeten Charaktere auf einen Zettel schreiben, um das ganze Spiel über zu wissen, welche Charaktere im Spiel sind, wenn ihr wollt.
- Alle ausgewählten Charakterkarten werden gemischt und an jede/n von euch wird eine Karte davon verdeckt ausgeteilt. Lest eure eigene Charakterkarte sorgfältig durch und legt sie verdeckt vor euch auf die eigene Spielerkarte.

Charakterkarten müssen unbedingt verdeckt gehalten werden!
Die eigene Karte darf jederzeit angesehen werden.

Alle nicht verwendeten Charakterkarten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Eure Charakterkarten enthalten wichtige Informationen:

- Die Zahl gibt den Schadenspunktwert an, bei dem der Charakter aus dem Spiel ausscheidet. (Wynona scheidet bei 14 Schadenspunkten aus.)
 - Die Farbe um die Zahl zeigt die Gruppenzugehörigkeit an (Vampire sind rot, Menschen gelb, Werwölfe blau).
 - Die Besonderheit gilt einmalig oder dauerhaft, je nach Text, sobald du deinen Charakter aufdeckst.
- 
- Hier steht, zu welcher Gruppe du gehörst: Mensch, Vampir oder Werwolf.
 - Name des Charakters
 - Der Anfangsbuchstabe des Namens steht auch auf dem Feld der Schadensskala, auf dem der Charakter ausscheidet.
 - Das Ziel beschreibt die zu erfüllende Aufgabe des Charakters.

- 9 Ihr wählt eine Startspielerin bzw. einen Startspieler und los geht's. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Wenn du an der Reihe bist, hast du in deinem Spielzug folgende 3 Aktionsmöglichkeiten nacheinander:

1. Du musst würfeln und deine Spielfigur bewegen.
2. Du kannst die Anweisung des neuen Ortes ausführen.
3. Du kannst einen Angriff gegen eine andere Person starten (ab der zweiten Runde).

Danach kommt im Uhrzeigersinn die nächste Person an die Reihe und beginnt mit Aktion 1.

Bei 6, 7 und 8 Personen gibt es zu Spielbeginn erst mal eine Orakelrunde. Das heißt, dass jede/r von euch reihum 1 grüne Orakelkarte zieht, diese durchliest und dann an die links sitzende Person weitergibt. Die Person liest die Orakelkarte ebenfalls durch und muss die Anweisung der Karte befolgen. Ihr tut das reihum, nicht gleichzeitig. Damit hat jede/r von euch bereits zu Spielbeginn einen ersten Hinweis. Die benutzten Orakelkarten kommen anschließend verdeckt auf einen Ablagestapel. (Handhabung der Orakelkarten – siehe „Oxanas Hütte“)

1. Würfeln und Spielfigur bewegen

Wenn du an der Reihe bist (Person am Zug), wirfst du beide Würfel gleichzeitig, addierst beide Zahlen und setzt deine Spielfigur auf den entsprechenden Ort (6 Orte liegen im Kreis aus). Den Ortswechsel **musst** du vornehmen.

Beispiel: Du würfelst eine „2“ und eine „3“ und addierst diese. Somit stellst du deine Spielfigur auf den Ort mit der Nummer „5“.

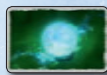
- Würfelst du den Ort, auf dem deine Spielfigur bereits steht, musst du erneut würfeln – so oft, bis du einen anderen Ort erreichst.
- Würfelst du die „10“, darfst du deine Spielfigur auf einen beliebigen Ort setzen (aber nicht auf dem Ort belassen, auf dem sie bereits steht).

2. Anweisung des Ortes ausführen

Du **kannst** die Anweisung des Ortes ausführen, auf dem deine Spielfigur nun steht, musst aber nicht. Jeder der 6 Orte bietet andere Möglichkeiten. An den meisten Orten darfst du eine Karte ziehen. Ist ein Kartenstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als Nachziehstapel wieder bereitgelegt.



Oxanas Hütte (2 oder 3 gewürfelt)



In den ersten Spielrunden ist „Oxanas Hütte“ sehr wichtig für euch, um nach und nach durch die grünen Orakelkarten herauszufinden, wer Mensch, Vampir oder Werwolf ist. Bist du am Ort „Oxanas Hütte“ gelandet, ziehst du die oberste **verdeckte Orakelkarte vom grünen Stapel**.

- **Lies den Kartentext** für dich durch und **gib dann die Karte einer beliebigen Person** in der Runde. (Auf den Orakelkarten wird nach der Gruppenzugehörigkeit (Mensch, Vampir, Werwolf) gefragt oder nach dem Schadenspunktwert und einmal sogar direkt nach der Charakterkarte, die dir dann gezeigt werden muss.)
- **Die Person liest nun den Text** für sich durch und prüft, ob ihr Charakter betroffen ist.

JA: Trifft die Frage zu, muss die Person die **Anweisung ausführen**, darf aber sonst nichts verraten.

NEIN: Trifft die Frage nicht zu, sagt die Person: „**Nichts passiert**“.

- Danach erhältst du die Karte zurück (du kannst sie auch noch mal lesen, um sicher zu sein, dass du die Reaktion der Person richtig deutest), und du legst sie **verdeckt (!)** neben dem grünen Stapel ab. Diese **abgelegten Karten bilden den grünen Ablagestapel**. Sind die grünen Karten alle aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und neu als Ziehstapel hingelegt.

Du hast nun eine Information über die Person. Wenn du später weißt, wer welcher Gruppe angehört, sind die Orakelkarten trotzdem nicht nutzlos. Man kann mit ihnen auch gezielt andere schädigen oder verschonen.

Wichtig: Gib die Orakelkarte an eine Person weiter. Nur diese Person muss die Anweisungen der Karte ausführen, niemals du selbst. Leite aus deren Handlung ab, zu welcher Gruppe sie gehört.

Wichtig: Andere Personen am Tisch dürfen nicht erfahren, nach was auf der Orakelkarte gefragt wurde.

Beispiel: Du bist am Zug und gibst die Orakelkarte, nachdem du sie leise durchgelesen hast, Spielerin Angelika. Angelika hat einen Vampir-Charakter. Auf der Karte wird gefragt: „Bist du ein Mensch oder Vampir?“ Auf Angelika trifft die Antwort „JA“ zu, also muss sie die Aktion der Orakelkarte ausführen (dir eine Ausrüstungskarte geben, oder falls sie keine hat, muss sie ihren Schadensmarker auf der Schadensskala um 1 Feld voranziehen). Dadurch weißt du, dass Spielerin Angelika entweder ein Mensch oder ein Vampir und auf keinen Fall ein Werwolf ist. Nach dem Ausführen der Aktion gibt dir Angelika die Orakelkarte zurück und du legst sie verdeckt auf den grünen Ablagestapel.



Hättest du die Orakelkarte Spieler Klaus gegeben, der einen Werwolf-Charakter hat, hätte er gesagt: „Nichts passiert“. Dadurch hättest du erfahren, dass er weder Mensch noch Vampir und damit ein Werwolf ist.

Die anderen am Tisch erfahren durch diese Handlungen nichts über die Gruppenzugehörigkeit.



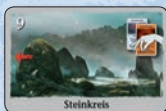
Hexenbaum (8 gewürfelt) ↑2/↓1

Bist du am Ort „Hexenbaum“ gelandet, kannst du jemanden aus der Runde (oder dich selbst) bestimmen und eine der beiden Möglichkeiten ausführen:

- Du fügst der gewählten Person **2 Schadenspunkte** zu.
- Oder die gewählte Person darf **1 eigenen Schadenspunkt heilen**.

Je nachdem bewegst du den Schadensmarker der Person auf der Schadensskala 2 Felder voran, wenn du Schaden zufügst (Richtung Feld „14“), oder 1 Feld zurück, wenn du Schaden heilst (Richtung Startfeld).

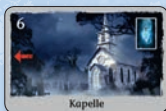




Steinkreis (9 gewürfelt)

Bist du am Ort „Steinkreis“ gelandet, darfst du **1 Ausrüstungskarte (blau oder orange) stehlen**, die bei einer beliebigen Person liegt.

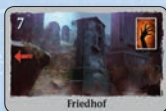
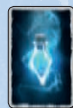
Du legst die Karte dann offen vor dir aus. **Sie kann ab sofort verwendet werden.** Hat niemand Ausrüstungskarten ausliegen, passiert nichts.



Kapelle (6 gewürfelt)

Bist du am Ort „Kapelle“ gelandet, ziehst du die oberste verdeckte **Vorteilskarte vom blauen Stapel** und führst die Anweisung der Karte aus. Blaue

Vorteilskarten sind für dich zumeist positiv.



Friedhof (7 gewürfelt)

Bist du am Ort „Friedhof“ gelandet, ziehst du die oberste verdeckte **Kampfkarte vom orangenen Stapel** und führst die Anweisung der Karte aus. Orange

Kampfkarten sind konfliktorientiert und können auch dir selbst Schaden zufügen.



Quell der Weisheit (4 oder 5 gewürfelt)

Bist du am Ort „Quell der Weisheit“ gelandet, ziehst du die oberste verdeckte **Karte von einem beliebigen der 3 Kartenstapel (orange, grün oder blau)** und führst die Anweisung der Karte aus.



Hinweis: Grüne Karten liest du immer geheim und gibst sie einer Person. Orange und blaue Karten liest du immer laut vor.

Blaue und orange Karten

Wenn du an einem Ort eine blaue oder orange Karte ziehst, achte darauf, zu welcher Art sie gehört. Es gibt zwei Arten: Es geschieht entweder ein Ereignis, das sofort ausgeführt wird, oder du erhältst eine wertvolle Ausrüstung, die du offen neben deine Charakterkarte legst.

- **Ereignis:** Ziehst du eine Ereigniskarte, liest du die Anweisung dieser Karte sofort laut vor. Danach legst du sie offen auf den gleichfarbigen Ablagestapel.

- Eine Ereigniskarte darfst du nie behalten, um das Ereignis später geschehen zu lassen.



- Muss-Anweisungen und Aufforderungen mit „!“ am Ende werden sofort ausgeführt.
- Steht weder „muss“ noch „!“ in der Anweisung, kannst du auf das Ausführen verzichten.

● **Ausrüstung:** Ziehst du eine Ausrüstungskarte, liest du die Anweisung dieser Karte sofort laut vor. Danach legst du sie offen neben deine Charakterkarte.



- Diese **Karten gelten immer** und können je nach Text **ab sofort eingesetzt** werden.
- Viele der ausliegenden Ausrüstungskarten **müssen** eingesetzt werden, solange du sie besitzt (Formulierung „muss“ oder „!“).
- Bei anderen Karten mit der Formulierung „**darf**“ **oder ähnlich** kannst du wählen, ob du die Karte einsetzt oder nicht.
- Du kannst **beliebig viele Ausrüstungskarten** besitzen. Freiwillig ablegen darfst du sie nicht.
- **Auswirkungen mehrerer Karten werden addiert**, sie können sich aber auch (ganz oder teilweise) aufheben, siehe auch weiter hinten die Beschreibungen der Karten.

3. Angriff

Als dritte und **letzte Aktion** in deinem Spielzug **kannst du eine Person innerhalb deines Angriffsbereichs angreifen**: Du benennst eine Person, die sich an demselben Ort befindet wie deine Spielfigur oder in Pfeilrichtung am Nachbarort. Der gewählten Person versuchst du Schadenspunkte zuzufügen, allerdings erst ab deinem 2. Spielzug.



Beispiel: Deine gelbe Spielfigur steht auf dem Ort „Quell der Weisheit“, neben Blau und Grün. Am Nachbarort steht Weiß. Somit benennst du Blau oder Grün oder Weiß als dein Opfer und startest deinen Angriff.

- Du wählst ein Opfer aus (z. B.: „Ich greife Grün an“) und **wirfst gleichzeitig beide Würfel.**

- Der **niedrigere Wert wird vom höheren abgezogen**. (Beispiel: Der 6-seitige Würfel zeigt eine „2“ und der 4-seitige Würfel eine „3“.)
- Die **Differenz wird dem Opfer als Schadenspunkte zugefügt** (Beispiel: $3 - 2 = 1$ Schadenspunkt). Der Schadensmarker des Opfers wird auf der Schadensskala 1 Feld vorangezogen.
- Entsteht bei einem Angriff **kein Schaden** (Beispiel: $3 - 3 = 0$ Schadenspunkte), so war der Angriff **nicht erfolgreich**.
- Ausliegende **Ausrüstungskarten** auf beiden Seiten können den Angriff beeinflussen. Die Wirkung von Ausrüstungskarten gilt für alle Betroffenen. Allerdings wirken Ausrüstungskarten nicht, wenn das Ergebnis des Angriffs „0“ und der Angriff damit nicht erfolgreich war.
- Erlaubt eine Karte den **Angriff auf mehrere Opfer**, so gilt das Ergebnis des Würfelwurfs für alle.

Erleidet eine Person Schadenspunkte, setzt sie ihren Schadensmarker auf der Schadensskala entsprechend voran (Richtung Feld „14“). Wer geheilt wird, zieht den eigenen Marker wieder entsprechend zurück (Richtung Startfeld).

Definition von Angriff: **Ein Angriff ist immer die letzte Aktion einer Person in ihrem Spielzug** und wird per Würfelwurf ausgeführt. Der Angriff richtet sich immer auf ein Opfer in einem Gebiet, bei dem zwischen zwei Orten als Ziel gewählt werden kann.

Schadenspunkte aufgebraucht: Charakter scheidet aus

Erreicht der Schadensmarker eines Charakters auf der Schadensskala das **Feld mit dem eigenen Anfangsbuchstaben** bzw. mit der Zahl seines Charakters (oder würde darüber hinausziehen), **so scheidet der Charakter aus**.

- Hast du deine Schadenspunkte aufgebraucht, **deckst du deine Charakterkarte auf und entfernst deine Spielfigur samt Schadensmarker**. Weitere Aktionen sind für dich nicht mehr möglich.
- Hast du das Ausscheiden einer Person herbeigeführt, darfst du dir **1 Ausrüstungskarte der ausgeschiedenen Person nehmen**; die übrigen Ausrüstungskarten kommen auf die entsprechenden Ablagestapel (blau oder orange). Scheiden gleichzeitig mehrere Personen aus, darfst du dir **von jeder ausgeschiedenen Personen 1 Ausrüstungskarte nehmen**.

Besondere Fähigkeiten der Charaktere

Jeder Charakter verfügt auf seiner Karte über eine „Besonderheit“. Willst du die Besonderheit deines Charakters nutzen, musst du deine **Charakterkarte aufdecken**. Du darfst das jederzeit tun, auch wenn du nicht an der Reihe bist (Hinweise zu den Besonderheiten – siehe „Charakterkarten“).

Spielende und Sieg

Eure Ziele sind auf euren Charakterkarten angegeben. Wenn jemand von euch **das Ziel erreicht**, das auf der eigenen Charakterkarte steht, wird die Charakterkarte aufgedeckt (falls nicht schon vorher geschehen); **das Spiel ist sofort beendet. Es gewinnt nun jede/r von euch, deren bzw. dessen Ziel erreicht ist!**

- Hast du dein Ziel erreicht, musst du mit dem Aufdecken nicht warten, bis du an der Reihe bist.
- Haben mehrere von euch gleichzeitig ihre Ziele erreicht – dann gewinnen alle, die ihr Ziel erreicht haben. **Bereits ausgeschiedene Personen, deren Ziel erreicht ist, gewinnen mit.**

Scheidet z. B. der letzte Werwolf aus, so gewinnen alle Vampire – und zwar auch diejenigen, die schon vorher ausgeschieden sind: Teamsieg! Umgekehrt gewinnen alle Werwölfe, wenn alle Vampire ausgeschieden sind.

***Beispiel:** Werwolf Frederik wirft Volko, den letzten Vampir, aus dem Spiel. Werwolf Gregor ist noch im Spiel, er gewinnt mit. Werwolf Emely ist bereits vorher ausgeschieden, sie gewinnt trotzdem mit.*

Die Menschen haben individuelle Ziele. Es kommt vor, dass einige von euch ganz unterschiedliche Ziele gleichzeitig erreichen (z. B. gewinnen die Werwölfe und gleichzeitig haben zwei Menschen ihr Ziel erreicht) – auch dann gibt es mehrere Gewinner.



Informationen zum Spielmaterial

Die Informationen zum Spielmaterial könnt ihr lesen, wenn ihr einmal in der Anwendung einer Karte unsicher seid.

Charakterkarten

Die „Besonderheit“

Jeder Charakter verfügt über eine Besonderheit. Sie kann nur eingesetzt werden, wenn die eigene **Charakterkarte aufgedeckt** ist. (Ausnahme: Der Vampir „Uruf Han“ darf seine Besonderheit „lügen zu dürfen“ einsetzen, auch wenn seine Charakterkarte verdeckt ist.)

Die Charakterkarte darf jederzeit aufgedeckt werden, auch wenn man nicht an der Reihe ist. Manche Besonderheiten sind dauerhaft gültig, manche nur ein einziges Mal.

Standard-Charakterkarten für die ersten Spiele

Akira – Mensch

(SP 8 = 8 Schadenspunkte)

Akira muss ihre Besonderheit (einmalig alle erlittenen Schadenspunkte zu heilen) einsetzen, bevor sie den 8. Schadenspunkt erleidet. Sie sollte orange Kampfkarten, die ihr ja selbst Schaden zufügen können, möglichst meiden.

Bella – Mensch

(SP 10)

Bella sollte nicht zu auffällig Ausrüstungskarten sammeln. Allerdings muss sie überlegen, ab wann sie ihre dauerhafte Besonderheit nutzt, um lieber eine Ausrüstungskarte zu stibitzen, statt dem Opfer Schaden zuzufügen. Wenn sie ihr Ziel erreicht, ist das Spiel sofort beendet, egal wie viele Werwölfe und Vampire noch im Spiel sind.

Claudius – Mensch

(SP 11)

Claudius ist am Ziel, wenn er die dritte Person insgesamt (oder vierte usw.) aus dem Spiel wirft. Bei diesem entscheidenden Angriff ist seine dauerhafte Besonderheit, ein sofort folgender zweiter Angriff, besonders hilfreich.

Daniel – Mensch

(SP 13)

Daniel darf sich nicht absichtlich selbst Schadenspunkte zufügen – weder durch Karten noch durch den Ort „Hexenbaum“. Sein Ziel, als Erster auszuseiden, gilt auch als erreicht, wenn er gleichzeitig mit anderen Personen ausscheiden sollte. Sein alternatives Ziel besagt, dass er alle Vampire überleben muss. Daher kann er sich mit den Werwölfen verbünden. Seine einmalige Besonderheit, seine Karte aufdecken zu müssen, sobald die erste Person ausscheidet, muss er hinnehmen.

Emely – Werwolf

(SP 10)

Emely ist durch ihre dauerhafte Besonderheit (an den gewürfelten oder dessen rechten oder linken Nachbarort zu ziehen) sehr beweglich. Für sie ist wichtig, die Möglichkeiten der somit drei erreichbaren Orte optimal zu nutzen, entweder um sich zu heilen oder gezielt zuzuschlagen. Einen Ortswechsel muss sie vornehmen.

Frederik – Werwolf

(SP 12)

Frederik kann dank seiner Besonderheit einmal im Spiel gleich zu Beginn seines Spielzugs vernichtend zuschlagen und damit im Idealfall 6 Schadenspunkte verursachen. Am Ende seines Spielzugs kann Frederik seinen normalen Angriff durchführen.

Gregor – Werwolf

(SP 14)

Gregor wird seine einmalige Besonderheit einsetzen, wenn er in Not ist. Er kann dann keine Schadenspunkte erleiden und nichts verlieren, bis er wieder an der Reihe ist – egal ob durch Angriffe, Ereignisse, Besonderheiten oder Orte verursacht. Um anzuzeigen, dass er gerade geschützt ist, legt er seine Charakterkarte halb unter die Spielerkarte, bis er wieder an die Reihe kommt.

Uriel – Vampir

(SP 11)

Uriels große Stunde kommt in Form seiner dauerhaften Besonderheit immer dann, wenn er auf dem Ort „Friedhof“ ein Opfer vorfindet, vorzugsweise einen Werwolf. Dann kann er jeweils zu Beginn seines Spielzugs zuschlagen. Am Ende seines Spielzugs kann Uriel seinen normalen Angriff durchführen.

Volko – Vampir

(SP 13)


Die dauerhafte Besonderheit, 2 eigene Schadenspunkte heilen zu können, ist nur nach seinem erfolgreichen Angriff mit mindestens einem zugefügten Schadenspunkt möglich. Seine Selbstheilung funktioniert nicht, wenn er ohne Angriff Schaden zufügt, etwa durch den Ort „Hexenbaum“ oder durch ein Ereignis.

Wynona – Vampir

(SP 14)

Wynonas dauerhafte Besonderheit, der „Gegenangriff“, kann immer eingesetzt werden, wenn sie einem Angriff ausgesetzt ist – egal, ob der erfolgreich war oder nicht. Allerdings entfällt der „Gegenangriff“, wenn Wynona durch den Angriff ausscheidet.

Erweiterungs-Charakterkarten für mehr Vielfalt

Diese zusätzlichen Charaktere sind nicht schwerer zu spielen als die Standard-Charaktere. Sie bringen nur weitere Besonderheiten. Zur Kennzeichnung tragen diese Karten ein Wirbelsymbol  rechts oben. Um diese Charaktere ins Spiel zu bringen, gibt es zwei Möglichkeiten. Vor dem Spiel einigt ihr euch auf eine davon:

- Die Standard-Charaktere werden vollständig gegen die neuen Charaktere ausgetauscht.
- Es werden aus beiden Charaktersets die gewünschten Charaktere herausgesucht.

Verwendet jedoch **nicht zwei Karten mit gleichem Anfangsbuchstaben** in einer Partie.

Akeno – Mensch

(SP 8)

Akeno gewinnt auch dann mit, wenn er selbst schon ausgeschieden ist und die Person, die direkt rechts neben ihm sitzt, gewinnt. Ebenso gewinnt er mit, wenn die betreffende Person selbst zwar ausgeschieden ist, aber mit ihrer Gruppe das Spiel gewinnt. Hat Akeno seine (dauerhafte) Besonderheit, mit der linken Person mitzugewinnen, einmal angewandt, kann er sich nicht mehr umentscheiden.

Belay – Mensch

(SP 10)

Er hat es auf die starken Charaktere abgesehen, die bei 13 oder 14 Schadenspunkten ausscheiden. Erreicht er sein erstes Ziel nicht, so muss er das Ende des Spiels erleben – auf dem Ort „Steinkreis“. Durch seine dauerhafte Besonderheit, bei seiner Bewegung unter Umständen einen beliebigen Ort erreichen zu können, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass er sein zweites Ziel erreichen kann.

Chloe – Mensch

(SP 11)

Bei Ziel eins, als Erste auszuschneiden, kann Chloe ein spannendes Duell erleben, wenn Daniel mit dem gleichen Ziel im Spiel ist. Das Ziel gilt auch als erreicht, wenn sie gleichzeitig mit anderen Personen ausscheiden sollte. Sie darf sich selbst absichtlich keinen Schaden zufügen (auch am Ort „Hexenbaum“ nicht)!

Für ihr alternatives Ziel, eine der beiden letzten Personen im Spiel zu sein, ist ihre dauerhafte Besonderheit, zu Beginn jedes eigenen Spielzugs einen eigenen Schadenspunkt heilen zu dürfen, sehr hilfreich. Zieht Chloe das blaue Ereignis „Zeitsprung“, kann sie sich im neuen Zug wieder heilen.

Donna – Mensch

(SP 13)

Donna ist hinter den erforderlichen blauen Ausrüstungskarten her. Daher ist für sie die „Kapelle“ wichtiger als der „Friedhof“. Mit ihrer einmaligen Besonderheit, sich eine orange oder blaue Karte aus dem jeweiligen offenen Ablagestapel zu holen, kann sie ihre Chancen erhöhen. Ein Duell entsteht, wenn Bella mit im Spiel ist, die ebenfalls Ausrüstungskarten sammelt.

Eila – Werwolf

(SP 10)

Eila kann mit ihrer einmaligen Besonderheit, die Besonderheit einer Person außer Kraft setzen, für das ganze restliche Spiel. Es spielt dabei keine Rolle, ob die Karte der Person offen liegt oder verdeckt. Das trifft einige Charaktere schwerer als andere. Der ausgesprochene Bann gilt auch dann noch, wenn Eila ausscheidet.

Fabienne – Werwolf

(SP 12)

Mit ihrer einmaligen Besonderheit kann Fabienne entweder Schadenspunkte heilen (auch bei sich selbst) oder zufügen. Auf dem Feld mit dem „Blutmond“ hat der versetzte Charakter 7 Schadenspunkte. Das sind viele, wenn er noch gar nicht so viel Schaden erlitten hatte, aber wenig, wenn er schon über 7 hinaus war.

Gadi – Werwolf

(SP 14)

Gadi ist mit 14 Punkten einer der stärksten Charaktere im Spiel und ein harter Gegner – er kann 13 Schadenspunkte verkraften. Aber auch er kann seine Besonderheit nur einmal einsetzen und damit zu Beginn seines Spielzugs im Idealfall 4 Schadenspunkte verursachen.

Uruf Han – Vampir

(SP 11)

Dieser Vampir kann alles durcheinander bringen! Uruf Han darf lügen, wenn er durch Orakelkarten befragt wird. Seine Charakterkarte muss er dazu nicht aufdecken. Seine Besonderheit gilt dauerhaft, auch ohne seine Charakterkarte aufzudecken. Da ihr vielleicht nicht wisst, ob Uruf Han im Spiel ist, ist es riskant, sich beim „Orakel“ auf eine einzelne Antwort zu verlassen.

Viola – Vampir

(SP 13)

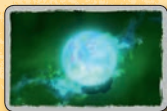
Wenn Viola ihre dauerhafte Besonderheit nutzt, führt sie ihren Angriff von nun an mit dem 4-seitigen Würfel durch und verursacht dadurch immer mindestens 1 Schaden.

Waris – Vampir

(SP 14)

Ihre einmalige Besonderheit wird mit jeder ausgeschiedenen Person stärker, da sie für jede einen kompletten neuen Spielzug erhält. So habt ihr zum Beispiel bei 2 ausgeschiedenen Personen schon mit drei Angriffen von Waris zu rechnen. Scheiden in diesem zusätzlichen Spielzug weitere Personen aus, erhält Waris dadurch aber nicht erneut Zusatzzüge.

Grüne, orange und blaue Karten im Detail



Die Orakelkarten (grün)

Grüne Karten helfen, die Charaktere der anderen Personen herauszufinden.

Beispiel 1: Die Person am Zug gibt die Orakelkarte an jemanden in der Runde. Dieser Jemand ist verdeckt Vampir Uriel. Uriel liest leise für sich: „Bist du ein Werwolf? JA: Hast du noch keine Schadenspunkte, erleidest du 1! Hast du bereits Schadenspunkte, heile 1 davon! NEIN: Nichts passiert.“

Da Uriel ein Vampir ist, trifft die Karte nicht auf ihn zu. Er sagt: „Nichts passiert.“ Somit hat die Person am Zug erfahren, dass es sich nicht um einen Werwolf handelt.

Beispiel 2: Die Person am Zug gibt die Orakelkarte an jemanden in der Runde. Dieser Jemand ist verdeckt Werwolf Frederik. Frederik liest leise für sich: „Bist du ein Werwolf? JA: Hast du noch keine Schadenspunkte, erleidest du 1! Hast du bereits Schadenspunkte, heile 1 davon! NEIN: Nichts passiert.“

Da Frederik ein Werwolf ist, trifft die Karte auf ihn zu. Er hat bereits Schadenspunkte und muss daher 1 davon heilen, indem er seinen Schadensmarker auf der Schadensskala um 1 Feld zurückzieht. Somit hat die Person am Zug erfahren, dass es sich um einen Werwolf handelt.



Die Kampfkarten (orange)

Die orangen Kampfkarten bewirken Ereignisse oder liefern Ausrüstungen. Sie sind oft hilfreich, um Schaden zu verursachen oder Ausrüstungskarten zu stehlen. Manchmal bist du aber auch selber betroffen.

Armbrust

(Ausrüstung)

Wenn du in deinem Zug einen Angriff durchführst, verändert die „Armbrust“ deinen Angriffsbereich, solange du sie besitzt. Du kannst nun nicht in deinem normalen Angriffsbereich (Ort, auf dem deine Spielfigur steht, und Nachbarort im Uhrzeigersinn) eine Person angreifen. Stattdessen musst du dich für einen der anderen vier Orte entscheiden und dort eine Person angreifen.

Beispiel: Akira landet am „Friedhof“. Daneben, im Uhrzeigersinn, befindet sich der „Hexenbaum“. Akira deckt die Karte „Armbrust“ auf, liest sie laut vor und legt die Ausrüstung offen vor sich ab. Bei ihrem Angriff muss sich Akira von nun an ein Opfer in einem der anderen vier Orte aussuchen. Der Angriff auf eine Person im normalen Angriffsbereich (in diesem Zug „Hexenbaum“ oder „Friedhof“) ist nicht möglich.

Blutspinne

(Ereignis)

Beispiel: Spielerin Bella (Mensch, 10 SP) hat schon 8 Schadenspunkte und kann nur noch 1 weiteren verkraften, bei 2 muss sie ausscheiden. Bella würfelt die 8, landet auf dem „Friedhof“ und zieht die „Blutspinne“. Bella wählt Werwolf Frederik aus und fügt ihm 2 Schadenspunkte zu, die Frederik verkraften kann. Bella dagegen hat nun 10 Schadenspunkte erreicht – sie kann nur 9 verkraften und scheidet aus.

Dunkles Ritual

(Ereignis)

Hast du die Karte „Dunkles Ritual“ gezogen und bist ein Mensch oder ein Werwolf, so geschieht nichts. Die Karte wird offen auf den orangen Ablagestapel gelegt.

Bist du aber ein Vampir, so hast du die Wahl: Du kannst das „Dunkle Ritual“ nutzen, wenn du deine Charakterkarte aufdeckst. Dann heilst du alle deine Schadenspunkte. Du kannst aber auch darauf verzichten und das „Dunkle Ritual“ ohne Kommentar ablegen – deine Charakterkarte bleibt verdeckt. In diesem Fall wissen die anderen nicht, ob du nun ein Vampir bist oder nicht.

Eisenfaust

(Ausrüstung)

Besitzt du mehrere Karten „Eisenfaust“, so verursacht natürlich jede von ihnen bei deinem erfolgreichen Angriff 1 zusätzlichen Schadenspunkt.

Fackel

(Ausrüstung)

Mit der „Fackel“ führst du am Ende deines Spielzugs deinen Angriff nicht mit 2 Würfeln, sondern nur mit dem 4-seitigen Würfel aus, sofern du angreifen möchtest. Dein Angriff ist mit der „Fackel“ immer erfolgreich, da du auf jeden Fall mindestens 1 Schaden verursachst.

Feuerzauber

(Ausrüstung)

Dies ist die einzige Karte, mit der du **beide Orte** deines Angriffsbereichs gleichzeitig angreifen und bei **allen Personen** dort (außer bei dir selbst) Schaden verursachen kannst. Du wirfst wie üblich die beiden Würfel. Alle Personen, die sich an den beiden Orten deines Angriffsbereichs aufhalten, erleiden die gewürfelten Schadenspunkte. Du selbst jedoch nicht.

Scheiden durch einen „Feuerzauber“ Personen aus, so erfolgt dieses Ausscheiden für alle Betroffenen gleichzeitig. Von jeder ausgeschiedenen Person erhältst du 1 Ausrüstungskarte, falls vorhanden.

Hast du auch noch die blaue Karte „Rucksack“, erhältst du von allen durch deinen Angriff ausgeschiedenen Personen alle Ausrüstungskarten. In Verbindung mit der orangen Karte „Armbrust“ kannst du deinen Angriff nicht in deinem normalen Angriffsbereich durchführen. Stattdessen wählst

du zwei der vier anderen Orte (müssen benachbart sein) und verursachst dort bei allen Personen im Falle deines erfolgreichen Angriffs Schaden.

Beispiel: Du besitzt die Ausrüstungen „Feuerzauber“ und „Armbrust“ und willst deinen normalen Angriff durchführen. Stehst du am „Hexenbaum“ mit Nachbarort „Oxanas Hütte“, kannst du diese beiden Orte nicht angreifen. Neben „Oxanas Hütte“ sind im Uhrzeigersinn benachbart: „Kapelle“, „Steinkreis“, „Friedhof“ und „Quell der Weisheit“. Es gibt nun einen der folgenden möglichen Angriffsbereiche für dich: „Kapelle“ + „Steinkreis“, „Steinkreis“ + „Friedhof“, „Friedhof“ + „Quell der Weisheit“.

Hinterhalt

(Ereignis)

Mit einem solchen Überfall gleich zu Beginn deines Spielzugs kannst du dich sehr „beliebt“ machen. Da du keine Wahl hast, ob du die Karte einsetzen möchtest oder nicht, kann dir auch passieren, dass du dich selbst aus dem Spiel wirfst.

Raub

(Ereignis)

Hat keine Person Ausrüstungskarten, kannst du auch keine stehlen. Dann fängst du einer Person 1 Schadenspunkt zu.

Vampirfledermaus

(Ereignis)

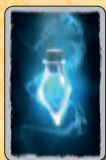
Die Karte enthält 2 Aktionen. Als erste Aktion musst du den Schaden zufügen, erst danach kannst du dich heilen. Die Karte darfst du auch einsetzen, wenn du noch keine Schadenspunkte hast.

Wie kombiniert man verschiedene Ausrüstungskarten?

Beispiel: Du hast vor dir folgende orange Ausrüstungskarten liegen: „Fackel“, „Feuerzauber“, „Armbrust“ und „Eisenfaust“:

1. Die Karte „Fackel“ schreibt dir vor, bei deinem Angriff am Ende deines Spielzugs den **4-seitigen Würfel** zu verwenden.
2. Die Karte „Feuerzauber“ schreibt dir vor, dass du deinen Angriff auf **alle Personen an zwei Orten** machst, (am Ort, an dem deine Spielfigur steht, und an deinem linken Nachbarort).
3. Die Karte „Armbrust“ verlegt den Angriffsbereich. Nicht der Ort mit deiner Spielfigur samt Nachbarort sind dein Angriffsbereich, sondern **einer der vier anderen Orte mit linkem Nachbarort**. Also trifft dein Angriff alle Personen an zwei benachbarten der vier anderen Orte.
4. Die Karte „Eisenfaust“ macht deinen Angriff, falls er erfolgreich ist, um 1 Schadenspunkt stärker.

Du wählst deinen entfernten Angriffsbereich bestehend aus 2 Orten aus und wirfst eine „3“; dazu kommt 1 Schadenspunkt durch die „Eisenfaust“. Das ergibt zusammen 4 Schadenspunkte bei allen betroffenen Personen des ausgewählten Bereichs.



Die Vorteilskarten (blau)

Die blauen Kampfkarten bewirken Ereignisse oder liefern Ausrüstungen. Sie sind oft positiv für dich – aber nicht immer.

Blutmond

(Ereignis)

Mit dieser Karte kannst du entweder Schaden zufügen oder heilen. Im Höchstfall kannst du einen Schadensmarker von 0 auf 7 Schadenspunkte auf der Schadensskala ziehen oder einen Charakter um bis zu 6 Punkte heilen (von 13 auf 7).

Enttarnung

(Ereignis)

Wenn du diese Karte ziehst, musst du dich offenbaren. Deckst du deine Charakterkarte nicht auf, muss deine Charakterkarte zur Gruppe der Menschen gehören oder du musst der Vampir Uruf Han sein, der lügen darf.

Fernheilung

(Ereignis)

Wenn eine 6 gewürfelt wird, die Person aber z. B. nur 4 Schadenspunkte hat, kann sie dennoch diese 4 Schadenspunkte heilen. Es kann sogar eine Person gewählt werden, die 0 Schadenspunkte hat. Dann verfällt der Wurf.

Heilung

(Ereignis)

Nur als Werwolf kannst du diese Karte nutzen und musst deine Charakterkarte aufdecken, oder sie muss schon aufgedeckt liegen, um „Heilung“ zu erfahren. Willst du deine Charakterkarte nicht aufdecken, verzichtest du auf die Nutzung der „Heilung“. Ob du nun ein Werwolf bist, wissen die anderen trotzdem nicht.

Knochenlanze

(Ausrüstung)

Beispiel: Werwolf Gadi würfelt beim Angriff die „5“ und die „2“, erzielt also 3 Schadenspunkte, die er dem Vampir Volko zufügt. Gadi deckt jetzt seine Charakterkarte auf und nutzt seine ausliegende „Knochenlanze“, durch die Volko 2 weitere Schadenspunkte erhält.

„Die Knochenlanze“ wird als „verbraucht“ quer gelegt. Sie darf aber von einer anderen Person geklaut und bei ihrem Angriff einmalig verwendet werden. Auch wenn Gadi die „Knochenlanze“ später zurückklaubt, darf er sie wieder einmalig nutzen.

Will Gadi seine Charakterkarte nicht aufdecken, setzt er die „Knochenlanze“ nicht ein und lässt sie offen vor sich liegen.

Magischer Kompass

(Ausrüstung)

Wenn der „Magische Kompass“ vor dir liegt und du für deine Bewegung würfelst, darfst du das zweimal tun und dich dann für ein Würfelergebnis entscheiden.

Beispiel: Du würfelst „3“ und „5“ und danach „1“ und „2“. Nun darfst du wählen, ob du deine Figur auf den „Hexenbaum“ (8) oder auf „Oxanas Hütte“ (3) setzt.

Schutzamulett

(Ausrüstung)

Beispiel 1: Mensch Daniel würfelt eine „9“ und landet am „Hexenbaum“. Er will Vampirin Wynona 2 Schadenspunkte zufügen. Wynona weist auf ihre Karte „Schutzamulett“ hin und kommt ohne Schaden davon. Daniel muss sich ein anderes Opfer suchen.

Beispiel 2: Wynona, im Besitz des „Schutzamuletts“, landet selbst am „Hexenbaum“. Sie kann einer anderen Person 2 Schadenspunkte zufügen oder sich oder eine andere Person um 1 Schadenspunkt heilen.

Schützende Aura

(Ereignis)

Beispiel: Akira zieht diese Karte und legt sie offen vor sich ab. Sie ist nun vor allen Angriffen, die andere am Ende ihres Spielzugs gegen sie durchführen wollen, geschützt, bis sie erneut an die Reihe kommt. Dann ist der Schutz beendet und Akira legt die Karte offen auf den blauen Ablagestapel.

Akira ist nicht geschützt vor Schäden durch Ereignisse oder durch den Ort „Hexenbaum“. Akira ist auch nicht dagegen geschützt, wenn ein anderer Charakter (z. B. Gadi) seine Besonderheit zu Beginn seines Zuges gegen sie nutzt und ihr Schaden zufügt. Gegen Diebstahl ist sie auch nicht geschützt.

Schutzumhang

(Ausrüstung)

Der Umhang macht dich stark, wenn du einen Angriff am Ende deines Zugs durchführst oder wenn dich eine Person am Ende ihres Zugs angreift: Wenn du jemanden erfolgreich angreiffst, fügst du deinem Opfer 1 weiteren Schadenspunkt zu. Greift dich eine Person am Ende ihres Zugs an, erleidest du 1 Schadenspunkt weniger.

Talisman

(Ausrüstung)

Wenn du diese Karte vor dir liegen hast, bist du vor den genannten orangenen Ereignissen geschützt. Auch wenn du die Ereigniskarten selbst ziehst, bist du geschützt und darfst trotzdem anderen Schadenspunkte zufügen und dich bei der „Vampirfledermaus“ heilen.

Varianten

1) Doppel-Orakelrunde zu Beginn

Im Spiel mit 7 oder 8 Personen könnt ihr zu Beginn sogar zwei Orakelrunden durchführen. Dann steigt ihr gleich mit noch mehr Wissen über die anderen Charaktere ein.

2) Mehr Unsicherheit

Im Spiel mit 7 oder 8 Personen kann 1 Karte mehr unter die zu verteilenden Charakterkarten gemischt werden:

Spielerzahl:	7 Personen	8 Personen
Werwölfe	3	3
Vampire	3	3
Menschen	2	3

Davon wird dann 1 zufällige Charakterkarte verdeckt in die Tischmitte gelegt. Sobald die erste Person ausscheidet, nimmt sie diese Karte an sich. Sie weiß nun, wie viele Charaktere der einzelnen Gruppen im Spiel sind. Immer wenn ein Charakter ausscheidet, muss sie bekannt geben, ob damit das Spiel zu Ende ist.

3) Das Spiel zu viert mit allen drei Gruppen

Spielerzahl:	4 Personen
Werwölfe	1
Vampire	1
Menschen	2

Als Menschen kommen die folgenden Charaktere in Frage: Akira, Belay, Chloe, Daniel.

Hinweis: Spielt ihr das normale Spiel zu viert ohne Menschen, könnt ihr die Orakelkarte, die nur danach fragt, ob du ein Mensch bist, aussortieren und ohne diese spielen.

4) Alles ist möglich

Es wird aus allen 20 Charakteren ausgewählt. Zu Beginn des Spiels stehen für die Verteilung also 6 Werwölfe, 6 Vampire und 8 Menschen zur Verfügung, aus denen die Charakterkarten für die jeweilige Personenzahl zusammengestellt werden. Dabei ist es möglich, dass 2 Charaktere mit demselben Anfangsbuchstaben ins Spiel kommen.

Menschen	Werwölfe	Vampire
Akira (SP 8)	Emely (SP 10)	Uriel (SP 11)
Akeno (SP 8)	Eila (SP 10)	Uruf Han (SP 11)
Bella (SP 10)	Frederik (SP 12)	Volko (SP 13)
Belay (SP 10)	Fabienne (SP 12)	Viola (SP 13)
Claudius (SP 11)	Gregor (SP 14)	Wynona (SP 14)
Chloe (SP 11)	Gadi (SP 14)	Waris (SP 14)
Daniel (SP 13)		
Donna (SP 13)		

Autor und Verlag danken allen, die beim Testspielen und Regellesen beteiligt waren.





Der Autor:

Yasutaka Ikeda, geboren 1975 in Osaka, Japan, lebt heute in Yokohama. Hauptberuflich entwickelt er digitale Spiele und hat dabei u. a. an der Videospielemsetzung von CATAN für die Playstation 3 mitgearbeitet. Seit der Jahrtausendwende erfindet und veröffentlicht er auch Brett- und Kartenspiele. Sein spannendes Team-Spiel „Jäger der Nacht“ ist bereits 2010 im Kosmos Verlag erschienen und war jahrelang vergriffen. Es wurde von Fans häufig nachgefragt und liegt nun in der neu gestalteten Fassung vor.



Illustration: Unger & Fiedler Transmedia Studio GmbH

Grafikdesign: Bluguy Grafikdesign

Technische Produktentwicklung: Monika Schall

Redaktionelle Bearbeitung: Bärbel Schmidts

Redaktionelle Unterstützung: Kosmos-Team

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

© 2020 GROUP SNE Co., Ltd.

MADE IN GERMANY

Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr.: 680046