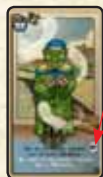


BESONDERE CHARAKTERE

Ab 9 Spielern kann der Erzähler einen oder mehrere Dorfbewohner durch die folgenden besonderen Charaktere ersetzen. Die Zahl in der Klammer hinter jedem Charakter gibt an, wie viele Spieler mindestens mitspielen sollten, damit der betreffende Charakter hinzugenommen werden kann. Das Symbol oben links auf der Karte befindet sich auch auf der Übersichtskarte und soll dem Erzähler helfen, die Charaktere in der richtigen Reihenfolge aufzurufen.

Der Mond rechts unten auf der Karte zeigt, dass der Charakter nachts aufgerufen wird. Wird er nicht jede Nacht aufgerufen, zeigt die Zahl im Mond an, in welchen Nächten er aufgerufen wird.

Durch die Fähigkeiten einiger besonderer Charaktere kann es vorkommen, dass es in einer Nacht zusätzlich zum Opfer der Werwölfe weitere Tote gibt. In diesem Fall verkündet der Erzähler nur wer gestorben ist und macht keine Angaben zur Todesursache! Er lost dann aus, wer von ihnen die „Willkommen!“-Karte erhält.



Das Medium (9): ist ein Mensch. Es besitzt Wissen über die Geister.

Ab der zweiten Nacht ruft der Erzähler das Medium auf und gibt ihm durch Handzeichen zu verstehen, ob der zuletzt gelynchte Spieler ein Werwolf ist (Daumen nach oben) oder nicht (Daumen nach unten).

Der Besessene (10) : ist ein Mensch. Er gehört aber zur Partei der Werwölfe und gewinnt nur dann, wenn die Werwölfe gewinnen. Er weiß jedoch nicht, wer die Werwölfe sind, denn er darf in der Nacht die Augen nicht öffnen, wenn die Werwölfe aufgerufen werden. Wenn der Erzähler den Spielern zu Beginn nicht mitteilt, dass der Besessene im Spiel ist, wird es für alle viel interessanter!



Der Leibwächter (11): ist ein Mensch. Er beschützt jede Nacht einen Spieler vor den Werwölfen. Ab der zweiten Nacht ruft der Erzähler den Leibwächter auf, bevor er die Werwölfe aufruft. Der Leibwächter deutet auf den Spieler, den er beschützen will. Wählen die Werwölfe den betreffenden Spieler als Opfer, stirbt in dieser Nacht niemand.

Die Nachteule (12): ist ein Mensch. Der Erzähler ruft sie jede Nacht auf, und sie deutet auf einen Spieler. Bis zur Abstimmung darüber wer verdächtig ist verläuft der Tag ganz normal. Nach dieser Abstimmung gibt der Erzähler bekannt, auf welchen Spieler die Nachteule gedeutet hat. Dieser Spieler wird automatisch zu einem Verdächtigen. Von den übrigen Spielern wird der mit den meisten Abstimmungs-Plättchen zum zweiten Verdächtigen.

Achtung: Bei über 20 Spielern wird die Nachteule zur „Todbringenden Nachteule“. Ist der Spieler, auf den die Nachteule gezeigt hat, weder ein Werwolf noch der Werhamster, stirbt der betreffende bei Tagesanbruch. So kann es in einer Nacht mehrere Tote geben.



Die Freimaurer (13): sind Menschen. Sie wissen voneinander.

Der Erzähler ruft die Freimaurer nur in der ersten Nacht auf. Sie öffnen die Augen und geben einander so zu erkennen.

Achtung: Der Erzähler muss beide Freimaurer-Karten ins Spiel nehmen, nicht nur eine.

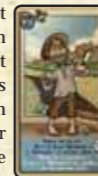


Der Werhamster (15): bildet eine eigene Partei. Er kann von den Werwölfen nicht getötet werden. (Bestimmen ihn die Werwölfe als Opfer, stirbt in dieser Nacht niemand.)

Deutet der Seher auf den Werhamster, stirbt der Werhamster bei Anbruch des Tages. So kann es in einer Nacht mehrere Tote geben. In Bezug auf die Bedingung für das Spielende und auf die Fähigkeit des Mediums gilt der Werhamster als Mensch.

Wenn der Werhamster bis zum Spielende überlebt, ist er der alleinige Gewinner!

Der Mythomane (16): beginnt das Spiel als Mensch. Er wird nur in der zweiten Nacht aufgerufen. Der Erzähler ruft ihn als Letzten auf. Der Mythomane zeigt auf einen noch lebenden Mitspieler (das Opfer der Werwölfe in dieser Nacht gilt hierfür als noch lebend). Ist der Mitspieler weder ein Werwolf noch der Seher, bleibt der Mythomane bis zum Ende des Spiels ein Mensch. Ist der Mitspieler ein Werwolf oder der Seher, nimmt der Mythomane den Charakter des Mitspielers an! Von nun an öffnet der Spieler die Augen, wenn der Erzähler den Charakter aufruft, den er angenommen hat. Er muss sich mit den Mitspielern die denselben Charakter spielen auf eine gemeinsame Entscheidung einigen. Ist der Mythomane ein Werwolf, sieht ihn der Seher auch als Werwolf. Wird der Mythomane am ersten Tag gelyncht, sieht ihn das Medium als Mensch.



VARIANTE OHNE ERZÄHLER FÜR 8 SPIELER DER WEISE ALTE MANN

Das Spiel verläuft wie gewohnt, mit folgenden Änderungen:

Ein Spieler erhält zusätzlich zu seiner Charakter-Karte die Karte „Der weise alte Mann“. Jeder Spieler schiebt seine Charakter-Karte verdeckt etwas in Richtung Tischmitte, so dass jeder sie gut erreichen kann. Der weise alte Mann ruft in der Nacht mit geschlossenen Augen (wenn er nicht selbst betroffen ist) die Werwölfe und den Seher auf.

Um den Spielern genügend Zeit zu geben, zählt er halblaut langsam bis 10 („Der Seher öffnet die Augen ... 1 ... 9 ... 10. Der Seher schließt die Augen.“)

Wenn sie aufgerufen werden

- sieht der Seher unter eine beliebige Charakter-Karte
 - wählen die Werwölfe ein Opfer, indem sie die Charakter-Karte eines Spielers um 90 Grad drehen.
- Am Ende des Tages wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der weise alte Mann.

LUPUS IN TABULA™

Autor: Domenico Di Giorgio

Entwicklung: Andrés J. Voicu, Mucca Games Team

Illustration und Grafik: Gianpaolo Derossi

Regelbearbeitung: R. Corbelli, A. J. Voicu, Ulrich Bauer



Copyright © MMIX
daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italien
Alle Rechte vorbehalten.

Wenn Sie Fragen, Anmerkungen oder Vorschläge zu diesem Spiel haben, schreiben Sie bitte an: info@dvgiochi.com - www.dvgiochi.com

Die Wolf Party Collection ist eine Reihe mit Spielen, die speziell für große Gruppen entwickelt wurden! Rätselhaftes, verborgene Geheimnisse, Nervenkitzel und Grauen... Jede Menge Spaß und eine hollische Party!

Lupus in Tabula™

Ein spannendes Spiel für 8 – 24 Spieler ab 8 Jahren

Ein friedliches und abgelegenes Dörfchen wird von einer merkwürdigen Plage heimgesucht. Jede Nacht verwandeln sich einige Bewohner in Werwölfe und ermorden einen unschuldigen Dorfbewohner, um ihren unersättlichen Hunger zu stillen. Die Überlebenden treffen sich jeden Tag und beraten, wie sie der Seuche Herr werden können. Bei jeder Zusammenkunft lynchen sie einen der Ihren, weil sie ihn für einen Werwolf halten. Wirst Du das Morden überleben?

SPIELMATERIAL

(Vor dem ersten Spiel müssen die Spielmarken vorsichtig aus den Stanzrahmen gelöst werden.)

• 24 Charakter-Karten:

❖ 3 Werwölfe



❖ 13 Menschen (12 Dorfbewohner, 1 Seher)



❖ 8 besondere Charaktere:

- 1 Medium
- 1 Besessener
- 1 Leibwächter
- 1 Nachteule
- 2 Freimaurer
- 1 Werhamster
- 1 Mythomane



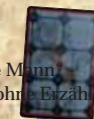
• 1 Übersichtskarte



• 1 Karte „Willkommen!“
(im Leben nach dem Tod)



• 1 Karte „Der weise alte Mann“
(nur für die Spielvariante ohne Erzähler)



• 24 doppelseitige Abstimmungs-Plättchen (die beiden Seiten entsprechen den Beweisen: Pfotenabdruck und Fellbüschel)



• 2 Werwolf-Beweisplättchen: ein Pfotenabdruck und ein Fellbüschel



• 1 Spielregel



— SPIELZIEL —

In diesem Spiel gibt es **zwei Parteien**: Die **Werwölfe** und die **Menschen**.

Die Werwölfe haben das Ziel, alle Menschen im Dorf zu ermorden, und die Menschen müssen alle Werwölfe lynchen.

— PREPARATION —

Ein Spieler wird zum **Erzähler** ernannt. Er bekommt keine Charakter-Karte und spielt in keiner Partei. Er hat die Aufgabe, die übrigen Spieler durch die Geschichte zu führen und den Spielablauf zu regeln. Alle übrigen Spieler spielen die ihnen zugelosten Charaktere.

Der Erzähler sucht die folgenden **Charakter-Karten** entsprechend der Anzahl der Mitspieler (ihn selbst nicht mitgerechnet) heraus:

- Bei **8 Spielern**: 2 Werwölfe, 5 Dorfbewohner und 1 Seher
- Bei **9 oder mehr Spielern** fügt der Erzähler entsprechend viele Charakter-Karten für Menschen hinzu. Je nach Spielerzahl kann er dabei auch Dorfbewohner durch besondere Charaktere ersetzen (siehe „Besondere Charaktere“).
- Bei **16 oder mehr Spielern** ersetzt der Erzähler eine menschliche Charakter-Karte (nicht den Seher!) durch den dritten Werwolf.

Der Erzähler mischt die Charakter-Karten und gibt **jedem Spieler verdeckt eine Karte**. Dabei sieht er sich jede Karte kurz an, damit er weiß, welche Mitspieler Werwölfe sind.

Jeder Spieler sieht sich die Karte an, die er bekommen hat und legt sie verdeckt vor sich ab.

Wichtig Grundregel: Bis zum Spielende **darf kein Spieler seine Charakter-Karte** einem anderen Mitspielern zeigen!

Jeder Spieler erhält ein Abstimmungs-Plättchen. Der Erzähler erhält die Übersichtskarte. Er legt die beiden Beweisplättchen und die Karte „Willkommen!“ bereit. Die Karte „Der weise alte Mann“ wird nur für eine Variante ohne Erzähler im Spiel für 8 Spieler benötigt. Sie wird am Ende der Spielregel erklärt.

— SPIELVERLAUF —

Jede Runde besteht aus zwei Phasen: **Nacht** und **Tag**. In der Nacht töten die Werwölfe einen Menschen. Am Tag besprechen alle Überlebenden gemeinsam, wen sie lynchen wollen, weil sie ihn für einen Werwolf halten. Ein Mensch, der Seher, hat das zweite Gesicht: In der Nacht erhält er Hinweise auf die Werwölfe.

Die Nacht

Der Erzähler verkündet den Anbruch der Nacht (zum Beispiel: „*Es ist Nacht, und alle schließen die Augen!*“).

Jetzt müssen alle Spieler ihre Augen schließen! Damit die Spieler, die gleich vom Erzähler aufgerufen werden, sich nicht durch versehentlich verursachte Geräusche verraten, klopfen alle Spieler den Rest der Nacht über mit einer Hand auf den Tisch.

Der Erzähler ruft den **Seher** auf. („*Seher, öffne die Augen, und zeige auf den Mitspieler, über den du etwas wissen willst.*“)

Der Seher öffnet die Augen und deutet schweigend auf einen Mitspieler. Der Erzähler antwortet schweigend durch ein Handzeichen. Hat der Seher auf einen Werwolf gedeutet, zeigt der Erzähler mit dem Daumen nach oben, anderenfalls zeigt er mit dem Daumen nach unten. Anschließend verkündet der Erzähler das Ende der Aktion des Sehers („*Seher, schließe deine Augen!*“).

Der Seher schließt die Augen.

Achtung: Der Erzähler muss den Seher auch dann aufrufen, wenn dieser bereits ein Geist ist (siehe „Der Tag“), damit die Spieler keine Hinweise erhalten! Der Erzähler muss so tun, als würde der Seher seine Aktion ausführen. Tatsächlich geschieht natürlich nichts.

Anschließend ruft der Erzähler die **Werwölfe** auf („*Werwölfe, öffnet eure Augen, und wählt ein Opfer!*“).

Die Werwölfe öffnen die Augen und geben einander so zu erkennen. **Sie einigen sich schweigend auf einen Menschen, den sie töten wollen.** Der Erzähler nimmt die Entscheidung zur Kenntnis und verkündet das Ende der Aktion der Werwölfe („*Werwölfe, schließt die Augen!*“).

Die Werwölfe schließen die Augen.

Damit endet die Nacht.

Der Tag

Jetzt verkündet der Erzähler den Anbruch des Tages („*Alle öffnen ihre Augen. Es ist Tag!*“).

Alle Spieler öffnen die Augen.

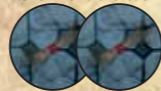
Der Erzähler teilt den Spielern mit, wer von den Werwölfen ermordet wurde. Der betreffende Spieler spielt ab sofort nicht mehr seinen Charakter; er ist jetzt ein **Geist**. Als Zeichen dafür dreht er seine Charakter-Karte um 90 Grad (**nicht aufdecken!**) Als Geist darf der Spieler **bis zum Ende des Spiels nicht mehr sprechen!** Der Erzähler gibt diesem Spieler die „Willkommen!“-Karte.

Das Lynchen

Nach einer kurzen Besprechung werden zwei Spieler als Verdächtige ausgewählt.

Anschließend stimmen die Spieler darüber ab, welcher der beiden Verdächtigen **gelyncht** wird.

Bei der Besprechung können die Spieler sich frei miteinander unterhalten, um herauszufinden wer ein Werwolf ist. Dabei dürfen sie die Wahrheit sagen, lügen oder ihre Mitspieler in die Irre führen. Sie dürfen jedoch nie ihre Charakter-Karten zeigen. Es ist nicht erlaubt, mit einzelnen Mitspielern zu flüstern. Alle Gespräche müssen für alle Spieler offen sein. Die Werwölfe versuchen dabei den Verdacht auf Menschen zu lenken. Sie wollen vor allem den Spieler belasten, den sie für den Seher halten.



Nach etwa drei Minuten ruft der Erzähler im Uhrzeigersinn jeden Spieler auf – **auch die Geister!** – und bittet ihn, einen Spieler als Verdächtigen zu benennen, den er für einen Werwolf hält. Er beginnt bei dem Spieler links von demjenigen, der die „Willkommen!“-Karte hat. Der aufgerufene Spieler legt sein Abstimmungs-Plättchen gut sichtbar vor einen Mitspieler, den er für einen Werwolf hält. Welche Seite des

Abstimmungs-Plättchens oben liegt, hat zu diesem Zeitpunkt keine Bedeutung. Die beiden Spieler, welche die meisten Plättchen erhalten haben, sind „Verdächtige“. Gibt es durch einen Gleichstand mehr als zwei Verdächtige, wird der Gleichstand durch die Sitzordnung aufgelöst: Derjenige an dem Gleichstand beteiligte Spieler wird zu einem Verdächtigen, der von dem Spieler mit der „Willkommen!“-Karte aus gesehen im Uhrzeigersinn näher sitzt.

Wenn die beiden Verdächtigen feststehen, nimmt jeder Spieler sein Abstimmungs-Plättchen zurück. Der Erzähler legt vor jeden Verdächtigen ein Beweisplättchen: das Plättchen mit dem Pfotenabdruck vor den einen und das mit dem Fellbüschel vor den anderen Verdächtigen. Die Beweisplättchen dienen der Bezeichnung der Verdächtigen in der nun folgenden, zweiten Abstimmung.

- REGELN FÜR GEISTER -

- Sie dürfen ihre Charakter-Karte nicht aufdecken!
- Sie schließen nachts die Augen, wie alle anderen Spieler auch.
- Sie haben keine besonderen Fähigkeiten – ganz gleich welchen Charakter sie haben.
- Sie dürfen bis Spielende nicht sprechen.
- Sie dürfen darüber abstimmen, wer verdächtig ist.
- Sie dürfen nicht darüber abstimmen, wer gelyncht wird.

— SPIELENDEN —

Wenn die Menschen alle Werwölfe gelyncht haben, verkündet der Erzähler sofort das Ende des Spiels und den Sieg der Menschen. Die Werwölfe gewinnen, wenn so viele Menschen gestorben sind (von den Werwölfen ermordet oder am Tag gelyncht), dass genau so viele Werwölfe wie Menschen am Leben sind – also zum Beispiel 2 Werwölfe und 2 Menschen. Dann werden die letzten Menschen automatisch zu Opfern der Werwölfe.

Da immer alle Spieler einer Partei gemeinsam den Sieg davontragen, können auch Geister gewinnen!

— TAKTISCHE HINWEISE —

Die Menschen versuchen herauszufinden, wer die Werwölfe sind. Die Werwölfe andererseits geben vor Menschen zu sein, und versuchen den Verdacht auf echte Menschen zu lenken. Da der Seher die größte Bedrohung für die Werwölfe ist, werden diese ihn ermorden, wenn er sich zu erkennen gibt. Der Seher sollte daher vorsichtig sein, wenn er sein Wissen den Mitspielern mitteilt. Hält er es für sinnvoll, kann er sich auch zu erkennen geben. Natürlich darf er seine Charakter-Karte nicht aufdecken! Aber aufgepasst: Genauso gut kann ein Werwolf behaupten, er wäre der Seher. Spieler die häufig zustimmen sind verdächtig. Wer andere beschuldigt ein Werwolf zu sein, macht sich sehr verdächtig. Wer aber nie jemanden beschuldigt ist äußerst verdächtig!

— VARIANTE UND SPIELTIPPS —

- Wir empfehlen, dass die Werwölfe erst ab der zweiten Nacht Dorfbewohner ermorden. Sie haben dann schon Informationen über die Spieler und müssen ihr erstes Opfer nicht völlig zufällig auswählen. Außerdem kann so jeder Spieler wenigstens eine Runde mitdiskutieren. In der ersten Nacht öffnen die Werwölfe nur die Augen, um zu sehen, wer zu ihnen gehört, sie wählen jedoch kein Opfer aus. Am ersten Tag entscheiden die Spieler wie gewohnt wer gelyncht werden soll. Dafür bekommen sie nur vom Seher und von den Werwölfen „Informationen“ ...
- Während der Nacht klopfen die Spieler auf den Tisch, um Geräusche zu überdecken, die von aktiven Mitspielern versehentlich verursacht werden. Die Spieler sollten dabei nur mit einer Hand klopfen. So haben sie die andere Hand frei, um bei Bedarf auf Mitspieler zeigen zu können.
- Der Erzähler sollte sich in der Mitte der Gruppe aufhalten. In der Nacht sollte er darauf achten, dass er keinen Spieler direkt anspricht, sondern in den Raum hinein spricht, so dass er den Mitspielern keine Hinweise gibt. Vor allem sollte er vermeiden zwischen Pronomen wie „er“ oder „sie“ abzuwechseln. Am Besten geht das, indem er nur die zu den Charakteren passenden Pronomen verwendet.
- Wenn man mit einer großen Gruppe oder ohne Tisch spielt, kann es schwierig sein, bei der Auswahl der Verdächtigen das Abstimmungs-Plättchen vor einen Mitspieler zu legen. In diesem Fall kann man auf das Plättchen verzichten und einfach nur auf den betreffenden Mitspieler zeigen. Die Mitspieler wählen dann selber mit, von wie vielen Spielern sie verdächtig werden, indem sie gut sichtbar die entsprechende Anzahl Finger hoch halten. Wenn darüber abgestimmt wird, welcher der beiden Verdächtigen gelyncht werden soll, werden die Plättchen wie gewohnt verwendet. Da Geister hierbei nicht mit abstimmen dürfen, brauchen sie in diesem Fall ihr Abstimmungs-Plättchen nicht mehr und legen es in die Schachtel zurück.
- Da Verdächtige nicht abstimmen dürfen, können sie dies anzeigen, indem sie ihr Abstimmungs-Plättchen unter ihrer Charakter-Karte verstecken.
- Der Erzähler darf sich die Charakter-Karten der Spieler bei Bedarf jederzeit ansehen. Er muss aber darauf achten, dass er den Mitspielern dabei durch sein Verhalten keine Hinweise gibt!