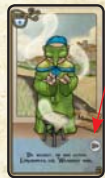


BESONDERE CHARAKTERE

Ab 9 Spielern kann der Erzähler einen oder mehrere Dorfbewohner durch besondere Charaktere ersetzen. Die Zahl in der Klammer gibt die Mindestzahl der Spieler an.

Das Symbol oben links auf der Karte befindet sich auch auf der Übersichtskarte und hilft dem Erzähler, die Charaktere in der richtigen Reihenfolge aufzurufen. Der Mond rechts unten auf der Karte zeigt, dass der Charakter nachts aufgerufen wird. Geschieht dies nicht jede Nacht, 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, der Wissen über die Geister besitzt. 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, gehört aber zur Partei der Werwölfe, ohne zu wissen, wer die Werwölfe sind, denn er darf nachts die Augen nicht öffnen. Teilt der Erzähler den Spielern zu Beginn nicht mit, dass der Besessene im Spiel ist, wird es für alle interessanter!



Der Leibwächter (11) ist ein Mensch, der nachts einen Spieler vor den Werwölfen beschützt. Ab der zweiten Nacht ruft der Erzähler den Leibwächter vor den Werwölfen auf. Dieser deutet auf den Spieler, den er beschützen will. Wählen die Werwölfe den betreffenden aus, 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 ersten Abstimmung verläuft der Tag ganz normal. Nach der Abstimmung gibt der Erzähler bekannt, auf welchen Spieler die Nachteule gedeutet hat. Dieser Spieler wird neben dem Spieler mit den meisten Abstimmungsplättchen zum Verdächtigen.

Achtung: Bei über 20 Spielern wird die Nachteule zur „todbringenden Nachteule“. Ist der von der Nachteule gewählte Spieler weder ein Werwolf noch der Werhamster, stirbt er 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.



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.

Am Spielende und auf die Fähigkeit des Mediums bezogen gilt der Werhamster als Mensch. **Überlebt der Werhamster, ist er der alleinige Gewinner!**

Der Mythomane (16) beginnt das Spiel als Mensch und wird nur in der zweiten Nacht als Letzter aufgerufen. Der Mythomane zeigt auf einen lebenden Mitspieler. 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 Menschen.



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, sodass 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 © MMX
da Vinci Editrice S.r.l.
Via Bozza, 8
I-06073 - 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 höllische 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 „Der Weise Alte Mann“
(nur für die Spielvariante ohne Erzähler)



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



• 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.

— SPIELVORBEREITUNG —

Ein Spieler ist der **Erzähler**. Er bekommt keine Charakter-Karte, sondern regelt den Spielablauf. Alle anderen spielen die ihnen zugewiesenen Charaktere.

Der Erzähler sucht die folgenden Charakter-Karten entsprechend der Anzahl der Mitspieler 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 besondere Charaktere wählen (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.

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

Jeder Spieler erhält ein **Abstimmungsplättchen**. Der Erzähler erhält die Übersichtskarte und legt die 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 und 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 beraten die Überlebenden, 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 (z.B.: „*Es ist Nacht, und alle schließen die Augen!*“). **Alle Spieler müssen jetzt die Augen schließen!** Damit die Spieler, die gleich vom Erzähler aufgerufen werden, sich nicht durch versehentlich verursachte Geräusche verraten, klopfen alle Spieler für den Rest der Nacht 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 mit einem 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 („*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 („*Werwölfe, schließt die Augen!*“).

Die Werwölfe schließen die Augen.

Der Tag

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

Alle Spieler öffnen die Augen. Der Erzähler gibt bekannt, wer getötet wurde. Der betreffende Spieler spielt ab sofort nicht mehr seinen Charakter; er ist jetzt ein **Geist**. Er dreht seine Charakter-Karte um 90 Grad (**nicht aufdecken!**) und **darf bis zum Ende des Spiels nicht mehr sprechen!** Der Erzähler gibt ihm die „Willkommen!“-Karte.

Das Lynchen

Nach einer kurzen Besprechung werden zwei Spieler als Verdächtige ausgewählt. Anschließend stimmen die Spieler darüber ab, welcher der beiden **gelyncht** wird.

Bei der Besprechung tauschen die Spieler sich aus, um herauszufinden, wer ein Werwolf ist. Dabei darf jeder die Wahrheit sagen, lügen oder seine Mitspieler in die Irre führen. Die Charakter-Karten dürfen jedoch nicht gezeigt werden. Auch flüstern ist nicht erlaubt; die Gespräche müssen für alle Spieler verständlich sein. Die Werwölfe versuchen, 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, ihm den Namen des Spielers zu sagen, den er für einen Werwolf hält. Er beginnt bei dem Spieler links vom Besitzer der „Willkommen!“-Karte. Der aufgerufene Spieler legt sein Abstimmungsplättchen gut sichtbar vor den verdächtigten Mitspieler. Welche Seite des Plättchens oben liegt, hat zu diesem Zeitpunkt keine Bedeutung.

Die beiden Spieler mit den meisten Plättchen sind „**Verdächtige**“. Gibt es einen Gleichstand, wird der zum Verdächtigten, der im Uhrzeigersinn dem Besitzer der „Willkommen!“-Karte näher sitzt.

Anschließend nimmt jeder Spieler sein Plättchen zurück. Der Erzähler legt das Beweisplättchen mit dem Pfotenabdruck vor den einen Verdächtigten, das mit dem Fellbüschel vor den anderen, um sie für die nun folgende, zweite Abstimmung erkennbar zu machen.

Beispiel: Am ersten Tag sind noch 8 Spieler am Leben, einer ist ein Geist. Insgesamt gibt es 9 Stimmen. Frank ist der Geist mit der „Willkommen!“-Karte.: Andreas bekam bei der ersten Abstimmung 3 Stimmen, Daniela und Rebecca je 2 Stimmen, Beate und Claus je 1 Stimme. Daniela sitzt von Frank aus im Uhrzeigersinn näher als Rebecca. Daher sind Andreas und Daniela die Verdächtigten und erhalten je ein Beweisplättchen.



Die beiden Verdächtigten dürfen sich in einer letzten kurzen Rede noch einmal verteidigen. Bei der folgenden Abstimmung dürfen die Verdächtigten und Geister nicht abstimmen. Die **unverdächtigten lebenden Spieler stimmen** gleichzeitig geheim ab, welcher der beiden Verdächtigten gelyncht wird. Dazu

decken sie ihr Abstimmungsplättchen mit einer Hand ab und legen die **Seite mit dem Symbol des zu Lynchenden nach oben**. Sind alle Spieler bereit, gibt der Erzähler das Kommando, damit alle ihr Plättchen gleichzeitig vorzeigen. **Der Verdächtige mit den meisten Stimmen wird gelyncht und damit zu einem Geist!** Im Fall eines Gleichstands wird der Verdächtige gelyncht, der im Uhrzeigersinn dem Spieler mit der „Willkommen!“-Karte näher sitzt.

Der gelynchte Spieler darf sich zu dem Urteil nicht äußern und für den Rest des Spiels **nicht mehr sprechen!** Zum Zeichen, dass er ein Geist ist, dreht er die unaufgedeckte Charakter-Karte um 90 Grad. Der Erzähler nimmt die beiden Beweisplättchen wieder an sich. Damit endet der Tag. Es folgt die nächste Nacht usw., bis eine Partei gewonnen hat.

Beispiel: Andreas und Daniela werden verdächtig, Werwölfe zu sein. Beide versuchen, das Gegenteil zu beweisen. Der Erzähler erklärt: „*Andreas ist verdächtig, weil in seinem Haus ein Fellbüschel gefunden wurde. Daniela ist verdächtig, weil in ihrem Garten der Pfotenabdruck eines Werwolfs gefunden wurde. Entscheidet, wer gelyncht werden soll!*“ Die Spieler mit Ausnahme von Andreas, Daniela und Frank stimmen ab. Der Erzähler sagt: „*Zeigt eure Stimme auf mein Kommando vor: 1, 2, 3!*“ Die Stimmplättchen werden vorgezeigt. Zwei Plättchen zeigen das Fellbüschel vor Andreas, vier zeigen den Pfotenabdruck vor Daniela, die somit gelyncht wird.

— SPIELLENDE —

Wurden **alle Werwölfe gelyncht**, erklärt der Erzähler das Ende des Spiels und den Sieg der Menschen. Die Werwölfe gewinnen, wenn so viele Menschen gestorben sind (von den Werwölfen getötet oder gelyncht), dass **genau so viele Werwölfe wie Menschen** am Leben sind. Die letzten Menschen werden 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 Werwolf ist. Die Werwölfe geben vor, Menschen zu sein, und versuchen, den Verdacht auf echte Menschen zu lenken.

Da der Seher die größte Bedrohung für Werwölfe ist, werden diese ihn töten, wenn er sich zu erkennen gibt. Der Seher sollte daher vorsichtig sein, wenn er sein Wissen den Mitspielern mitteilt. Er kann sich auch zu erkennen geben – natürlich ohne seine Charakter-Karte aufzudecken! Genauso gut kann auch ein Werwolf behaupten, er wäre der Seher. Häufig zustimmende Spieler sind verdächtig. Wer andere beschuldigt, ein Werwolf zu sein, macht sich sehr verdächtig. Wer aber nie jemanden beschuldigt, ist äußerst verdächtig!

— VARIANTE UND SPIELTIPPS —

- Am besten töten die Werwölfe erst ab der zweiten Nacht. Sie haben dann schon Informationen über die Spieler und müssen ihr erstes Opfer nicht zufällig auswählen. In der ersten Nacht öffnen die Werwölfe nur die Augen, um ihresgleichen zu identifizieren, 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 mit einer Hand auf den Tisch, um eventuelle Geräusche zu überdecken. Mit der anderen Hand zeigen sie bei Bedarf auf Mitspieler.
- 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 hineinspricht, um keine Hinweise zu geben. Vor allem sollte er vermeiden, abwechselnd die Pronomen „er“ und „sie“ zu gebrauchen, sondern die zu den Charakteren passenden Pronomen verwenden.
- Ist es bei der Auswahl der Verdächtigten nicht möglich, das Abstimmungsplättchen vor einen Mitspieler zu legen, reicht es, auf den betreffenden zu zeigen. Jeder Spieler zählt dann mit, von wie vielen Spielern er verdächtig wird, indem er die entsprechende Anzahl Finger hochhält. Wenn über das Lynchen abgestimmt wird, werden die Plättchen wie gewohnt eingesetzt.
- Da Verdächtige nicht abstimmen dürfen, können sie dies anzeigen, indem sie ihr Abstimmungsplättchen unter ihrer Charakter-Karte verstecken.
- Der Erzähler darf sich die Charakter-Karten der Spieler jederzeit ansehen.

— REGELN FÜR GEISTER —

- Sie dürfen ihre Charakter-Karte nicht aufdecken!
- Sie drehen ihre Charakter-Karten um 90 Grad, um zu zeigen, dass sie Geister sind.
- 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.