SHIEKAH IN KAKARIKO

ZELDA EUROPE
LEGENDARY EDITION

Inhalt

Kurzübersicht 3
Spielinhalt 3
Einführung 4
Vorbereitung 4
Nachtphase 5
Tagphase 6
Ende des Spiels 7
Grundsätzliche Regeln 8
Goldene Regel 8
Vorbereitung 8
Erste Nacht 10
Erster Tag 12
Folgende Nächte 14
Folgende Tage 14
Spielende 15
Charakterkarten 16
Shiekah 16

Besondere Shiekah.....17
Verbündete der Shiekah.....18
Gerudo.....19
Dorfbewohner.....20
Dorfbewohner mit Sonderfähigkeiten.....20
Zusätzliche Rolle.....39
Varianten.....40
Zufällige Ereignisse.....40
Itemkarten.....45
Impressum.....51

Kurzübersicht

SPIELINHALT

49 Charakterkarten
22 Dorfbewohnerkarten
36 Itemkarten
2 Schaumstoffwürfel
1 Block: Liste der Wahrheit
1 Spielanleitung

Einführung

Im malerischen Bergdorf Kakariko leben die Dorfbewohner in Harmonie und Eintracht unter dem Schutz der drei Göttinnen. Doch unter ihnen befinden sich als normale Hylianer getarnte Shiekah, Angehörige des alten Schattenstammes, die auf Rache sinnen.

Jede Nacht halten sie Rat und töten einen der Dorfbewohner. Tagsüber versuchen die braven Bürger natürlich die Shiekah zu entlarven und sie ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Jedoch wird auch gemunkelt, dass es noch ganz andere Mächte im Dorf gibt, die ihre eigenen Ziele verfolgen.

Vorbereitung

Der Spielleiter mischt alle Charakterkarten und teilt an jeden Spieler verdeckt eine davon aus. Die Spieler schauen sich ihre Karte an und erkennen nun, ob sie einen Shiekah, einen einfachen Dorfbewohner oder eine Sonderrolle verkörpern.

Die Spieler legen die Karte verdeckt vor sich aus, so dass alle Mitspieler die Rückseite sehen können. Bevor das Spiel nun beginnt wird ein

Hauptmann gewählt. Danach ruft der Spielleiter zur ersten Nacht aus und das eigentliche Spiel kann beginnen.

Nachtphase

In der Nachtphase schließen alle Spieler die Augen. Der Spielleiter ruft die handelnden Charaktere einzeln auf. Sie öffnen ihre Augen und führen ihre Aktion aus. Im einfachsten Spiel sind das nur *Felia* und die *Shiekah*. Im erweiterten Spiel mit mehr Sonderrollen dauert die Nacht entsprechend länger.

Werden die *Shiekah* vom Spielleiter aufgerufen, wachen sie auf und erkennen sich gegenseitig. Je nach Spielerzahl gibt es unterschiedlich viele Shiekah. Die Shiekah einigen sich durch Gesten auf ein Opfer und schlafen dann wieder ein. Der Spielleiter notiert sich das Opfer der Shiekah.

Felia ist die Seherin und erwacht in der Nacht alleine und zeigt auf einen Spieler. Der Spielleiter zeigt ihr nun durch ein Handzeichen, ob diese Person ein Shiekah ist oder nicht. *Felia* weiß dadurch mehr als die übrigen Dorfbewoh-

ner, muss aber mit ihrem Wissen sorgfältig umgehen, um nicht von den Shiekah enttarnt und getötet zu werden.

Tagphase

Am Tag wachen alle Spieler auf. Das Opfer der Shiekah wird verkündet, es dreht seine Karte um, gilt als tot und scheidet aus der Runde aus, das heißt der Spieler darf keinen Kommentar zum Spiel mehr abgeben. Nun diskutieren die Dorfbewohner, wer von ihnen ein Shiekah sein könnte. Diese Diskussionsphase ist das eigentliche Herzstück des Spiels.

Am Ende des Tages gibt es eine sogenannte Abstimmung durch das Dorfgericht, bei dem einer oder mehrere Personen nominiert werden müssen. Darauf wird in der Reihenfolge in welcher sie nominiert wurden bei jeder Person per Handzeichen abgestimmt, ob sie weiterleben darf oder sterben soll. Wer die meisten Stimmen erhält scheidet aus.

Bei Gleichstand der Stimmen, entscheidet der zu Spielbeginn gewählter Hauptmann. Wird ein Spieler so von der Dorfgemeinschaft gelyncht, wird seine Charakterrolle bekanntgeben, indem

er seine Karte aufgedeckt. Nach dem Tag wird es wieder Nacht und der Zyklus beginnt von vorn.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald entweder alle Shiekah oder alle Dorfbewohner tot sind. Das Ziel der Shiekah ist es, alle Dorfbewohner auszulöschen, während die Dorfbewohner den Shiekah den Garaus machen wollen. Einige Sonderrollen verändern die Siegbedingungen.

Grundsätzliche Regeln

Goldene Regel

Der Spielleiter führt alle Spieler durch das Spiel, seine Anweisungen haben die höchste Priorität im Spielverlauf. Sollten dem Spielleiter Fehler unterlaufen, muss er dafür sorgen, dass das Spiel weitergespielt werden kann, falls noch keine irreversiblen Änderungen (Tod eines Spielers, Aufdecken einer Karte) eingetreten sind. Andernfalls muss er das Spiel als beendet erklären.

Vorbereitung

Der Raum in dem Shiekah gespielt wird, sollte so vorbereitet werden, dass es keine störenden Geräuschquellen gibt. Es wird ein Stuhlkreis aufgestellt, so dass jeder jeden sehen kann und dass der Spielleiter in den Kreis treten kann. Sollte das Spiel an einem Tisch gespielt werden, so sollte der Spielleiter von hinten an alle Spieler herantreten können.

Der Spielleiter stellt sich aus allen vorhandenen Karten ein *Szenario* zusammen. Die Zahl oben links zeigt die ungefähre Wertung des Charakters für die Spielbalance. Positive Zahlen

verschieben die Balance zugunsten der Dorfbewohner, negative zugunsten der Shiekah. Um ein Szenario möglichst ausgewogen zu gestalten, sollte die Summe der Karten nahe 0 liegen.

Das Symbol oben rechts zeigt an, zu welcher Fraktion ein Charakter gehört, dies können *Dorfbewohner* (▲), *Shiekah* (☥), *Gerudo* (◈), die fremde Shiekah »*Vashet*« (∴) oder der Illusionist »Valyss« (∴) sein (wobei letztere nicht zusammen spielen). Die *Gerudo*, *Urai*, *Vashet* und *Valyss* sollten erst in erfahreneren Gruppen eingesetzt werden.

Der Mond neben der Rolle des Spielers zeigt an, ob ein Spieler in jeder Nacht vom Spielleiter aufgerufen wird (○) oder nur in der ersten Nacht (☽). Ist kein Mond abgebildet, erwacht der Spieler nachts höchstens durch die Fähigkeit eines anderen Spielers. Jeder Karte ist ein Text hinzugefügt, der kurz deren Fähigkeit beschreibt.

Der Spielleiter notiert auf seinem Notizblock - der »Liste der Wahrheit« - den Charakternamen und per Mondsymbol (○ oder ☽), ob der Spieler nachts aufgerufen wird. Daneben ist

noch Raum für Notizen, wo der Spielleiter eintragen kann, wer das Liebespaar ist, wen Jeanne in dieser Nacht schützt, wen Telma zum Verstummen bringt und Sonstiges. Hilfreich ist es, die Charaktere nach der am Rand angezeigten Aufrufreihenfolge zu notieren. Danach verteilt die Karten des auf die Spieleranzahl abgestimmten Szenarios und notiert sich die Namen der Spieler hinter den Charakternamen.

Nachdem alle Karten verteilt sind, wählt die Dorfgemeinschaft einen Hauptmann.

Der Hauptmann wird gemäß der Nominierungs- und Abstimmungsregeln beim Lynchen (siehe dort) zu Beginn des Spiels gewählt.

Der Hauptmann hat bei Abstimmungen zum Lynchen die Funktion, dass seine Stimme bei einem Patt die Entscheidung herbeiführt. Stirbt der Hauptmann zeigt er auf den Spieler, der sein Amt fortführen soll.

Erste Nacht

In der ersten Nacht werden alle Charaktere aufgerufen, die ein Halbmondsymbol haben, beginnend mit Maya, da sie sich zuallererst ihre Rolle aussuchen muss. Nachdem alle Charaktere

behandelt worden sind, werden die Charaktere mit Vollmondsymbol (○) wie folgt aufgerufen:

- Charaktere, die zwingend vor den Shiekah/Gerudo in dieser Reihenfolge aufgerufen werden müssen sind:
  1. Ginko
  2. Waldfee
     Rika
     Jeanne

- Dann werden die Shiekah ( ) aufgerufen. Wird mit Shiekah Günstling gespielt wählen die Shiekah ihn in der ersten Nacht aus. In dieser Phase wachen auch *Urai* und *Vaseht* sowie *Yasmin* auf.
- Sind Gerudo ( ) im Spiel, werden diese nach den Shiekah aufgerufen. Auch sie wählen in der ersten Nacht den Günstling der Gerudo, sollte mit diesem gespielt werden.

- Der einzige Charakter, der zwingend nach den Shiekah und Gerudo aufgerufen werden muss ist Lamoria.

Alle anderen Spieler können je nach Wunsch des Spielleiters in beliebiger Reihenfolge aufgerufen werden. Zur Orientierung bietet sich die Aufrufreihenfolge auf dem »Block der Wahrheit« an.

Erster Tag

Zu Beginn des ersten Tages benennt der Spielleiter den oder die Spieler, deren Charakter diese Nacht gestorben ist. Diese drehen ihre Charakterkarte um und müssen sich für den Rest des Spiels ruhig verhalten und dürfen weder verbal noch nonverbal Informationen in das laufende Spiel bringen (**Ausnahme**: Nachtschwärmer *Siehe dort*).

Die noch lebenden Spieler beraten sich nun und diskutieren, wer ein Shiekah (oder eine Gerudo) sein könnte und dürfen andere Spieler zum lynchen Vorschlagen.

Nominierungs- und Abstimmungsregeln beim Lynchen:

Um jemanden zum Lynchen zu nominieren, zeigt man auf diesen Spieler und sagt, dass man ihn nominieren möchte. Wenn ein anderer Spieler diese Nominierung bestätigt, indem er ihn nominiert, hat der betroffene Spieler die Möglichkeit, sich in einer kurzen Rede zu verteidigen, anschließend wird abgestimmt.

Alle noch im Spiel befindlichen Spieler strecken eine Hand mit geschlossener Faust nach vorne. Der Spielleiter zählt langsam bis 3. Bei »3« müssen die Spieler sofort ihren Daumen entweder nach oben halten (der Spieler ist unschuldig), oder ihren Daumen nach unten halten (der Spieler wird gelyncht). Dies sollte möglichst gleichzeitig geschehen, damit sich Spieler nicht von den Entscheidungen anderer beeinflussen lassen. Enthaltungen gibt es nicht.

Gibt es mehr Stimmen **für den Tod** eines Spielers, so wird dieser nach einem kurzen Moment des Innehaltens (in dem Leda eingreifen könnte), »gelyncht«, wobei seine Charakterkarte umgedreht wird und der Spieler aus dem Spiel

ausgeschieden ist (**Ausnahme**: Askel). Danach schläft das Dorf ohne weitere Diskussion sofort ein (**Ausnahme**: Laura).

Gibt es mehr Spieler, die für das Überleben des Spielers stimmen, wird weiterdiskutiert, bis eine erneute Nominierung stattfindet. Es muss jeden Tag eine Hinrichtung geben (**Ausnahme**: Larahn).

Gibt es einen Gleichstand zwischen den Spielern, die für den Tod und denen, die für das Überleben stimmen, entscheidet der Hauptmann. Sind Gerudos im Spiel stirbt nach dem Lynchen das Opfer der Gerudos.

Folgende Nächte

In den folgenden Nächten erwachen die Charaktere mit Vollmondsymbol (○) wie oben beschrieben.

Folgende Tage

Der Spielleiter verkündet jeden Morgen, wer des Nachts gestorben ist und die Charakterkarte des Spielers wird aufgedeckt. Jeder Tag endet mit dem Lynchen eines Mitspielers (Ausnahme: Larahn oder Askel).

Spielende

Sind alle Shiekah (und Gerudo) tot, hat das Dorf sofort gewonnen. Haben die Shiekah einen Gleichstand (gleiche Anzahl Sheikah zu Dorfbewohnern) mit den Dorfbewohnern erreicht, gewinnen die Shiekah (bzw. Gerudo). Der Spielleiter verkündet den Spielsieg unmittelbar in dem Moment, in dem eines der Ereignisse eintrifft. Spielen Shiekah und Gerudo mit, haben die Shiekah erst gewonnen, wenn es mehr Shiekah als Gerudo gibt. Die Gerudo haben erst gewonnen, wenn es mehr Gerudo als Shiekah gibt.

Wird der Spieler mit der Charkterkarte *Vari* in der ersten Runde vom Dorf gelyncht, so gewinnt er alleine das Spiel.

Vashet gewinnt das Spiel nur, wenn sie die letzte Überlebende im Spiel ist. Sollten die Shiekah gewinnen, verliert sie.

Die Verliebten gewinnen, wenn sie aus der gleichen Fraktion stammen mit ihrer Fraktion. Sind sie aus unterschiedlichen Fraktionen (z.B. Shiekah und Dorfbewohner), gewinnen sie nur, wenn sie die beiden letzten überlebenden sind.

Charakterkarten

SHIEKAH

- **Ahri'ana** - 6 ○

Shiekah »Die Schattenverführerin«

- **Lucien** - 6 ○

Shiekah »Die schwarze Hand«

- **Maria** - 6 ○

Shiekah »Die Schöne«

- **Minerva** - 6 ○

Shiekah »Die Puppe«

- **Moira** - 6 ○

Shiekah »Die Erbin«

- **Rykou** - 6 ○

Shiekah »Der Schattenbeschwörer«

Die Shiekah erwachen in der ersten Nacht, und erkennen die Identität der anderen Shiekah. In jeder Nacht einigen sich die Shiekah auf ein Opfer, das getötet werden soll. Sollten sich die Shiekah nicht innerhalb einer Minute auf ein Opfer einigen können, dürfen sie in dieser Nacht keinen Spieler töten.

Wenn Shiekah sich gegenseitig umbringen wollen, muss eine Mehrheit gegen den Shiekah

stimmen, der geopfert werden soll. Dieser wird auch dann geopfert, wenn er selbst gegen seine Opferung stimmt. Tagsüber verhalten sich die Shiekah wie normale Dorfbewohner und verheimlichen ihre wahre Identität.

Besondere Shiekah

Vashet - 6 ○

Fremde Shieka

»Dienerin der Wahrheit«

Vashet gewinnt nur, wenn sie die letzte Überlebende ist. Vashet wacht zusammen mit den Shiekah auf, um nachts ein Opfer zu bestimmen.

Urai +2 ○

Stummer Shiekah

»Schweigen ist Gold«

Urai wacht zusammen mit den Shiekah auf und wählt ein Opfer. Er darf tagsüber nicht reden oder über Gestik oder Mimik mit den anderen Spielern kommunizieren. Er darf jedoch abstimmen. Urai gewinnt das Spiel, wenn alle Shiekah tot sind mit den Dorfbewohnern.

Verbündete der Shiekah

⚘ Chantal - 3 ○

Zaubermeisterin

»Deku-Hexe«

Chantal sucht jede Nacht die Seherin. Sie zeigt auf einen Spieler und der Spielleiter zeigt ihr per Handzeichen, ob diese Person die Seherin ist oder nicht. Die Shiekah wissen nicht, wer Chantal ist und Chantal weiß nicht wer die Shiekah sind. Chantal gewinnt, wenn die Shiekah gewinnen.

⚘ Günstling -6 ☽

Für den Günstling der Shiekah wird keine Karte benötigt. Er wird von den Shiekah in der ersten Nacht bestimmt und vom Spielleiter angetippt, so dass er aufwacht und die Shiekah erkennt. Er wacht in den darauf folgenden Nächten nicht mehr zusammen mit den Shiekah auf. Hat der Günstling eine Sonderrolle, so behält er diese bei. Der Günstling spielt für die Shiekah und gewinnt nur, wenn die Shiekah gewinnen. Felia erkennt den Günstling als Dorfbewohner.

Wenn mit Shiekah und Gerudo gespielt werden, können beide Gruppierungen einen Günstling erhalten.

GERUDO

❁	Firial	- 6	○
Gerudo	»Vergessene Wächterin«		
❁	Hûna	- 6	○
Gerudo	»Grenzgeborene«		
❁	Kotaki	- 6	○
Gerudo	»Dienerin des Bösen«		
❁	Laika	- 6	○
Gerudo	»Bis auf die Knochen«		
❁	Nu'oru	- 6	○
Gerudo	»Meisterin der Geistesmagie«		
❁	Shijar	- 6	○
Gerudo	»Wüstenrose«		

Die Gerudo bilden eine dritte Gruppierung neben den Dorfbewohnern und den Shiekah. Sie wachen nachts auf und wählen ein Opfer, das am darauf folgenden Tag nach der Hinrichtung durchs Dorf stirbt. Die Gerudo gewinnen, wenn alle Spieler der anderen Gruppen tot sind. Sie sollten nur bei erfahrenen und besonders großen

Gruppen ins Spiel genommen werden. Für jede Gerudo wird ein Shiekah aus dem Spiel genommen. Die Sonderrollen, die Shiekah betreffen (*Felia*, *Kosaka*...) betreffen auch Gerudo, können aber nicht zwischen den Gruppen entscheiden.

Dorfbewohner

▲ Dörfler +1
Dorfbewohner
Einfache Dorfbewohner haben keine Sonderfähigkeit, spielen für das Dorf, stimmen ab und können nachts nicht agieren.

Dorfbewohner mit Sonderfähigkeiten

▲ Amaro +2 ☽
Feenritter
»Dramaro«
Amaro erwacht in der ersten Nacht und ihm werden vom Spielleiter die Spieler angezeigt, die Lysander und Isaac spielen. Der Spielleiter zeigt mit den Fingern ein »L« für Lysander und ein »I« für Isaac.

▲ Amina +3 ☽

Schmiedin

»Die Unentschlossene«

Amina erwacht in der ersten Nacht und der Spielleiter zeigt auf drei Spieler, deren Charakter ein Schwertkämpfer ist (Rost, Jeanne, Lysander, Charlie, Askel und Isaac).

Amina weiß somit nicht genau, welchen Charakter dieser Spieler hat, nur dass er für das Dorf spielt und eine besondere Fähigkeit hat. Sollten nicht mindestens zwei Charaktere mit einer dieser Rollen mehr vorhanden sein, schüttelt der Spielleiter den Kopf.

▲ Askel +3

Dorfdepp

»Wer? Ich?«

Nachdem die Spieler Askel zum Lynchen bestimmt haben, wird bekannt gegeben, dass er der Dorfdepp ist und somit an diesem Tag nicht gelyncht wird. Das Dorf fällt trotzdem sofort in tiefen Schlaf, obwohl das Lynchen gescheitert ist. An einem folgenden Tag kann Askel wie jeder andere Spieler ganz normal gelyncht werden.

▲ Azraelle X ☽

Schnapsdrossel

»Wo ist der Wein?«

Azraelle denkt während der beiden ersten Tage, sie sei ein normaler Dorfbewohner, und weiß bis zur dritten Nacht nicht, wer sie wirklich ist. Erst dann weckt sie der Spielleiter und gibt ihr ihren wirklichen Charakter. Azraelle wird von der Felia als ihr wirklicher Charakter gesehen. Während der Vorbereitung des Kartenstapels mischt der Spielleiter einen Shiekah, einen Dorfbewohner und nach Belieben eine gewisse Anzahl der teilnehmenden speziellen Charaktere in einem Stapel zusammen und zieht eine der Karten heraus, ohne sie den Spielern zu zeigen. Dies wird der Charakter von Azraelle.

▲ Cain +3

Guter Shiekah

»Impas Lehrling«

Wenn die Shiekah Cain töten, dürfen sie in der folgenden Nacht kein neues Opfer wählen, da sie einen Vertreter ihres eigenen Volkes getötet haben. Wenn das Spiel ohne Bekanntgabe der

verstorbenen Charaktere gespielt wird, wählen die Shiekah auch in der nächsten Nacht ein Opfer. Dieses stirbt aber nicht.

▲ Cáit +3

Reine Seele

»Gutmütige Träumerin«

Cáit ist der einzige Charakter, deren Karte von Beginn des Spiels offen gelegt wird, so dass alle seine Rolle sehen können. Cáit hat somit keine Sonderfähigkeit, dafür ist sie aber offenkundig auf der Seite der Dorfbewohner und somit beispielsweise eine sichere Wahl für den Hauptmann.

▲ Charlie +4

Piratin

»Die falsche Gerudo«

Wenn Charlie getötet wird (unabhängig von Tag oder Nacht), schleudert sie sofort ihre Wurfnadeln auf ein Ziel (oder in die Luft), indem sie auf einen Spieler zeigt. Es findet keine Diskussion statt, bevor der Charlie schießt. Schießt sie in die Luft, wird kein anderer Spieler getötet.

▲ Dosan +1

Das Baumgefühl

»Weil Baum«

Dosan muss jeden Tag mindestens eine Person vorschlagen, die gelyncht werden soll.

▲ Ero +3

Harter Brocken

»Goro«

Ero überlebt den ersten Angriff (Shiekah, Kanna oder Gerudo), verliert aber dabei diese Fähigkeit. Der Spielleiter sollte sich notieren, ob Ero seine Fähigkeit schon verloren hat.

▲ Felia +5 ○

Seherin

»Blüte der Hoffnung«

Jede Nacht deutet Felia auf einen Spieler, und der Spielleiter zeigt ihr den »Daumen hoch«, wenn es sich um einen Dorfbewohner (mit oder ohne Sonderfähigkeiten) handelt, oder »Daumen runter«, wenn es ein Shiekah oder eine Gerudo ist.

▲ Getasus -2

Pazifist

»Gnade vor Recht?«

Getasus stimmt immer dafür, dass ein Spieler überlebt. Getasus ist somit ungewollt eine gute Hilfe für die Shiekah, da sie eine Stimme mehr für das Überleben der Spieler am Tag sichert und so die Shiekah davor bewahren kann, getötet oder gelyncht zu werden.

▲ Ginko -1 ○

Stinkbombe

»Miep!«

Ginko wird zu Beginn jede Nacht aufgerufen. Er darf einmal im Spiel entscheiden, dass er einen Gestankzauber bewirkt, der seinen linken und seinen rechten noch lebenden Nachbarn betäubt. Diese Personen werden angetippt, und dürfen diese Nacht nicht erwachen.

▲ Isaac +4

Der Held

»Lichtträger«

Isaac kann tagsüber bevor abgestimmt worden ist, einen Spieler auswählen, der sterben soll.

Handelt es sich bei dem Spieler um einen Shiekah oder eine Gerudo, darf Isaac weiterleben. Ist der Spieler ein Dorfbewohner (mit oder ohne Sonderfunktion), bringt sich Isaac daraufhin selbst um.

▲ **Jeanne** +5 ○

Leibwächterin

»Wie wilder Wein«

Jeanne wählt jede Nacht einen Mitspieler, den sie beschützt (aber niemals zweimal hintereinander denselben Spieler). Dieser Spieler kann nachts nicht getötet werden. Jeanne muss vor den Shiekah aufgerufen werden

▲ **Kanna** -1 ○

Meuchlerin

»Rosenblut«

Kanna erwacht jede Nacht und der Spielleiter fragt, ob jemand einen Auftrag an Kanna stellen möchte. Ohne die Augen zu öffnen, dürfen nun alle Spieler, die Kannas Dienste in Anspruch nehmen wollen, die Hand heben. Kanna wählt einen Spieler aus. Nachdem Kanna wieder ein-

geschlafen ist, tippt der Spielleiter den ausgewählten Spieler an, damit dieser sein Opfer bestimmen kann. Dieses stirbt wie das Opfer der Shiekah in dieser Nacht und wird am Morgen bekanntgegeben. Der Auftraggeber stirbt ebenfalls. Sind Kannas Dienste einmal im Spiel beansprucht worden, so verliert Kanna ihre Fähigkeit.

▲ Kayah -3 ☽

Große Fee

»Liebet und mehret Euch!«

Kayah erwacht nur während der ersten Nacht und zeigt auf zwei beliebige Spieler (das Geschlecht ist dabei unerheblich). Diese Spieler werden ein Liebespaar. Nachdem Kayah wieder eingeschlafen ist, geht der Spielleiter umher und tippt die Liebenden an.

Diese erwachen und erkennen einander. Wenn einer der beiden getötet wird, stirbt auch der andere sofort aufgrund seines gebrochenen Herzens. Sind die Liebenden beides Dorfbewohner (mit oder ohne Sonderfunktion), gewinnen sie zusammen mit dem Dorf.

Wenn beide auf der Seite der Shiekah oder beide auf der Seite der Gerudo spielen, gewinnen sie zusammen mit den anderen ihrer Gruppe. Wenn sie in gegnerischen Gruppen spielen, bilden sie nun ihre eigene Gruppe und gewinnen nur, wenn sie die beiden letzten Überlebenden sind.

▲ Kosaka +4 ○

Spion

»Nya!«

Einmal pro Nacht darf Kosaka auf einen Spieler zeigen und bekommt die Information, ob wenigstens einer der beiden (noch lebenden) Nachbarn des Ausgewählten oder der Ausgewählte selbst ein Shiekah oder eine Gerudo ist. Hat Kosaka eine Dreiergruppe gefunden, in der kein Shiekah und keine Gerudo vorhanden sind, verliert er seine Fähigkeit, kennt aber nun drei vertrauenswürdige Mitspieler.

▲ **Lamoria** + 5 ○

Trankmischerin

»Kleine Motte«

Lamoira besitzt zwei Tränke: einen Heil- und einen Gifttrank. Sie kann ihren Heiltrank in der Nacht einmalig pro Spiel einsetzen, um einen Spieler vor dem sicheren Tod zu retten. Sie bekommt jede Nacht, solange sie den Heiltrank noch nicht eingesetzt hat, vom Spielleiter den Spieler angezeigt, der von den Shiekah ausgewählt wurde.

Zusätzlich kann sie ihren Giftrank einmal pro Spiel einsetzen, um einen Spieler ihrer Wahl zu töten. Der Spielleiter sollte Lamoria jede Nacht aufrufen und sie fragen, ob sie ihre beiden Fähigkeiten nutzen möchte, auch wenn sie bereits eine oder beide verwendet hat. Beide Fähigkeiten können in derselben Nacht eingesetzt werden. Sie ist der einzige Charakter, des zwingend **nach** den Shiekah erwachen muss.

▲ **Larahn** -1 ○

Hafensänger

»Lauschiger Abend heute, nicht wahr?«

Larahn wird jede Nacht aufgerufen. Entscheidet sich Larahn dafür, auf seiner Gitarre zu spielen, wird am nächsten Tag eine Hinrichtung weniger durchgeführt. In den meisten Fällen führt es dazu, dass keine Hinrichtung stattfindet. Sollte Laura in der gleichen Nacht Geige gespielt haben, gibt es nur eine Hinrichtung.

▲ **Laura** +2 ○

Teufelsgeigerin

»Verhexende Melodey«

Einmal während des Spiels darf Laura in der Nacht dem Spielleiter anzeigen, dass sie Geige spielt und es am nächsten Tag eine weitere Hinrichtungen geben wird. Jede Nacht sollte Laura aufgerufen werden. Am folgenden Tag ruft der Spielleiter nach der ersten Hinrichtung zu einer weiteren auf. Spielt Larahn in derselben Nacht auf der Gitarre, hebt er damit Lauras Funktion auf.

▲ Leda +4

Hühnermaid

»Level Huhndert«

Leda kann einmal im Spiel vor der Hinrichtung eines Spielers mit ihren Hühnern drohen, so dass das Lynchen abgebrochen wird und der Spieler überlebt. Diese Entscheidung muss sie direkt nach der Abstimmung treffen. Der Spielleiter sollte immer ein wenig Zeit lassen, bevor der Spieler, der gelyncht werden soll, seine Karte aufdeckt, damit Leda oder eingreifen kann.

▲ Lysander +3

Drachenkrieger

»Lied des Mutes«

Wenn Lysander nachts getötet werden soll, stirbt er erst in der folgenden Nacht und nicht bereits in derselben. Sollte Lysander tagsüber getötet werden(Charlie, Gerudo etc.), stirbt er erst am folgenden Tag. Nur durchs Lynchen kann er gleich getötet werden.

▲ Mavacan -5

General

»Ein Mann der alten Schule«

Mavacan überlebt einen Schiekah-Angriff. Sollten die Dorfbewohner ihn am Tag lynchen, verlieren alle Sonderrollen ihre Funktion. Wird Mavacan von den Gerudo oder Kanna angegriffen, stirbt er, ohne dass das Dorf seine Sonderfunktionen verliert.

▲ Maya X ☽

Diebin

»Leih mir das mal aus!«

Maya erwacht als allererstes zu Beginn einer neuen Runde. Während der Vorbereitungsphase sucht sich der Spielleiter drei Karten aus, die etwa den gleichen Wert haben und bietet sie Maya an. Maya darf sich nun eine dieser Karte aussuchen, und übernimmt diese Rolle für den Rest des Spiels.

▲ Nevio +2

Idiot

»Erst handeln, dann denken«

Nevio stimmt beim Lynchen immer für den Tod eines Spielers.

▲ Rahiq +4 ○

Orakel

»Geisterlicht«

Rahiq sucht nach Spielern mit speziellen Fähigkeiten, die nicht nur einfache Dorfbewohner oder einfachen Shiekah bzw. Gerudo sind. Der Spielleiter sollte vor Spielbeginn festlegen, was spezielle Fähigkeiten sind. Bei Rahiqs nächtlichem Aufruf deutet diese auf einen der Mitspieler und erhält von Spielleiter den „Daumen hoch“ für eine spezielle Fähigkeit und „Daumen runter“ für einen normalen Dorfbewohner. Je mehr spezielle Charaktere im Spiel sind, desto mächtiger ist diese Seherin.

▲ Rika +3 ○

Lichtmagierin

»Kind der Vergangenheit«

Einmal während des Spiels darf Rika in der Nacht einen Mitspieler bestimmen (nicht sich selbst), der durch die Heilige Macht des Lichts geschützt ist. Der nächste Versuch, diesen Spieler zu töten, scheitert auf jeden Fall. Rika wacht vor den Shiekah auf.

Der Spielleiter sollte sich notieren, welcher Spieler von Rikas Macht geschützt ist.

▲ Rost +2

Soldat

»Mitarbeiter des Monats«

Rost infiziert mit seinem rostigen Schwert den Shiekah zu seiner Rechten mit Tetanus, wenn er von ihnen in der Nacht getötet wird. Dieser Shiekah stirbt dann ebenfalls in dieser Nacht. Entsprechend sind alle Spieler zwischen ihm und dem toten Shiekah freigesprochen. Sollte Rost von den Gerudo getötet werden, stirbt die Gerudo zu seiner rechten, direkt nach der Bekanntgabe ihres Opfers.

▲ Telma +1 ○

Wuchtbrumme

»Verdien‘ dir erst mal meinen Respekt!«

Jede Nacht darf Telma einen Spieler auswählen, der am kommenden Tag schweigen muss (aber nicht zweimal denselben Spieler). Telma kann sich selber auswählen. Der Schweigende bleibt in der Runde sitzen und kann auch als Opfer ausgewählt werden. Er selbst kann immer noch Abstimmen. Telma darf sich nicht dadurch zu erkennen geben, indem sie denjenigen der schweigt sofort nennt oder den nächsten Schweigenden ankündigt.

⁂ Valyss X ☽/○

Der Illusionist

»Für dich bin ich, was du willst«

Valyss wählt in der ersten Nacht einen Mitspieler und erhält sofort dessen Charakterfähigkeiten, indem der Spielleiter die Rolle des Charakters sowie seine Fähigkeit auf einen Zettel schreibt und ihn Valyss zeigt.

Der eigentliche Spieler behält seinen zugelosten Charakter. Valyss muss jede Nacht gesondert

aufgerufen werden, um dann seine erhaltene Fähigkeit nutzen zu können (wenn er keinen speziellen Charakter erhalten hat, sollte er trotzdem vom Spielleiter aufgerufen werden, um die anderen Spieler im Unklaren zu lassen, wen Valyss kopiert). Allerdings muss die Aufrufzahl seiner angenommenen Rolle entsprechen. Zusätzlich kann hier vom Spielleiter variiert werden, um die Mitspieler zu täuschen.

Es kommt durch diese Rolle gelegentlich zu sich sehr hinterhältig veränderten Spielbalancen, je nachdem, welchen Charakter die Doppelgängerin erhält. Valyss sollte nur bei großen und erfahrenen Gruppen benutzt werden.

⚠ Vari 0

Göttin

»Avatar des Lichts«

Damit Vari das Spiel alleine gewinnt, muss sie versuchen, das Dorf dazu zu bringen, sie in der ersten Runde zu lynchen. Überlebt Vari die erste Hinrichtung, gewinnt sie, wenn das Dorf gewinnt.

▲ Waldfee +3 ○

Kaffee-Fee

»Horrorkid in Teilzeit«

Waldfee wird zu Beginn einer jeden neuen Nacht aufgerufen und darf sich einmal im Spiel dazu entscheiden, ob sie für die ganze Dorfgemeinschaft Kaffee kochen will. In dieser Nacht dürfen die Shiekah und Gerudo nicht abstimmen und somit entfallen die Angriffe. Allerdings können alle anderen Rollen ihre Funktion ausführen.

▲ Yasmin +6 ○

Blinzelkind

»Kleines Mädchen?«

Yasmin darf nachts in der Shiekah-Phase heimlich blinzeln, um so die Shiekah zu erkennen. Die Shiekah ihrerseits hingegen achten natürlich darauf, das Mädchen dabei zu ertappen. Yasmin darf nicht einfach die Augen komplett öffnen und sich als Shiekah ausgeben. Auch darf sie nicht in einer anderen Nachtphase als der Shiekah-Phase blinzeln.

▲ **Yrelia** +4 ○

Seherlehrling

»Liebliche Lilie«

Yrelia übernimmt das Amt von Felia, wenn diese getötet wird. Bis Felia getötet worden ist, hält Yrelia ihre Augen geschlossen, wenn nachts Felia aufgerufen wird. Erst in der Nacht nach Felias Tod übernimmt Yrelia ihr Amt und öffnet die Augen, sobald Felia aufgerufen wird. Wenn Yrelia zu diesem Zeitpunkt nicht bekannt sein sollte, dass Felia verstorben ist, muss der Spielleiter dem Spieler beim Aufrufen von Felia auf die Schulter klopfen.

Zusätzliche Rolle

- **Nachtschwärmer**

Der erste Spieler, der stirbt, wird zum Nachtschwärmer. Der Nachtschwärmer darf in jeder Nacht einen Buchstaben auf ein Blatt Papier schreiben, den er als Nachricht aus dem Jenseits allen Spielern hinterlässt.

Als Einschränkung darf er aber nicht versuchen, Spieler zu identifizieren, indem er deren Namen schreibt oder Initialen verwendet. Der Geist darf das Spiel nur von außerhalb des Kreises beobachten und andere Spieler weder ansprechen, noch mit ihnen nonverbal kommunizieren. Er bleibt seiner Gruppe treu. Wenn also ein Shiekah am ersten Tag gelyncht wird, wird er zum Nachtschwärmer.

Er sieht dann, wer Felia und die anderen Charaktere spielt und schreibt die Hinweise zu Gunsten seiner Gruppe. Wenn das Spiel ohne Bekanntgabe der Charaktere gespielt wird, müssen alle Mitspieler raten, auf wessen Seite der Geist ist.

Varianten

Um das Spiel spannender und abwechslungsreicher zu gestalten, können einige zusätzliche Regeln hinzufügt oder aber Alternativen der bisherigen Regeln verwendet werden. Diese Varianten sollten nur in Gruppen genutzt werden, die das Grundspiel bereits gut kennen.

Zufällige Ereignisse

Diese Variante erweitert den Spielverlauf um zufällige Ereignisse, die jeden Tag neu bestimmt werden, indem der Spielleiter zu Beginn eines neuen Tages, nach Bekanntgabe der Opfer der Nacht, mit den großen Schaumstoffwürfeln das nächste Ereignis auswürfelt. Das Ereignis gilt sofort und bis zum Beginn des nächsten Tages.

Die Würfel sollten mittig in der Shiekah-Runde platziert werden, damit immer alle Spieler über das derzeitige Ereignis Bescheid wissen.

Zahl	Ereignis	p ≈
2	Unbarmherziger Richter	3 %
3	Wütender Mob	6 %
4	Auffälliger Späher	8 %
5	Neuer Tag, gleiches Spiel	11 %
6	Dämmerung eines neuen Tages	44 %
7		
8		
9	Neuer Tag, gleiches Spiel	11 %
10	Den Letzen beißen die Hunde	8 %
11	Reisender Barde	6 %
12	Göttlicher Segen	3 %

Unbarmherziger Richter (2)

Der erste nominierte und bestätigte Spieler wird ohne Abstimmung sofort gelyncht.

Wird Askel nominiert und bestätigt, so überlebt er das Lynchen wie gewöhnlich. Leda kann die Hinrichtung im letzten Moment verhindern.

Hat Laura in der Nacht zuvor gespielt, wird nach der ersten Hinrichtung die zweite ebenfalls ohne Abstimmung durchs bloße Nominieren und Bestätigen entschieden.

Hat Larahn in der Nacht zuvor gespielt, so findet kein Lynchen, also auch keine Nominierung statt.

Haben Laura und Larahn gespielt, heben sie sich gegenseitig auf und es gibt eine Hinrichtung, bei der ohne Abstimmung nur durch Nominieren und Bestätigen sofort gelyncht wird.

Wütender Mob (3)

Die Dorfgemeinschaft ist aufgebracht. Es gibt statt einer nun zwei Hinrichtungen.

Wird Askel nominiert und bestätigt, so überlebt er das Lynchen wie gewöhnlich. Leda kann eine Hinrichtung im letzten Moment verhindern. Hat Laura in der Nacht zuvor gespielt, gibt es nun drei Hinrichtungen. Hat Larahn in der Nacht zuvor gespielt, so findet nur eine Abstimmung statt. Haben Laura und Larahn gespielt, heben sie sich gegenseitig auf und es gibt nur zwei Abstimmung.

Auffälliger Späher (4)

Der Spielleiter nennt den zuletzt von der Seherin überprüften Spieler.

Dazu muss der Spielleiter sich in der Variante mit Ereigniskarten jede Runde genau notieren, wen die Seherin überprüft.

Neuer Tag, gleiches Spiel (5,9)
Die Änderung des Vortags tritt auch diese Runde ein. Ist in der vorherigen Runde die Karte »Dämmerung eines neuen Tages« aktiv gewesen, so gibt es auch diese Runde kein Ereignis.

Dämmerung eines neuen Tages (6,7,8)
Wird diese Karte aufgedeckt wird wie bisher weitergespielt ohne, dass ein Ereignis eintrifft.

Den Letzen beißen die Hunde (10)
Es wird das Ausscheidungsverfahren für die Hinrichtung verwendet.

Der Hauptmann bestimmt, dass ein anderer Spieler unschuldig und sicher kein Shiekah ist. Sobald dies geschieht, heben alle Spieler eine Hand (inklusive des Hauptmannes), mit Ausnahme des als unschuldig bestimmten Spielers. Dieser unschuldige Spieler bestimmt nun einen anderen Spieler als unschuldig, der nun seine

Hand runter nimmt und einen weiteren Spieler bestimmt. Dies geht solange, bis nur noch ein Spieler seine Hand hoch hält. Dieser Spieler wird gelyncht. Diskussionen sind während des Verfahrens erlaubt, wobei nur der jeweils aktuelle unschuldige Spieler die nächste Wahl trifft.

Reisender Barde (11)

Ein Reisender Barde spielt auf seiner Laute. Das Dorf veranstaltet heute keine Hinrichtung.

Hat Laura in der Nacht zuvor gespielt, gibt es in dieser Runde eine Hinrichtung. Hat Larahn in der Nacht zuvor gespielt, so findet keine Hinrichtung statt. Haben Laura und Larahn gespielt, heben sie sich gegenseitig auf und es gibt keine Hinrichtungen.

Göttlicher Segen (12)

In dieser Nacht verliert das Opfer der Shiekah seine Sonderfähigkeit, stirbt aber nicht.

Seine Rolle wird für das restliche Spiel behandelt als sei der Spieler ganz normaler Dorfbewohner.

Itemkarten

Die Itemkarten werden zu Beginn der Runde gemischt und gemeinsam mit den Charakterkarten verteilt. Es gibt überwiegend »leere Flaschen«-Itemkarten, die keine Funktion haben. Die anderen Itemkarten besitzen Fähigkeiten, die entweder am Tag ausgespielt werden können, oder sofort eintreten, wenn sich eine bestimmte Situation ergibt. Die Itemkarten können nur einmal im ganzen Spiel eingesetzt werden und sind nicht übertragbar.

Da ihre Fähigkeiten häufig sehr stark sind, beeinflussen sie die Spielbalance stark und sollten nur in großen Gruppen eingesetzt werden, oder um dem Spiel eine größere Zufallskomponente hinzuzufügen.

Leere Flasche

Diese Karte hat keine Fähigkeit und dient nur dazu, dass alle Spieler eine Karte erhalten.

Bombe

Die Bombe tötet den Spieler, der sie einsetzt, und einen Spieler seiner Wahl sofort.

Dieser Angriff kann nur mit einem Deku- oder Hylia-Schild abgewehrt werden. Sollte Ero der ausgewählte Spieler sein und seine Fähigkeit noch nicht ausgespielt haben, überlebt er, verliert aber seine Fähigkeit. Auch der Spieler, der von Rika geschützt wird, überlebt diese Itemkarte, verliert aber somit seinen Schutz. Es ist unerheblich, ob die Bombe einen anderen Spieler tötet oder nicht: Der Spieler, der diese Karte ausspielt stirbt sofort.

Pfeil und Bogen

Der Spieler tötet eine Person, die ihm genau gegenüber sitzt.

Dazu werden die noch lebenden Spieler zur linken und zu rechten des ausspielenden Spielers abgezählt. Bei einer geraden Anzahl an noch lebenden Spielern gibt es nur einen Spieler, der genau gleich viele Plätze links wie rechts vom ausspielenden Spieler entfernt sitzt, dieser wird somit getötet. Bei einer ungeraden Anzahl an noch lebenden Spielern, gibt es zwei Spieler, die gleich viele Plätze vom ausspielenden Spieler entfernt sitzen. Dieser darf nun zwischen diesen Beiden auswählen.

Dieser Angriff kann nur mit einem Deku- oder Hylia-Schild abgewehrt werden. Sollte Ero der ausgewählte Spieler sein und seine Fähigkeit noch nicht ausgespielt haben, überlebt er, verliert aber seine Fähigkeit. Auch der Spieler, der von Rika geschützt wird, überlebt diese Itemkarte, verliert aber somit seinen Schutz.

Stahlhammer

Der Spieler, der diese Karte ausspielt, darf einen noch lebenden Spieler direkt links oder rechts von ihm töten.

Dieser Angriff kann nur mit einem Deku- oder Hylia-Schild abgewehrt werden.

Sollte Ero der ausgewählte Spieler sein und seine Fähigkeit noch nicht ausgespielt haben, überlebt er, verliert aber seine Fähigkeit. Auch der Spieler, der von Rika geschützt wird, überlebt diese Itemkarte, verliert aber somit seinen Schutz.

Huhn

Soll der Spieler mit dieser Karte hingerichtet werden, so hat er (in der Leda-Phase), die Möglichkeit, das Huhn auf einen Spieler loszulassen, gegen ihn gestimmt hat. Dieser ist dann tot und der Spieler, der das Huhn ausgespielt hat, überlebt ohne seine Charakterkarte zu zeigen.

Auch Ero oder der Spieler mit Rikas Schutz sind sofort tot. Das Huhn kann einzig durch den Hyliaschild abgewehrt werden.

Fee

Stirbt ein Charakter nachts durch die Shiekah, Gerudo, Kanna oder Lamorias Gifttrank, kann er diese Karte benutzen, um sich wiederzubeleben. Seine Charakterkarte wird nicht aufgedeckt.

Gewaltfee

Der Spieler kann die Gewaltfee tagsüber Spielen und wählt einen Spieler, der daraufhin so stark verprügelt wird, dass er die Nacht durchschläft. Hat der Charakter des Spielers eine nächtliche Fähigkeit, so darf er nicht erwachen und seine Fähigkeit somit nicht einsetzen.

In der darauf folgenden Nacht kann er wie immer agieren. Hat er eine Tagesfähigkeit, so darf er diese nicht einsetzen. Ebenfalls darf er nach der Bestimmung der Gewaltfee keine Items mehr Einsetzen, nominieren oder Abstimmen. Mann, die hat aber auch einen gefährlichen rechten Haken!

Enterhaken

Diese Karte kann tagsüber eingesetzt werden, um einem Spieler, der seine Itemkarte noch nicht ausgespielt hat, diese zu stehlen. Nach dem Diebstahl kann diese Itemkarte sofort oder in einer der folgenden Runden eingesetzt werden. Wird ein Schild erwischt, löschen sich die Funktionen gegenseitig aus und beide Karten werden ausgespielt.

Bumerang

Der Spieler, der diese Itemkarte spielt, betäubt einen anderen Spieler seiner Wahl. Dieser darf nicht mehr mitdiskutieren, nominieren, bestätigen, abstimmen oder eine Itemkarte oder Tagesfähigkeit nutzen. Er kann allerdings selbst nominiert und gelyncht werden.

Dieser Angriff kann nur mit einem Deku- oder Hylia-Schild abgewehrt werden.

Dekuschild

Wird ein Spieler durch eine Bombe, Pfeil und Bogen, den Stahlhammer, den Enterhaken oder den Bumerang angegriffen, kann er diese Item-Karte spielen, um die Fähigkeit der angreifenden Item-Karte abzuwehren. Der Spieler, der die Bomben-Item-Karte gespielt hat, stirbt trotzdem.

Hyliaschild

Das Hyliaschild hat alle Fähigkeiten des Dekuschildes. Außerdem kann der Spieler diese Karte spielen, wenn er am Tag angegriffen (Isaac, Charlie, Gerudo) werden sollte. Hat ein Charakter des Liebespaars ein Schild, so kann er damit nur einen Angriff auf sich verhindern. Stirbt sein Partner, so sind beide tot.

Impressum

Ursprungsidee
Die Werwölfe von Düsterwald, Werwölfe, Mafia
Idee und Planung
Amina, Ôra, Kenzo, Nusma, Erolatilon
Illustrationen der Karten
Ôra
Spielanleitung

Erolatilon (aufbauend auf der Spielanleitung von Werwölfe des Pegasus-Verlags und dem Grundspiel von Kenzo)