




Finsterberg

Spielanleitung

Inhalt:

- Spielanleitung
- 12 Bauernkarten 
- 4 Werwolfkarten 
- 3 Seherkarten 
- 17 Erweiterungskarten
- 4 Blankokarten für eigene Ideen

Finsterberg ist ein kleines friedliches Dorf. Es liegt etwa zwischen Transsilvanien und dem Bermudadreieck. Das dörfliche Idyll wird getrübt, da in den letzten Nächten immer ein Dorfbewohner von Werwölfen getötet wurde. Es wird beschlossen, täglich eine Versammlung einzuberufen, in der die Dorfbewohner sich beraten, wer unter ihnen sich nachts zum Werwolf verwandelt und getötet werden muss.

Spielvorbereitung:

Alle Spieler setzen sich so hin, dass jeder jeden beobachten kann. Es wird ein Spielleiter bestimmt (er wird ab nun nicht mehr zu den Spielern gezählt). Der Spielleiter gibt nun jedem verdeckt und zufällig eine Karte (der Spielleiter weiß die Identität von jedem Spieler).

Für bis zu 9 Spieler (ohne Spielleiter) werden zwei Werwolfkarten benötigt, ab 10 Spielern nimmt man noch eine dritte Werwolfkarte hinzu. Die Seherkarte wird ab 7 Spielern benötigt, ab 12 Spielern kommt noch die zweite Seherkarte hinzu. Der Spielleiter bekommt eine Werwolfkarte und eine Dorfbewohnerkarte. Der benutzte Kartensatz ist natürlich beliebig auswählbar. Denkbar ist auch, dass nur dem Spielleiter bekannt ist, welcher Kartensatz benutzt wird, dieses gilt vor allem für die Erweiterungskarten.

Alle Spieler haben nun eine Identität (Dorfbewohner, Seher oder Werwolf). Jedem Spieler steht es frei, seine Identität in jeder Phase des Spiels zu äußern (es darf natürlich gelogen und betrogen werden).

Der Spielleiter erzählt nun die Geschichte von Finsterberg:

„... die Sonne ist hinter dem Horizont von Finsterberg verschwunden und die Dorfbewohner gehen schlafen... (alle Spieler schließen die Augen) ... nun haben die Seher eine Vision ... (die Seher öffnen als einzige ihre Augen und einigen sich mit Gesten auf einen beliebigen Spieler. Der Spielleiter hebt die entsprechende Karte hoch, um die Identität des Spielers den Sehern zu offenbaren) ... nun fallen die Seher in einen tiefen Schlaf ... (die Seher schließen wieder die Augen) ... der Mond steht hoch am Himmel und Werwölfe erwachen (die Werwölfe öffnen die Augen und einigen sich mit Gesten, welchen Dorfbewohner sie töten) ... nun gehen die Werwölfe wieder schlafen und das Dorf erwacht... (alle Spieler öffnen wieder die Augen)... nur <Name des getöteten Dorfbewohners> würde heute Nacht umgebracht. (Falls es einen Seher oder ein Kind erwischt hat wird das den Dorfbewohnern mitgeteilt) Der Bürgermeister ruft zu einer Versammlung auf dem Marktplatz auf.“

Alle (lebenden) Spieler diskutieren nun wen sie für einen Werwolf halten und umbringen möchten. Der entsprechende Spieler scheidet aus und gibt seine Identität preis.

Nun bricht wieder eine neue Nacht an...

Das Spiel endet, wenn entweder alle Dorfbewohner oder Seher von den Werwölfen getötet worden sind oder die Werwölfe tot sind. Es kann passieren, dass in einer Dorfversammlung keine Einigung zustande kommt, z.B. bei zwei entlarvten Werwölfe und zwei Dorfbewohnern. Hier entscheidet der Spielleiter, wann die Runde unentschieden ausgeht.

Ausgeschiedene Spieler dürfen in der restlichen Runde nicht mehr reden.

Erweiterungskarten:



2 x **Kind**: Das Kind darf bei Nacht schmulen; sollte sich aber nicht erwischen lassen.



2 x **Kämpfer**: Wenn ein Kämpfer von der Versammlung getötet werden soll, wehrt es sich und kann jemanden anderen auswählen, der auch stirbt.



2 x **Hexe**: Die Hexe kann jemanden vor den Angriffen der Werwölfe schützen. Hierzu wird die Hexe jede Runde (vor dem Angriff der Werwölfe) heimlich vom Spielleiter befragt. Falls die Werwölfe einen geschützten Bewohner auswählen, wird ihnen vom Spielleiter am Morgen bekannt gegeben, dass in dieser Nacht niemand gestorben ist. Die geschützte Person erfährt nicht, dass sie ihrem Unglück nur um Haaresbreite entkommen ist. Eine Hexe kann sich nicht selber schützen.



2 x **Geist**: Der Geist kann nicht von den Werwölfen getötet werden.



3 x **Zwilling**: Es müssen immer zwei Zwillinge im Spiel vorhanden sein. Stirbt ein Zwilling so stirbt der Andere auch.



2 x **Wissender**: Er wählt vor der ersten Runde heimlich einige Personen aus. Der Spielleiter teilt ihm dann mit wie viel Werwölfe sich unter diesen Personen befinden.



2 x **Bürgermeister**: Er kann, wenn er mit der Auswahl der Dorfbewohner bei der Versammlung nicht zufrieden ist ein Veto einlegen. Hierzu muss er seine Identität preisgeben (seine Karte zeigen) und kann dann einen anderen Bewohner zur Hinrichtung auswählen.



2 x **Jäger**: Wenn er von den Werwölfen getötet wird, kann er einen Werwolf auswählen, denn er bei dem Angriff erschießt.

Ihr Finsterberg-Team.

Anmerkungen:

Die Karten und die Spielanleitung können unter <http://martin.bastionbytes.de/finsterberg> heruntergeladen werden. Für Verbesserungen und Unklarheiten schreibt doch eine Email an martin@bastionbytes.de. Die Karten haben das gleiche Format wie die Karten zu dem Spiel „Yo-Gi-Oh“. Somit sind passende Hüllen in jedem Spielwarengeschäft zu haben.

Dieses Spiel ist nur zur Weitergabe unter Freunden und Bekannten gedacht. Und darf in keiner Weise kommerziell genutzt werden.