

WERWÖLFE



VAMPIR DÄMMERUNG

Biss zur Finsternis!

Für 3–10 Spieler ab 12 Jahren

Autoren: Ted Alspach und Akihisa Okui

Illustration: Gus Batts • Design: DE Ravensburger,
Gisela Kösler (Spielanleitung)

Redaktion: Jean-Baptiste Ramassamy
und Daniel Greiner

Ravensburger

Liebe Spielerinnen und Spieler, „Werwölfe Vampirdämmerung“ kann entweder alleine oder in Kombination mit Rollen aus „Werwölfe Vollmondnacht“ und „Werwölfe MorgenGrauen“ gespielt werden. Falls ihr schon eines dieser Spiele kennt, müsst ihr nicht die ganze Anleitung lesen, sondern nur die Textstellen in den dunklen Kästen und die Erklärung der neuen Rollen. Damit ihr die drei Spiele gut kombinieren könnt, findet ihr in dieser Anleitung auch Regelerklärungen zu den Rollen aus „Vollmondnacht“ und „MorgenGrauen“.

Das Spiel

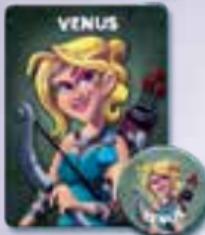
Nach einer langen Vollmondnacht und einem blutroten Morgengrauen waren die schrecklichen Werwölfe bezwungen. Doch mit der Abenddämmerung dämmert es auch den Bewohnern des kleinen Dorfs: Dies ist erst der Anfang! Arglistige Vampire haben sich ins Dorf eingeschlichen und lechzen nach Blut. Können die Dorfbewohner diese rechtzeitig enttarnen oder werden sie gebissen und selbst zu Vampiren?

In „Werwölfe Vampirdämmerung“ schlüpft jeder von euch in eine zufällige Rolle: Es gibt Dorfbewohner und Vampire mit verschiedenen Spezialfähigkeiten. Ihr gewinnt, wenn ihr herausfindet, wer die Vampire sind und die richtigen Spieler benennt – außer du selbst bist ein Vampir. Dann gilt es, möglichst raffiniert zu täuschen und den Verdacht auf andere zu lenken!

Inhalt

- 15 Rollenkarten & runde Rollenmarker (Anstifterin, Das Ding, Der Graf, Infizierte, Kobold, Der Meister, Meuchler, Nachahmer, Nachwuchs-Meuchlerin, Priester, Renfield, Spurenleser, Taschendieb, Vampir, Venus)
- 20 Symbolmarken (Fledermaus, Gewissheit (12x), Kopfgeld, Liebe (2x), Panik, Seuche, Vampir, Verräter)
- 2 Markentafeln

15 Rollenkarten & Rollenmarker



20 Symbolmarken



1x

1x



1x

1x



12x

1x



1x

2x

2 Markentafeln



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel:

Löst alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.

Tipp: Falls ihr ein Smartphone habt, ladet die kostenlose App „Werwölfe Vollmondnacht“ von Ravensburger herunter. Diese übernimmt die Rolle des Spielleiters (egal ob ihr nur mit Rollen aus „Vampirdämmerung“ spielt oder diese mit Rollen aus „Vollmondnacht“ und „MorgenGrauen“ kombiniert). Ihr könnt euch dann alle voll aufs Spielen konzentrieren. Natürlich könnt ihr aber auch ohne App spielen.

Vor jedem Spiel:

1. Wählt aus, mit welchen Rollenkarten ihr spielen wollt. Es müssen immer 3 Rollenkarten mehr im Spiel sein als Spieler mitspielen. Ihr könnt die Rollen beliebig auswählen oder eines der empfohlenen Szenarien spielen. Die unterschiedlichen Szenarien findet ihr ab **Seite 21** dieser Anleitung.

Tipp: Spielt in der ersten Runde am besten das Szenario „Einbruch der Dämmerung“ mit 3-5 Spielern, auch wenn ihr mehr als 5 Spieler seid. Dann müsst ihr nicht so viele Rollen auf einmal lernen. Da eine Runde nur sehr kurz ist, muss niemand lange zuschauen.

2. Legt die Markentafeln in die Tischmitte. Legt alle Symbolmarken, die auf euren gewählten Rollenkarten zu sehen sind, an die passenden Plätze der Tafeln an. Dreht diese Marken auf die Rückseite. Die übrigen Plätze der Tafeln lasst ihr einfach leer.

3. Legt dann für jede ausgewählte Rollenkarte den zugehörigen Rollenmarker offen in die Tischmitte. Mit den Rollenmarkern könnt ihr euch merken, welche Rollen im Spiel sind.

4. Mischt die ausgewählten Rollenkarten. Jeder Spieler erhält verdeckt 1 Rollenkarte. Legt die übrigen 3 Rollenkarten verdeckt zu den Markentafeln in die Mitte. Achtet darauf, dass niemand die Vorderseite der Karten sieht.

5. Jeder Spieler erhält eine Gewissheitsmarke aus dem Vorrat. Legt diese verdeckt neben eure Rollenkarte. Ihr habt zu jedem Zeitpunkt im Spiel genau eine Symbolmarke vor euch. Welche das ist, kann sich im Spielverlauf jedoch ändern. Diese Marke hat zusätzlich zu eurer Rolle Einfluss darauf, was ihr im Spiel tut und zu welchem Team ihr gehört.



6. Nun schaut sich jeder Spieler geheim seine Karte an und erfährt damit seine Rolle. Dann legt jeder die Karte wieder verdeckt vor sich ab. Die Karten müssen für alle Mitspieler gut erreichbar sein. Bestimmt nun einen Spielleiter oder startet die App.

Nicht vergessen: Der Spielleiter ist selbst auch Mitspieler und hat ebenfalls eine zufällige Rolle!

Lieber Spielleiter,

im separaten Spielleiterbogen findest du alles, was du wissen musst, um durchs Spiel zu führen. Folgende Aufgaben hast du:

1. In der Dämmerung und der Nacht rufst du die Rollen auf.
2. Am Tag kannst du die Diskussion moderieren.
3. Am Ende des Tages rufst du zur Abstimmung auf.

Spielverlauf

Es gibt 2 Parteien im Dorf: Der **Vampirclan** und die **Dorfgemeinschaft**. Am Ende gewinnt eine der Parteien.

Ein Spiel besteht immer aus **3 Phasen**: eine Dämmerung, eine Nacht und ein Tag. Am Ende des Tages stimmen alle darüber ab, wer ein Vampir sein könnte. Die Rolle des Spielers mit den meisten Stimmen „stirbt“ – und seine Partei verliert!

Dämmerung:

In „Vampirdämmerung“ wachen einige Rollen bereits vor der eigentlichen Nachtphase auf. Diese Phase nennt sich „Dämmerung“.

Schließt zu Beginn der Dämmerung alle eure Augen. Genau wie in der Nacht wachen verschiedene Rollen auf und können ihre Spezialfähigkeiten nutzen. Dabei werden hauptsächlich die Symbolmarken der Spieler vertauscht. Am Ende der Dämmerung, bevor die Nacht beginnt, dürfen alle Spieler die Augen wieder öffnen. Schaut euch dann alle eure eigene Symbolmarke an.

Danach schließt ihr die Augen wieder und die Nacht beginnt.

Nacht:

Auch in der Nacht gibt es verschiedene Rollen, die nacheinander aufwachen und dann ihre Spezialfähigkeiten nutzen können.
Ab Seite 9 dieser Anleitung werden alle Rollen (Dämmerung und Nacht) und ihre Spezialfähigkeiten erklärt.

Tipp: Für das erste Spiel reicht es, wenn ihr nur die Rollen durchlest, mit denen ihr spielt.

Ihr müsst euch nicht merken, wann ihr dran seid und was ihr tun müsst. Der Spielleiter (bzw. die App) ruft euch auf und sagt euch, welche Aktionen ihr ausführen müsst.

Tag:

Nun dürfen alle Spieler die Augen wieder öffnen.

Am Tag diskutiert ihr darüber, wer die Vampire sein könnten. Ihr dürft alles behaupten, aber niemandem eure Rollenkarte oder eure Symbolmarke zeigen. Ihr selbst dürft euch eure Karte oder Marke auch **nicht** noch einmal anschauen.

Die Vampire unter euch sollten vorgeben, eine andere Rolle zu haben, um sich nicht verdächtig zu machen.

Tipp: Im Unterschied zu anderen Werwolf-Spielen ist es hier oft wichtig, etwas über eure Rolle zu verraten und den Mitspielern zu sagen, was ihr dank euren Spezialfähigkeiten wisst. Als Priester könnt ihr z.B. zugeben, dass ihr einen anderen Spieler geheilt habt, aber zunächst für euch behalten, welchen.

Ein guter Einstieg für die Diskussion: Fragt die anderen Spieler einfach, welche Rolle sie haben. Da werdet ihr schon einiges erfahren ...

Abstimmung:

Nach ein paar Minuten Diskussion wird abgestimmt. Zählt gemeinsam auf drei und dann zeigt ihr alle **gleichzeitig** auf einen Spieler eurer Wahl. Der Spieler mit den meisten Stimmen stirbt. Bei Gleichstand sterben alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

Ausnahme: Wenn jeder Spieler **genau 1** Stimme erhält, stirbt keiner!

Tipp: Zeitdruck in der Diskussion erhöht die Spannung. Je erfahrener ihr seid, desto kürzer sollte die Diskussion sein. Wenn ihr mit der App spielt, könnt ihr die Diskussionszeit variabel einstellen.

Nun deckt ihr alle eure Rollenkarte auf und offenbart, wer ihr seid.

Vertauschte Rollenkarten und Marken:

Oft werden Spieler überrascht sein, welche Rollenkarte oder Symbolmarke vor ihnen liegt.

Am Ende zählen die Karte und Marke, die vor dem Spieler liegen –

auch wenn das andere sind, als die, die er sich am Anfang angeschaut hat. Eventuell wechselt der Spieler dadurch die Partei!

Achtung: Es ist verboten, sich am Tag seine Karte noch mal anzuschauen. Manchmal kann man sich also gar nicht so sicher sein, wer man ist, wenn man wieder aufwacht ...

Spielende - Wer hat gewonnen?

Grundsätzlich gilt:

- 1. Der Vampirclan gewinnt, wenn kein Vampir stirbt.**
- 2. Die Dorfgemeinschaft gewinnt, wenn mindestens ein Vampir stirbt.**
(Falls durch einen Gleichstand zusätzlich auch ein oder mehr Dorf- bewohner sterben, gewinnt trotzdem die Dorfgemeinschaft.)

Kein Vampir unter euch?

Wenn kein Spieler Vampir ist, da die Rollenkarten in der Mitte liegen, müsst ihr gut zusammen arbeiten: Nur wenn kein Dorfbewohner stirbt, gewinnt die Dorfgemeinschaft. Es stirbt keiner, wenn jeder Spieler genau 1 Stimme bei der Abstimmung erhält.

Nicht sicher, wer gewonnen hat?

Dann nutzt den Wer-hat-gewonnen-Check auf der Rückseite des Spielleiterbogens.

Rollen (alphabetisch sortiert)

Jede Rolle hat im Titel die folgenden Informationen:

Rollenname: Parteien, Aktionen (Aufwachreihenfolge), Schwierigkeit

Parteien: Die meisten Rollen gehören entweder der **Dorfgemeinschaft** oder dem **Vampirclan** an. Nur der Meuchler und die Nachwuchs-Meuchlerin bilden eigene Parteien (genau wie der Gerber aus „Vollmondnacht“). Am Ende gewinnen alle Mitglieder einer Partei oder keiner.

Aktionen: Manche Rollen werden in der Dämmerung aufgerufen (**dämmerwandelnd**), andere erst in der Nacht (**nachtwandelnd**). Im Gegensatz zu „Vollmondnacht“ oder „MorgenGrauen“ enthält dieses Spiel keine durchschlafenden Rollen.

Aufwachreihenfolge: Jede Rolle hat eine Nummer, die angibt, wann sie aufwacht. Rollen mit Minuszahlen wachen während der Dämmerung auf (absteigend, von -8 zu -1B), Pluszahlen in der Nacht (aufsteigend). Auf dem Spielleiterbogen findet ihr die genaue Reihenfolge aller Rollen.

Schwierigkeit: Die Rollen sind unterschiedlich anspruchsvoll.

Es gibt 3 Schwierigkeitslevel: *, ** und ***.

Spielt in den ersten Partien nur mit Level * und **.

Anstifterin: Dorfgemeinschaft, dämmerwandelnd (-3), ***

Die Anstifterin wacht auf und darf die Symbolmarke eines beliebigen Spielers (ohne sich diese anzusehen) mit der **Verrätermarke** austauschen. Die ausgetauschte Marke legt sie verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Verrätermarke lag.



Bei Spielende gilt: Wer die **Verrätermarke** hat, kann nur gewinnen, wenn ein anderer Spieler seiner Partei stirbt. Wird beispielsweise der Graf zum Verräter, gewinnt er das Spiel gemeinsam mit der Dorfgemeinschaft, wenn ein anderer Vampir stirbt. Umgekehrt gewinnt ein Dorfbewohner zusammen mit dem Vampirclan, wenn kein Vampir stirbt. (Ist der Spieler das einzige Mitglied seiner Partei, z.B. der Meuchler, hat die Marke keine Auswirkung.)

Das Ding: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (4B), *

Wenn das Ding erwacht, darf es entweder dem Spieler zu seiner Linken oder zu seiner Rechten an die Schulter tippen. Dabei ist nur die ihm zugewandte Schulter erlaubt.



Der Graf: Vampirclan, dämmerwandelnd (-6B), *

Der Graf wacht während der Dämmerung zweimal auf:

1. Der Graf wacht zunächst gemeinsam mit dem Vampir und dem Meister auf und sie erkennen sich gegenseitig. Er darf den anderen Vampiren keinen Hinweis geben, dass er der Graf ist.

Gemeinsam verwandeln sie einen anderen Spieler in einen Vampir (siehe „Vampir“).



2. Danach wacht er nochmal alleine auf. Nun tauscht er die Symbolmarke eines Spielers, der kein Vampir ist, durch die **Panikmarke** aus. (Sind alle Mitspieler Vampire? Dann verfällt seine Fähigkeit.) Die ausgetauschte Marke legt er verdeckt (und ohne sie sich anzusehen) an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Panikmarke lag. Wer die Panikmarke hat, darf in der Nachtphase nicht aufwachen, um seine Spezialfähigkeit auszuführen. Hat der panische Spieler seine Fähigkeit bereits während der Dämmerung ausgeführt, hat die Marke keine Auswirkung.

Infizierte: Dorfgemeinschaft, dämmerwandelnd (-5), ***

Die Infizierte wacht auf und wählt entweder den Spieler zu ihrer Linken oder zu ihrer Rechten. Sie tauscht die Symbolmarke des gewählten Spielers (ohne sich diese anzusehen) durch die Seuchenmarke aus. Die ausgetauschte Marke legt sie verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Seuchenmarke lag.





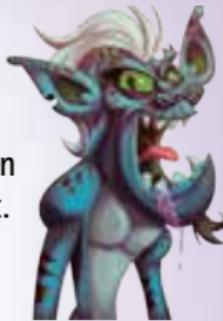
Bei der Abstimmung gilt: Jeder, der auf den Spieler mit der **Seuchenmarke** zeigt, kann das Spiel nicht gewinnen, selbst wenn die eigene Partei gewinnt. Jede Stimme gegen den Spieler mit der Seuchenmarke gilt natürlich –

erhält dieser die meisten Stimmen, stirbt er genau wie jeder andere Spieler. Dann gewinnen nur die Spieler der Siegerpartei, die **nicht** auf den Spieler mit der Seuchenmarke gezeigt haben. (Der verseuchte Spieler kann natürlich gewinnen, solange er nicht auf sich selbst zeigt.)

Kobold: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (7D), *

Der Kobold stiftet Chaos: Er darf die Rollenkarten **oder** die Symbolmarken von zwei beliebigen Spielern vertauschen. Beides zu vertauschen ist **nicht** erlaubt.

Wichtig: Er darf sich weder Karten noch Marken ansehen, egal ob er welche vertauscht oder nicht.



Der Meister: Vampirclan, dämmerwandelnd (-6), **

Der Meister wacht gemeinsam mit dem Vampir und dem Grafen auf und sie erkennen sich gegenseitig. Er darf den anderen Vampiren keinen Hinweis geben, dass er der Meister ist. Gemeinsam verwandeln sie einen anderen Spieler in einen Vampir (siehe „Vampir“).



Die besondere Fähigkeit des Meisters kommt in der Abstimmung zum Einsatz. Zeigt ein **anderer Vampir** auf den Meister (egal ob Vampir, der Graf oder der Spieler mit der Vampirmarke), so ist der Meister geschützt und stirbt nicht. Erhält er die meisten Stimmen, stirbt stattdessen der Spieler mit den zweitmeisten.

Meuchler: Meuchler, dämmerwandelnd (-1), **

Der Meuchler gehört weder zur Dorfgemeinschaft, noch zum Vampirclan. Stattdessen hat er sein eigenes Ziel: Er wacht auf und tauscht die Symbolmarke eines beliebigen Spielers (ohne sich diese anzusehen) durch die **Kopfgeldmarke** aus.

Die ausgetauschte Marke legt er verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Kopfgeldmarke lag.



Der Meuchler gewinnt das Spiel nur, wenn der Spieler mit der **Kopfgeldmarke** stirbt. Dabei ist es egal, welcher Partei dieser Spieler angehört. Der Meuchler muss nicht überleben, um zu gewinnen.

Erhält er beispielsweise selbst die Kopfgeldmarke, so muss er sterben, um zu gewinnen.

Hinweis: Wenn der Meuchler gewinnt, kann gleichzeitig auch die Dorfgemeinschaft oder der Vampirclan gewinnen – je nachdem, welcher Partei das Ziel des Meuchlers angehört hat.

Nachahmer: Partei wechselnd, dämmerwandelnd (-8), **

Der Nachahmer wacht auf und schaut sich eine Karte aus der Mitte an. Er nimmt diese Rolle an, ohne die Rollenkarten auszutauschen. Er gehört ab sofort zur Partei dieser Rolle. Hat seine neue Rolle eine Spezialfähigkeit, die während der Dämmerung oder Nacht stattfindet, wacht er auf, wenn die Rolle aufgerufen wird. Er führt diese Spezialfähigkeit wie gewohnt durch.



Wechselt die Rollenkarte des Nachahmers den Spieler, so bleibt die Rollenkarte weiterhin die Rolle, die der Nachahmer sich angesehen hatte.

Hat er z.B. den Meister angesehen, gilt die Rollenkarte „Nachahmer“ bis zum Spielende als „Meister“. Landet der „Nachahmer“ bei einem anderen Spieler, ist dieser also eigentlich der „Meister“.

Hinweis: Der Nachahmer muss am Ende des Spiels natürlich ehrlich zugeben, welche Rolle er angenommen hat. Merke dir deine neue Rolle also gut!

Nachwuchs-Meuchlerin: Nachwuchs-Meuchlerin, dämmerwandelnd (-1B), ***

Die Nachwuchs-Meuchlerin wacht auf, nachdem der Meuchler sein Ziel gewählt hat – und bevor er seine Augen wieder schließt. Die beiden schauen sich nach dem jeweils anderen um und schlafen dann gleichzeitig ein.



Die Nachwuchs-Meuchlerin möchte den Job des Meuchlers – doch dazu muss ihr Lehrmeister sterben. Sie gewinnt nur, wenn der Meuchler bei Spielende stirbt. Dabei ist egal, ob sie selbst noch am Leben ist oder nicht.

Hinweis: Der Meuchler kann dabei gleichzeitig mit der Nachwuchs-Meuchlerin gewinnen, wenn nicht nur er selbst, sondern auch sein eigenes Ziel stirbt.

Gibt es keinen Meuchler? Dann übernimmt sie direkt seinen Job und verteilt selbst die **Kopfgeldmarke**. In diesem Fall gewinnt die Nachwuchs-Meuchlerin, wenn der Spieler mit der Kopfgeldmarke stirbt (siehe „Meuchler“).

Priester: Dorfgemeinschaft, dämmerwandelnd (-2), *

Der Priester kann sich selbst und einen anderen Spieler heilen (z.B. von einem Vampirbiss). Wacht er auf, so muss er seine eigene Symbolmarke durch eine **Gewissheitsmarke** austauschen. Danach darf er die Symbolmarke eines Mitspielers durch die **zweite Gewissheitsmarke** der Markentafel austauschen.



Die ausgetauschten Marken legt er verdeckt (und ohne sie anzusehen) an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Gewissheitsmarken lagen.



Gewissheit: Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels eine Gewissheitsmarke. Spieler mit einer Gewissheitsmarke gehören „gewiss“ zu der Partei, zu der auch ihre Rollenkarte gehört. Die Marke hat keine weitere Auswirkung.

Renfield: Vampirclan, dämmerwandelnd (-6C), **

Ist Renfield im Spiel, so zeigen alle Vampire vor dem Einschlafen auf den Spieler, den sie gebissen haben (**mit geschlossenen Augen!**).

Renfield wacht auf und schaut sich an, wer die Vampire und ihr Opfer sind. Er kennt also die Mitglieder seiner Partei, diese ihn jedoch nicht.



Danach tauscht er seine eigene Symbolmarke mit der **Fledermausmarke** aus. Die ausgetauschte Marke legt er verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Fledermausmarke lag. (Die Fledermausmarke hat keine weitere Auswirkung. Sie liefert lediglich zusätzliche Infos über die Rollenverteilung, falls sie vertauscht wird.)

Bei Spielende gilt: Renfield ist selbst kein Vampir, gehört aber zum Vampirclan. Falls Vampire im Spiel sind, kann Renfield sterben und trotzdem gewinnen! Wenn Renfield stirbt, aber kein Vampir, dann hat der Vampirclan (und damit auch Renfield) gewonnen.

Sind keine Vampire im Spiel? Dann ist Renfield Teil der Dorfgemeinschaft.

Tipp: Wenn du Renfield bist, kannst du dich verdächtig machen und von den Vampiren im Spiel ablenken – denn wenn du stirbst, gewinnst du meist trotzdem. Aber zu offensichtlich darfst du natürlich trotzdem nicht agieren ...



Spurenleser: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (5D), *

Der Spurenleser darf sich die Rollenkarte eines Spielers ansehen. Danach darf er sich die Symbolmarke eines anderen Spielers ansehen.

Wichtig: Die Karte und Marke desselben Spielers anzusehen ist nicht erlaubt!

Taschendieb: Dorfgemeinschaft, nachtwandelnd (6C), *

Der Taschendieb wacht auf und darf seine eigene Symbolmarke mit der eines Mitspielers austauschen. Danach darf er sich seine neue Marke ansehen.



Vampir: Vampirclan, dämmerwandelnd (-6), *

Der Vampir wacht gemeinsam mit dem Meister und dem Grafen auf und sie erkennen sich gegenseitig. Gemeinsam entscheiden sie sich für einen Spieler, den sie in einen Vampir verwandeln wollen.



Sie tauschen dessen Symbolmarke (ohne sich diese anzusehen) mit der **Vampirmarke** aus. Die ausgetauschte Marke legen sie verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Vampirmarke lag.

Hinweis: Sie können natürlich nur einen Spieler in einen Vampir verwandeln, der noch keiner ist!



Wer die **Vampirmarke** hat, gilt ab sofort als Vampir und gehört zum Vampirclan. Die Spezialfähigkeit der eigenen Rollenkarte kann aber weiterhin ganz normal ausgeführt werden. (Hat der Meister am Ende die Vampirmarke, gilt seine Meister-Fähigkeit weiterhin. Hat Renfield am Ende die Marke, ist er ein Vampir.)

Venus: Dorfgemeinschaft, dämmerwandelnd (-4), **

Venus, die Göttin der Liebe, darf zwei Spieler miteinander verkuppeln. Dazu tauscht sie die Symbolmarken von zwei beliebigen Spielern (ohne sich diese anzusehen) mit **Liebesmarken** aus.



Die ausgetauschten Marken legt sie verdeckt an die Markentafel an, dort, wo zuvor die Liebesmarken lagen.



Die **verliebten Spieler** werden zu Beginn der Nacht aufgerufen und schauen sich nach ihrem Partner um. Stirbt bei der Abstimmung einer der beiden Spieler, so stirbt der andere ebenfalls. (Selbst dann, wenn dieser eigentlich geschützt wäre. Ist beispielsweise der Meister verliebt und sein Partner stirbt, stirbt der Meister ebenfalls, selbst wenn ein Vampir auf den Meister zeigt.) Die Spieler mit Liebesmarken gehören aber weiterhin zu der Partei, die ihre Rollenkarte zeigt. Sie gewinnen oder verlieren weiterhin mit ihrer Partei, nicht mit ihrem Partner.

Kombination mit „Vollmondnacht“ und „MorgenGrauen“

Die Rollen aus „Vampirdämmerung“ könnt ihr natürlich auch in Kombination mit den anderen Werwölfe Titeln spielen. Dabei gelten die folgenden Regeländerungen.

Epische Schlachten:

Werwölfe vs. Vampire vs. Dorfbewohner

Verwendet ihr sowohl Vampire, als auch Werwölfe und Dorfbewohner, so ändern sich die Siegbedingungen für die einzelnen Teams. Sammelt erst etwas Erfahrung mit den Rollen aus „Vampirdämmerung“, bevor ihr euch an eine solch epische Schlacht wagt!

Prüft nach der Abstimmung, ob mindestens ein Spieler am Tisch Werwolf oder Vampir ist. Falls ja, stirbt nicht nur der Spieler mit den **meisten Stimmen**, sondern auch der mit den **zweitmeisten Stimmen**. (Bei einem Gleichstand der meisten Stimmen sterben nur die am Gleichstand beteiligten Spieler. Bei einem Gleichstand der zweitmeisten Stimmen, stirbt der Spieler mit den meisten und alle Spieler mit den zweitmeisten.)

Um zu gewinnen, muss jede Partei **zwei** Siegbedingungen erfüllen:

- 1. Werwolfsrudel:** Mindestens 1 Vampir muss sterben **und** kein Werwolf darf sterben.
- 2. Vampirclan:** Mindestens 1 Werwolf muss sterben **und** kein Vampir darf sterben.
- 3. Dorfgemeinschaft:** Mindestens 1 Werwolf muss sterben **und** mindestens 1 Vampir muss sterben.

Ausnahme: Falls alle Rollenkarten einer Partei (Werwölfe, Vampire oder Dorfbewohner) in der Mitte liegen, gelten stattdessen die gewohnten Siegbedingungen und nur ein Spieler stirbt bei der Abstimmung.

Sonderfälle:

Doppelgängerin („Vollmondnacht“): Die Doppelgängerin ist leider nicht mit den Rollen aus „Vampirdämmerung“ kombinierbar. Verwendet stattdessen den Nachahmer!

Aufklärer („MorgenGrauen“): Deckt der Aufklärer einen Vampir (egal welchen) oder den Meuchler auf, muss er diese genau wie Werwölfe und Gerber wieder verdecken. Der Nachahmer und die Nachwuchs-Meuchlerin bleiben jedoch offen liegen.

Geisterjäger („MorgenGrauen“): Schaut sich der Geisterjäger einen Vampir an, so darf er sich keine weitere Karte ansehen und verwandelt sich in einen Vampir. Sieht er den Nachahmer, den Meuchler oder die Nachwuchs-Meuchlerin, geschieht nichts.

Kurator („MorgenGrauen“): Erhält ein Spieler ein Artefakt, das seine Rolle ändert (z.B. Klaue des Werwolfs), so überschreibt dieses immer seine Rollenkarte und seine Marke. Beispielsweise gehört ein Meuchler mit Vampirmarke und Brandmal des Dorfbewohners bei Spielende der Dorfgemeinschaft an.

Leibwächter („MorgenGrauen“): Erhält der Leibwächter die Vampirmarke, so gehört er dem Vampirclan an. Der Spieler, auf den der Leibwächter bei der Abstimmung zeigt, kann weiterhin nicht sterben.

Prinz („MorgenGrauen“): Erhält der Prinz die Vampirmarke, so gehört er dem Vampirclan an, kann aber weiterhin nicht sterben.

Wache („MorgenGrauen“): Erhält ein Spieler einen Schild von der Wache, so ist nur seine Rollenkarte geschützt. Seine Marke kann weiterhin angesehen und vertauscht werden.

Wahrsagerin („MorgenGrauen“): Wenn die Wahrsagerin aufwacht, dann heben alle Spieler ihre Daumen, die bereits eine Karte oder Marke bewegt oder angesehen haben.

Nachahmer („Vampirdämmerung“): Startet die Rollenkarte des Nachahmers in der Mitte und wird später an einen Spieler verteilt (z.B. durch den Betrunkenen oder die Hexe), so ist der Spieler mit der Nachahmerkarte Teil der Dorfgemeinschaft und hat keine Spezialfähigkeit.

Meuchler („Vampirdämmerung“): Startet die Rollenkarte des Meuchlers in der Mitte und wird später an einen Spieler verteilt (z.B. durch den Betrunkenen oder die Hexe), so ist der Spieler mit der Meuchlerkarte Teil der Dorfgemeinschaft und hat keine Spezialfähigkeit.

Panikmarke („Vampirdämmerung“): Wer die Panikmarke vom Grafen erhält, muss komplett auf seine Spezialfähigkeit in der Nacht verzichten und darf **nicht** die Augen öffnen. Auch Werwölfe wachen dann **nicht** gemeinsam mit den anderen Werwölfen auf! Spezialfähigkeiten, die erst am Tag oder bei der Abstimmung zum Tragen kommen, funktionieren weiterhin.

Ausnahme: Spielt der Günstling mit, so heben alle Werwölfe für ihn den Daumen, selbst wenn sie einen Panikmarker haben.

Vampirmarke („Vampirdämmerung“): Erhält ein Werwolf die Vampirmarke, dann wacht er zwar mit den anderen Werwölfen auf, gehört jedoch zum Vampirclan und gewinnt mit diesem.

Szenarien

Bei „Werwölfe Vampirdämmerung“ gibt es eine Vielzahl von unterschiedlichen Möglichkeiten, die Rollen spannend zu kombinieren. Hier findet ihr eine Auswahl von aufregenden Szenarien in verschiedenen Schwierigkeitsstufen für unterschiedlich viele Spieler.

Ihr könnt euch auch selbst herausfordernde Szenarien überlegen. Wählt dann einfach 3 Rollenkarten mehr aus als Spieler teilnehmen und es kann losgehen!

Einbruch der Dämmerung (Einstieg, 3 – 5 Spieler)

- 3 Spieler: **Vampir, Der Graf, Priester, Spurenleser, Taschendieb, Kobold**
4 Spieler: + Nachahmer
5 Spieler: + Nachahmer + Das Ding

Wahltag (mittel, 3 – 6 Spieler)

- 3 Spieler: **Vampir, Der Meister, Nachahmer, Infizierte, Spurenleser, Das Ding**
4 Spieler: + Anstifterin
5 Spieler: + Anstifterin + Taschendieb
6 Spieler: + Anstifterin + Taschendieb + Meuchler

Marken im Sonderangebot (schwer, 6 – 10 Spieler)

- 6 Spieler: **Der Graf, Der Meister, Renfield, Spurenleser, Meuchler, Taschendieb, Priester, Venus, Kobold**
7 Spieler: + Nachahmer
8 Spieler: + Nachahmer + Nachwuchs-Meuchlerin
9 Spieler: + Nachahmer + Nachwuchs-Meuchlerin + Infizierte
10 Spieler: + Nachahmer + Nachwuchs-Meuchlerin + Infizierte + Das Ding

Mörderisches Monster Chaos (extrem, 4 – 6 Spieler)

- 4 Spieler: **Vampir, Der Graf, Der Meister, Kobold, Das Ding, Anstifterin, Infizierte**
- 5 Spieler: + Spurenleser
- 6 Spieler: + Spurenleser + Renfield

Anarchie (schwer, 3 – 10 Spieler)

Mischt alle Rollenkarten und zieht zufällig 3 Karten und pro Spieler nochmal jeweils eine Karte. Spielt dann mit dieser Rollenkombination.

Kombiniert mit „Werwölfe Vollmondnacht“



Tauschrausch (mittel, 4 – 7 Spieler)

- 4 Spieler: **Vampir, Der Graf, Kobold, Nachahmer, Unruhestifterin, Räuber, Schlaflose**
- 5 Spieler: + Taschendieb
- 6 Spieler: + Taschendieb + Betrunkener
- 7 Spieler: + Taschendieb + Betrunkener + Jäger

Geheime Bündnisse (schwer, 6 – 10 Spieler)

- 6 Spieler: **Meuchler, Nachwuchs-Meuchlerin, Venus, Anstifterin, Werwolf, Werwolf, Günstling, Freimaurer, Freimaurer**
- 7 Spieler: + Das Ding
- 8 Spieler: + Das Ding + Spurenleser
- 9 Spieler: + Das Ding + Spurenleser + Seherin
- 10 Spieler: + Das Ding + Spurenleser + Nachahmer + Seherin

Epische Schlacht: Blutmond (extrem, 5 – 8 Spieler)

- 5 Spieler: **Vampir, Der Graf, Spurenleser, Kobold, Werwolf, Werwolf, Räuber, Schlaflose**
- 6 Spieler: + Jäger

7 Spieler: + Venus + Jäger

8 Spieler: + Venus + Priester + Jäger

Kombiniert mit „Werwölfe MorgenGrauen“



Für den König! (schwer, 3 – 6 Spieler)

3 Spieler: **Vampir, Der Meister, Meuchler, Priester, Prinz, Leibwächter**

4 Spieler: + Aufklärer

5 Spieler: + Infizierte + Aufklärer

6 Spieler: + Infizierte + Aufklärer + Wache

Halloween Party (mittel, 7 – 10 Spieler)

7 Spieler: **Das Ding, Kobold, Nachahmer, Spurenleser, Anstifterin, Alpha Wolf, Sehender Wolf, Geisterjäger, Hexe, Wahrsagerin**

8 Spieler: + Venus

9 Spieler: + Venus + Infizierte

10 Spieler: + Venus + Infizierte + Traumwolf

Epische Schlacht: Bis zum ersten Sonnenstrahl (extrem, 6 – 10 Spieler)

6 Spieler: **Vampir, Der Meister, Kobold, Meuchler, Taschendieb, Sehender Wolf, Werwolf, Wache, Junger Seher**

7 Spieler: + Priester

8 Spieler: + Priester + Kurator

9 Spieler: + Priester + Kurator + Traumwolf

10 Spieler: + Priester + Renfield + Kurator + Traumwolf

Epische Schlachten: Kombiniert mit „Werwölfe Vollmondnacht“ und „Werwölfe MorgenGrauen“



Epische Schlacht: Verwobene Schicksale (extrem, 4 – 8 Spieler)

4 Spieler: **Vampir, Der Graf, Priester,
Sehender Wolf, Junger Seher,
Werwolf, Räuber**

5 Spieler: + Hexe

6 Spieler: + Hexe + Unruhestifterin

7 Spieler: + Venus + Hexe + Unruhestifterin

8 Spieler: + Venus + Spurenleser + Hexe + Unruhestifterin

Epische Schlacht: Der letzte Showdown (extrem, 8 – 10 Spieler)

8 Spieler: **Der Meister, Vampir, Renfield, Spurenleser,
Alpha Wolf, Aufklärer, Dorftrottel,
Werwolf, Günstling, Freimaurer, Freimaurer**

9 Spieler: + Anstifterin

10 Spieler: + Anstifterin + Wahrsagerin



© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH • Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstraße 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

236914

Ravensburger