

NOSFERATU

Teamspiel mit Biss



5-8 Spieler ab 10 Jahren • Spieldauer: ca. 20 Min.

KOSMOS

SPIELIDEE

1887 erwacht ein Vampir und trachtet danach, seinen ewigen Durst zu stillen. Tapfere Frauen und Männer stellen sich ihm und seinem getreuen Diener Renfield entgegen.

Es gibt zwei Teams: Vampir und Renfield kämpfen gegen die Jäger. Zunächst ist nur bekannt, wer Renfield ist. Der Vampir verbirgt sich unter den Jägern. Diese müssen ihn ausfindig machen und mit dem Pflock zur Strecke bringen, bevor das Vampir-Team 5 Bisskarten verteilen kann.

Das Auspielen von Karten lässt Rückschlüsse zu, wer Vampir ist und wer Jäger. Die Spieler sprechen kontinuierlich miteinander und versuchen den Vampir zu entlarven. Der Vampir versucht unerkannt zu bleiben und den Verdacht auf einen anderen Spieler zu lenken.

SPIELZIEL



Das Jäger-Team möchte den Vampir mit dem Pflock zur Strecke bringen ODER alle 5 Rituale durchführen.



Das Vampir-Team (Renfield und Vampir) möchte 5 Mal zubeißen ... (bzw. bei nur 5 Spielern lediglich 4 Mal zubeißen) ODER



erreichen, dass ein Jäger einen anderen Jäger mit dem Pflock pfählt.

SPIELMATERIAL

8 Personen



49 Aktionskarten: Aktionsstapel



11 Nachtkarten: Nachtstapel



1 Pflock



5 Rituale

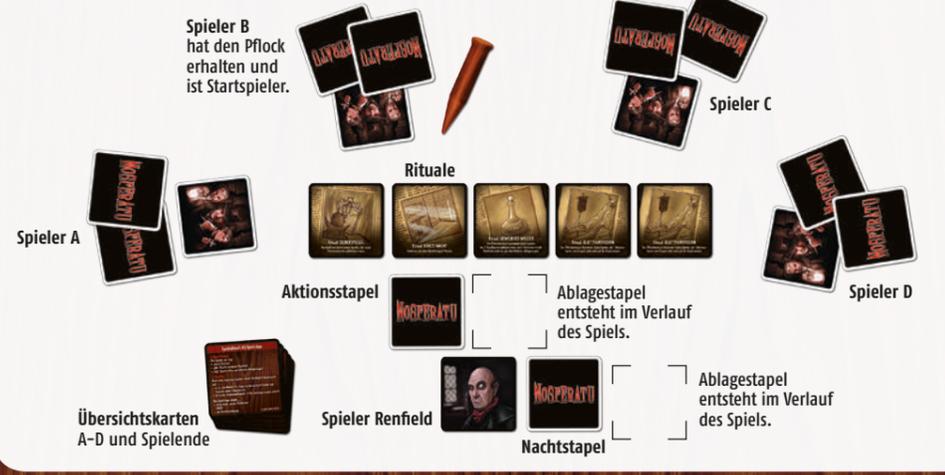


5 Übersichtskarten



Beispiel Spielaufbau bei 5 Spielern:

Jeder Spieler, außer Renfield, hat zu Beginn 2 Aktionskarten.



SPIELVORBEREITUNG

Nachtstapel: Es werden so viele Nachtkarten wie Spieler genommen plus die Sonnenaufgangkarte. Der Nachtstapel wird gemischt und verdeckt, mit der Nosferatu-Schriftseite nach oben, auf den Tisch gelegt. (5 Spieler = 5 Nächte + 1 Sonnenaufgang) Die restlichen Nachtkarten kommen in den Aktionsstapel, siehe nachfolgend.

Aktionsstapel: Die Karten Gerüchte, Knoblauch, Biss und die restlichen Nachtkarten werden gemischt und als Aktionsstapel verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt.

Ritualkarten: Sie werden aufgedeckt nebeneinander in die Mitte des Tisches gelegt.

ROLLENVERTEILUNG

Es werden so viele Personenkarten wie Spieler teilnehmen verwendet, bestehend aus: 1 Vampir + 1 Renfield + x-mal Jäger. (5 Spieler: Vampir + Renfield + 3 Jäger) Die übrigen Jäger werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

- Renfield:** Ein Spieler übernimmt die Rolle Renfields und legt die Renfield-Karte vor sich. Den Nachtstapel platziert er direkt vor sich. Ebenso die 5 Übersichtskarten, nach A - D und zuletzt Spielende sortiert, mit A beginnend. Hier kann er in den jeweiligen Spielabschnitten nachlesen. *Als Renfield eignet sich derjenige unter euch, der die Anleitung gelesen hat bzw. das Spiel gut kennt.*
- Jäger/Vampir:** Renfield verteilt die restlichen Personenkarten verdeckt an die Mitspieler und merkt sich, wen er als Vampir auserkoren hat. Ein Spieler wird somit zum Vampir und die anderen zu Jägern. Jeder Spieler legt seine Personenkarte verdeckt vor sich, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen. *Jeder Spieler darf jederzeit die eigene Personenkarte ansehen. Die Jäger wissen nicht, wer unter ihnen der Vampir ist. Ihr Ziel ist, das herauszufinden.* Jeder Spieler, außer Renfield, zieht 2 Karten vom Aktionsstapel. Jeder schaut seine Karten geheim an und hält sie für die anderen nicht einsehbar in der Hand. Dies sind seine Handkarten.
- Pflock:** Renfield gibt einem beliebigen Spieler, egal ob Vampir oder Jäger, den Pflock. Der Spieler legt den Pflock vor sich und wird damit zum Pflockbesitzer und Startspieler für die erste Runde (A - D). Am Ende der Runde wird der Pflock benutzt oder weitergegeben. Der jeweilige Pflockbesitzer ist immer Startspieler. Renfield ist nie Pflockbesitzer.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden (jeweils A - D), bis ein Team gewinnt. Der Spieler mit dem Pflock ist Startspieler und macht den ersten Spielzug. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn für Jäger/Vampir.

A) Spielzüge

1. Jäger/Vampir

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, macht er folgenden kompletten Spielzug (a bis c):

- 2 Karten vom Aktionsstapel ziehen und zu den eigenen Handkarten auf die Hand nehmen, ohne dass die Mitspieler die Karten sehen. *Zu Spielbeginn hat ein Spieler die Auswahl aus 4 Handkarten.*
- 1 Handkarte verdeckt vor Renfield legen. Renfield darf sich die Karten geheim anschauen, die er von den Spielern erhält. *Die Auswirkungen dieser Karten sind wichtig - wie unter B) beschrieben.*
- 1 Handkarte offen neben dem Aktionsstapel ablegen - hier bildet sich der Ablagestapel. *Diese Karten spielen keine weitere Rolle - die Spieler sehen aber, welche Karte abgelegt wird und können Rückschlüsse ziehen. Über ihre Beobachtungen sprechen sie miteinander.*

2. Renfield

Nach dem Spielzug eines Spielers deckt Renfield immer 1 Karte vom Nachtstapel auf und legt sie offen als erste Karte des Nacht-Ablagestapels daneben.

- Handelt es sich um eine Nacht, dauern die Spielzüge von Jäger/Vampir an: Der nächste Spieler zieht 2 Karten vom Aktionsstapel und macht seinen Spielzug usw. *Waren alle Spieler einmal am Zug, deckt Renfield auch nach dem letzten Spieler eine Nachtkarte auf.*
- Handelt es sich um den Sonnenaufgang, enden die Spielzüge und es geht mit B) weiter. *Der Sonnenaufgang kann in einer Spielzugrunde sehr früh (gut für Rückschlüsse der Jäger) oder auch gar nicht aufgedeckt werden. Beispiel: Der Pflockbesitzer hat seinen Spielzug gemacht. Renfield deckt 1 Nachtkarte auf - es ist der Sonnenaufgang. Die Spielzüge enden - es geht mit B) weiter. Renfield hat also nur 1 Aktionskarte erhalten und prüft die Auswirkung. War es ein Biss, können sich die Jäger ihren Teil denken ...*

Die Spielzüge A) enden und es geht weiter mit B), wenn ...
- Renfield am Ende eines Zuges den Sonnenaufgang aufdeckt
ODER
- jeder Spieler einmal an der Reihe war.

B) Auswirkungen der Karten in Renfields Stapel

Renfield mischt die Karten, die er von den Spielern erhalten hat, *damit die Spieler nicht nachvollziehen können, von wem er welche Karten erhalten hat.* Er betrachtet sie geheim und wertet sie wahrheitsgemäß aus. Nur die Karten, die einen Effekt haben, zeigt er, die anderen werden, wie in D) beschrieben, aufgeräumt.

- 1) Bisse** (Die Karten sind gut für das Vampir-Team.) Renfield nimmt den oder die Bisse aus seinem Stapel, egal welche anderen Karten enthalten sind, und verteilt sie beliebig an die Spieler: Ein Spieler kann nie mehr als 2 Bisse vor sich liegen haben, also auch maximal 2 Bisse auf einmal oder in verschiedenen Runden erhalten. Gebissen werden können sowohl Jäger als auch der Vampir, aber niemals Renfield. *Einen Biss vor den Vampir zu legen, dient dessen Tarnung.*
 - 2) Nacht** (Die Karten sind gut für das Vampir-Team.) Renfield legt etwaige Nachtkarten von seinem Stapel offen in den Nacht-Ablagestapel, egal welche anderen Karten in seinem Stapel enthalten sind. *Das verlängert die Nacht.*
 - 3) NICHTS ALS Knoblauch** (Die Karten sind gut für das Jäger-Team.) Waren außer Knoblauchkarten keine anderen Karten im Stapel - und nur dann -, wählt der Pflockbesitzer sogleich ein beliebiges der offen liegenden Rituale aus und führt es durch, siehe „Die Rituale“. *Eine reine Knoblauchrunde kommt aber selten zustande. Sobald auch nur eine andere Karte als Knoblauch im Stapel ist, hat Knoblauch keinerlei Auswirkung. Eine Knoblauchrunde kann auch aus einer einzigen Karte bestehen, falls Renfield gleich nach dem ersten Zug den Sonnenaufgang aufgedeckt hat. Die Knoblauchkarte bewirkt ein Ritual. Handelt es sich um das 5. Ritual, hat das Jäger-Team gewonnen.*
 - 4) Gerüchte** (Die Karten sind für beide Teams belanglos.) Gerüchte haben keine Auswirkung. *Sie verhindern aber eine reine Knoblauchrunde.*
- Knoblauch und Gerüchte werden anschließend unter den Aktions-Ablagestapel geschoben.

DIE RITUALE

Der Pflockbesitzer sucht ein offen liegendes Ritual aus, wenn sich in Renfields Stapel ausschließlich Knoblauchkarten befunden haben.



Silberspiegel
Renfield deckt die Personenkarte eines beliebigen Spielers auf.
Die Personenkarte bleibt bis Spielende offen liegen. Er sollte nicht den Vampir aufdecken.



Kurze Nacht
1 Nacht wird vom Nachtstapel entfernt und kommt aus dem Spiel.
Der Nachtstapel hat ab jetzt 1 Karte weniger. Der Sonnenaufgang bleibt immer im Nachtstapel enthalten.



Bluttransfusion (2x vorhanden)
Der Pflockbesitzer entscheidet, welcher Spieler eine Bluttransfusion erhalten soll. Dieser Spieler zieht 1 Karte vom Aktionsstapel und nimmt sie auf die Hand.
Der Spieler hat ab jetzt eine Karte mehr auf der Hand. Hatte er keine Karte mehr, weil er zweimal gebissen wurde, hat er ab jetzt wieder eine Karte auf der Hand.



Geweihtes Wasser
Der Pflockbesitzer entscheidet, welcher Spieler seine Handkarten unter den Aktions-Ablagestapel schieben muss und 2 Gerüchte als Handkarten erhält. Renfield entnimmt die Gerüchte aus dem offenen Aktions-Ablagestapel.
Falls keine Gerüchte im Ablagestapel enthalten sind, sucht er sie aus dem verdeckten Aktionsstapel und mischt ihn anschließend. Hat ein Spieler nur noch 1 Handkarte, erhält er auch nur 1 Gerüchtekarte.

Achtung: Ein eingesetztes Ritual wird umgedreht und verdeckt gelegt, damit man sieht, dass es bereits durchgeführt wurde. Es bleibt bis Spielende verdeckt.

C) Vampir pfählen – oder Pflock weitergeben



Wurden die Spielzüge (A) mit dem Aufdecken des Sonnenaufgangs beendet, muss der Pflockbesitzer entweder ...

- **jemanden mit dem Pflock pfählen.**

Dazu legt er den Pflock vor einen Mitspieler, von dem er glaubt, dass er der Vampir ist. Dessen Personenkarte wird aufgedeckt:

- Zeigt die Personenkarte den Vampir: Die Jäger haben gewonnen.
- Zeigt die Personenkarte einen Jäger: Pech für die Jäger! Das Vampir-Team hat gewonnen.

Das Spiel endet in beiden Fällen.

Die Mitspieler beraten den Pflockbesitzer. Er trifft jedoch die Entscheidung. Der Sonnenaufgang ist die einzige Chance, den Vampir zu pfählen. Allerdings verlieren die Jäger, wenn es der Falsche ist. Nosferatu ist ein atmosphärisches Spiel. Daher sollten sich die Spieler keinesfalls mit Verdächtigungen zurückhalten.

ODER

- **den Pflock einem beliebigen anderen Spieler (nicht Renfield) geben.**

Der Spieler gibt den Pflock weiter, wenn er noch nicht sicher ist, wer der Vampir ist.

Achtung: Der Vampir kann den Pflock erhalten, darf aber nicht pfählen – er muss ihn also einem Mitspieler geben.

Ist der Vampir Pflockbesitzer und die Mitspieler drängen ihn, einen Spieler zu pfählen, kann der Vampir schauspielerisches Talent beweisen und alle überzeugen, dass es dazu noch zu unsicher ist.

Die Spieler bereiten die nächste Runde vor, (siehe D).



Wurden die Spielzüge (A) mit dem Aufdecken einer Nacht beendet, nachdem jeder einmal an der Reihe war, muss Renfield den Pflock vor einen beliebigen anderen Spieler legen.

Es muss also einen neuen Pflockbesitzer geben. Renfield selbst ist nie Pflockbesitzer.

Die Spieler bereiten die nächste Runde vor, (siehe D).

D) Rundenende

1) Hat Renfield nicht bereits die Knoblauch- sowie Gerüchtekarten seines Stapels unter den Aktions-Ablagestapel geschoben, so tut er es jetzt. Die Mitspieler dürfen den Ablagestapel nicht untersuchen. Die Karten des Ablagestapels werden erst dann gemischt und neu als Aktionsstapel ausgelegt, wenn der Aktionsstapel leer ist.

2) Renfield mischt alle Karten des Nachtstapels – offene und verdeckte – und legt den Stapel verdeckt vor sich.

Es kann sein, dass der Nachtstapel durch neu hinzugefügte Nachtkarten aus Renfields Stapel größer oder durch das Ritual „Kurze Nacht“ kleiner geworden ist.

Beispiel für eine Runde zu fünft:



Die vier Spieler haben je 2 Karten gezogen, je 1 Handkarte offen auf den Aktions-Ablagestapel gelegt und je 1 Handkarte verdeckt an Renfield gegeben. Renfield hat nach dem Zug jedes Spielers 1 Nachtkarte aufgedeckt. Es war kein Sonnenaufgang dabei, der die Runde vorzeitig beendet hätte. In Renfields Stapel befand sich ein Biss. Den Biss legt er vor Spieler C. Spieler C gibt dafür eine Handkarte ab und hat ab jetzt mit den beiden Karten, die er immer zu Beginn seines Zuges zieht, nur noch drei Handkarten zum Ausspielen zur Verfügung.

Die restlichen Karten (2x Knoblauch, 1x Gerücht) zeigt Renfield nicht, da sie keine Auswirkungen haben. Er legt sie verdeckt unter den Aktions-Ablagestapel.

Da kein Sonnenaufgang aufgedeckt wurde, legt Renfield den Pflock vor einen anderen Spieler – im Beispiel vor Spieler A. Dieser ist neuer Startspieler und macht seinen Spielzug, indem er 2 Karten zieht etc.

Die Spieler achten sehr darauf, wer welche Karten offen auf den Aktions-Ablagestapel legt. Wer z. B. kostbaren Knoblauch „wegwirft“, macht sich verdächtig ... Blöd, wenn man als Jäger 4 Mal Knoblauch auf der Hand hatte ...

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, sobald eines der folgenden Ereignisse eintritt:



5 Rituale wurden durchgeführt:
Die Jäger haben gewonnen, sobald das 5. Ritual durchgeführt und die Karte umgedreht wurde.
Dieses Spielende tritt selten ein.



6–8 Spieler:
5 Bisse wurden verteilt.
Das Vampir-Team hat gewonnen.

5 Spieler:
4 Bisse wurden verteilt.
Das Vampir-Team hat gewonnen.

Achtung: Auch Bisse, die vor dem Vampir liegen, zählen.



Ein Spieler benutzt den Pflock:
Wenn der Pflockbesitzer den Pflock nach einem Sonnenaufgang benutzt, um einen beliebigen Mitspieler abzumurksen, dann wird die Karte des gepfählten Mitspielers aufgedeckt:
• Ist es der Vampir, haben die Jäger gewonnen.
• Ist es ein Jäger, hat das Vampir-Team gewonnen.
Achtung: Der Vampir darf niemals pfählen.

Verboten:

- Die Spieler können und sollen jederzeit miteinander reden und dürfen behaupten, was sie wollen. Sie dürfen aber niemals ihre Personenkarte oder ihre Handkarten herumzeigen, solange die Regeln nichts anderes vorschreiben.
- Jäger und Vampir dürfen nie den offenen Aktions-Ablagestapel durchforsten. Die Karten im Ablagestapel würden sonst Rückschlüsse auf die Spieler zulassen.

Hinweise:

- Die Spieler können ihre Handkarten auch verdeckt vor sich legen. Das verhindert ein zufälliges Sehen der Handkarten durch Mitspieler.
- Renfields Macht besteht vor allem darin, wem er den Pflock gibt (nachdem eine Runde mit einer Nacht endete) und wem er Bisse verabreicht (und damit dessen Handkarten schwächt).
- Jäger versuchen ungetrübte „Knoblauchrunden“ durchzubringen, damit sie ein Ritual durchführen können. Es wird ihnen selten gelingen, da der Vampir mit Bissen, Nachtkarten oder Gerüchten dazwischenfunkelt, wenn er kann, und Jäger nicht immer Knoblauch auf der Hand haben.
- Der Vampir versucht, Renfield Bisse und Nachtkarten zukommen zu lassen. Zur Tarnung wird er aber auch mitunter so wie die Jäger spielen.
- Renfield kann sowohl den Jägern als auch dem Vampir Bisse verpassen. Bei den Jägern erfreut sich Renfield an deren folgenden eingeschränkten Kartenmöglichkeiten. Ein Biss, der vor dem Vampir liegt, dient als Bluff. Bisse führen nicht dazu, dass ein Spieler ausscheidet.
- Gibt der Vampir als Letzter oder einer der Letzten in der Runde eine Bisskarte an Renfield, so ist seine Spur schwer zurückzufolgen. Gibt der Vampir als einer der Ersten eine Bisskarte an Renfield, läuft er bei einem frühen Sonnenaufgang Gefahr, dass ihn die Mitspieler entlarven.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Der Autor: Pierre-Yves Lebeau
Illustration: Ismaël (www.ismael.ch)
Gestaltung: Bluguy Grafikdesign
Übersetzung/Bearbeitung: Bärbel Schmidts

© Grosso Modo Editions

© 2014, Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pferstr. 5-7
70184, Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
E-Mail: info@kosmos.de
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 692353