

VERSAMMLUNG des BÖSEN

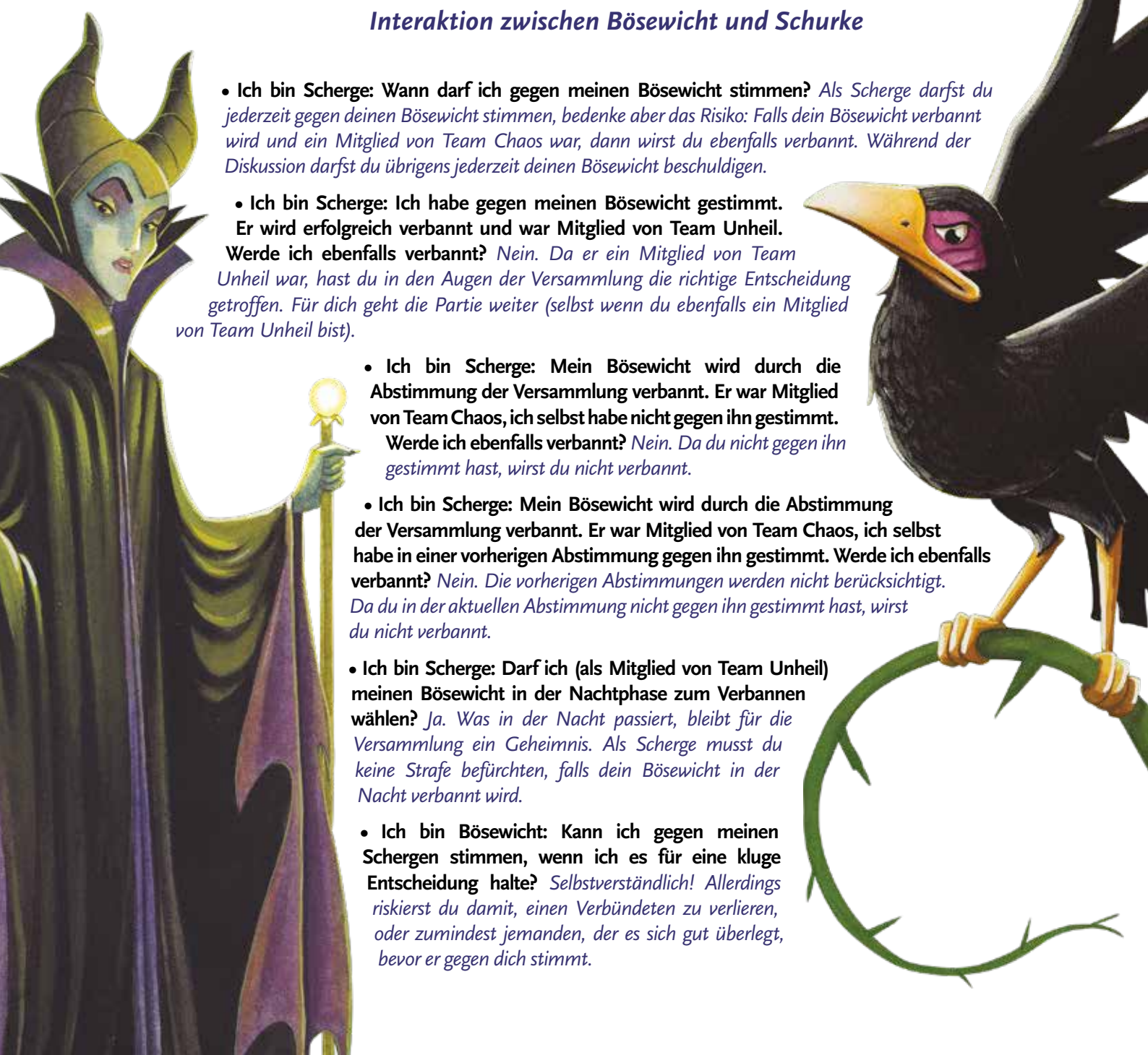
Disney
VILLAINS



Erinnerung:

- Grundsätzlich gilt, dass du niemals gegen dich stimmen oder eine Sonderfähigkeit, die dir schadet, gegen dich einsetzen darfst.
- Du darfst jederzeit lügen oder die Wahrheit sagen, solange du niemandem deine Gesinnungskarte zeigst.

Interaktion zwischen Bösewicht und Schurke

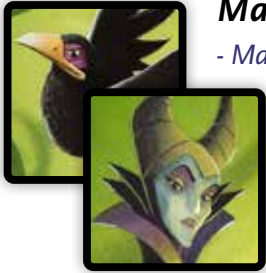
- 
- **Ich bin Scherge:** Wann darf ich gegen meinen Bösewicht stimmen? *Als Scherge darfst du jederzeit gegen deinen Bösewicht stimmen, bedenke aber das Risiko: Falls dein Bösewicht verbannt wird und ein Mitglied von Team Chaos war, dann wirst du ebenfalls verbannt. Während der Diskussion darfst du übrigens jederzeit deinen Bösewicht beschuldigen.*
 - **Ich bin Scherge:** Ich habe gegen meinen Bösewicht gestimmt. Er wird erfolgreich verbannt und war Mitglied von Team Unheil. **Werde ich ebenfalls verbannt?** *Nein. Da er ein Mitglied von Team Unheil war, hast du in den Augen der Versammlung die richtige Entscheidung getroffen. Für dich geht die Partie weiter (selbst wenn du ebenfalls ein Mitglied von Team Unheil bist).*
 - **Ich bin Scherge:** Mein Bösewicht wird durch die Abstimmung der Versammlung verbannt. Er war Mitglied von Team Chaos, ich selbst habe nicht gegen ihn gestimmt. **Werde ich ebenfalls verbannt?** *Nein. Da du nicht gegen ihn gestimmt hast, wirst du nicht verbannt.*
 - **Ich bin Scherge:** Mein Bösewicht wird durch die Abstimmung der Versammlung verbannt. Er war Mitglied von Team Chaos, ich selbst habe in einer vorherigen Abstimmung gegen ihn gestimmt. **Werde ich ebenfalls verbannt?** *Nein. Die vorherigen Abstimmungen werden nicht berücksichtigt. Da du in der aktuellen Abstimmung nicht gegen ihn gestimmt hast, wirst du nicht verbannt.*
 - **Ich bin Scherge:** Darf ich (als Mitglied von Team Unheil) meinen Bösewicht in der Nachtphase zum Verbannen wählen? *Ja. Was in der Nacht passiert, bleibt für die Versammlung ein Geheimnis. Als Scherge musst du keine Strafe befürchten, falls dein Bösewicht in der Nacht verbannt wird.*
 - **Ich bin Bösewicht:** Kann ich gegen meinen Schergen stimmen, wenn ich es für eine kluge Entscheidung halte? *Selbstverständlich! Allerdings riskierst du damit, einen Verbündeten zu verlieren, oder zumindest jemanden, der es sich gut überlegt, bevor er gegen dich stimmt.*

Mitglieder von Team Unheil:

- Ich bin Mitglied von Team Unheil: Mutter Gothel hat mich in der Nacht weggesperrt. Was passiert? Keine Sorge. Du darfst in der Nacht trotzdem (mit den übrigen Mitgliedern von Team Unheil) jemanden wählen, der verbannt wird.
- Ich bin der Erzähler: Die Mitglieder von Team Unheil sind sich in der Nacht uneinig, wen sie verbannen wollen. Was kann ich tun? Falls die Mitglieder von Team Unheil zu keiner Einigung kommen, kannst du die Entscheidungsfindung nach einer von dir bestimmten Zeit abbrechen, ohne dass jemand verbannt wird.
- Ich bin ein Bösewicht mit einer Sonderfähigkeit, die ich in der Nacht nach den Mitgliedern von Team Unheil einsetzen kann (Hades oder die Böse Königin). Kann ich die Sonderfähigkeiten auch einsetzen, wenn ich zuvor von Team Unheil verbannt wurde? Ja. Das Opfer von Team Unheil wird immer erst zu Beginn des Tages verbannt. Falls das Opfer eine Nacht-Sonderfähigkeit hat, kann es sie ganz normal in der Nacht einsetzen.

Zusätzliche Informationen über die Charaktere und ihre Sonderfähigkeiten:

Malefiz und Diablo:



- Malefiz darf die Gesinnung des Charakters, den Diablo in der Nacht ausspioniert hat, enthüllen. Allerdings muss keiner von beiden die Wahrheit sagen. Denkt daran, dass ihr beim Spielen von „Werwölfe von Düsterwald“ jederzeit lügen oder die Wahrheit sagen dürft, solange ihr niemandem eure Gesinnungskarte zeigt.
- Malefiz darf ihre Sonderfähigkeit nicht einsetzen, um sich selbst oder Diablo auszuspionieren.
- Malefiz muss ihre Sonderfähigkeit jede Nacht einsetzen.
- Malefiz darf mit ihrer Sonderfähigkeit denselben Spieler auch mehrfach ausspionieren. Falls Malefiz oder Diablo verbannt werden, verliert der jeweils andere seine Sonderfähigkeit und wird in den Folgenächten nicht mehr geweckt.

Prinz John (und seine Krone):



- Falls es mindestens genauso viele Mitglieder von Team Unheil wie von Team Chaos gibt, hat Team Unheil das Spiel sofort gewonnen, selbst wenn die Kronenkarte im Spiel ist.
- Falls es bei der Abstimmung zu einem Unentschieden kommt, entscheidet derjenige im Besitz der Kronenkarte, wer von den am Unentschieden Beteiligten verbannt wird.
- Er muss sich nicht für den Spieler entscheiden, den er in der Abstimmung gewählt hat.
- Falls er selbst zu den am Unentschieden Beteiligten gehört, darf er sich auch selbst wählen.
- Falls der Besitzer der Kronenkarte ein Scherge ist und im Falle eines Unentschiedens seinen Bösewicht verbannt, wird er nur dann ebenfalls verbannt, wenn er während der Abstimmung für seinen Bösewicht gestimmt hat (siehe „Regeln für die Schergen“).



- Falls niemand Prinz John spielt, kann der Erzähler zu einem beliebigen Zeitpunkt frei entscheiden, an wen er die Kronenkarte austellt (z. B. durch Abstimmung, zufällige Wahl etc.)

Herzkönigin:



- Die Herzkönigin kann ihre Sonderfähigkeit nicht auf sich selbst anwenden.
- Die Sonderabstimmung der Herzkönigin ersetzt die normale Abstimmung am Tag. Die Regeln für die Schergen (Abstimmung gegen seinen Bösewicht) gelten weiterhin.
- Im Falle eines Unentschiedens bei dieser Sonderabstimmung gilt der von der Herzkönigin gewählte Spieler als begnadigt und wird nicht verbannt, selbst wenn die Kronenkarte im Spiel ist.

Hades:



- Hades darf sagen, welchen Spieler er in der Nacht gerettet hat (oder aber auch lügen).
- Hades darf nur Spieler retten, die in der Nacht von Team Unheil verbannt wurden, nicht aber durch die Abstimmung am Tag oder irgendwelche Sonderfähigkeiten.
- Sobald Hades seine Sonderfähigkeit eingesetzt hat, wird er vom Erzähler in der Nacht nicht länger aufgeweckt.

Mutter Gothel:

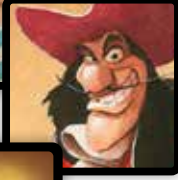
- Mutter Gothel darf sagen, welchen Spieler sie in der Nacht weggesperrt hat (oder aber auch lügen).
- Mutter Gothels Sonderfähigkeit schützt nicht vor Verbannung durch die Abstimmung am Tag oder irgendwelche Sonderfähigkeiten (Herzkönigin).





Interaktionen zwischen Hades und Mutter Gothel:

- Falls in der Nacht niemand verbannt wurde (z. B. durch Mutter Gothels Sonderfähigkeit), dann zeigt der Erzähler für Hades auf niemanden, fragt aber trotzdem laut, ob Hades seine Sonderfähigkeit einsetzen möchte, um den (vermeintlich) verbannten Spieler zu retten. Hades darf nur mit „Nein“ antworten, kann aber am Tag so tun, als hätte er einen Spieler gerettet.
- Der Erzähler darf niemals enthüllen, wer das Opfer von Team Unheil gerettet hat. Falls es Hades war, würde die Versammlung das nur dadurch herausbekommen, dass Hades in der Folgenacht nicht mehr aufgeweckt wird.



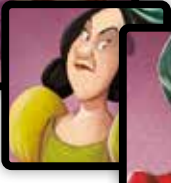
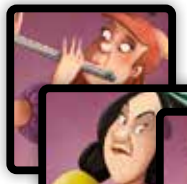
Käpt'n Hook:

- Nachdem der Erzähler am Morgen die Opfer aus der Nacht enthüllt hat, wählt Käpt'n Hook ohne vorherige Diskussion einen Gefangenen. Im Anschluss darf er seine Wahl begründen, aber nicht mehr ändern.
- Falls der Gefangene von Käpt'n Hook verbannt wird, hat dies keinerlei Einfluss auf Käpt'n Hook selbst.
- Vor dem Beginn jeder Nacht wird der Gefangene befreit. Falls Käpt'n Hook in der Nacht darauf verbannt wird, hat dies keinerlei Einfluss auf den vorherigen Gefangenen.
- Falls die Herzkönigin ihre Sonderfähigkeit einsetzt und Käpt'n Hook wählt, dann wird bei erfolgreicher Verbannung auch sein Gefangener verbannt.
- Falls Käpt'n Hook durch die Abstimmung der Versammlung verbannt wird und sein Gefangener ein Bösewicht ist, dann gelten die Regeln für Schergen nur dann, falls der Scherge gegen den Bösewicht gestimmt hat. Falls der Scherge gegen Käpt'n Hook gestimmt und nur indirekt die Verbannung seines Bösewichts verursacht hat, gilt die Regeln für Schergen nicht.
- Falls Käpt'n Hook durch die Abstimmung der Versammlung verbannt wird, dann wird sein Gefangener gleichzeitig verbannt.



Shir Khan:

- Ein Spieler kann auch dann erfolgreich verbannt werden, wenn kein einziger Spieler gegen ihn stimmt, er aber die meisten Stimmen durch Krallenkarten hat.
- Falls die Herzkönigin ihre Sonderfähigkeit einsetzt und einen Spieler mit Krallenkarte(n) wählt, dann zählt jede Krallenkarte als Stimme gegen ihn.
- Falls Shir Khan bei der Sonderabstimmung der Herzkönigin gegen den gewählten Spieler abstimmt und dieser begnadigt wurde, erhält er eine Krallenkarte. Hat Shir Khan nicht gegen den Spieler gestimmt, dann erhält er keine Krallenkarte.
- Die Krallenkarten von verbannten Spielern kommen in den Vorrat von Shir Khan zurück. Generell haben Krallenkarten kein Limit. Sollten euch die Krallenkarten ausgehen, dann nutzt einen passenden Ersatz.

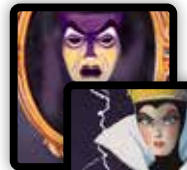


Anastasia und Drisella:

- Da Anastasia und Drisella Schergen sind, können sie ohne Konsequenzen gegen die jeweils andere stimmen.

Die Böse Königin:

- Sobald die Böse Königin ihre Sonderfähigkeit eingesetzt hat, wird sie vom Erzähler in der Nacht nicht länger aufgeweckt.
- Falls in der Nacht niemand verbannt wurde, zeigt der Erzähler auf niemanden, wenn die Böse Königin aufgeweckt wird. Sie darf ihre Sonderfähigkeit trotzdem einsetzen.

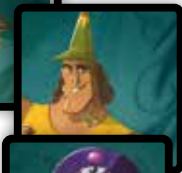
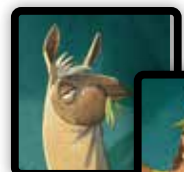


Cruella de Vil (Promo-Charakter):

- Cruella muss ihre Sonderfähigkeit in jeder Runde einsetzen.
- Sie darf ihre Sonderfähigkeit nicht gegen sich selbst einsetzen.
- Sie kann ihre Sonderfähigkeit einsetzen, um einen Schergen zu zwingen, gegen seinen Bösewicht zu stimmen.

Yzma (Promo-Charakter):

- Sobald Yzma ihre Sonderfähigkeit eingesetzt hat, wird sie vom Erzähler in der Nacht nicht länger aufgeweckt.
- Falls in der Nacht niemand verbannt wurde, zeigt der Erzähler auf niemanden, wenn Yzma aufgeweckt wird.
- Mutter Gothels Sonderfähigkeit schützt nicht vor der Sonderfähigkeit von Yzma.
- Die Lamakarte wird zu Beginn des Tages, unmittelbar nach der Ankündigung, wer in der Nacht verbannt wurde, an denjenigen ausgehändigt, der von Yzma ausgewählt wurde.
- Falls Yzma ihre Sonderfähigkeit auf Shir Khan ausspielt, verbleiben die bereits ausgespielten Krallenkarten im Spiel. (Er ist allerdings nicht mehr in der Lage, weitere Krallenkarten auszuspielen.)
- Falls Yzma ihre Sonderfähigkeit auf jemanden mit Krallenkarten ausspielt, behält der Spieler die Krallenkarten.
- Falls Yzma ihre Sonderfähigkeit auf denjenigen ausspielt, der in Besitz der Kronenkarte ist, behält er sie. Zwar kann dieser Spieler nicht länger an Abstimmungen teilnehmen, er entscheidet aber weiterhin im Falle eines Unentschiedens und gibt die Kronenkarte weiter, sobald er verbannt wird.



Übersicht des Spielablaufs

NACHT

- o Malefiz*
- o Diablo*
- o Malefiz + Diablo*
- o Mutter Gothel*
- o Team Unheil*
- o Hades*
- o Die Böse Königin*
- o Yzma*

TAG

- o Die Versammlung erwacht*
- o Käpt'n Hook*
- o Diskussion*
- o Herzkönigin*
- o Cruella*
- o Abstimmung*
- o Shir Khans Krallen*
- o Die Versammlung schläft ein*

Zusätzliche Tipps für den Erzähler:

- Du entscheidest, wie lange die Versammlung diskutiert. Hast du das Gefühl, dass jeder seine Argumente einbringen konnte, dann kannst du die Abstimmung einleiten.
- Manchen fällt es leichter, sich an einer Diskussion zu beteiligen oder Argumente zu liefern. Du kannst zurückhaltendere Spieler auch ansprechen und einbinden, indem du beispielsweise fragst: „Wer verhält sich deiner Meinung nach am verdächtigsten?“ Falls die Diskussion ins Stocken gerät, kannst du die Versammlung auch fragen: „Habt ihr euch für jemanden entschieden? Wem wollt ihr eure Stimme geben?“ Falls sich ein in Verdacht geratener Spieler nicht verteidigt, kannst du ihn fragen: „Die Versammlung verdächtigt dich. Was hast du zu deiner Verteidigung zu sagen?“

6-Spieler-Variante:

- Falls ihr zu sechst (plus Erzähler) und schon sehr erfahren seid, könnt ihr diese Variante ausprobieren. Die Regeln bleiben unverändert, allerdings besteht die Versammlung aus 6 Bösewichten ohne Schergen:

o Hades

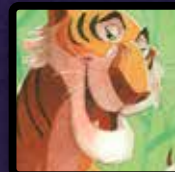
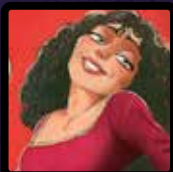
o Mutter Gothel

o Prinz John

o Käpt'n Hook

o Shir Khan

o Herzkönigin



Wir danken allen, die das Spiel ausgiebig getestet und gespielt haben.
Ohne eure Hilfe hätten diese FAQ nicht entstehen können!

Das Team von Zygomatic

