

# SILVER AMULETT

Kartenspaß im Wolfspelz für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Ted Alspach

Illustration: Andrey Gordeev · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Daniel Greiner

## Inhalt

- 52 Charakter-Karten mit den Zahlen 0 – 13 (Verteilung siehe *Kartenglossar*)
- 8 Übersichtskarten
- 1 Silber-Amulett



Charakter-Karten



Übersichtskarten



Silber-Amulett

## Spielziel

Werwölfe haben sich in eure Dörfer eingeschlichen! Nutzt die Fähigkeiten eurer Dorfbewohner und des mächtigen Silber-Amuletts, um die pelzigen Plagen loszuwerden.

Gespielt werden **4 Durchgänge**. Am Ende jedes Durchgangs erhaltet ihr **Strafpunkte** für Werwölfe (= Zahlen auf euren Karten) in eurem Dorf (= eure Auslage). Wer nach 4 Durchgängen die **wenigsten Strafpunkte** gesammelt hat, **gewinnt**.

## Aufbau

1. Mischt alle 52 Charakter-Karten und legt sie als **verdeckten Nachziehstapel** in die Tischmitte.

**Hinweis:** Legt bei **drei Spielern** 5, bei **zwei Spielern** 10 Karten beiseite.

2. Jeder von euch zieht 5 Karten und legt diese – **ohne sie anzusehen!** – verdeckt vor sich in eine Reihe. Das ist eure Auslage.
3. Jeder von euch erhält 2 **Übersichtskarten**.
4. Deckt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie **offen** daneben. Sie bildet den **Ablagestapel**.
5. Legt das **Silber-Amulett** in der Tischmitte bereit.
6. Zusätzlich zum Spielmaterial benötigt ihr **Stift und Papier**, um eure Strafpunkte zu notieren.
7. Bevor es losgeht, darf sich jeder Spieler genau **2 beliebige Karten** in seiner eigenen Auslage geheim **ansetzen**.

**Wichtig:** Ihr dürft die Karten in eurer Auslage **nicht umsortieren!** Merkt euch also gut, wo welche Karte liegt.

Wer nach 4 Durchgängen die wenigsten Strafpunkte hat, gewinnt

Jeder Spieler: 5 verdeckte Karten (= Auslage)

Jeder Spieler: 2 Karten ansehen



Beispiel: Aufbau für 4 Spieler

Nachziehstapel Ablagestapel

Silber-Amulett

Spieler 3

## Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach spielt ihr im Uhrzeigersinn reihum. Wenn du an der Reihe bist, wählst du genau eine der folgenden 3 Aktionen und führst diese aus:

**Zieh vom Nachziehstapel** oder **Zieh vom Ablagestapel** oder **Ruf die Abrechnung aus**

### Zieh vom Nachziehstapel

Nimm die oberste Karte vom Nachziehstapel und schau sie dir geheim an. Entscheide dich, was du mit der Karte tun möchtest:

- **Lege die Karte offen auf den Ablagestapel.** Falls sie das -Symbol zeigt, darfst du dabei ihre Fähigkeit ausführen (siehe beiliegendes *Kartenglossar*).
- Oder
- **Tausche die Karte mit einer oder mehreren Karten deiner Auslage aus.** Wirf alle ausgetauschten Karten offen auf den Ablagestapel. Deine neue Karte legst du **verdeckt** in deine Auslage, an die Stelle einer ausgetauschten Karte.

Wie du mehrere Karten auf einmal austauschen kannst, wird unter *Mehrere Karten austauschen* erklärt.

### Zieh vom Ablagestapel

Nimm die oberste Karte vom offenen Ablagestapel und tausche sie mit einer oder mehreren Karten deiner Auslage aus.

Wirf alle ausgetauschten Karten offen auf den Ablagestapel.

Deine neue Karte legst du **offen** in deine Auslage, an die Stelle einer ausgetauschten Karte.

### Ruf die Abrechnung aus

Diese Aktion kannst du nur wählen, wenn du nur noch **4 oder weniger Karten** in deiner Auslage hast! Um das zu erreichen, musst du mindestens einmal im Spiel mehrere Karten auf einmal austauschen.

Anstatt eine Karte zu ziehen, teilst du deinen Mitspielern laut mit, dass du „*abrechnen*“ möchtest. Damit ist dein Zug vorüber.

Jeder andere Mitspieler ist noch ein letztes Mal an der Reihe, danach endet der Durchgang. **Wichtig:** In jedem Durchgang darf immer nur **ein Spieler** die Abrechnung ausrufen!

Wer an der Reihe ist, muss 1 Aktion wählen:

Entweder 1 Karte vom Nachziehstapel ...  
... ausspielen  
Oder  
... abwerfen  
Oder  
... mit der eigenen Auslage tauschen

Oder 1 Karte vom Ablagestapel mit der eigenen Auslage tauschen

Oder die Abrechnung ausrufen (Nur bei 4 oder weniger Karten in der Auslage!)

## Ende eines Durchgangs

Es gibt drei Möglichkeiten, wie ein Durchgang endet:

1. Ein Spieler **ruft die Abrechnung** aus. Der Durchgang endet, nachdem die restlichen Spieler ihren letzten Zug beendet haben.
2. Der **Nachziehstapel ist aufgebraucht**. In diesem Fall endet der Durchgang sofort nach dem Zug des Spielers, der die letzte Karte genommen hat.
3. **Beide Dorfbewohner** (siehe *Kartenglossar*) liegen **offen** in einer oder zwei Auslagen beliebiger Spieler. Der Durchgang endet dann sofort nach dem Zug des Spielers, der den zweiten Dorfbewohner aufgedeckt oder genommen hat.

### Abrechnung

Deckt alle Karten in eurer Auslage auf und addiert deren Zahlen. Notiert die Summe als Strafpunkte für diesen Durchgang.

**Ausnahme:** Der Spieler, der die Abrechnung ausgerufen hat, muss seine Summe mit den Mitspielern vergleichen.

- Hat er die **niedrigste Summe** am Tisch (Gleichstand gilt ebenfalls), erhält er **keine Strafpunkte!** Außerdem erhält dieser Spieler das Silber-Amulett und darf es im nächsten Durchgang einsetzen.
- Hat er **nicht** die niedrigste Summe? Dann erhält er zusätzlich zu seiner Kartensumme weitere **10 Strafpunkte!**

## Weitere Durchgänge

1. **Mischt** vor dem nächsten Durchgang alle **52 Charakter-Karten**, auch die beiseitegelegten.
2. Jeder Spieler erhält eine neue **Auslage aus 5 Karten** (Bei weniger als 4 Spielern legt ihr wieder 5 bzw. 10 Karten beiseite).
3. Deckt die **oberste Karte** des Nachziehstapels als **Ablagestapel** auf.
4. Wer im letzten Durchgang die **wenigsten Strafpunkte** gesammelt hat, wird neuer **Startspieler**. Bei Gleichstand beginnt der jüngere Spieler.
5. Bevor es losgeht, dürft ihr euch wieder **2 beliebige Karten** in eurer Auslage geheim **ansehen**.

## Spielende

Das Spiel endet nach dem vierten Durchgang. Addiert eure Strafpunkte aus allen vier Durchgängen. Wer insgesamt die **niedrigste Summe** hat, gewinnt.

Bei **Gleichstand** gewinnt der Spieler, der nach dem letzten Durchgang das Silber-Amulett besitzt. Ist der Besitzer nicht am Gleichstand beteiligt, gibt es mehrere Sieger.

## Mehrere Karten austauschen

Immer wenn du eine Karte nimmst, darfst du diese entweder gegen eine einzelne oder mehrere Karten aus deiner Auslage tauschen.

Mehrere Karten auf einmal kannst du dabei nur wegtauschen, wenn sie **dieselbe** Zahl zeigen (z.B. alle die „10“).

Möchtest du das tun, musst du zunächst alle Karten „**ansagen**“ (= nach oben schieben), die du austauschen willst. Sind manche dieser Karten noch verdeckt, drehst du sie anschließend um.

Lege deine neue Karte an den Platz einer Karte, die du austauschst. Die neue Karte kannst du erst in einem zukünftigen Zug wieder austauschen, nicht bereits jetzt, auch wenn sie dieselbe Zahl zeigt.



Zeigen **nicht** alle „angesagten“ Karten **dieselbe Zahl**? Dann musst du zur Strafe **alle Karten**, die du austauschen wolltest, **behalten**. Lege sie offen zurück in deine Auslage. **Die neue Karte** musst du **zusätzlich** nehmen. Lege sie an einem beliebigen Ende deiner Auslage an. Sie wird offen oder verdeckt angelegt, je nachdem von wo du sie genommen hast.

Falls sogar **drei oder mehr** „angesagte“ Karten nicht alle dieselbe Zahl zeigen, erhältst du vom Stapel **eine zusätzliche Strafkarte**, die du unbesehen verdeckt in deine Auslage legen musst.

## Das Silber-Amulett

Hast du die **Abrechnung ausgerufen und die niedrigste Summe** am Tisch, gewinnst du das Amulett. Im nächsten Durchgang darfst du es einmalig einsetzen, um eine deiner Karten zu schützen.

Lege dazu das Amulett in deinem Zug auf eine beliebige Karte in deiner Auslage. Dies gilt nicht als eigene Aktion. Du kannst das Amulett also bevor oder nachdem du eine Karte von einem der Stapel nimmst einsetzen.

**Wichtig:** Du darfst das Amulett nicht einsetzen, wenn du im selben Zug die Abrechnung aufrufst.

Die Karte unter dem Amulett ist bis zum Ende des Durchgangs geschützt.

**Kein Spieler** (auch du nicht!) darf sich diese Karte ansehen, sie nehmen oder austauschen. Ist die geschützte Karte aufgedeckt und hat eine Fähigkeit, die wirkt, solange sie offen liegt, darfst du diese weiterhin nutzen.

Bei der Abrechnung zählt diese Karte weiterhin zu deiner Summe.

**Tipp:** Lege das Amulett auf eine niedrige Karte, damit deine Mitspieler dir diese nicht wegnehmen können!

## Hinweise

- Nimmst oder bewegst du **offene Karten**, bleiben diese offen.
- Erlaubt dir eine Fähigkeit, dass du verdeckte Karten **anschaust**, machst du das stets geheim. Nur du darfst die Karten sehen, nicht deine Mitspieler. Lege die Karten danach verdeckt zurück an ihren Platz.
- Tauschst du eine **einzelne Karte** in deiner Auslage aus, legst du die neue Karte an denselben Platz.
- Tauschst du hingegen **mehrere Karten** aus, darfst du die neue Karte an einen beliebigen Platz legen, an dem sich eine der ausgetauschten Karten befand.
- Wenn du in deinem Zug die **Abrechnung aufrufst**, darfst du in diesem Zug keine Fähigkeiten nutzen, auch nicht von offenen Karten in deiner Auslage!
- Weitere Infos zu den einzelnen Fähigkeiten findet ihr im beiliegenden *Kartenglossar*.

Abrechnung:  
Summe der Auslage  
= Strafpunkte

Ausrufer hat  
kleinste Summe:  
0 Strafpunkte  
+ Amulett

Falls nicht: Summe  
+ 10 Strafpunkte

Spielende nach  
4 Durchgängen

Mehrere gleiche  
Karten können  
auf einmal aus-  
getauscht werden

Lege das Amulett  
auf eine deiner  
Karten, um sie zu  
schützen