

ted ALSpach

NACHT DER ENTSCHEIDUNG





Inhalt:

- 13 ID-Marker
- 22 Spezialisten-Marker
 - 1 Anführer-Marker
- 22 Spezialistenkarten
- 20 Übersichtskarten
- 1 HQ-Tafel

Spielziel:

NACHT DER ENTSCHEIDUNG ist ein interaktives Deduktionsspiel mit geheimen Identitäten. Jeder Spieler ist entweder ein Widerstandskämpfer und versucht, den finsternen Megakonzern zu stürzen, oder ein Spion des Konzerns, der die Pläne des Widerstands zu durchkreuzen versucht. Jedes Spiel geht über nur 1 Runde. Die Anhänger des Widerstands müssen nur 1 Spion identifizieren, um zu gewinnen; die Spione gewinnen, wenn sie unentdeckt bleiben.

Die wichtigste Spielregel lautet, dass alle Spieler jederzeit sagen dürfen, was sie wollen; sie können also die Wahrheit sagen oder lügen, um einen Vorteil für ihre eigene Gruppe zu erlangen. Diskussionen, Täuschungsmanöver, Intuition, soziale Interaktion sowie logisches Deduktionsvermögen sind alle gleichermaßen wichtig, um einen Sieg zu erringen.

Spiel Aufbau:

Die HQ-Tafel wird in die Mitte des Spielbereichs gelegt und jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Ein Anführer wird zufällig festgelegt und erhält den Anführer-Marker.

Spieleranzahl	3	4	5	6	7	8	9	10
Widerstandskämpfer	3	4	5	6	7	8	9	10
Spione	3	3	3	3	3	3	3	3

Abhängig von der Spieleranzahl wird die in dieser Tabelle festgelegte Anzahl an ID-Markern gemischt. Jeder Spieler erhält 1 verdeckten ID-Marker. Die verbleibenden 3 ID-Marker werden verdeckt auf die HQ-Tafel gelegt. Nun sieht jeder Spieler im Geheimen auf seinem ID-Marker nach, welche Identität ihm zugeteilt wurde. Der ID-Marker darf im weiteren Spielverlauf nicht mehr angesehen werden, außer es wird ausdrücklich durch eine Spezialistenfähigkeit erlaubt.

Die Spieler wählen die Spezialistenrollen, die sie für dieses Spiel verwenden wollen. Die Anzahl an Spezialisten sollte der Spieleranzahl entsprechen.

Für die ersten Spiele empfehlen wir, eine der folgenden Spezialisten-Kombinationen zu wählen:

Spieleranzahl	Spezialistenkarten
3	1 Rekrutierer, 1 Ermittler, 1 Dieb
4	1 Rekrutierer, 1 Ermittler, 1 Dieb, 1 Hinweisgeber
5	1 Rekrutierer, 1 Ermittler, 1 Dieb, 1 Hinweisgeber, 1 Beobachter
6	1 Rekrutierer, 2 Ermittler, 1 Dieb, 1 Hinweisgeber, 1 Beobachter
7	1 Rekrutierer, 2 Ermittler, 1 Dieb, 2 Hinweisgeber, 1 Beobachter
8	1 Rekrutierer, 2 Ermittler, 1 Dieb, 2 Hinweisgeber, 2 Beobachter
9	1 Rekrutierer, 2 Ermittler, 2 Diebe, 2 Hinweisgeber, 2 Beobachter
10	2 Rekrutierer, 2 Ermittler, 2 Diebe, 2 Hinweisgeber, 2 Beobachter

Die Marker der gewählten Spezialistenrollen werden um die HQ-Tafel herum gelegt und die dazugehörigen Spezialistenkarten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt nun verdeckt eine Spezialistenkarte ausgeteilt; die darauf beschriebene Fähigkeit sieht er sich im Geheimen an.

Die Nacht: Enthüllung der Spione

Sobald alle Spieler ihre Fraktion und Spezialistenfähigkeit kennen, muss der Anführer sicherstellen, dass die Spione sich gegenseitig kennen. Dazu gibt er folgende Anweisungen:

„Alle schließen die Augen.“
DIES GILT AUCH FÜR DEN ANFÜHRER.

„Die Spione öffnen die Augen. Sie sehen sich um und merken sich, wer die anderen Spione sind.“

„Die Spione schließen die Augen wieder. Alle Augen müssen jetzt geschlossen sein.“

Die Nacht: Spezialistenaktionen

An diesem Punkt sollten die Augen aller Spieler geschlossen sein. Alle Spieler, beginnend mit dem Anführer, müssen nun nacheinander ihre Spezialistenaktionen durchführen. In dieser Phase darf der Spieler, der an der Reihe ist, sich seine Spezialistenkarte ansehen; er darf sich jedoch keine ID-Marker ansehen oder Signale geben, außer es wird ausdrücklich durch eine Spezialistenfähigkeit erlaubt.

Der Anführer öffnet seine Augen, führt seine Spezialistenaktion durch, schließt die Augen wieder und sagt: **„Auftrag abgeschlossen“** um zu signalisieren, dass er fertig ist. Danach ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe und wiederholt den Prozess. Alle Spieler führen auf diese Weise im Uhrzeigersinn ihre Spezialistenaktionen durch und sagen zuletzt den Satz **„Auftrag abgeschlossen“**, um anzuzeigen,

dass sie fertig sind und der nächste Spieler seine Aktion ausführen kann.

Das geht so lange, bis der Spieler zur Rechten des Anführers seine Spezialistenaktion ausgeführt hat. Der Anführer öffnet seine Augen, sieht sich seinen ID-Marker an und sagt:

**„Alle Aufträge abgeschlossen.
Die Spieler öffnen die Augen.“**

Manche Spezialistenkarten beinhalten 2 unterschiedliche Aktionen, je nachdem, welcher Fraktion der Spieler angehört. Ein Spieler, der bei Spielbeginn zur Fraktion der Widerstandskämpfer gehört, führt folglich die Aktion der Widerstandskämpfer aus; ein Spieler, der bei Spielbeginn zur Fraktion der Spione gehört, führt folglich die Aktion der Spione aus. Wenn eine Aktion nicht ausgeführt werden kann, tut der Spieler nichts und beendet seinen Zug.

Überläufer und Rekrutierer: Um den ID-Marker eines Spions auf der HQ-Tafel zu finden, sehen sich die Spieler mit diesen Spezialistenaktionen die ID-Marker auf der HQ-Tafel nacheinander an, bis sie einen ID-Marker eines Spions finden. Diesen benutzen sie, um den von ihrer Spezialistenaktion geforderten Tausch durchzuführen.

Der Tag: Bekanntmachung der Spezialisten

Beginnend mit dem Anführer nimmt nun jeder Spieler im Uhrzeigersinn denjenigen Spezialisten-Marker, der die von ihm ausgeführte Spezialistenaktion anzeigt.

Die Wahl des Markers muss hierbei nicht der Wahrheit entsprechen, und möglicherweise müssen einzelne Spieler ihre Wahl überdenken, sollte der von ihnen gewünschte Marker nicht mehr in der Mitte liegen.

Während der Bekanntmachung der Spezialisten sollten sich Diskussionen auf ein Minimum beschränken.

Der Tag: Diskussion & Deduktion

Sobald jeder Spieler einen Marker genommen hat, darf frei darüber diskutiert werden, wem welche Rolle zu Spielbeginn zugeteilt wurde, welche Aktionen in der Nacht durchgeführt wurden und welche Rückschlüsse auf die Identität der Mitspieler dies zulässt – auch hier muss weder die Wahrheit gesagt, noch müssen alle relevanten Informationen enthüllt werden. Da sich die Rollen der Spieler während der Nacht geändert haben können, werden alle daran interessiert sein, durch Diskussion und Deduktion herauszufinden, welche Rolle sie nun haben.

WICHTIG: IN DIESER PHASE DÜRFEN SICH DIE SPIELER KEINE ID-MARKER ODER SPEZIALISTENKARTEN ANSEHEN.

Um den Überblick zu bewahren, dürfen die Spieler die Spezialisten-Marker derjenigen Spieler umdrehen, die sie für Spione halten.

Es wird empfohlen, eine feste Zeitspanne für den Tag festzulegen. Eine gute Richtlinie hierfür sind etwa 5 bis 10 Minuten bzw. 1 Minute pro Spieler. Alternativ kann das Ende der Diskussion durch eine Abstimmung beschlossen werden, woraufhin die Ausschaltungsphase eintritt.

Spielende: Ausschaltung

Unmittelbar nach Ende der Diskussions- und Deduktionsphase leitet der Anführer eine Abstimmung ein, indem er sagt: **„Abstimmung in 3...2...1...jetzt!“**. Nun muss jeder Spieler sofort auf einen anderen Spieler zeigen, den er für einen Spion hält. Der Spieler mit den meisten Stimmen gegen sich wird ausgeschaltet und sein ID-Marker wird umgedreht. Sollten mehrere Spieler dieselbe Anzahl an Stimmen erhalten, werden alle betroffenen Spieler ausgeschaltet und müssen ihre Identität enthüllen. Wenn kein Spieler mindestens 2 Stimmen erhält, wird niemand ausgeschaltet.

Die Widerstandskämpfer gewinnen, wenn mindestens einer der ausgeschalteten Spieler ein Spion ist.

Die Spione gewinnen, wenn kein Spion unter den ausgeschalteten Spielern ist.

Sollten sich die Spieler darüber einig sein, dass alle 3 Spion-Marker noch auf der HQ-Tafel liegen, können sie so abstimmen, dass kein Spieler 2 Stimmen erhält und somit niemand ausgeschaltet wird. Sollte dies tatsächlich der Fall sein, gewinnen die Widerstandskämpfer; ist jedoch mindestens 1 Spion in der Runde, gewinnen die Spione.

Für jedes folgende Spiel wird der Anführer-Marker an den Spieler links vom aktuellen Anführer weitergegeben. Erfahrene Spieler können die vorhandenen Spezialistenrollen selbst wählen, um mehr Abwechslung in jede Runde zu bringen oder um das Spiel nach ihrem Geschmack zu modifizieren.

Credits:

SPIELDESIGN: Ted Alspach

„ONE NIGHT ULTIMATE WEREWOLF“-DESIGN: Akihisa Okui

ILLUSTRATIONEN & GRAFIKDESIGN: Jarek Nocon, Luis Francisco, Stephanie Gustafsson

TESTSPIELER: Carol Alspach, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Randy Alton, Melissa Carrero, Carolyn Castagnetto, Chris Castagnetto, Bruce Ban Herm Chia, Chris Brandt, Jeremy Commandeur, Audrey Cueto, Greg Dickson, Jake DiToro, James A English, Jesse Filipco, Lom Fredman, Alan Gerding, Debbie Guskina, Matthan Heiselt, Dan King, Jeremiah Lee, Iris Lim, Dean Lizardo, Sean McCoy, Richard New, Ann Mary Olson, Tiffany Quan, Jill Romano, Hakan Seyalioglu, Steven Shulmister, Alex Texter, Dexter Thompson, Nguyen To, Bryan Townsend, Neil Townsend, Gabe Trout, Kerry Trout, Joshua Ward, Candy Weber, Ray Wisneski, Travis Worthington, Julius Wu, Mary Wu, Jacob Yacknovich, David Zeeman

Deutsche Ausgabe:

ÜBERSETZUNG: Anja Rekeszus

REDAKTION: Sven Biberstein

GRAFISCHE BEARBEITUNG UND LAYOUT: Marina Fahrenbach und Sven Biberstein

PRODUKTIONSMANAGEMENT: Heiko Eller

UNTER MITARBEIT VON: Florian Jehn, Johann Roch und Philip Strietzel

Wenn dir **NACHT DER ENTSCHEIDUNG** gefallen hat, findest du ähnliche Spiele beim Flagship-Store deines Vertrauens.



DER WIDERSTAND

Das interaktive Kombinationsspiel für 5 bis 10 Spieler arbeitet mit verdeckten Identitäten, listigen Täuschungen und gemeinem Verrat.



GEHEIME PLÄNE und FEINDLICHE ABSICHTEN

Zwei Erweiterungen für **Der Widerstand**, die das Grundspiel um viele Stunden betrügerischen Spaßes erweitern.



COUP

Ein preisgekröntes Spiel voller Bluffs und Intrigen für 2 bis 6 Spieler.

REFORMATION ist eine Erweiterung für **Coup**, die durch zwei neue Fraktionen noch mehr hinterhältige Aktionen garantiert.

Besucht uns im Internet:
www.heidelbaer.de
www.indieboardsandcards.com

Heidelberger
Spieleverlag

