

LUPUSBURG™

Ein aufregendes Spiel für 4 – 8 Spieler im Alter von 8 oder mehr Jahren

Das kleine Dörfchen Tabula, einst berüchtigt für das Auftreten von Lykanthropie, ist mittlerweile zu einer reichen Stadt geworden – aber die Einwohner haben diese scheußliche „Angewohnheit“ nicht abgelegt. Während nachts der eine als Werwolf heulend durch die Straßen schleicht, bricht ein anderer in die Häuser ein und stiehlt alles was wertvoll ist. Tagsüber versucht der Bürgermeister die Ordnung in der Stadt wieder herzustellen. Aber was ist, wenn er selbst der Werwolf ist?

SPIELMATERIAL

(Vor dem ersten Spiel müssen die Plättchen vorsichtig aus den Stanzrahmen gelöst werden)

- Der Bürgermeister (mit Aufsteller)



- Die Werwolfklaue



- 2 Werwolf-Beweisplättchen: ein Pfotenabdruck und ein Fellbüschel



- 8 Wettsiegel



- 16 doppelseitige Abstimmungs-Plättchen (die beiden Seiten entsprechen den Beweisen: Pfotenabdruck und Fellbüschel)



- Ein Leinensäckchen



- 8 Münzen mit den Werten: 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 2



- 33 Karten, davon:

- 16 Charaktere:
1 Werwolf



1 Dieb



14 Stadtbewohner



- 16 Häuser (je 2 in 8 Farben: in jeder Farbe 1 Haus mit Schatzkiste und 1 Haus ohne Schatzkiste)

- 1 Übersichtskarte für den Bürgermeister



- Diese Regeln.



SPIELZIEL

Unter der Bevölkerung von **Lupusburg** verbirgt sich ein gefräßiger Werwolf! **Das Ziel des Werwolfs ist es, alle Stadtbewohner zu töten.** Das **Ziel der Stadtbewohner** hingegen ist es, den Werwolf zu lynchen. Jede Nacht tötet der Werwolf einen der Stadtbewohner. Am Tag lyncht die überlebende Bevölkerung den Bewohner, von dem sie annimmt, er wäre der Werwolf.

Das Spiel endet, wenn eine Seite die Oberhand gewinnt: Schafft es der Werwolf jeden in der Stadt zu töten, dann gewinnt er! Wird der Werwolf gelyncht, dann bekommen die anderen Spieler Punkte für ihre Stadtbewohner und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

SPIELVORBEREITUNG

Der Besitzer des Spiels erhält den **Bürgermeister** oder gibt ihn an einen zufällig ausgewählten Spieler. Die Karten werden nach Typ sortiert: **Häuser** und **Charaktere**.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die beiden zugehörigen **Häuser** und das **Wettsiegel**. Außerdem nimmt er sich zwei **Abstimmungs-Plättchen**.

Die Spieler legen ihre beiden Häuser so zur Tischmitte hin vor sich ab, dass die Häuser aller Spieler einen Kreis bilden, wie im Bild unten gezeigt. Nur der Besitzer weiß in welchem seiner beiden Häuser seine wertvolle Schatzkiste versteckt ist!

Je nach Spielerzahl werden folgende **Charakter**-Karten benötigt:

4 Spieler:	1 Werwolf, 1 Dieb, 6 Stadtbewohner
5 Spieler:	1 Werwolf, 1 Dieb, 8 Stadtbewohner
6 Spieler:	1 Werwolf, 1 Dieb, 10 Stadtbewohner
7 Spieler:	1 Werwolf, 1 Dieb, 12 Stadtbewohner
8 Spieler:	1 Werwolf, 1 Dieb, 14 Stadtbewohner

Diese Karten werden gemischt, und jeder Spieler erhält **verdeckt zwei Karten**. Erhält ein Spieler den Werwolf **und** den Dieb, werden die Karten wieder eingesammelt, neu gemischt und verteilt. Jeder Spieler sieht sich seine Karten so an, dass die Mitspieler die Kartenvorderseiten nicht sehen können. **Achtung: Bis zum Spielende darf kein Spieler seine Karten aufdecken!**

Wichtige Regel: Hat ein Spieler den Werwolf oder den Dieb, dann spielt er diesen Charakter so lange, bis seine **beiden Charaktere** aus dem Spiel sind. Mit anderen Worten: Auch wenn nur noch der Stadtbewohner des Spielers am Leben ist, bleibt der Spieler weiterhin der Werwolf oder der Dieb. *(Der Einfachheit halber wird in den Regeln der Spieler mit dem Werwolf oder dem Dieb nur noch als „der Werwolf“ bzw. „der Dieb“ bezeichnet.)*

Jetzt ordnet jeder Spieler jedem seiner Häuser einen Charakter zu, indem er ihn **verdeckt daneben ablegt**. **Achtung:** Der Werwolf und der Dieb dürfen **nicht zu dem Haus mit der Schatzkiste** gelegt werden! Einmal abgelegt, dürfen die Charaktere und Häuser nicht mehr vertauscht werden.



Ein Spieler darf sich jederzeit seine eigenen Charaktere und Häuser ansehen. Er darf sie aber niemals den Mitspielern zeigen!

Die **Werwolfklaue** wird so mitten in den Kreis der Häuser gelegt, dass sie auf kein Haus zeigt.

Alle **Münzen** kommen in das **Leinensäckchen** und werden gemischt.

Der Bürgermeister hält die beiden **Werwolf-Beweisplättchen** und die **Übersichtskarte** bereit.

Alles nicht verwendete Material kommt zurück in die Schachtel.

Die Häuser werden kreisförmig angeordnet. Die Werwolfklaue wird in die Mitte gelegt. Keine andere Karte darf in die Mitte des Kreises gelegt werden. Die Häuser sollten so ausgelegt werden, dass jeder Spieler alle Häuser bequem erreichen kann.



WIE MAN SIEGPUNKTE BEKOMMT: CHARAKTERE, SCHATZKISTEN UND WETTEN

In **Lupusburg** (anders als in dem Spiel **Lupus in Tabula**) gibt es immer nur einen Gewinner! Entweder gewinnt der Werwolf, oder wenn der Werwolf gelyncht wird, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten! Punkte bekommt jeder Spieler am Ende für seine **überlebenden Charaktere**, wenn er seine **Schatzkiste** noch besitzt und wenn er seine **Wette** gewinnt.

Überlebende Charaktere

Der Spieler bekommt 2 Siegpunkte für jeden eigenen Charakter der bei Spielende noch lebt.

Die Schatzkiste

Jeder Spieler hat zwei Häuser. In einem davon verbirgt sich die Schatzkiste. Sie ist 1 Siegpunkt wert. Der Spieler bekommt den Punkt für die Schatzkiste nur dann, wenn der Charakter in diesem Haus bei Spielende noch lebt.

Die Wetten

Einmal im Spiel kann jeder Spieler darauf wetten wer der Werwolf ist, indem er sein Wettsiegel und eine Münze aus dem Beutel einsetzt. Hat er richtig gewettet, erhält er bei Spielende so viele Punkte, wie auf der eingesetzten Münze angegeben sind. Ein unbenutztes Wettsiegel zählt bei Spielende 1 Punkt. Der Werwolf kann auch wetten. Er bekommt zwar keine Siegpunkte, kann aber die anderen Spieler damit irreführen.

SPIELVERLAUF



Jede Runde besteht aus zwei Phasen: Nacht und Tag. In der Nacht tötet der Werwolf einen Stadtbewohner und der Dieb schleicht sich in eines der Häuser, um nach der Schatzkiste zu suchen. Am Tag besprechen alle Überlebenden gemeinsam, wen sie lynchen wollen, weil sie ihn für einen Werwolf halten.

DIE NACHT

Der Bürgermeister verkündet den Anbruch der Nacht (z.B.: „*Es ist Nacht, und alle schließen die Augen!*“). Jetzt müssen alle Spieler **ihre Augen schließen**, auch der Bürgermeister und die Spieler ohne lebende Charaktere! Von nun an klopfen alle Spieler die ganze Nacht über mit einer Hand auf den Tisch, um versehentliche verdächtige Geräusche zu übertönen. Jeder Spieler sollte nahe vor sich auf den Tisch klopfen, um handelnde Mitspieler nicht zu behindern.

Der Bürgermeister ruft **den Dieb** auf (z.B.: „*Dieb, öffne Deine Augen, und schleiche in ein Haus!*“). Achtung: Der Bürgermeister muss dabei die Augen geschlossen halten! Der Spieler mit dem Dieb öffnet daraufhin die Augen. Mit seiner freien Hand wählt er ein Haus aus, hebt die Karte vorsichtig hoch und sieht sie sich an. Dann legt er das Haus genau so zurück wie es lag. Er darf sich nur das Haus ansehen, nicht den zugehörigen Charakter! Der Bürgermeister gibt dem Dieb für diese Aktion etwa 10 Sekunden Zeit, indem er währenddessen langsam bis zehn zählt. Dann erklärt er die Aktion des Diebes für beendet (z.B.: „...8, ...9, ...10, ...*Dieb, schließe Deine Augen!*“). Der Dieb muss nun seine **Augen schließen**.

Achtung: Damit die anderen Spieler keine Hinweise erhalten, muss der Bürgermeister den Dieb auch dann aufrufen, wenn er weiß, dass dieser Spieler keine überlebenden Charaktere hat. In diesem Fall muss der Dieb die Augen geschlossen halten, wenn er aufgerufen wird!

Der Bürgermeister ruft nun den **Werwolf** auf (z.B.: „*Werwolf, öffne die Augen und wähle Dein Opfer aus!*“). Der Spieler mit dem Werwolf öffnet die Augen und dreht die Werwolfklaue so, dass sie auf ein Haus seiner Wahl deutet. Damit wird der Bewohner dieses Hauses vom Werwolf getötet! Der Werwolf darf sogar eines seiner eigenen Häuser wählen, um den Verdacht von sich abzulenken. Er darf dies aber nur, wenn noch beide seiner Charaktere am Leben sind. Er darf sich nicht selbst töten, wenn er nur noch einen lebenden Charakter hat!

Wieder zählt der Bürgermeister langsam 10 Sekunden ab und erklärt dann die Aktion des Werwolfs

für beendet (z.B.: „...8, ...9, ...10, ...*Werwolf, schließe Deine Augen*“).

Der Werwolf muss nun seine **Augen schließen**.

DER TAG

Der Bürgermeister verkündet den Beginn des Tages (z.B.: „*Es ist Tag, öffnet alle Eure Augen*“). Alle Spieler **öffnen die Augen** und sehen nun welches Haus mit der Werwolfklaus ausgewählt wurde! Der Charakter in diesem Haus ist tot. Damit sind beide Karten, Haus und Charakter, aus dem Spiel. Der betreffende Spieler nimmt sie aus der Tischmitte und legt sie verdeckt neben sich ab. Er darf seinen Mitspielern das Haus und den Charakter **auf keinen Fall zeigen!**

Beispiel: Es ist die erste Runde des Spiels. Auf das Kommando des Bürgermeisters öffnen alle Spieler ihre Augen. Die Klaue zeigt auf eines der Häuser von Andreas! Andreas nimmt das Haus mit dem zugehörigen Charakter aus dem Spiel und legt beide Karten verdeckt neben sich ab.

Privileg des Bürgermeisters

Nachdem der Spieler seine Karten aus dem Spiel genommen hat, darf der Bürgermeister sein **Privileg** nutzen: Er kann sich **einen lebenden Charakter** ansehen. Dazu wählt er ein Haus aus und lässt sich den zugehörigen Charakter von dessen Besitzer zeigen. Die anderen Mitspieler dürfen den Charakter dabei nicht sehen! Dann muss der Bürgermeister dem betreffenden Mitspieler einen seiner eigenen Charaktere zeigen. Der Bürgermeister muss sein Privileg nicht nutzen.

Beispiel: Emma ist in dieser Runde die Bürgermeisterin. Sie wählt den Charakter in Davids linkem Haus ...und findet den Werwolf! Sie benimmt sich als hätte sie nichts Besonderes entdeckt und zeigt David eine ihrer Karten. Sie entscheidet sich, ihr Wissen zu ihrem Vorteil zu nutzen, indem sie es vorerst geheim hält. Sie beschließt, nicht sofort darauf zu wetten, dass David der Werwolf ist.

Wetten

Nun dürfen alle Spieler, die noch nicht gewettet haben, **eine Wette darauf abschließen**, welcher Spieler der Werwolf ist. Der Bürgermeister entscheidet als erster, ob er wetten möchte und auf wen. Die übrigen Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Auch Spieler ohne lebende Charaktere dürfen wetten! Der Werwolf wettet nur, um die anderen Spieler zu verunsichern. Ein Spieler kann auch darauf verzichten eine Wette abzuschließen.

Will ein Spieler eine Wette abschließen, zieht er zufällig **drei Münzen** aus dem Säckchen (sind weniger darin, nimmt er alle), wählt eine geheim aus und legt die anderen zurück. Dann nimmt er sein **Wettsiegel**, legt die Münze verdeckt darunter und legt beides vor den Spieler den er für den



Werwolf hält. Hinweis: Die Wette wird immer auf einen Mitspieler abgeschlossen und nicht auf einen seiner Charaktere. Der Spieler kann auch darauf verzichten eine Wette abzuschließen. Hat er jedoch eine Wette abgeschlossen, kann er sie danach nicht mehr ändern oder zurücknehmen.

LYNCHEN

Nach einer kurzen Besprechung werden zwei Spieler als Verdächtige ausgewählt. Anschließend stimmen die Spieler darüber ab, welcher der beiden Verdächtigen gelyncht wird. (Die Lynch-Phase ist identisch mit der bei **Lupus in Tabula**.)

Bei der Besprechung können die Spieler sich frei miteinander unterhalten, um herauszufinden wer der Werwolf ist. Dabei dürfen sie die Wahrheit sagen, lügen oder ihre Mitspieler in die Irre führen. Sie dürfen ihre Charaktere jedoch **niemals zeigen**. Vor allem der Werwolf, der sich unter der Bevölkerung versteckt, wird dabei versuchen Zweifel und Argwohn unter den Mitspielern zu streuen. Es ist nicht erlaubt, mit einzelnen Mitspielern zu flüstern. Alle Gespräche müssen für alle Spieler hörbar geführt werden.

Nach etwa drei Minuten ruft der Bürgermeister **alle Spieler** (auch die ohne überlebende Charaktere) dazu auf, den Charakter zu benennen, den sie für den Werwolf halten. Dafür besitzt **jeder Spieler zwei Abstimmungs-Plättchen**.

Der Bürgermeister beginnt. Er wählt **einen lebenden Charakter** eines beliebigen Mitspielers aus und legt eines seiner Abstimmungs-Plättchen auf die Karte. Zu diesem Zeitpunkt ist es ohne Bedeutung welche Seite des Abstimmungs-Plättchens oben liegt. Dann kommt sein linker Nachbar an die Reihe. So geht es weiter, bis jeder Spieler zweimal an der Reihe war und beide Abstimmungs-Plättchen gelegt hat. Die beiden Charaktere mit den **meisten Stimmen** sind „**Verdächtige**“. Im Fall eines Gleichstandes wird derjenige zum Verdächtigen, der vom Bürgermeister aus im Uhrzeigersinn gesehen zuerst kommt. Der Bürgermeister legt vor jeden Verdächtigen ein **Werwolf-Beweisplättchen**, der eine bekommt den Pfotenabdruck und der andere das Fellbüschel. Dann nehmen alle Spieler ihre Abstimmungs-Plättchen zurück.

Beispiel: Es ist die zweite Runde des Spiels. Andreas ist der Bürgermeister. Die Stimmen sind wie in der Abbildung verteilt: Beates Charakter hat 4 Stimmen und ist damit ein Verdächtiger. Der andere Verdächtige ist Davids Charakter. Er hat, genau wie Emmas Charakter, 2 Stimmen bekommen, aber er liegt näher am Bürgermeister (A).



Die beiden Verdächtigen können nun versuchen sich mit einer kurzen Ansprache zu verteidigen. Danach stimmen die Spieler darüber ab, welcher der beiden Verdächtigen gelyncht wird. Dabei hat jeder Spieler nur so viele Stimmen, wie er unverdächtige lebende Charaktere hat (d.h.: tote und verdächtige Charaktere erhalten keine Stimme). Die Abstimmung erfolgt **gleichzeitig und geheim**. Dazu verdecken die Spieler ihre Abstimmungs-Plättchen mit einer Hand und legen sie mit der Abbildung nach oben hin, die das Beweisplättchen zeigt, das vor dem Verdächtigen liegt, den sie lynchen wollen. Sie können sogar für einen eigenen verdächtigen Charakter abstimmen. Spieler die über zwei Abstimmungs-Plättchen verfügen, können für einen oder für beide Verdächtige abstimmen.

Wenn alle Spieler ihre Plättchen gelegt haben, werden auf das Kommando des Bürgermeisters hin alle Plättchen gezeigt.

Der verdächtige Charakter mit den meisten Stimmen wird gelyncht und ist damit aus dem Spiel! Der Charakter und das Haus in dem er lebte, werden verdeckt neben ihrem Besitzer abgelegt. Denke daran: Zeige Deine Häuser und Charaktere **niemals** den Mitspielern!



Beispiel: Die Spieler haben folgende Stimmen zur Verfügung: Andreas 1 Stimme, Beate 1 Stimme für ihren unverdächtigen Charakter, Claus 2 Stimmen, David 0 und Emma 1 Stimme. Die Spieler stimmen ab und decken die Stimmen gleichzeitig auf. Beates Charakter verliert 3:2 und wird gelyncht!

Damit endet der Tag. Die Bürgermeister-Figur und die Übersichtskarte werden im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergereicht – auch wenn er keine lebenden Charaktere hat. Der neue Bürgermeister nimmt sich die Werwolf-Beweisplättchen und eine neue Nacht beginnt.

MIT 2 CHARAKTEREN

Kann ich nachts handeln?
Kann ich wetten?
Kann ich reden?



Verdächtige Abstimmung: 2 Stimmen

Lynchen Abstimmung: 1 Stimme für jeden unverdächtigen Charakter

MIT 1 CHARAKTER



Verdächtige Abstimmung: 2 Stimmen

Lynchen Abstimmung: 1 Stimme wenn der Charakter nicht verdächtigt wird

OHNE CHARAKTERE



Verdächtige Abstimmung: 2 Stimmen

Lynchen Abstimmung: Keine Stimmen

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- 1) Der Werwolf hat so viele lebende Charaktere, wie alle anderen Spieler zusammen (z.B.: 2 und 2, oder 1 und 1). In diesem Fall **gewinnt der Werwolf**!
- 2) Der Werwolf hat keinen lebenden Charakter mehr.
In diesem Fall hat der **Werwolf automatisch verloren!**
Der Werwolf enthüllt seinen Charakter und die anderen Spieler berechnen ihre Punkte. Ein Spieler ohne lebenden Charakter kann immer noch gewinnen, wenn er die meisten Punkte hat!
Jeder Spieler deckt seine Charaktere und Häuser auf und erhält:
 - 2 Siegpunkte für jeden seiner lebenden Charaktere
 - 1 Siegpunkt für seine Schatzkiste, vorausgesetzt es befindet sich ein lebender Charakter in dem Haus.
 - Die Siegpunkte für sein Wettsiegel:
 - Die Punkte auf der Münze unter dem Wettsiegel, wenn der Spieler gewettet hat und er den Werwolf richtig erraten hat.
 - 0 Punkte wenn der Spieler gewettet hat, er aber den Werwolf nicht richtig erraten hat.
 - 1 Punkt wenn das Wettsiegel noch vor dem Spieler liegt, weil er nicht gewettet hat.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Im Fall eines Gleichstandes gewinnt derjenige, der vom Bürgermeister aus gesehen im Uhrzeigersinn näher sitzt.

Beispiel: Andreas war der Werwolf, und das Spiel endete damit, dass er gelyncht wurde. Alle Spieler decken ihre Charaktere auf und die Punkte werden berechnet: Da Andreas der Werwolf war, bekommt er keine Punkte! Beate (lila) bekommt 3 Punkte, 2 für ihren lebenden Charakter und 1 für ihre Schatzkiste. Claus (blau) bekommt 9 Punkte, 4 für seine lebenden Charaktere, 1 für seine Schatzkiste und 4 für seine gewonnene Wette. David (grün) erhält 7 Punkte für seine gewonnene Wette. Emma (rot) bekommt 3 Punkte, 2 für ihren lebenden Charakter und 1 für ihr unbenutztes Wettsiegel. Claus gewinnt!



Anmerkung: Um noch mehr Spaß zu haben kann man mehrere Spiele hintereinander spielen und die Punkte nach jedem Spiel zusammenzählen. Ein siegreicher Werwolf erhält so viele Punkte wie Spieler an dem Spiel teilnehmen. Wir empfehlen, dass jeder Spieler einmal das Spiel als Bürgermeister beginnt.

SPIELTIPPS

- Es ist sehr wichtig, dass die anderen Spieler nicht hören wenn ein Spieler während der Nacht agiert. Wenn das Klopfen auf die Tischplatte nicht ausreicht, um versehentliche Geräusche zu überdecken, empfehlen wir Hintergrundmusik zu spielen.
- Die Rolle des Diebes erfordert planvolles Vorgehen! Er sollte daran denken, dass der Werwolf nicht in dem Haus mit dem Schatz sein kann. Der Dieb kann diese Information zu seinem Vorteil nutzen: Er kann versuchen den Werwolf zu identifizieren, indem er beobachtet welche Charaktere sich der Bürgermeister mit seinem Privileg ansieht. Ist er gerade selbst Bürgermeister, hat er sogar Zugang zu beiden Informationen – den Häusern und den Charakteren. Das Gleichgewicht in **Lupusburg** basiert auf dem Dieb. Als Nebeneffekt hat der Dieb noch die Möglichkeit, die Siegpunkte der Mitspieler zu verringern, indem er die Besitzer der Schatztruhen lynchen lässt – aber das ist nicht sein primäres Ziel!
- Während der Nacht sieht sich der Dieb ein beliebiges Haus an und legt es wieder so zurück wie es lag. Wenn er möchte, kann er andere Häuser leicht verrücken (ohne sie sich anzusehen!), um zu verbergen welches Haus er besucht hat.
- Ein Dieb ohne lebende Charaktere behält nachts die Augen geschlossen. Die Spieler können vor dem Spiel vereinbaren, dass er die Augen trotzdem öffnen darf, um einige Häuser leicht zu verrücken. Damit bleiben die anderen Spieler im Unklaren darüber, ob der Dieb noch am Leben ist. Natürlich darf er sich in diesem Fall nicht die Häuser ansehen!
- Anders als bei **Lupus in Tabula** bildet bei **Lupusburg** die Stadtbevölkerung keine einheitliche Front und sollte auch nicht alle Informationen miteinander teilen! Denn wenn der Werwolf verliert, gibt es unter den übrigen Spielern nur einen Gewinner!
Die Spieler sollten also das Beste aus den Informationen machen, die sie erhalten. Während es bei **Lupus in Tabula** angebracht ist, den Werwolf auszuschalten sobald er enttarnt wurde, kann es bei **Lupusburg** besser sein, von dieser Information zu profitieren! Wenn Du Glück hast und den Werwolf schon früh entdeckt, ist es möglicherweise eine gute Strategie es nicht sofort laut heraus zu rufen. Du kannst dann mitunter die anderen Spieler dazu bringen, auf unschuldige Spieler zu wetten, bevor Du selbst auf den Werwolf wettest. Hast Du das Privileg des Bürgermeisters, dann lasse die anderen Spieler nicht merken was Du weißt. Informationen geben Dir bei **Lupusburg** große Macht!
- Achte genau auf das Abstimmungsverhalten der Spieler, die schon einige Karten gesehen haben. Auch so kannst Du unter Umständen nützliche Informationen erhalten!

VORSCHLAG ZUR VERWENDUNG DER WERWOLFKLAUE BEI LUPUS IN TABULA

Bei dem Spiel LUPUS IN TABULA kannst Du die Werwolfklaue in der Variante für 8 Spieler verwenden: Bestimme Dein Opfer nicht indem Du die Karte um 90 Grad drehst, sondern indem Du mit der Klaue darauf zeigst.

LUPUSBURG™

Autor: *Domenico Di Giorgio*

Entwicklung: *Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu*

Illustrationen & Design: *Gianpaolo Derossi*

Deutsche Übersetzung: *Frank Strauss*

Bearbeitung der deutschen Regeln: *Ulrich Bauer*



Copyright © MMX
daVinci Editrice S.r.l.
Via C.Bozza, 8
I-06073 – Corciano (PG)
Italy
Alle Rechte vorbehalten.

Für Fragen und Anregungen:

www.dvgiochi.com - info@dvgiochi.com

Ein besonderer Dank geht an Mucca Games, Pietro Cremona, Andrea Bartoli, Beatrice Parisi, Roberta Barletta, Sonia Rossi, Alessandro De Luca, Annalisa Sciarra, Luigi Ferrini, Stefano Parducci, Sabine Walser, Lucie Zajtcová, Sergio Rosini, Giacomo Pompei, Andrés J. Voicu, Paola Lamberti, Silvio de Pecher, Stefano Castelli, Francesca Mazzotta, Luca Simone Giovanni Betti, Giulio Casini, sowie an die Spielclubs Novocentonovanta, Tana dei Goblin und „Chi non gioca... di non tocca“.

WOLF PARTY
COLLECTION

Die Wolf Party Collection ist eine Reihe mit Spielen, die speziell für große Gruppen entwickelt wurden!
Rätselhaftes, verborgene Geheimnisse, Nervenkitzel und Grauen...
Jede Menge Spaß und eine höllische Party!