

# twilight

*Biss zum Morgengrauen*

Für 2 – 8 Spieler  
ab 10 Jahren



## Spielanleitung

### Spielmaterial:

1 Spielplan, 135 Twilight-Karten (groß), 57 Szenekarten (klein), 2 Würfel, 8 Cullen-Familienwappen (Spielfiguren), 1 Block, zusätzlich werden Schreibstifte benötigt

### Kurzspielregel

1. Wer an der Reihe ist würfelt mit einem Würfel und bewegt entsprechend sein Cullen-Wappen auf den Spielplanfeldern. Befolge die Anweisungen des Feldes, auf dem du landest. Die meisten Felder weisen dich an, eine Twilight-Karte zu ziehen. Dies macht dein linker Nachbar für dich und liest dir die Aufgabe oder Frage vor.

2. Die meisten Twilight-Karten fordern dich auf, etwas zu tun oder eine Frage zum Film oder zu den Mitspielern zu beantworten. Wenn du erfolgreich bist, erhältst du eine Szenekarte. Es gibt 8 verschiedene Szenekarten (von 1 – 8). Der Spielplanabschnitt, in dem dein Cullen-Wappen steht, zeigt an, welche Szenekarte du bekommst.
3. Ziel ist es, als Erster alle 8 verschiedenen Szenekarten eingesammelt zu haben.

### Spielziel:

Tauche ein in die Welt von Twilight und sammle als Erster alle 8 verschiedenen Szenekarten.

### Spielvorbereitung:

1. Der **Spielplan** wird in die Mitte gelegt.
2. Jeder Spieler erhält ein **Cullen-Wappen als Spielfigur** und stellt es auf das Feld „Phoenix AZ Start“.
3. Misch die **Twilight-Karten** (große Karten) und platziert sie verdeckt in der Mitte des Spielplans. Ein Ablagestapel wird sich rechts daneben bilden.
4. Sortiert die **Szenekarten** (kleine Karten) gemäß ihrer Nummer in 8 Stapel, so dass alle Szene-1-Karten in einem Stapel sind, die Szene-2-Karten in einem anderen Stapel usw. Diese 8 Stapel werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
5. Jeder Spieler erhält ein **Blatt Papier** und einen Stift, der nicht im Spiel enthalten ist.

### Spielverlauf:

Der Jüngste beginnt. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn.

#### **1. Bewegung:**

Wer an der Reihe ist, würfelt mit einem Würfel und bewegt dann sein Cullen-Wappen entsprechend viele Felder auf dem Spielplanpfad voran in eine beliebige Richtung. Befolge die Anweisungen auf dem Feld, auf dem du landest.

#### **Spezielle Bewegungsregeln:**

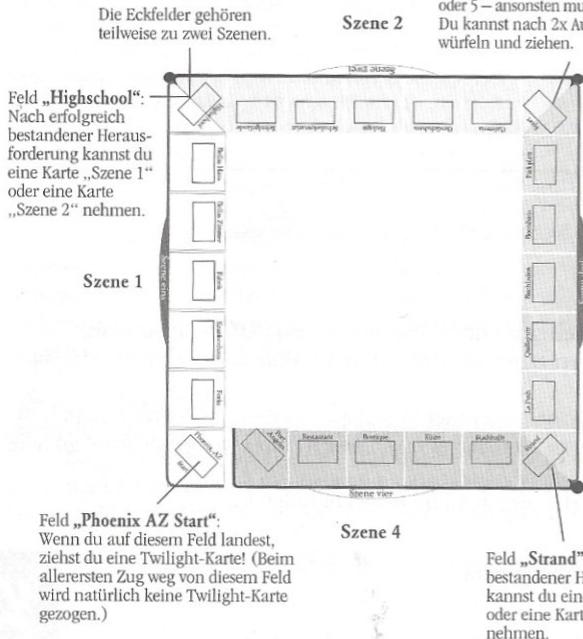
- Vom Startfeld „Phoenix“ aus müssen alle Spieler ihr Cullen-Wappen im Uhrzeigersinn auf dem Pfad ziehen. Danach darf jeder selbst entscheiden, ob er im oder gegen den Uhrzeigersinn ziehen möchte.
- Es dürfen beliebig viele Cullen-Wappen auf einem Feld stehen.

## 2. Der Spielplan:

Er ist in acht Szenen unterteilt, außen sind die Szenen 1 – 4, innen die Szenen 5 – 8.

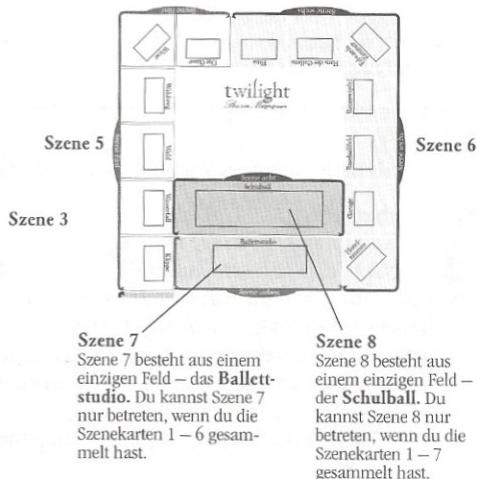
Ihr könnt immer nur eine bestimmte Szenekarte sammeln, und zwar gemäß der Szene, in der sich euer Cullen-Wappen befindet. Steht dein Wappen z. B. gerade auf einem Feld der Szene 2, kannst du die Karte „Szene 2“ einsammeln.

### Szenen 1 – 4, außen:



Feld „**Sport**“: Wenn du hier landest, endet dein Zug und du ziehst keine Twilight-Karte. Würle in deinem nächsten Zug für deine Bewegung eine 1, 3 oder 5 – ansonsten musst du aussetzen. Du kannst nach 2x Aussetzen normal würfeln und ziehen.

### Szenen 5 – 8, innen:



## 3. Twilight-Karten:

Die meisten Spielplanfelder fordern den Spieler, der darauf landet, auf, eine Twilight-Karte zu nehmen. Der Spieler links von dir, zieht die Karte. Es gibt zwei Arten von Twilight-Karten: die Herausforderungskarten und die Storykarten. Sie befinden sich alle gemischt im Twilight-Kartenstapel.



Twilight-Herausforderungskarte

### Twilight-Herausforderungskarten:

• Wird eine solche Karte gezogen, liest der Spieler links neben dir entweder die Herausforderung neben dem weißen oder roten Kreuz vor. Ob weiß oder rot, gibt das Kreuz auf dem Feld an, auf dem dein Cullen-Wappen steht, oder der Text auf dem Feld.

† • **Weißes Kreuz:** Diese Herausforderungen beziehen sich auf Ereignisse des Films und sind Würfelduelle oder geheime Abstimmungen und sie ergründen, was du über deine Freunde weißt. Papier und Stift werden für Abstimmungen benötigt. Aufgeschriebenes wird in der Regel vorgelesen, um Übereinstimmungen abzuklären. Hinweis: Lautet die Anweisung „Alle Spieler“, schreibt auch der Spieler am Zug etwas auf; bei „Alle Mitspieler“ schreiben nur die Mitspieler und nicht der Spieler am Zug etwas auf.

† • **Rotes Kreuz:** Bei diesen Herausforderungen wird euer Wissen zur Twilight-Welt auf die Probe gestellt.

• **Erfolgreich oder gescheitert?** Wenn du die Herausforderung erfolgreich bewältigst, erhältst du eine Szenekarte (siehe „4. Szenekarten sammeln“). Wenn du scheiterst, erhältst du keine Szenekarte. Sofern für das Scheitern laut Karte Folgen zu beachten sind, musst du sie ausführen. Dein Zug ist in jedem Fall beendet.

• Gespielte Herausforderungskarten werden offen neben dem verdeckten Twilight-Kartenstapel abgelegt – und bilden einen offenen Ablagestapel.

• Für Szene 7 und 8 gelten eigene Regeln (siehe „Spielende“).



Twilight-Storykarte

### Twilight-Storykarten:

• Wenn der Spieler links neben dir eine Storykarte gezogen hat, gibt er sie dir (es gibt weitaus weniger Storykarten als Herausforderungskarten im Stapel). Lies die Karte laut vor und folge den Anweisungen. Manche Storykarten müssen sofort gespielt, andere dürfen für später aufgehoben werden. Storykarten können Herausforderungskarten beeinflussen und die Positionen der Cullen-Wappen auf dem Spielplan verändern. Sie sind mächtige Karten, die weise genutzt werden sollten.

• Du kannst mehr als eine Storykarte besitzen.

• Manche Storykarten verbieten den Besitz weiterer Storykarten. Besitz du eine solche und ziehst erneut eine Storykarte zum Aufheben, kannst du entscheiden, welche der beiden du behalten möchtest und legst die andere auf den Ablagestapel.

• Ausgespielte Storykarten werden offen neben dem verdeckten Twilight-Kartenstapel auf den Ablagestapel gelegt.

### Jede Twilight-Karte trägt entweder die Bezeichnung Mensch oder Vampir!

Manche Spielplanfelder und Storykarten beziehen sich nur auf Mensch-Twilight-Karten, andere nur auf Vampir-Twilight-Karten. Prüfe immer, ob eine Anweisung auf Mensch oder Vampir zielt.



Szenekarte

#### 4. Szenekarten sammeln:

- Wenn du eine Herausforderung erfolgreich bewältigst, erhältst du eine Szenekarte, je nachdem in welcher Szene dein Cullen-Wappen steht. Du darfst immer nur eine Szenekarte von jeder Szene besitzen. Die Szenekarten 1 – 6 können in beliebiger Reihenfolge gesammelt werden; die Karte „Szene 2“ kann also vor der Karte „Szene 1“ gesammelt werden. Doch Achtung: Szene 7 darf erst betreten und gesammelt werden, wenn man bereits die Karten 1 – 6 hat; Szene 8, wenn man die Karten 1 – 7 hat.
- Wenn dir nach erfolgreich bewältigter Herausforderung eine Szenekarte zusteht – z. B. Szene 1 –, du diese jedoch bereits hast, gehst du leer aus. Stattdessen **würfelst** du und bewegst dein Cullen-Wappen voran. Du ignorierst jetzt die Anweisungen auf dem Feld, auf dem du landest, und ziehst auch keine weitere Twilight-Karte.

#### Spielende:

Für Szene 7 und 8 gelten folgende Regeln:

##### **Szene 7 – Ballettstudio:**

Du musst hier nicht mit genauem Würfelwurf landen. Der Spieler links neben dir zieht so lange Twilight-Karten, bis er eine Herausforderungskarte (also keine Storykarte!) hat.

Du musst sowohl die weiße Aufgabe (weißes Kreuz) bewältigen als auch die rote Frage (rotes Kreuz) richtig beantworten. Scheiterst du in einer oder beiden Herausforderungen, erhältst du keine Karte „Szene 7“. Bleibe im Ballettstudio und versuche es erneut in deinem nächsten Zug.

Bewältigst du beide Herausforderungen erfolgreich, erhältst du eine Karte „Szene 7“. Im nächsten Zug bewegst du dein Cullen-Wappen auf das Feld in Szene 8.

##### **Szene 8 – Schulball:**

Ziehst du auf dieses Feld oder beginnst deinen Zug auf diesem Feld, dann zieht der Spieler links neben dir so lange Twilight-Karten, bis er eine Herausforderungskarte hat. Der Spieler entscheidet, welche der beiden Aufgaben er dir stellt – die rote oder weiße. Wenn du scheiterst, bleibst du auf dem Feld stehen und versuchst es erneut in deinem nächsten Zug. Bewältigst du die Herausforderung, bist du Gewinner des Spiels.

Es gewinnt derjenige, der als Erster alle 8 Szenekarten gesammelt hat.

TM & © 2009 SUMMIT ENTERTAINMENT, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.



© 2009 CARDINAL INDUSTRIES, INC., L.I.C. NY 11101

Game Designers—Keith Tralins, Brian David-Marshall, Matt Wang

Game Design and Development—To Be Continued LLC (Jon Keefer, Don Lim, Drew Nolosco, Wilson Price, Eric Smith, Matt Ferrando) and MegaGigaOmniCorp, Inc. (John Wiseman)

Special thanks to Sarah Tralins and Michelle Bryar.



Cardinal

CARDINAL INDUSTRIES, INC.  
LIC, NY 11101

Made in China

© 2009 KOSMOS Verlag • Pfizerstraße 5-7 • D-70184 Stuttgart • Tel.: +49 711 2191-0 • Fax: +49 711 2191-199 • E-Mail: info@kosmos.de • www.kosmos.de

ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Art.-Nr.: 691004