

Woof!!

Woof!!
Wer ist der Wolf im Schafspelz?
Autor: Bono Light

Illustration:
Tommy NG @ Paperbox Creations
Übersetzung:
Heng-Hui Lee-Drude, Hilko Drude

Ein Deduktionsspiel für 4 bis 8 Spieler ab 8 Jahren
Spieldauer etwa 30 Minuten

Oh, nein! Der heimtückische Wolf schleicht auf dem Bauernhof herum – vielleicht ist er sogar im Schafspelz unterwegs. Um den Wolf zu verwirren, tarnen sich die Menschen und die Tiere auch und niemand weiß mehr, wer wer ist ... nur der Hütejunge macht sich aus allem einen Spaß und ruft immerzu „Woof!! Woof!!“.

Wer behält bei diesem Tohuwabohu den Durchblick und packt den Wolf am Schlafittchen?

Einleitung

Jeder Spieler besitzt zwei Charakterkarten, von denen eine seine wahre Identität repräsentiert, die andere aber nur der Verwirrung dient. Durch schlaue Fragen und Rückschlüsse aus dem Verhalten der Mitspieler versucht jeder möglichst noch vor den Anderen korrekte Verdächtigungen auszusprechen. Wer zum Schluss die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Spielmaterial

16 Charakterkarten für das Grundspiel:



7
Schafkarten

3 Jagdhundkarten
(davon 1
mit Erscheinungsbild „?“)

3 Jägerkarten
(davon 1
mit Erscheinungsbild: „?“)

1 Schäferkarte
(mit Erschei-
nungsbild: „?“)

2
Wolfskarten

4 Charakterkarten für das Expertenspiel:



Jeweils 1 Schaf
(Erscheinungsbild:
Jagdhund)

Jagdhund
(Erscheinungsbild:
Wolf)

Jäger
(Erscheinungsbild:
Schaf)

Schäfer
(Erscheinungsbild:
Jäger)

8 Übersichten

mit der Kartenverteilung im Grundspiel
(Vorderseite) und im Expertenspiel
(Rückseite), in 8 Spielerfarben,
nummeriert von 1 bis 8



16 Fragekarten



4 x „Spielst du einen
der Charaktere Wolf,
Jäger oder Schäfer?“

4 x „Spielst du einen
der Charaktere Schaf,
Jäger oder Schäfer?“

3 x „Hat mindestens eine
Deiner Charakterkarten
das Charakterbild
Jagdhund?“

3 x „Hat mindestens eine
Deiner Charakterkarten
das Charakterbild
Jäger?“

2 x „Hat mindestens
eine Deiner
Charakterkarten das
Charakterbild Schaf?“

8 Verdächtigungstafeln (mit Drehscheibe)



in 8 Spielerfarben, nummeriert von 1 bis 8

8 Fehlermarken



(mit einem schwarzen „x“ auf der einen und einem roten „x“ auf der anderen Seite)

12 Fragezeichenmarken



48 Hinweismarken : 8 Sätze in 8 Spielerfarben, je ein Satz pro Spieler mit 6 Marken



Wolf / Jäger

Wolf / Schaf

Wolf / Jagdhund

Jäger / Schaf

Jagdhund / Schaf

Jagdhund / Jäger

16 Punktemarken



10 x
1 und 2 Punkte



6 x
2 und 3 Punkte



Aufbau der Charakterkarten

Erscheinungsbild

Oben links auf der Karte befindet sich das Symbol für das Erscheinungsbild des Charakters.

Charakterbild

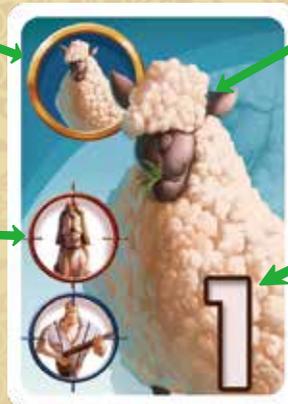
Das Bild der Karte zeigt den Charakter, den die Karte repräsentiert (hier: „Schaf“).

Zielvorgaben

Unten links auf der Karte befinden sich ein oder zwei Symbole für die Zielvorgaben.

Wert

Unten rechts auf der Karte befindet sich der Wert der Charakterkarte.



Die Charakterkarten im Spiel

Überblick

Im Spiel gibt es die Charaktere Schaf, Jagdhund, Jäger, Schäfer und Wolf. Zu Beginn jeder Spielrunde wird den Spielern geheim zugelost, welchen dieser Charaktere sie in dieser Runde spielen. Es kann dabei vorkommen, dass ein Charakter von mehreren oder auch von gar keinem der Spieler gespielt wird. Die Spieler halten ihre Charakterkarten und den Charakter, den sie innehaben, vor den anderen Spielern geheim und versuchen ihrerseits herauszufinden, wer welchen Charakter spielt.

Charakter festlegen

Um den Charakter festzulegen, den ein Spieler innehat, erhalten die Spieler zu Beginn einer Runde jeweils zwei Charakterkarten. Zeigen beide Karten eines Spielers das gleiche Charakterbild, dann ist der auf dem Bild dargestellte Charakter derjenige, den der Spieler in dieser Runde innehat. Sind die Charakterbilder auf den beiden Karten unterschiedlich, dann hat der Spieler denjenigen Charakter inne, dessen Charakterkarte den höheren Wert hat.

Hinweis: Bei der Bestimmung, welchen Charakter ein Spieler innehat, kommt es nur auf das Charakterbild bzw. den Wert der Karte an. Die anderen Angaben (das Erscheinungsbild und die Zielvorgaben) spielen hierfür keine Rolle.

Die Zielvorgaben

Jeder Charakter hat zwei Zielvorgaben, die in den beiden Fadenkreuzen unten links auf den Charakterkarten dargestellt sind und jeweils einen der Charaktere Schaf, Jagdhund, Jäger, Schäfer oder Wolf zeigen (der Charakter Wolf bildet eine Ausnahme – er hat nur eine Zielvorgabe). Eine Übersicht der Zielvorgaben für alle Charaktere befindet sich außerdem links auf den Verdächtigungstafeln.

Für jede der Zielvorgaben des Charakters, den ein Spieler innehat, muss der Spieler einen Mitspieler identifizieren, der den in der Zielvorgabe gezeigten Charakter spielt. Es kann vorkommen, dass in einer Runde mehrere Spieler den selben Charakter innehaben. Dann reicht es, einen dieser Spieler zu identifizieren. Es kann auch sein, dass ein gesuchter Charakter gar nicht im Spiel vertreten ist. Dann muss auch das herausgefunden werden.

Beispiel:

Jason hat zwei Charakterkarten mit dem Charakterbild Schaf, somit spielt er den Charakter Schaf. Die Zielvorgaben sind „finde einen Jagdhund“ und „finde einen Jäger“. Jason muss nun einen Spieler finden, der Jagdhund ist, und einen Spieler, der Jäger ist.



Beispiel:

Thomas hat die beiden Charakterkarten Schäfer (Wert 4) und Jäger (Wert 3). Da der Schäfer den höheren Wert hat, spielt Thomas den Schäfer und muss dessen Zielvorgaben erfüllen. Er muss einen Mitspieler finden, der den Charakter Schaf spielt und einen Mitspieler, der den Charakter Wolf spielt.



Spielvorbereitung

Abhängig von der Spieleranzahl werden bestimmte Karten aus den 16 Charakterkarten herausgesucht (s. Tabelle „Charakterkarten für das Grundspiel“). Die übrigen Charakterkarten werden nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.

Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte, eine Verdächtigungstafel und einen Satz Hinweismarken in der Farbe seiner Wahl. Die Übersichtskarte und die Verdächtigungstafel legen die Spieler offen nebeneinander vor sich ab, so dass die Nummer auf den Karten für alle gut sichtbar ist. Die Nummer wird beim Aussprechen von Verdächtigungen benötigt. Die Hinweismarken werden als eigener Vorrat neben der Verdächtigungstafel platziert. Überzählige Karten und Marken werden in die Schachtel zurückgelegt.

Die Fehler-, Fragezeichen- und Punktemarken werden als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.



Charakterkarten für das Grundspiel

Es werden bis zu drei Runden gespielt. In ihrem Zug sehen sich die Spieler Charakterkarten ihrer Mitspieler an, nutzen Fragekarten oder sie sprechen Verdächtigungen aus. Für korrekte Verdächtigungen gibt es Punkte und es gewinnt, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat.

Spielablauf

Vorbereitung einer Runde

1. Charaktere der Spieler festlegen

Die Charakterkarten werden gut gemischt.

Jeder Spieler erhält zwei Charakterkarten, schaut sie sich geheim an und legt sie dann verdeckt nebeneinander vor seiner Verdächtigungstafel ab, so dass sie für die anderen Spieler gut erreichbar sind.

2. Fragekarten verteilen

Alle Fragekarten werden ebenfalls gemischt und jeder Spieler erhält zwei, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden unesehen zur Seite gelegt.

3. Startspieler bestimmen

Per Zufall wird ein Startspieler bestimmt.

Nur beim Spiel mit 4 Spielern:

Nachdem jeder Spieler zwei Charakterkarten erhalten hat, werden die verbleibenden beiden Charakterkarten verdeckt in die Tischmitte gelegt, um einen weiteren Spieler zu simulieren. Dieser simulierte Spieler erhält ebenfalls eine Spielernummer, indem ihm eine nicht verwendete Übersichtskarte zugeordnet wird. Der simulierte Spieler führt keine Aktionen aus und die Spieler können die Aktion „Fragekarten spielen“ nicht nutzen, um den simulierten Spieler zu befragen. Die Spieler können jedoch die Aktion „Eine Charakterkarte ansehen“ nutzen, um sich eine seiner Charakterkarten anzuschauen und sie können auf den simulierten Spieler eine frühe oder abschließende Verdächtigung aussprechen (die Aktionen werden weiter unten in den Regeln beschrieben).

Ablauf einer Runde

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn nacheinander sind die Spieler am Zug. Der Spieler, der am Zug ist, führt eine der folgenden drei Aktionen aus, danach ist der nächste Spieler am Zug:

- Eine Charakterkarte ansehen

- Eine Fragekarte einsetzen

- Eine frühe Verdächtigung abgeben (diese Aktion steht den Spielern in ihrem ersten Zug noch nicht zur Verfügung).

Aktion: Eine Charakterkarte ansehen

Der Spieler am Zug nimmt sich eine der beiden Charakterkarten eines beliebigen anderen Spielers und sieht sie sich geheim an.

Zeigt das Erscheinungsbild (oben links) auf der Karte einen Charakter, dann nimmt der Spieler eine Hinweismarke mit passendem Charaktersymbol aus dem eigenen Vorrat und legt sie mit diesem Symbol nach oben vor dem anderen Spieler aus. Zusätzlich nennt er den Charakter, den das Erscheinungsbild zeigt, beispielsweise „Es ist ein Schaf!“.



1. Charakterkarte anschauen



2. Hinweismarke auslegen

Zeigt das Erscheinungsbild auf der Karte ein Fragezeichen, dann nimmt der Spieler eine Fragezeichenmarke aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie vor dem anderen Spieler aus und sagt „Ich weiß es nicht!“.



1. Charakterkarte anschauen



2. Fragezeichenmarke auslegen

Zum Schluss gibt der Spieler die Charakterkarte verdeckt an ihren Besitzer zurück, der sie wieder verdeckt neben seine andere Charakterkarte legt.

Ausnahme – der Schäfer ist am Zug.

Spielt der Spieler am Zug den Charakter Schäfer, dann muss er immer „Es ist ein Wolf!“ sagen und eine entsprechende Hinweismarke legen, gleichgültig welchen Charakter das Erscheinungsbild der Karte zeigt. Wenn das Erscheinungsbild jedoch ein Fragezeichen zeigt, muss auch der Schäfer eine Fragezeichenmarke legen und sagen: „Ich weiß es nicht!“.

Hinweis:

Wenn eine Charakterkarte angeschaut wird, muss (und darf) immer nur die Information aus dem Erscheinungsbild mitgeteilt werden – alle anderen Informationen, also der Wert der Karte, das Charakterbild oder die Zielvorgaben, dürfen nicht an die Mitspieler weitergegeben werden.

Während des Spiels können alle Spieler jederzeit ihre eigenen Charakterkarten ansehen und ihre Anordnung verändern, insbesondere bevor ein Mitspieler eine Charakterkarte anschaut. Bei 4 Spielern sollten die Karten des simulierten fünften Spielers ebenfalls gemischt werden, bevor ein Spieler die Aktion „Eine Charakterkarte ansehen“ auf diesen Spieler verwendet.

Aktion: Eine Fragekarte einsetzen

Der Spieler am Zug legt eine eigene Fragekarte offen vor einem beliebigen anderen Spieler aus und nennt die zur Karte gehörende Frage. Der so gefragte Spieler muss die gestellte Frage wahrheitsgemäß beantworten, indem er die „Ja“ („Yes“)-Seite oder die „Nein“ („No“)-Seite der Karte zur Tischmitte dreht und die Antwort nennt. Die Karte bleibt bis zum Ende der Runde vor dem Spieler liegen.

Antwort „Ja“
„Ja“ („Yes“)-Seite
der Karte zur
Tischmitte
drehen



Antwort „Nein“
„Nein“ („No“)-Seite
der Karte zur
Tischmitte drehen

Gefragter Spieler

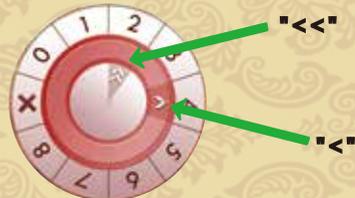
Aktion: Eine frühe Verdächtigung abgeben

Diese Aktion kann ein Spieler erst ab seinem zweiten Zug wählen. Will der Spieler am Zug eine frühe Verdächtigung abgeben, sagt er „Ich verdächtige!“ und gibt seinen Verdacht mit Hilfe der Zeiger auf seiner Verdächtigungstafel ab.

Die Übersicht auf der Verdächtigungstafel zeigt jeweils eine der beiden Zielvorgaben der Charaktere Schaf, Jagdhund, Jäger, Schäfer und Wolf in der „<-“ bzw. „<<-“-Spalte.

Die Verdächtigung für die Zielvorgabe in der Spalte „<-“ wird mithilfe des „<-“-Zeigers eingestellt und die Verdächtigung für die Zielvorgabe in der „<<-“-Spalte wird entsprechend mit dem „<<-“-Zeiger eingestellt.

Der Spieler stellt nun den „<-“-Zeiger auf die Nummer eines Mitspielers ein, von dem er vermutet, dass er den Charakter innehat, der als Zielvorgabe seines eigenen Charakters in der „<-“-Spalte aufgeführt ist. Entsprechend stellt er dann den „<<-“-Zeiger für den in der „<<-“-Spalte stehenden Charakter ein.



Hinweis: Der Charakter Wolf hat nur eine statt zwei Zielvorgaben. Spieler, die den Wolf spielen, stellen den „<-“-Zeiger auf die Nummer eines Mitspielers, von dem sie vermuten, dass er ein Schaf spielt und den „<<-“-Zeiger auf die „x“-Position.

Beispiel:

Thomas ist der Schäfer. Die Übersicht auf der Verdächtigungstafel zeigt für den Schäfer in der „<-“-Spalte den Charakter Wolf und in der „<<-“-Spalte den Charakter Schaf. Entsprechend stellt Thomas bei der Abgabe einer Verdächtigung den „<-“-Zeiger auf seiner Verdächtigungstafel auf die Nummer eines Spielers von dem er vermutet, ein Wolf zu sein. Den „<<-“-Zeiger stellt er dann entsprechend auf die Nummer eines Spielers ein, den er für ein Schaf hält.



Um eine korrekte Verdächtigung abzugeben reicht es aus, pro Zielvorgabe einen Mitspieler zu finden, der diesen Charakter spielt. Es müssen nicht alle Mitspieler gefunden werden, die den gesuchten Charakter spielen.

Glaubt der Spieler, dass keiner der Mitspieler einen bzw. beide der gesuchten Charaktere spielt, dann stellt er den bzw. die entsprechenden Zeiger auf die „0“ ein.

Abschließend legt er seine Verdächtigungstafel verdeckt vor sich ab.

Die Runde wird dann fortgesetzt, wobei Spieler, die eine frühe Verdächtigung abgegeben haben, nicht mehr an den Zug kommen, das heißt, sie führen keine Aktionen mehr aus. Sie müssen aber weiterhin Fragen beantworten und die Mitspieler dürfen ihre Charakterkarten weiterhin anschauen.

Hinweis: Sie dürfen ihre Charakterkarten weiterhin zuvor mischen.

Rundenende

In einem Spiel mit vier oder fünf Spielern endet die Runde sofort, nachdem zwei Spieler eine frühe Verdächtigung abgegeben haben. Bei sechs bis acht Spielern endet sie nach drei frühen Verdächtigungen.

Abschließende Verdächtigung

Nun können alle Spieler, die keine frühe Verdächtigung abgegeben haben, eine abschließende Verdächtigung abgeben. Dies funktioniert genau so, wie unter „Aktion: Frühe Verdächtigung abgeben“ beschrieben. Alternativ darf auch keine Verdächtigung abgegeben werden. Dazu werden die Zeiger auf der Verdächtigungstafel auf die „x“-Position gedreht. Abschließend legen die Spieler ihre Verdächtigungstafel verdeckt vor sich ab.

Wenn alle Spieler die gewünschten Einstellungen gemacht und ihre Verdächtigungstafel abgelegt haben, decken alle Spieler ihre Charakterkarten und ihre Verdächtigungstafeln auf.

Dann wird geprüft, wessen Verdächtigung korrekt ist. Für jeden der gesuchten Charaktere muss ein Mitspieler richtig identifiziert worden sein, damit die Verdächtigung als korrekt gilt. Ist ein gesuchter Charakter gar nicht im Spiel, muss der entsprechende Zeiger auf der Verdächtigungstafel auf die „0“ eingestellt sein, damit die Verdächtigung korrekt ist.

Korrekte Verdächtigung: Punkte erhalten

- Für eine korrekte frühe Verdächtigung gibt es 2 Punkte.
- Für eine korrekte abschließende Verdächtigung gibt es 1 Punkt.
- Der Spieler, der den Schäfer spielt, erhält 1 Punkt zusätzlich für jeden Spieler, der Jäger oder Jagdhund ist, und der außerdem einen anderen Spieler fälschlicherweise verdächtigt hat ein Wolf zu sein, wenn bei dem falsch als Wolf verdächtigten Spieler eine Hinweismarke „Wolf“ vom Schäfer liegt.

Beispiel:

Thomas spielt den Charakter Schäfer, Jason spielt ein Schaf und Kenny einen Jäger. Während der Runde hat Jason eine Hinweismarke „Wolf“ von Thomas erhalten. Kenny ist sich sicher, dass Jason ein Wolf ist und gibt eine entsprechende Verdächtigung ab. Da diese Verdächtigung falsch ist und außerdem eine Hinweismarke „Wolf“ von Thomas bei Jason ausliegt, erhält Thomas am Ende der Runde einen zusätzlichen Punkt. Hätte bei Jason keine Hinweismarke „Wolf“ von Thomas gelegen, hätte er für die falsche Verdächtigung von Kenny keinen Punkt zusätzlich erhalten.

Falsche Verdächtigung: Fehlermarke erhalten

- Die Spieler, die eine falsche frühe oder abschließende Verdächtigung abgegeben haben, erhalten 1 Fehlermarke.
- Zusätzlich dürfen Spieler, die eine falsche frühe Verdächtigung abgegeben haben in der folgenden Runde keine frühe Verdächtigung abgeben. Sie müssen das Ende der Runde abwarten und dürfen dann eine abschließende bzw. keine Verdächtigung abgeben. Zur Erinnerung legen diese Spieler ihre Fehlermarke mit dem roten „x“ nach oben vor sich ab (am Ende der nächsten Runde wird diese Marke auf die Seite mit dem schwarzen „x“ gedreht). Die anderen Spieler legen ihre Fehlermarke mit dem schwarzen „x“ nach oben vor sich ab.

Nun erhalten die Spieler ihre Hinweismarken zurück, die Fragezeichenmarken werden wieder zum allgemeinen Vorrat gelegt. Der Spieler zur Linken des Spielers, der als letzter eine frühe Verdächtigung abgegeben hatte beginnt die nächste Spielrunde.

Spielende

Das Spiel endet nach drei Runden oder wenn mindestens ein Spieler zwei Fehlermarken erhalten hat.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der weniger Fehlermarken gesammelt hat. Wenn es dann immer noch einen Gleichstand gibt, gewinnen alle daran beteiligten Spieler.

Beispiel

1 EVA	2 Thomas	3 Paul	4 Jason	5 Kenneth
Eva spielt einen Wolf	Thomas den Schäfer	Paul ist ein Jäger	Jason ein Schaf	Kenny spielt einen weiteren Jäger

Eva sieht sich eine von Jasons Charakterkarten an, das Charakterbild zeigt ein Schaf und das Erscheinungsbild zeigt auch ein Schaf. Eva sagt „Jason ist ein Schaff!“ und legt eine Hinweismarke vor Jason ab, die ein Schaf zeigt.

EVA		Jason		EVA		Jason
-----	--	-------	--	-----	--	-------

Nun sieht sich Thomas eine von Kennys Charakterkarten an, Charakterbild und Erscheinungsbild zeigen einen Jäger. Da Thomas der Schäfer ist, sagt er zu den anderen Spielern: „Kenny ist ein Wolf!“ und legt eine Hinweismarke mit der Wolfseite vor Kenny hin.

Thomas		Kenneth		Thomas		Kenneth
--------	--	---------	--	--------	--	---------

Dann sieht sich Paul eine Charakterkarte von Thomas an. Das Charakterbild zeigt den Schäfer, das Erscheinungsbild ist das Fragezeichen. Deshalb sagt er „Ich weiß es nicht“ und legt eine Hinweismarke mit Fragezeichen vor Thomas ab.

Paul		Thomas		Paul		Thomas
------	--	--------	--	------	--	--------

Danach spielt Jason die Fragekarte „Spielst Du einen der Charaktere Wolf, Jäger oder Schäfer?“ auf Paul aus. Paul ist ein Jäger, deshalb muss er mit „Ja!“ antworten, und die Fragekarte mit der „Ja“ („Yes“-)Seite zur Tischmitte drehen.

Jason		Paul				Paul
-------	--	------	--	--	--	------

Nach einigen Runden gibt Eva eine frühe Verdächtigung ab (zur Erinnerung: sie ist ein Wolf) und dreht den „<-“-Zeiger auf ihrer Verdächtigungstafel auf die Nummer eines Spielers, den sie verdächtigt, ein Schaf zu sein. Den „<<-“-Zeiger stellt sie auf das „x“. Thomas gibt nun auch eine frühe Verdächtigung ab, so dass die Runde endet. Die anderen Spieler entscheiden sich jetzt, ob sie eine abschließende oder keine Verdächtigung abgeben wollen. Paul und Jason geben eine abschließende Verdächtigung ab und Kenny entscheidet sich, keine Verdächtigung abzugeben. Er dreht die Zeiger seiner Verdächtigungstafel auf „x“.

Das Ergebnis

Eva hat eine frühe Verdächtigung abgegeben und Jason korrekt als Schaf identifiziert. Also erhält sie 2 Punkte. Thomas hat ebenfalls eine frühe Verdächtigung abgegeben. Er hatte dabei Eva korrekt als Wolf identifiziert, aber Paul fälschlicherweise für das Schaf gehalten. Thomas erhält also eine Fehlermarke und keine Punkte und darf in der nächsten Runde keine frühe Verdächtigung abgeben. Zur Erinnerung legt Thomas die Fehlermarke mit der roten Seite nach oben vor sich ab.

Paul hat korrekt vermutet, dass sich kein Jagdhund unter den Spielern befindet. Aber Thomas hat ihn mit der Hinweismarke „Wolf“ in die Irre geführt, die er bei Jason abgelegt hat und Paul hat Jason daher fälschlicherweise für den Wolf gehalten. Paul erhält also eine Fehlermarke und Thomas einen Extrapunkt dafür, dass er einen Spieler, der den Charakter Jäger spielt, dazu verleiten konnte einen anderen Spieler fälschlicherweise als Wolf zu verdächtigen.

Kenny hatte keine Ahnung und daher keine Verdächtigung abgegeben und hat deshalb die Zeiger auf seiner Verdächtigungstafel auf „x“ gedreht. Er bekommt weder Punkte noch eine Fehlermarke.

