

4-12 Spieler
20-40 Minuten
Ab 13 Jahren

SPIELÜBERSICHT

Wir schreiben das Jahr 1692 in der kleinen Stadt Salem, Massachusetts. Das Böse lauert überall und du bist überzeugt davon, dass einige deiner Mitbürger Hexen sind. Während des Spiels wirst du Karten ziehen und ausspielen, um damit Spieler zu beschuldigen, denen du nicht traust, und um Spielern zu helfen, die du auf deiner Seite glaubst. Sobald die Karten aufgebraucht sind und die „Nacht“ gezogen wird, werden die Hexen versuchen, einen unschuldigen Spieler zu ermorden.

Die Spieler, die zu irgend einem Zeitpunkt eine „Hexe“-Karte („Witch“) besaßen, sind Hexen, und sie gewinnen wenn alle nicht-Hexen umgebracht wurden. Die Spieler, die im gesamten Spiel keine „Hexe“-Karte hatten (die Bürger) gewinnen, wenn sie alle Gerichtskarten (mit „Tryal“ auf der Rückseite) aufdecken können, auf denen „Hexe“ („Witch“) steht. Während des Spiels sorgt die „Verschwörung“ („Conspiracy“) dafür, dass Gerichtskarten weitergegeben werden. Es kann also passieren, dass jemand, dem du vertraut hast, zu einer Hexe wird. Also beeil dich und tue etwas, denn sonst bist du irgendwann der einzige anständige Bürger in einer Stadt, die vom Bösen überrannt wird.

AUFBAU

1. Wählt den Spieler mit der meisten Salem-Erfahrung als Marktschreier aus. Der Marktschreier regelt das Schließen und Öffnen der Augen während der Nacht-Runden.

Wenn ihr zum ersten Mal Salem spielt, oder wenn jemand aussetzen möchte, oder wenn eure Gruppe größer ist, empfehlen wir anstatt des Marktschreiers einen Moderator zu bestimmen. Der Moderator führt euch durch das Spiel ohne selbst zu spielen und zählt also nicht zu den Spielern.

2. Wählt die richtige Anzahl Gerichtskarten anhand der Anzahl der Spieler und der folgenden Tabelle aus. Die restlichen Gerichtskarten kommen zurück in die Schachtel. Mischt die Karten und verteilt sie verdeckt an alle Spieler. Jeder schaut sich nun verdeckt seine Karten an und legt sie verdeckt in einer Reihe vor sich ab. Wer eine Karte erhalten hat, auf der „Witch“ steht, ist für den Rest des Spiels eine Hexe. Wer die Karte „Wachtmeister“ („Constable“) erhalten hat, ist in der nächsten Nacht-Runde der Wachtmeister. Es kann passieren, dass ein Spieler gleichzeitig Hexe und Wachtmeister ist. Der Wachtmeister versucht während der Nacht einen Spieler zu retten.

Anzahl der Spieler	*2-3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Keine Hexe (Not a Witch)	18	18	23	27	32	29	33	27	30	33
Hexe (Witch)	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
Wachtmeister (Constable)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

* 1-2 "Geist"spieler werden für Spiele mit nur 2-3 Spielern hinzugefügt. Sehen Sie sich nach dem Lesen der Standardregeln weitere 2-3-Spieler-Anpassungen auf Seite ____ an.

3. Mischt die Charakterkarten („Town Hall“ auf der Rückseite) und teilt jedem Spieler eine davon aus. Jeder legt die Karte offen vor sich ab und liest seine Fähigkeit allen anderen Spielern vor.

Bei 7 oder weniger Spielern könnt ihr jedem Spieler zwei Charakterkarten austeilen. Jeder Spieler darf dann eine auswählen und die andere zurücklegen.

4. Sucht aus den Karten die Schwarze Katze (Black Cat), die Nacht (Night) und die Verschwörung (Conspiracy) heraus. Mischt die restlichen Karten und teilt an jeden Spieler drei Karten aus. Mischt die Verschwörung wieder unter die anderen Karten, legt die Nacht ganz unten in den Stapel und legt die Schwarze Katze beiseite.
5. Legt den Hammer-Spielstein in die Mitte. Wenn ihr mit einem Marktschreier spielt, sucht die schwarzen Todeskarten für die Spieler aus und legt sie als Stapel auf den Tisch. Die restlichen Todeskarten kommen zurück in die Schachtel. Wenn ihr mit einem Moderator spielt kommen alle Todeskarten in die Schachtel.
6. Spielt das Morgengrauen. Das passiert nur einmal ganz am Anfang des Spiels. Während des Morgengrauens geben die Hexen heimlich einem der Spieler die Schwarze Katze. Die Hexen wissen also, wer sie sind und können direkt zu Beginn des Spiels eine schädliche Karte verteilen. Sie können die Karte auch einer Hexe geben um von sich selbst abzulenken.

Mit einem Moderator:

Der Moderator führt die Spieler mit den Anweisungen auf Seite ____.

Mit einem Marktschreier.

Der Marktschreier legt die Schwarze Katze um 90 Grad gedreht offen auf den Kartenstapel (so dass die Hexen die Karte leicht nehmen können) und weist alle Spieler an, ihre Augen zu schließen. Er oder sie weist dann die Spieler mit Hexenkarten, ihre Augen zu öffnen und die Schwarze Katze vor einem beliebigen Spieler abzulegen. Der Marktschreier muss die Augen geschlossen halten, außer er oder sie ist eine Hexe.

Der Marktschreier zählt dann langsam von 10 herunter, weist dann die Hexen an die Augen zu schließen, und erlaubt schließlich allen Spielern, die Augen wieder zu öffnen.

Der Spieler, der die Schwarze Katze erhalten hat, muss diese vor seinen Gerichtskarten ablegen. Die Schwarze Katze wird wie jede andere blaue Karte behandelt. Sie kann durch bestimmte Karten abgeworfen oder bewegt werden und kann erneut gezogen und gespielt werden, nachdem sie einmal abgeworfen wurde.

Lest die Tipps für Fortgeschrittene um zu sehen, wie ihr Lärm machen könnt während die Augen geschlossen sind.

SPIELABLAUF

Der Spieler mit der Schwarzen Katze beginnt.
Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

WÄHREND DEINES ZUGES:

Du musst GENAU eine der zwei folgenden Dinge tun:

1. Ziehe zwei Karten und beende deinen Zug.
Wenn eine SCHWARZE Karte gezogen wurde, muss sie sofort aufgedeckt und ausgeführt werden.

- ODER-

2. Spiele mindestens eine Karte aus (du kannst während deines Zuges allerdings so viele Karten ausspielen, wie du willst).

GRÜNE Karten werden nach der Benutzung abgeworfen.

BLAUE Karten bleiben vor dem Spieler liegen bis der Spieler stirbt oder die Karte von einer anderen Karte bewegt oder abgeworfen wird (zum Beispiel durch den Sündenbock (Scapegoat) oder den Fluch (Curse)).

ROTE Karten bleiben vor dem Spieler liegen, bis dieser 7 Anschuldigungen vor sich hat. Der Spieler, der die siebte Anschuldigung spielt, darf eine Gerichtskarte des Beschuldigten auswählen und aufdecken. Alle roten Karten vor diesem Spieler werden dann abgeworfen.

Jedes Mal wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist mischt ihr den Ablagestapel und legt die Nacht-Karte wieder ganz unten in den Stapel.

EIN SPIELER STIRBT WENN:

Alle seine oder ihre Gerichtskarten aufgedeckt wurden.

- ODER -

Eine der aufgedeckten Gerichtskarten „Hexe“ (Witch) sagt.

- ODER -

Die Hexen den Spieler während der Nacht umbringen.

Wenn ein Spieler stirbt werden alle Karten von der Hand und alle blauen Karten abgeworfen. Der Spieler muss die verbleibenden Gerichtskarten aufdecken und ehrlich sagen, ob er/sie im Spiel je eine Hexenkarte hatte.

DAS SPIEL ENDET WENN:

Die Bürger (also die Spieler, die nie eine Hexenkarte vor sich liegen hatten) gewinnen, wenn sie die letzte Hexenkarte im Spiel aufdecken können. Sie müssen nicht unbedingt alle Hexen umbringen, sie müssen nur alle Hexenkarten aufdecken.

- ODER -

Die Hexen gewinnen, wenn nur noch Hexen am Leben sind. Hexen sind die Spieler, die entweder jetzt gerade eine Hexenkarte vor sich liegen haben oder jemals im Spiel eine Hexenkarte vor sich liegen hatten.

SCHWARZE KARTEN

Wenn eine schwarze Karte gezogen wurde, muss sie sofort aufgedeckt werden. Ihre Effekte werden *sofort* ausgeführt.

VERSCHWÖRUNG (CONSPIRACY)

Wenn die Verschwörung gezogen wurde, zieht jeder Spieler verdeckt eine der Gerichtskarten von dem Spieler zu seiner linken. Wer eine Hexenkarte erhalten hat, wird zu einer Hexe.

Im Detail:

1. Der Spieler, der die Verschwörung gezogen hat, wählt eine der Gerichtskarten des Spielers mit der Schwarzen Katze aus und deckt sie auf. Wenn kein Spieler gerade die Schwarze Katze hat, wird dieser Schritt ausgelassen.
2. Jeder Spieler wählt gleichzeitig eine verdeckte Gerichtskarte vom Spieler zu seiner/ihrer Linken und bewegt sie zu den Gerichtskarten vor sich.
3. Alle Spieler sehen sich nun ihre neuen Gerichtskarten an.

Wer eine Hexenkarte erhalten hat, ist nun eine Hexe, spielt also für die Seite der Hexen. Wer eine Hexenkarte verliert, bleibt aber eine Hexe und spielt weiterhin für die Seite der Hexen.

Wer die Wachtmeisterkarte erhält ist nun der Wachtmeister und darf während der Nacht den Hammer-Spielstein platzieren. Wer die Wachtmeisterkarte verliert ist nicht mehr der Wachtmeister und darf in der Nacht seine Augen nicht mehr öffnen.

NACHT

In der Nacht bringen die Hexen einen anderen Spieler um (oder eine Hexe) und der Wachtmeister versucht, einen Spieler vor dem Tod zu bewahren (außer, der Wachtmeister ist auch eine Hexe und schützt mit Absicht den falschen Spieler). Anders als beim Morgengrauen ist die Schwarze Katze in der Nacht nicht von Belang. Falls jemand in der Nähe ist, der nicht spielt, oder schon ein Spieler umgebracht wurde empfiehlt es sich, einen Moderator anstatt des Marktschreiers einzusetzen.

Mit Moderator:

Der Moderator führt die Spieler anhand der Anweisungen am Ende der Anleitung.

Mit Marktschreier:

1. Legt die Todeskarten der Charaktere, die im Spiel sind, offen auf einen Stapel in der Mitte. Legt diesen Stapel um 90 Grad gedreht auf den Nachziehstapel. Die Hexen können den Stapel so leichter aufnehmen.
2. Der Marktschreier weist alle Spieler an, die Augen zu schließen.
3. Der Marktschreier weist die Hexen an, ihre Augen zu öffnen und eine der Todeskarten verdeckt in die Mitte zu legen. Die anderen Todeskarten werden als verdeckter Stapel daneben gelegt. Der Marktschreier zählt dann von 20 abwärts und weist danach die Hexen an, ihre Augen zu schließen. Der Marktschreier darf seine Augen derweil nicht öffnen, außer er oder sie ist auch eine Hexe.

4. Der Marktschreier weist nun den Wachtmeister an, seine oder ihre Augen zu öffnen und den Hammer-Spielstein vor einen Spieler (außer sich selbst) zu legen. Der Marktschreier zählt dann von 10 abwärts und weist den Wachtmeister danach an, seine Augen wieder zu schließen. Auch hier muss der Marktschreier seine oder ihre Augen stets geschlossen halten, außer er oder sie ist der Wachtmeister selbst.
5. Der Marktschreier erlaubt nun allen Spielern, die Augen zu öffnen und dreht dann die Sanduhr um. Bevor die Sanduhr abgelaufen ist kann jeder Spieler nun „gestehen“, indem er oder sie eine seiner Gerichtskarten aufdeckt und sich so vor der Todeskarte schützt.
6. Die Todeskarte, die einzeln ausgelegt wurde, wird aufgedeckt. Der Spieler mit der entsprechenden Charakterkarte stirbt und deckt seine restlichen Gerichtskarten auf, außer:

Der Spieler hat den Hammer-Spielstein vom Wachtmeister bekommen

- ODER -

Der Spieler hat „gestanden“ bevor die Todeskarte aufgedeckt wurde.

- ODER -

Der Spieler hat die Zufluchtskarte (Asylum) vor sich liegen.

Nachdem die Nacht fertig gespielt wurde, wird der Ablagestapel neu gemischt und die Nacht-Karte wieder ganz unten unter den Stapel gelegt.

Danach geht es weiter, wo das Spiel stehen geblieben ist.

DIE FÜNF GESETZE VON SALEM

1. Man darf niemals eine Karte oder den Hammer-Spielstein auf sich selbst spielen. Man kann niemals eine Karte so ausspielen, dass sie einen selbst betrifft (beispielsweise sich selbst Frömmigkeit (Piety) geben; sich selbst ein Alibi geben; jemanden dazu zwingen, einem durch einen Raub (Robbery) Karten zu geben; oder Karten mit dem Sündenbock (Scapegoat) zu sich selbst bewegen).
2. Sobald ein Spieler, der eine Karte spielt, diese losgelassen hat, ist sie gespielt und kann nicht mehr zurückgenommen werden. Wenn ein Spieler vergisst, seine oder ihre Sonderfähigkeit zu nutzen... Pech gehabt!
3. Wenn ein Spieler zu lange braucht, dreht die Sanduhr um. Wenn die Sanduhr ausläuft muss der Spieler zwei Karten ziehen und seinen Zug beenden (natürlich außer wenn er bereits fertig ist).
4. Jeder Spieler darf heimlich seine Gerichtskarten umsortieren. Die Karten müssen aber immer für alle Spieler sichtbar sein.
5. Wenn ein Spieler stirbt hat er drei „Letzte Worte“ bevor er für immer verstummt. Tote Spieler, die durch Wort oder Aktion sprechen werden von den anderen Spielern ausgestoßen.

DIE WESENTLICHEN DETAILS

(nach Bedarf lesen)

Schwarze Karten

Auch eine schwarze Karte zählt zu den zwei Karten, die in eurem Zug gezogen werden darf. Wenn sie außerhalb des Zuges gezogen wird (wegen einer Charakter-Fähigkeit), spielt sofort die Effekte der schwarzen Karte aus und spielt danach weiter, wo ihr vorher wart. Wenn gezogen werden muss und nur noch eine Karte übrig ist, darf nach dem Ende der Nacht die zweite Karte gezogen werden.

Schwarze Katze (Black Cat)

Im Gegensatz zum ersten Gesetz von Salem dürfen sich die Hexen die Schwarze Katze während des Morgengrauens selbst geben, um von sich selbst abzulenken. Nach dem Morgengrauen verhält sich die Schwarze Katze wie jede andere blaue Karte. Sie kann durch den Fluch (Curse) abgeworfen oder durch den Sündenbock (Scapegoat) weitergegeben werden. Wenn sie abgeworfen wird, kann sie wie jede andere blaue Karte auch erneut gezogen und ausgespielt werden. Wenn der Besitzer der Schwarzen Katze selbst die Verschwörung (Conspiracy) zieht, darf er selbst entscheiden, welche seiner Gerichtskarten aufgedeckt wird.

Blaue Karten

Wenn nur noch zwei Spieler übrig sind, werden alle blauen Karten aus dem Spiel entfernt. Wenn du einer der letzten beiden Spieler bist und eine blaue Karte ziehst, lege sie beiseite und ziehe eine neue Karte.

Wachtmeister (Constable)

Der Wachtmeister darf sich selbst niemals den Hammer-Spielstein geben. Wenn der Wachtmeister auch eine Hexe ist, ist er oder sie ein „böser“ Wachtmeister und darf seine Fähigkeiten nutzen, um den Hexen zu helfen. Wenn die Wachtmeister-Karte aufgedeckt wird, stirbt der Wachtmeister nicht unbedingt, aber seine Rolle als Wachtmeister wird dann im Spiel nicht mehr genutzt.

Martha Corey

Wenn Martha die Spezialfähigkeit von John Proctor erbt, schauen sowohl Martha als auch John die Karten des verstorbenen Spielers an und wählen abwechselnd aus, wobei John beginnt. Wenn Martha die Fähigkeit von Cotton Mather nutzt und dieser stirbt, zählen Beweiskarten sofort als 3 gegen Martha, auch wenn sie schon vor ihr ausliegen.

Verkuppelung (Matchmaker)

Wenn beide Verkuppelung-Karten auf den selben Spieler gespielt werden, werden sie beide abgeworfen. Wenn einer der verkuppelten Spieler in der Nacht stirbt, sterben beide; auch wenn die andere Person „gesteht“ oder während der Nacht geschützt war. Wenn ein Spieler mit Mary Warren verkuppelt war, wenn sie stirbt, stirbt der andere Spieler auch, obwohl Mary gegen die Verkuppelung immun ist. Wenn die Verkuppelung gleichzeitig die letzte Hexe und nicht-Hexe im Spiel tötet, dürft ihr davon ausgehen, dass der verkuppelte Spieler eine Sekunde nach dem eigentlichen Spieler stirbt, um so herauszufinden, wer gewonnen hat.

Frömmigkeit (Piety)

Der Sündenbock (Scapegoat) kann benutzt werden, um rote Karten auf einen Spieler mit Frömmigkeit (Piety) zu schieben. Will Griggs kann sein Alibi nicht als eine Aussage gegen einen Spieler mit Frömmigkeit (Piety) benutzen.

Rote Karten

Rote Karten werden vor einem Spieler abgelegt, nicht notwendigerweise vor einer Gerichtskarte. Wenn mehr als genug Beschuldigungen vor einem Spieler liegen, um eine Gerichtskarte aufzudecken (beispielsweise wenn eine Beweiskarte auf einen Spieler mit 6 Beschuldigungen gespielt wurde), werden trotzdem bei

Gericht alle Karten entfernt. Wenn genügend Beweise vorliegen, um zwei Karten beim gleichen Spieler aufzudecken, dann deckt erst eine davon auf und handelt sie ab, danach die andere.

Sündenbock (Scapegoat) & Raub (Robbery)

Wie vom ersten Gesetz von Salem vorgegeben darf ein Spieler niemals eine Sündenbock- (Scapegoat) oder Raub-Karte (Robbery) benutzen, um seine eigenen Karten zu verschieben oder selbst mehr Karten zu erhalten. Diese Karten dürfen nur auf zwei andere Spieler angewendet werden. Nehmt also eine Karte von einem anderen Spieler und gebt sie einem anderen Spieler. Wenn nur noch zwei Spieler übrig sind, können diese Karten also nicht mehr gespielt werden und sollten wie blaue Karten abgelegt werden (siehe oben unter „Blaue Karten“).

Pranger (Stocks)

Die Pranger-Karte (Stocks) sollte vor dem Spieler liegen bleiben, bis dieser einmal ausgesetzt hat, dann wird sie abgelegt. Wenn ein Sündenbock (Scapegoat) auf einen Spieler mit Pranger (Stocks) ausgespielt wird, wird dieser ebenfalls mitbewegt. Wenn ein Spieler zweimal an den Pranger (Stocks) kommt, muss er oder sie zweimal aussetzen.

Thomas Danforth & George Burroughs

Wenn Thomas Beschuldigungen gegen George ausspielt, muss er 7 Beschuldigungen ausspielen, um eine von Georges Gerichtskarten aufzudecken.

Tituba

Tituba darf die Nacht-Karte im Kartenstapel höher einsortieren. Wenn sie das tut, spielt normal weiter und mischt den Stapel erst dann, wenn alle Karten aufgebraucht sind. Tituba darf in einem Zug umsortieren und Karten ziehen.

Hexenkarten (Witch)

Ein Spieler kann mehr als eine Hexenkarte haben. Wenn eine davon aufgedeckt wird, stirbt der Spieler und muss die andere ebenfalls aufdecken.

MODERATOR-SKRIPT

MORGENGRAUEN:

„Alle Spieler schließen die Augen.“

Pass auf, dass alle Augen geschlossen sind.

„Hexen, öffnet eure Augen und zeigt auf einen der Spieler, um ihm die Schwarze Katze zu geben. Ihr dürft auf euch selbst zeigen.“

Stelle sicher, dass du siehst, welchen Spieler die Hexen ausgewählt haben.

„Hexen, schließt eure Augen.“

Pass auf, dass alle Augen geschlossen sind.

„Alle dürfen ihre Augen öffnen.“

Lege die Schwarze Katze vor die Person, die von den Hexen benannt wurde.

NACHT:

„Alle Spieler schließen die Augen.“

Pass auf, dass alle Augen geschlossen sind.

„Wer eine Hexenkarte hat oder je gehabt hatte, öffnet eure Augen und zeigt auf einen der Spieler. Ihr dürft auch eine Hexe umbringen.“

Stelle sicher, dass du siehst und dir merkst, wen die Hexen benennen.

„Hexen, schließt eure Augen!“

Pass auf, dass alle Augen geschlossen sind.

„Wachtmeister, öffne deine Augen und zeige auf einen Spieler, dem du den Hammer-Spielstein geben möchtest. Du darfst dich nicht selbst auswählen.“

Lege den Hammer-Spielstein vor dem Spieler ab, auf den der Wachtmeister zeigt.

„Wachtmeister, schließe deine Augen!“

Passe auf, dass der Wachtmeister die Augen geschlossen hat.

„Alle Augen öffnen sich. Bevor ich preisgebe, wer getötet wurde, darf jeder Spieler „gestehen“. Das bedeutet, dass ihr eine eurer Gerichtskarten umdreht, um vor den Hexen geschützt zu sein. Ihr dürft euch dazu entscheiden, bis die Sanduhr abgelaufen ist.“

Drehe die Sanduhr um. Sobald sie abgelaufen ist, sage allen, wen die Hexen umgebracht haben. Dieser Spieler stirbt, außer er hat den Hammer-Spielstein, er hat gestanden oder er hat die Zuflucht (Asylum) vor sich liegen.

FORTGESCHRITTENE REGELN UND TIPPS

Um die Bewegungen am Morgengrauen und in der Nacht zu verschleiern:

Helft alle mit, Geräusche zu machen, während die Hexen ihrer dunklen Arbeit nachgehen. Hier sind ein paar gute Möglichkeiten dafür: mit den Füßen stampfen, mit den Händen auf den Tisch klopfen, Gruselmusik anmachen oder summen. Es kann auch helfen, wenn alle aufstehen bevor die Nacht beginnt, damit jeder gut an den Stapel mit den Tötungskarten kommt.

Sobald der erste Spieler stirbt, sollte dieser der Moderator werden. Er oder sie kann dann weiter mitspielen und entlastet gleichzeitig die anderen Spieler.

Um das Spiel schwieriger zu machen:

Wenn die Verschwörung (Conspiracy) gezogen wird, werden normalerweise Karten vom Spieler zur Linken gezogen. Um das Spiel schwieriger zu machen, lasst den Marktschreier/Moderator die Karten mischen und neu verteilen. Das macht es schwieriger, mitzuverfolgen, wer die Hexen sind.

Ihr könnt entscheiden, dass ein gestorbener Spieler nicht verraten muss, ob er/sie eine Hexe war oder nicht.

Ihr könnt die Anzahl der Hexenkarten verändern: 2 Karten für 4-5 Spieler, 3 Karten für 6-12 Spieler.

Um sehr kurze Spiele zu vermeiden:

Wenn ein Spieler noch 4 oder 5 Gerichtskarten hat und er eine aufdecken muss, wählt zwei aus und lasst den Spieler selbst entscheiden. Die Reaktionen und die Denkzeit könnten ja auch etwas verraten.

GESCHICHTE

Nachdem in Salem einige junge Mädchen Anfälle hatten, für die der Teufel verantwortlich gemacht wurde, wurde der Schrei nach Hexengerichten und „Geständnissen“ der Hexerei groß.

Insgesamt wurden über 150 Menschen der Hexerei beschuldigt. Davon wurden 19 als Hexen gehängt, eine Person wurde zu Tode gequetscht und mindestens fünf der Beschuldigten starben im Gefängnis.

Abigail Williams - Kind (11)

Abigail, die Nichte von Samuel Parris, war eines der ersten jungen Mädchen, die andere der Hexerei beschuldigte. Sie behauptete, von Hexen mit epileptischen Anfällen und Krampfschmerzen belegt worden zu sein. Zwei der ersten Beschuldigten waren Sarah Good und Tituba.

Ann Putnam – Schulkind (13)

Ann gehörte zur einflussreichen Putnam-Familie und war eine der ersten Beschuldigten in der Stadt. Manche Menschen glauben, dass ihre Eltern Thomas und Ann sie dazu drängten, Menschen zu beschuldigen, mit denen sie im Streit waren. Im Jahr 1706 entschuldigte sich Ann öffentlich für ihre Rollen bei den Hexengerichten.

Cotton Mather - Pfarrer (29)

Cotton war einer der bekanntesten Pfarrer in Neu-England als die Hexengerichte begannen. Er wird oft beschuldigt, das Fundament für Extremismus gelegt zu haben, und erlaubt zu haben, „Geisterbeweise“ in den Gerichten zuzulassen. Später wurde Cotton ein wichtiger Autor und Wissenschaftler.

Giles Corey – Landbesitzer (71)

Giles wurde wie seine Frau Martha der Hexerei beschuldigt. Giles weigerte sich zu gestehen oder seine Schuld abzuweisen und wurde deshalb zur Quetschung verurteilt. Anstatt zu gestehen, starb Giles, nachdem er zwei Tage unter einem schweren Stein gequetscht wurde.

George Burroughs - Muskelmann (40)

George, ein Geistlicher, wurde der Hexerei beschuldigt, weil viele seiner Kraftproben (zum Beispiel eine Muskete mit nur einem Finger zu heben) einfach nicht ohne die Hilfe des Teufels zu erklären waren.

Während er gehängt wurde rezitierte er das Vaterunser, obwohl der Glaube war, dass Hexen das unmöglich sein sollte.

John Proctor - Farmer (60)

John war ein angesehener Mann. Zuerst wurde nur seine Frau Elizabeth beschuldigt. John verteidigte seine Frau und schenkte öffentlich den Beschuldigungen keinen Glauben. Darum beschuldigte ihn Abigail Williams der Gewalt, und dass er sie gezwungen hätte, das Buch des Teufels zu berühren. John wurde im August 1692 gehängt.

Martha Corey - Näherin (72)

Martha, Ehefrau von Giles, war ein frommes Mitglied der Kirche und sprach sich öffentlich kritisch gegen die Prozesse aus. Im Gerichtssaal spielten Kinder ihre Bewegungen nach und behaupteten, von ihr kontrolliert zu werden. Martha wurde deshalb im September 1692 gehängt.

Mary Warren - Dienstmädchen (17)

Mary war ein Dienstmädchen bei John und Elizabeth Proctor. Sie war eine der ersten in der Stadt, die andere der Hexerei bezichtigte und behauptete, Visionen des Geistes von Giles Corey zu sehen. Sie wurde selbst schließlich ebenfalls der Hexerei beschuldigt und gestand, wurde aber nicht gehängt.

Rebecca Nurse - Hausfrau (71)

Rebecca war eine der ältesten, respektiertesten Menschen, die der Hexerei beschuldigt wurde. 39 Bürger unterzeichneten eine Petition, die ihre Freilassung aus dem Gefängnis forderte. Sie wurde letztendlich trotzdem gehängt und war später dafür gerühmt, sich am Galgen höchst würdevoll verhalten zu haben.

Samuel Parris - Pastor (39)

Samuel Parris war der erste Pastor der Stadt Salem. Vor den Hexengerichten versuchte er, „schändliches Verhalten“ in seiner Gemeinde zu finden und verursachte viel Leid für gute Gemeindemitglieder. Seine Einstellungen trugen zum Misstrauen in der Stadt viel bei.

Sarah Good - Bettlerin (39)

Sarah war eine obdachlose Bettlerin und wurde vermutlich wegen ihres niederen Ansehens der Hexerei beschuldigt. Unter Anderem wurde ihr nachgesagt, die „puritanischen Erwartungen“ der Stadt abzulehnen. Sarah wurde im Juli 1692 gehängt.

Thomas Danforth - Richter (69)

Thomas war einer der Richter in zahlreichen Prozessen, die in Salem abgehalten wurden. Thomas missbilligte die Prozesse und trug seinen Teil dazu bei, sie zu beenden.

Tituba - Geschichtenerzählerin (35)

Tituba war eine Sklavin bei Samuel Parris und die erste, die der Hexerei beschuldigt wurde, da sie viele junge Mädchen in der Stadt mit ihren mystischen Geschichten verzaubert hatte. Obwohl sie gestand wurde Tituba nicht gehängt und schließlich aus dem Gefängnis entlassen.

Will Griggs - Arzt (47)

Griggs Aufgabe war es, die Hexen zu untersuchen und herauszufinden, wie „viel“ Hexe sie waren. Nach seiner Diagnose wurden die Patienten vor Gericht gebracht und oftmals für schuldig befunden und gehängt.

William Phips - Gouverneur (42)

Sir William Phips war ein Schiffsbauer aus Boston, der durch den Fund einer gesunkenen spanischen Galleone zu Reichtum gekommen war. Phips nutzte sein Geld und seine Verbindungen, um der erste königlich ernannte Gouverneur der Massachusetts Bay zu werden. Phips gründete das Hexengericht von Salem und löste es später wieder auf.

CREDITS

Regeln und Gameplay: Travis Hancock

Grafikdesign: Holly Hancock

Illustrationen: Sarah Keele

Vielen Dank

Allen unseren Spieltestern, insbesondere:

Ben & Meagan Nielsen

Jayson & Whitney Jensen

Vielen Dank

Allen unseren Kickstarter-Unterstützern, die diesem Spiel im Frühjahr 2015 zum Durchbruch verhelfen.

Vielen Dank

An den Übersetzer dieser Regeln, Johannes Spielmann

Salem 1692, ursprünglich nur Salem, ist Teil der Dark Cities-Serie von Façade Games. Jedes Spiel dieser Reihe kann mit mindestens 4-9 Spielern gespielt werden, wird in buchform verpackt und bezieht sich auf eine Stadt und ein Jahr in dessen Geschichte. Jedes Spiel hat außerdem ein dunkles, mysteriöses oder geheimnisvolles Element.

Sie können mehr über die Dark Cities-Serie lesen unter www.facadegames.com

Wir schreiben das Jahr 1692 in Salem, Massachusetts. Es begann mit ein paar verärgerten Kindern, wurde aber schnell zu einem wahnsinnigen Kreuzzug, um die bösen Hexen zu jagen. Die Bürger der Stadt versammelten sich, und schon flogen wilde Schuldzuweisungen in alle Richtungen. Wirst du als nächstes der Hexerei bezichtigt? Wirst du gestehen, um dich selbst zu retten? Oder wirst du deine Freunde und Familie verraten, um dich selbst zu retten?

KARTEN-ÜBERSETZUNGEN

SPIELKARTEN

Accusation: Beschuldigung

Alibi: Alibi

Werfe bis zu drei Beschuldigungen von einem anderen Spieler ab

Arson: Brandstiftung

Werfe alle Karten von der Hand eines anderen Spielers ab

Asylum: Zuflucht

Der Spieler, der die Zuflucht hat, kann während der Nacht nicht umgebracht werden

Black Cat: Schwarze Katze

Sobald ein Spieler die Verschwörung (Conspiracy) zieht, wählt dieser Spieler eine Gerichtskarte von dem Spieler mit der Schwarzen Katze aus und deckt diese auf, bevor die Verschwörung beginnt.

Conspiracy: Verschwörung

Wird sofort gespielt

Curse: Fluch

Werfe eine blaue Karte, die vor einem anderen Spieler liegt, ab

Evidence: Beweis

Gilt als 3 Beschuldigungen

Matchmaker: Verkuppelung

Wenn zwei Spieler die Verkuppelung vor sich liegen haben, sterben beide sobald einer von ihnen stirbt.

Night: Nacht

Wird sofort gespielt

Piety: Frömmigkeit

Auf den Spieler mit der Frömmigkeit dürfen keine roten Karten gespielt werden

Robbery: Raub

Nimm alle Karten von der Hand eines anderen Spielers und gebe sie einem anderen Spieler

Scapegoat: Sündenbock

Nimm alle blauen, grünen und roten Karten, die vor einem Spieler ausliegen, und lege sie vor einen anderen Spieler

Stocks: Pranger

Der Spieler, der den Pranger gegeben bekommt, muss in der nächsten Runde aussetzen

Witness: Zeuge

Gilt als 7 Beschuldigungen

KILL CARDS: TÖTUNGS-KARTEN

Kill: Töten

TRIAL CARDS: GERICHTSKARTEN

Witch: Hexe

Not a Witch: Keine Hexe

Constable: Wachtmeister

TOWN HALL CARDS: CHARAKTERKARTEN**Abigail Williams**

Wenn du die letzte Beschuldigung vor einem Prozess ausspielst, darfst du alle Beschuldigungen, die vor dir liegen, abwerfen

Ann Putnam

Wenn du die letzte Beschuldigung vor einem Prozess ausspielst, darfst du vor dem Prozess zwei Karten ziehen; du darfst diese neuen Karten schon in diesem Zug nutzen

Cotton Mather

Beweise, die gegen dich ausgespielt werden, sind nur eine Beschuldigung wert

George Burroughs

Es müssen acht Beschuldigungen gegen dich ausgespielt werden, damit du einen Prozess verlierst

Giles Corey

Wenn du zwei Beschuldigung-Karten in deinem Zug ziehst (nicht Beweis oder Zeuge), dann zeige sie den anderen Spieler und ziehe dann eine dritte Karte

John Proctor

Immer wenn ein anderer Spieler stirbt, nimmst du alle blauen Karten, die vor dem Spieler ausliegen, sowie die Handkarten dieses Spielers zu deinen Handkarten

Martha Corey

Du hast die gleiche Fähigkeit wie der erste lebende Spieler zu deiner Rechten

Mary Warren

Du bist immun gegen die Verkuppelung und die Schwarze Katze

Rebecca Nurse

Jedes Mal, wenn eine Gerichtskarte eines anderen Spielers aufgedeckt wird, darfst du eine Karte ziehen; ziehe keine Karte, wenn eine Gerichtskarte durch Tod oder Geständnis aufgedeckt wird

Samuel Parris

Zweimal während des gesamten Spiels darfst du bis zu zwei Karten vom Ablagestapel ziehen anstatt vom Nachziehstapel; dies ist dein gesamter Zug, du darfst keine schwarzen Karten ziehen

Sarah Good

Raub- und Brandstiftungskarten haben gegen dich keine Wirkung und werden abgelegt

Thomas Danforth

Wenn du die sechste oder siebte Beschuldigung vor einem Spieler ablegst, darfst du eine seiner Gerichtskarten aufdecken

Tituba

Du darfst einmal im gesamten Spiel, während deines Zuges, bevor du Karten ziehst, die Karten des Nachziehstapels neu sortieren. Du hast dafür zweimal die Länge einer Sanduhr Zeit

Will Griggs

Du kannst Alibikarten wie Zeugenkarten ausspielen, diese sind also sieben Beschuldigungen wert

William Phips

Einmal im Spiel darfst du „gestehen“ ohne eine deiner Gerichtskarten aufzudecken