



# RULEBOOK REGELWERK



*Ihr befindet euch im späten 17. Jahrhundert in der Stadt Salem, im US-Bundesstaat Massachusetts. Ihr beobachtet wie Hexen sich als Puritaner tarnen, während sie langsam das Gute aus den Herzen der Stadtbewohner saugen und es durch erstickende Boshaftigkeit ersetzen. Ihr habt euch mit einigen Anwohnern, denen ihr gut vertraut, zusammengeschlossen, um eine neue Stadt in der Nähe zu gründen – New Salem – gebaut auf einem Fundament aus Ehrlichkeit und Mitgefühl für andere. Ihr werdet einen Wachtmeister ernennen, der euch leitet, während jeder von euch Gebäude baut, um das Unternehmen seines Berufsstandes zu stärken. Seid vorsichtig; wenn eure Gebäude und Tätigkeiten für zu viel Verzweiflung sorgen, wird die Hexenplage von Salem auch diese neue Stadt befallen*



# SPIELZIEL

Die Spieler draften Gebäude und erhalten Siegpunkte für jene Gebäude, die mit den Symbolen auf ihrer Charakterkarte übereinstimmen, sowie Bonuspunkte, wenn sie komplette Sets von Gebäuden gesammelt haben. Ein Hexen-Spieler gewinnt, wenn sein Team eine gewisse Menge von Verzweiflung in der Stadt verbreitet hat, ein Puritaner-Spieler gewinnt, wenn sein Team verhindert, dass diese Menge von Verzweiflung erreicht wird. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten im Siegerteam gewinnt das Spiel.

## SPIELMATERIAL

144 GEBÄUDEKARTEN



10 CHARAKTERKARTEN



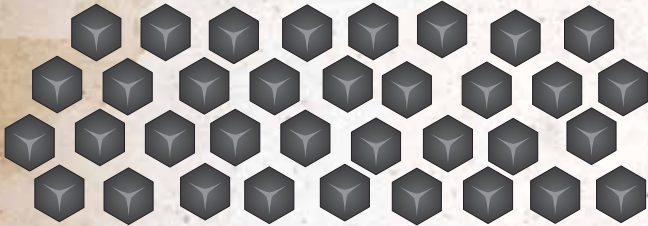
23 EREIGNISKARTEN



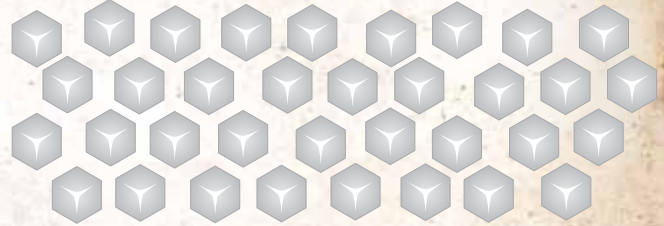
5 RUNDENKARTEN



35 VERZWEIFLUNGSWÜRFEL



35 HOFFNUNGSWÜRFEL



8 DIENSTMARKEN



1 WACHTMEISTER-AUFSTELLER



SKIP  
THE  
BOOK

Use this link  
to watch a  
video to learn  
to play.

# SYMBOLE



## VERZWEIFLUNG

Verzweiflung bestimmt, ob die Puritaner oder die Hexen das Spiel gewinnen. Diese Ressource ist nicht limitiert; falls euch die Verzweiflungswürfel ausgehen, benutzt etwas anderes, um die zusätzliche Verzweiflung anzuzeigen.



## HOFFNUNG

Hoffnung ist die Währung von New Salem und wird verwendet, um Ereignisse auszulösen. Wenn dieses Symbol auf einer Gebäudekarte zu sehen ist, bedeutet es, dass dieses Gebäude Hoffnung produziert. Wenn dieses Symbol auf einer Ereigniskarte zu sehen ist, gibt es an, wie viel Hoffnung ausgegeben werden muss, damit das Ereignis ausgelöst wird. Diese Ressource ist nicht limitiert; falls euch die Hoffnungswürfel ausgehen, benutzt etwas anderes, um die zusätzlichen Hoffnungseinheiten anzuzeigen.



## VERZ ENTFERNEN

Wenn jemand ein Gebäude mit diesem Symbol ausspielt oder ein Ereignis mit diesem Symbol auslöst, entfernt dieser Spieler für jedes abgebildete Symbol einen Verzweiflungswürfel von einem Gebäude. Dies kann nicht für spätere Runden aufgespart werden; wenn sich keine Verzweiflung auf einem Gebäude befindet, wenn ein Gebäude oder Ereignis mit diesem Symbol ausgespielt wird, passiert nichts.



## PASSENDE SETS

Diese Symbole erscheinen am Rand von Gebäudekarten, um anzuzeigen, dass ein weiteres Gebäude links und/oder rechts angelegt werden kann, um ein Set zu vervollständigen. Jedes vollständige Set enthält je ein paar Halbmonde und ein paar Dreiecke.



## EREIGNISKARTE NEHMEN

Eine Ereigniskarte mit diesem Symbol wird nicht unter den Ereigniskartenstapel gelegt, wenn sie benutzt wird, sondern an einen Spieler übergeben.



## BONUS AM SPIELENDE

Ein komplettes Gebäudeset mit diesen Symbolen fügt am Ende des Spiels vor der Punktwertung entweder Verzweiflung hinzu oder entfernt diese. Die Verzweiflung wird nicht sofort hinzugefügt oder abgezogen nachdem das Set komplettiert wurde, sondern erst nachdem Runde 5 beendet ist.

## GEBÄUDE TYPEN

Obwohl die Gebäude entsprechend bezeichnet sind, könnt ihr euch auch einfach an den Symbolen orientieren.



## UNTERHALTUNG



## HANDEL



## FINANZEN



## BILDUNG



## TOD



## GERECHTIGKEIT

# SPIELAUFBAU

## CHARAKTERKARTEN

- Teilt die Puritaner- und die Hexen-Charakterkarten in zwei getrennte Stapel auf. Die Tabelle unten zeigt euch, wie viele Puritaner und Hexen Karten für eure Spielerzahl benutzt werden.
- Zieht zufällig so viele Karten von jedem Stapel, wie für euer Spiel benötigt werden und legt den Rest beiseite. Entfernt zufällig so viele Karten aus jedem Stapel bis die jeweils notwendige Anzahl übrig bleibt, dann mischt die verbleibenden Charakterkarten zu einem Deck.
- Teilt an jeden Spieler eine Charakterkarte aus.
- Entfernt alle übrigen Charakterkarten aus dem Spiel. Keiner der Spieler darf sich diese Karten ansehen.

 SPIELER	 HEXEN- CHARAKTERKARTEN	 PURITANER CHARAKTERKARTEN
3	2	4
4	2	4
5	2	4
6	2	5
7	3	6
8	3	6

# SPIELAUFBAU CHARAKTERKARTEN

## BEISPIEL (6 SPIELER)

Teilt die Hexen- und Puritaner-Charakterkarten auf.



Entfernt zufällig zwei Hexen Charakterkarten und eine Puritaner Charakterkarte aus dem Spiel.



Mischt die übrigen zwei Hexen und fünf Puritaner Charakterkarten zu einem Deck zusammen und teilt eine Karte an jeden Spieler aus.



Entfernt alle übrigen Charakterkarten aus dem Spiel.

# SPIELAUFBAU

## EINSTIEGSTIPPS FÜR HEXEN

Wenn in eurer Gruppe neue Spieler mitspielen solltet ihr diese Tipps für Hexen vorlesen nachdem die Charakterkarten verteilt wurden.

- **Fügt am Anfang des Spiels nicht zu viel Verzweiflung hinzu**, da man euch sonst enttarnen und dem Hexenprozess zuführen könnte.
- **Macht euch nicht zu viele Sorgen darüber, im späteren Spielverlauf enttarnt zu werden.** Diese Runden sind eure Chance eine Menge Verzweiflung zu säen.
- Denkt daran, dass auch Puritaner manchmal Gebäude ausspielen, die zur Verzweiflung beitragen. Wenn ihr befragt werdet, könnt ihr einfach behaupten, **dass keine guten Karten zur Wahl standen oder, dass ihr die Karten sammelt, die die meisten Punkte bringen.**
- **Beschuldigt eure Mitspieler.** Indem ihr jemand anderen beschuldigt, nehmt ihr den Fokus von euch selbst, sorgt dafür, dass andere Spieler ihre Rolle anzweifeln und könnt es vielleicht sogar schaffen, einen Puritaner dem Hexenprozess zuzuführen.

---

## RUNDENKARTEN

Sortiert die Rundenkarten der Reihe nach, wobei die Runde 1 oben und die Runde 5 unten liegt. Legt diesen Rundenkartenstapel offen in die Tischmitte, wo alle Spieler ihn gut sehen können.

---

## DIENSTMARKEN

Nehmt für jeden Spieler eine Dienstmarke und legt sie in einem Stapel auf den Tisch. Legt alle ungenutzten Dienstmarken in die Schachtel zurück.

---

## WACHTMEISTER

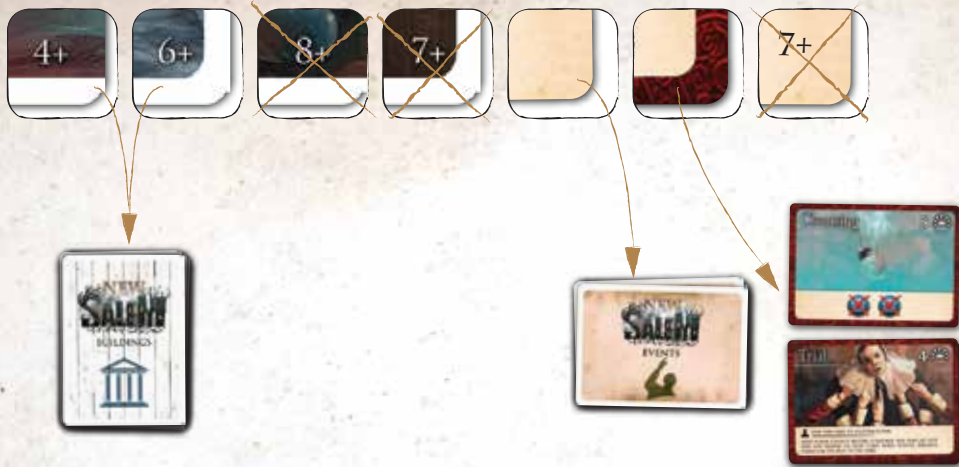
Gebt den Wachtmeister-Aufsteller und eine Dienstmarke dem Spieler, dem zuletzt fälschlicherweise etwas unterstellt wurde. Dieser Spieler wird der erste Wachtmeister. Er erhält im Gegensatz zu den zukünftigen Wachtmeistern **keinen** Hoffnungswürfel.



# SPIELAUFBAU

## GEBÄUDE- UND EREIGNISKARTEN

### BEISPIEL (6 SPIELER)



## RUNDENKARTEN, DIENSTMARKEN, UND WACHTMEISTER

### BEISPIEL (6 SPIELER)



# SPIELABLAUF

Jede der fünf Runden dieses Spiels durchläuft die nachfolgenden Phasen in der angegebenen Reihenfolge:

1. Gebäude draftern

A. Karten austeilen

B. Karten draftern

C. Karten abwerfen

2. Ereigniskarte ziehen

3. Ereignisse auslösen

4. Karten mischen und die Runde beenden

## 1. GEBÄUDE DRAFTEN

### A. KARTEN AUSTEILEN

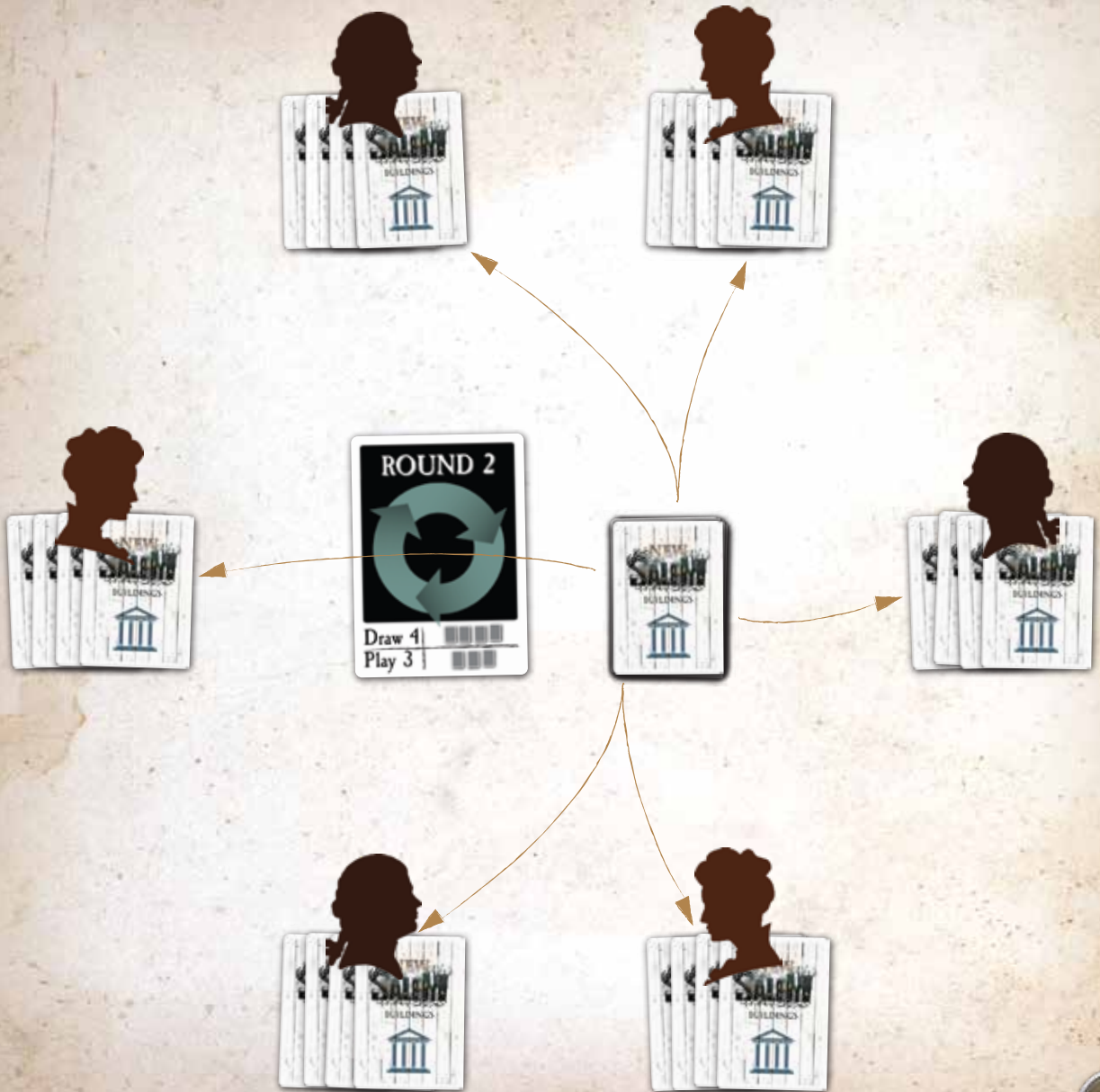
Die Rundenkarte der aktuellen Runde gibt an, wie viele Gebäudekarten an jeden Spieler ausgeteilt und von jedem Spieler ausgespielt werden müssen. In der nachfolgenden Tabelle findet ihr hierzu nochmal eine Übersicht.

 RUNDE	 AUSGETEILTE GEBÄUDE	 GESPIELTE GEBÄUDE
1	3	2
2	4	3
3	5	4
4	4	3
5	3	2



# SPIELABLAUF

## BEISPIEL AUSTEILEN (RUNDE 2)



# SPIELABLAUF

Jede der fünf Runden dieses Spiels durchläuft die nachfolgenden Phasen in der angegebenen Reihenfolge:

1. Gebäude draften
  - A. Karten austeilen
  - B. Karten draften
  - C. Karten abwerfen

2. Ereigniskarte ziehen
3. Ereignisse auslösen
4. Karten mischen und die Runde beenden

---

## 1. GEBÄUDE DRAFTEN

### B. DRAFT

Jeder Spieler wählt eine Karte aus und legt diese verdeckt auf seine Charakterkarte; dann gibt er die restlichen Karten an den Spieler zu seiner Linken weiter. Falls dieser Spieler noch damit beschäftigt ist, seine Karte auszuwählen, sollten die weitergegebenen Karten an die Tischkante zwischen den beiden Spielern abgelegt werden.

Nachdem alle Spieler eine Gebäudekarte ausgewählt haben, werden diese Karten aufgedeckt. Für jedes der auf der Karte angegebenen Symbole legt jeder Spieler nun einen Hoffnungswürfel oder einen Verzweiflungswürfel auf das Gebäude oder entfernt einen Verzweiflungswürfel von einem Gebäude seiner Wahl.

Die Spieler setzen den Draft auf diese Weise fort bis sie nur noch zwei Karten zur Auswahl haben.

# SPIELABLAUF

## BEISPIEL: KARTEN DRAFTEN (RUNDE ZWEI)

Spieler 1 und 2 haben jeweils drei Gebäudekarten ausgeteilt bekommen. Spieler 1 wählt eine Gebäudekarte aus, die er behalten möchte und legt diese verdeckt auf seine Charakterkarte (A). Spieler 2 wählt noch aus seinen drei Karten aus, also legt Spieler 1 die übrigen zwei Karten an die Tischkante zwischen ihm und Spieler 2 ab (B). Spieler 1 nimmt dann die zwei Karten in die Hand, die an ihn weitergegeben wurden (C).



Nachdem jeder Spieler eine Gebäudekarte ausgewählt hat, die er behalten möchte und den Rest seiner Karten weitergegeben hat, deckt jeder Spieler seine erste Gebäudekarte auf und legt - sofern angezeigt - Hoffnung oder Verzweiflung darauf.



# SPIELABLAUF

Jede der fünf Runden dieses Spiels durchläuft die nachfolgenden Phasen in der angegebenen Reihenfolge:

1. Gebäude draften

A. Karten austeilen

B. Karten draften

C. Karten abwerfen

2. Ereigniskarte ziehen

3. Ereignisse auslösen

4. Karten mischen und die Runde beenden

## 1. GEBÄUDE DRAFTEN

### C. KARTEN ABWERFEN

Wenn einem Spieler genau zwei Karten weitergegeben wurden, muss er eine der folgenden Optionen wählen:

- Eine Karte behalten und die andere abwerfen

**ODER**

- Beide Karten abwerfen und eine zufällige Karte vom Gebäudedeck ziehen und behalten.

Die abgeworfenen Gebäudekarten werden unter das Gebäudedeck gelegt und dürfen nicht von den anderen Spielern angeschaut werden.

Nachdem alle Spieler ihre Entscheidung getroffen haben, decken alle Spieler ihre letzte Karte auf und fügen einen Hoffnungs- oder Verzweiflungswürfel hinzu oder entfernen einen dieser Würfel, wenn das passende Symbol auf der Karte erscheint.

## 2. EREIGNISKARTE ZIEHEN

Zieht eine Ereigniskarte vom Ereignisdeck und legt diese offen auf den Tisch. Neben den Säuberung und Hexenprozess Ereigniskarten sollte nun pro gespielter Runde eine Ereigniskarte ausliegen.

# SPIELABLAUF: BEISPIEL

## KARTEN ABWERFEN

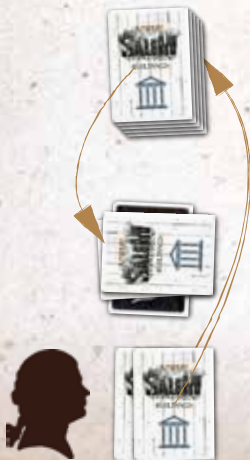
Wenn er sich zwischen genau zwei Karten entscheiden muss, darf ein Spieler:

Eine Karte behalten und die andere abwerfen.



## ODER

Beide Karten abwerfen und eine zufällige Karte vom Gebäudestapel ziehen.



## EREIGNISKARTE ZIEHEN (RUNDE ZWEI)

Neben den Säuberung und Hexenprozess Ereigniskarten liegt nun ein weiteres Ereignis aus Runde 1 und ein zusätzliches aus Runde 2 aus.



# SPIELABLAUF

Jede der fünf Runden dieses Spiels durchläuft die nachfolgenden Phasen in der angegebenen Reihenfolge:

1. Gebäude draften

A. Karten austeilen

B. Karten draften

C. Karten abwerfen

2. Ereigniskarte ziehen

3. Ereignisse auslösen

4. Karten mischen und die Runde beenden

## 3. EREIGNISSE AUSLÖSEN

### HOFFNUNG GEBEN

Jeder Spieler außer dem Wachtmeister darf einem anderen Spieler jederzeit eine beliebige Anzahl oder all seine Hoffnungswürfel geben, auch wenn bereits ein oder mehrere Ereignisse ausgelöst wurden.

### EREIGNISSE AUSLÖSEN

Nur der Wachtmeister darf ein Ereignis auslösen. Er handelt dazu die nachfolgenden Schritte ab:

- Er entfernt Hoffnungswürfel in Höhe der Kosten der Ereigniskarte von seinen eigenen Gebäuden und legt die Würfel zurück in den Ressourcenvorrat
- Er liest den Text der Ereigniskarte vor und führt diesen aus. Karten ohne roten Rand werden danach verdeckt unter den Ereigniskartenstapel gelegt, sofern nicht auf der Karte angegeben ist, dass man sie einem Spieler geben muss. Er zieht dann eine neue Ereigniskarte vom Ereigniskartendeck und deckt diese auf, um die ausgespielte Ereigniskarte zu ersetzen.
- Er wählt einen neuen Spieler aus, der der nächste Wachtmeister wird. Hierbei darf kein Spieler ausgewählt werden, der derzeit eine Dienstmarke trägt oder dem Hexenprozess zugeführt wird. Der gewählte Spieler erhält den Wachtmeister-Aufsteller.
- Der neue Wachtmeister nimmt eine Dienstmarke aus der Tischmitte und legt einen Hoffnungswürfel aus dem Ressourcenvorrat auf eines seiner Gebäude. Wenn jetzt jeder Spieler entweder eine Dienstmarke hat oder dem Hexenprozess zugeführt wird, legen alle Spieler außer dem derzeitigen Wachtmeister ihre Dienstmarke in die Tischmitte zurück. Der neue Wachtmeister darf nun ebenfalls Ereignisse auslösen oder die Runde beenden.

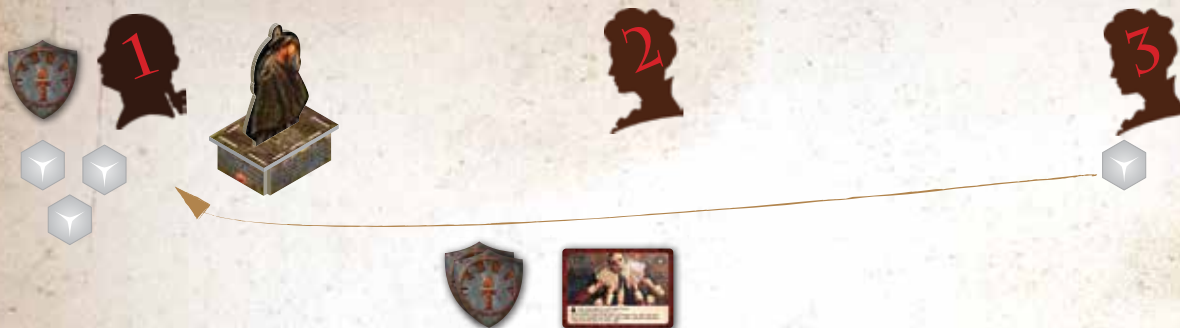
### RUNDE BEENDEN

Wenn der Wachtmeister genug Hoffnungswürfel hat, um das teuerste Ereignis auf dem Tisch auszulösen, muss er ein Ereignis auslösen (er muss sich dabei nicht um das teuerste Ereignis handeln). Wenn der Wachtmeister weniger Hoffnungswürfel hat, darf er entscheiden, die Runde zu beenden und zur nächsten voranzuschreiten.

# SPIELABLAUF

## EREIGNISSE AUSLÖSEN: BEISPIEL

*Spieler 1 ist der Wachtmeister und möchte Spieler 2 dem Hexenprozess zuführen. Spieler 1 hat nur drei Hoffnungswürfel, der Hexenprozess kostet aber vier. Spieler 3 gibt Spieler 1 einen Hoffnungswürfel.*



*Spieler 1 löst das Hexenprozess Ereignis aus und gibt die Karte an Spieler 2 weiter.*



*Spieler 1 gibt den Wachtmeister-Aufsteller an Spieler 3 weiter. Spieler 3 nimmt sich eine Dienstmarke. Da jetzt jeder Spieler eine Dienstmarke hat oder dem Hexenprozess zugeführt wird, legt Spieler 1 seine Dienstmarke in die Tischmitte zurück.*



# SPIELABLAUF

Jede der fünf Runden dieses Spiels durchläuft die nachfolgenden Phasen in der angegebenen Reihenfolge:

1. Gebäude draften

A. Karten austeilen

B. Karten draften

C. Karten abwerfen

2. Ereigniskarte ziehen

3. Ereignisse auslösen

4. Karten mischen und die Runde beenden

---

## 4. KARTEN MISCHEN UND DIE RUNDE BEENDEN

Wenn der Wachtmeister entschieden hat, dass er in dieser Runde keine weiteren Ereignisse auslösen möchte, wird das Gebäudedeck gemischt. Dreht die oberste Karte des Rundendecks um und legt sie verdeckt neben das Rundendeck.

Das Spiel endet nach der „Ereignisse auslösen“ Phase der 5. Runde.



# SPIELEND

Das Spiel endet nach der „Ereignisse auslösen“ Phase der 5. Runde.

Die Anzahl der Verzweiflungswürfel im der Stadt entscheidet, ob ein Puritaner oder eine Hexe das Spiel gewinnt. Der Gewinner ist am Ende der Spieler aus dem Siegerteam, der die meisten Punkte mit seinen Gebäuden erzielt hat.

Um den Sieger des Spiels zu bestimmen, werden vier Schritte durchlaufen. Diese Schritte werden auf den folgenden Seiten detailliert erklärt.

1. Hexenprozesse abhandeln
2. Gebäudesets abhandeln
3. Verzweiflungswürfel zählen
4. Siegpunkte zählen

# SPIELENDENDE

Um den Sieger des Spiels zu bestimmen, werden vier Schritte durchlaufen:

1. Hexenprozesse abhandeln
2. Gebäudesets abhandeln
3. Verzweiflungswürfel zählen
4. Siegpunkte zählen

## 1. HEXENPROZESSE ABHANDELN

Am Ende des Spiels findet der Hexenprozess statt. Alle Spieler decken ihre Charakterkarte auf.

- Für jede **Hexe**, die **eine Hexenprozesskarte hat**, entfernt **2 Verzweiflungswürfel** aus der Stadt.
- Für jede **Hexe**, die **keine Hexenprozesskarte hat**, fügt der Stadt **2 Verzweiflungswürfel hinzu**.
- Für jeden **Puritaner**, der **eine Hexenprozesskarte hat**, fügt der Stadt **2 Verzweiflungswürfel hinzu**.

## 2. GEBÄUDESSETS ABHANDELN

Alle Spieler, einschließlich der Spieler, die dem Hexenprozess zugeführt wurden, führen folgende Schritte durch:

- Für jedes vollständige Set von 3 unterschiedlichen Tod-Gebäuden fügt der Stadt 3 Verzweiflungswürfel hinzu.
- Für jedes vollständige Set von 3 unterschiedlichen Gerechtigkeit-Gebäuden entfernt 3 Verzweiflungswürfel aus der Stadt.

# SPIELENDEN

## BEISPIEL: HEXENPROZESSE ABHANDELN

Auf den Gebäuden aller Spieler befinden sich insgesamt sieben Verzweigungswürfel. Spieler 1 ist eine Hexe und hat eine Hexenprozesskarte, also werden zwei Verzweigungswürfel entfernt. Spieler 2 ist eine Hexe und hat keine Hexenprozesskarte, also werden zwei Verzweigungswürfel hinzugefügt. Spieler 3 ist ein Puritaner und hat eine Hexenprozesskarte, also werden zwei weitere Verzweigungswürfel hinzugefügt. Spieler 4 ist ein Puritaner und hat keine Hexenprozesskarte, also passiert nichts.



## BEISPIEL: GEBÄUDESETS ABHANDELN

Spieler 1 hat weder ein Tod- noch ein Gerechtigkeit-Set vervollständigt. Spieler 2 hat das Gerechtigkeit-Set vervollständigt und entfernt daher 3 Verzweigungswürfel aus der Stadt. Spieler 3 und 4 haben jeweils ein Tod-Set vervollständigt und fügen der Stadt jeweils 3 Verzweigungswürfel hinzu.



# SPIELEND

Um den Sieger des Spiels zu bestimmen, werden vier Schritte durchlaufen:



1. Hexenprozesse abhandeln
2. Gebäudesets abhandeln
3. Verzweiflungswürfel zählen
4. Siegpunkte zählen

## 3. VERZWEIFLUNGSWÜRFEL ZÄHLEN

Wenn sich am Ende des Spiels genügend Verzweiflungswürfel in der Stadt befinden, gewinnt die Hexe mit den meisten Siegpunkten das Spiel. Wenn sich am Ende des Spiels nicht genug Verzweiflungswürfel für einen Sieg der Hexen in der Stadt befinden, gewinnt der Puritaner mit den meisten Siegpunkten das Spiel.

Wenn sich genug Verzweiflungswürfel für einen Sieg der Hexen in der Stadt befinden, aber kein Spieler eine Hexe ist, verlieren alle Spieler.

Die folgende Tabelle zeigt die Mindestanzahl der Verzweiflungswürfel, die sich am Ende des Spiels in der Stadt befinden müssen, damit die Hexen gewinnen.

 SPIELER	3	4	5	6	7	8
 MINDESTANZAHL DER VERZWEIFLUNGSWÜRFEL FÜR EINEN SIEG DER HEXEN	6	8	10	12	14	16

## 4. SIEGPUNKTE ZÄHLEN

Spieler erhalten folgende Siegpunkte:

- 1 Siegpunkt für jedes eigene Gebäude, welches zu einem Symbol auf der Charakterkarte des Spielers passt
- 2 Siegpunkte für jedes vollständige Set aus 3 einzigartigen Gebäuden eines beliebigen Typs, egal ob dieses Symbol auf der Charakterkarte des Spielers zu sehen ist

# SPIELENDE

## BEISPIEL: VERZWEIFLUNGSWÜRFEL ZÄHLEN

Insgesamt befinden sich 5 Verzweiflungswürfel in der Stadt. Da es sich um 4-Spieler-Spiel handelt, bedeutet das, dass der Puritaner mit den meisten Siegpunkten das Spiel gewinnt. Spieler 1 und 2 können daher nicht gewinnen. Spieler 3 oder 4 werden das Spiel gewinnen.



## BEISPIEL: SIEGPUNKTE ZÄHLEN

Spieler 3 bekommt 2 Siegpunkte für sein Handel-Set (grün) und je 1 Siegpunkt für jedes Gebäude in diesem Set, weil der grüne Gebäudetyp auf seiner Charakterkarte aufgeführt ist. Er erhält zudem 1 Punkt für sein Finanzen-Gebäude (gelb), da auch der gelbe Gebäudetyp auf seiner Charakterkarte zu sehen ist. Weiterhin erhält er 2 Punkte für sein vollständiges Tod-Set (weiß). Spieler 3 hat somit insgesamt 8 Siegpunkte.



Spieler 4 erhält 2 Siegpunkte für ihr Bildung-Set (lila). Sie bekommt zudem 1 Punkt für ihre Unterhaltung- (red) und Finanzen-Gebäude (gelb), da diese Gebäudetypen auf ihrer Charakterkarte gelistet sind. Weiterhin erhält sie 2 Punkte für ihr vollständiges Tod-Set (weiß). Spieler 4 hat somit insgesamt 7 Siegpunkte. Spieler 3 gewinnt das Spiel.



# OFT ÜBERSEHENE REGELN UND FAQs

Nachfolgend haben wir eine Liste der am häufigsten übersehenen Regeln und oft gestellten Fragen zusammengestellt:





- Immer wenn ein Spieler Hoffnungs- oder Verzweiflungswürfel erhält, muss er diese auf eines seiner Gebäude platzieren.
- Der Wachtmeister muss ein Ereignis seiner Wahl auslösen, wenn er genügend Hoffnungswürfel besitzt, um das teuerste aufgedeckte Event auslösen zu können.
- Der Wachtmeister **darf** Hoffnungswürfel **erhalten, darf** sie aber **nicht abgeben**.
- Wenn der Wachtmeister dem Hexenprozess zugeführt wird, bleibt er Wachtmeister, darf aber zukünftig nicht mehr zum Wachtmeister bestimmt werden.
- Immer wenn ein Gebäude von einem anderen Spieler übernommen oder einem anderen Spieler gegeben wird, übernimmt er auch jegliche Hoffnungs- und Verzweiflungswürfel auf dem Gebäude.
- Immer wenn ein Gebäude aus dem Spiel entfernt wird, werden auch jegliche Hoffnungs- und Verzweiflungswürfel auf dem Gebäude entfernt und zurück in den Ressourcenvorrat gelegt.
- Weder das Gebäudedeck noch das Ereignisdeck haben einen Ablagestapel. Alle Karten, die aus den Decks abgeworfen werden, werden wieder unter das zugehörige Deck gelegt.
- Die Effekte der Tod- und Gerechtigkeit-Sets finden erst am Ende des Spiels statt, nicht direkt, wenn das Set vollständig ist.
- Es ist erlaubt, beim Spielen zu reden. **Man darf** über Charakterkarten, die man gesehen hat, sowohl **die Wahrheit sagen als auch lügen**, aber man **darf niemals jemandem eine** Charakterkarte **zeigen**, außer ein Ereignis gestattet dies ausdrücklich.
- Man darf (ehrlich oder unehrlich) darüber sprechen, ob man Hexe oder Puritaner ist und/oder welches Set man sammelt, aber man darf **nicht** über das Bild, den Namen, den Beruf oder das Erscheinungsbild des Charakters auf der Charakterkarte sprechen.

# ERSTE MAL WITCHES




Im Folgenden finden Sie einige Tipps für Hexen, die Sie mit anderen Spielern teilen können.

- Füge nicht zu viel Verzweiflung zu Beginn des Spiels hinzu, da du vielleicht herausgefunden und vor Gericht gestellt wirst.
- Machen Sie sich nicht zu viele Sorgen, wenn Sie in späteren Runden herausgefunden werden. Dies ist deine Chance, eine Menge Verzweiflung hinzuzufügen.
- Denken Sie daran, dass sogar Puritaner manchmal Gebäude mit Verzweiflung spielen. Wenn Sie befragt werden, können Sie immer behaupten, dass es keine guten Karten zur Auswahl gab oder dass Sie die Karten sammeln, die Ihnen die meisten Punkte bringen.
- Beschuldigen andere. Wenn Sie jemanden beschuldigt haben, nehmen Sie das Scheinwerferlicht von sich selbst ab, veranlassen andere, daran zu zweifeln, und Sie können sogar einen Puritaner vor Gericht stellen.
- Das Spiel ist nicht vorbei, wenn Sie vor Gericht stehen. Du kannst immer noch Gebäude mit Hoffnung nehmen, um Puritaner daran zu hindern, sie zu spielen, und am Ende des Spiels kannst du noch mehr Verzweiflung hinzufügen, wenn du ein Death Building Set sammelst.

# SCHNELLÜBERSICHT CHARAKTERKARTEN & VERZWEIFLUNG

 SPIELER	3	4	5	6	7	8
 HEXEN CHARAKTERKARTEN	2	2	2	2	3	3
 PURITANER CHARAKTERKARTEN	4	4	4	5	6	6
 MINDESTANZAHL DER VERZWEIFLUNGSWÜRFEL FÜR EINEN SIEG DER HEXEN	6	8	10	12	14	16

## GEBÄUDE DRAFTEN

 RUNDE	1	2	3	4	5
 AUSGETEILTE GEBÄUDE	3	4	5	4	3
 GESPIELTE GEBÄUDE	2	3	4	3	2

## PHASEN

### RUNDE

1. Gebäude draften (Austeilen, draften, abwerfen)
2. Ereigniskarte ziehen
3. Ereignisse auslösen
4. Karten mischen und die Runde beenden

### SPIELENDENDE

1. Hexenprozesse abhandeln
2. Gebäudesets abhandeln
3. Verzweiflungswürfel zählen
4. Siegpunkte zählen