



WOLFSMOND

Ein hinterhältiges Kartenspiel für 3 bis 6 Mondsüchtige
ab 8 Jahren von Michael Palm und Lukas Zach

ANLEITUNG



Pegasus Spiele



Mein Herz,

ich fürchte, unser Geheimnis ist in Gefahr. Die Gerüchte über eine Werwolf in unserer Mitte verbreiten sich wie ein Lauffeuer. Doch noch ahnt niemand, dass ich es bin, die am Tage als Mensch und des Nachts in Wolfsgestalt unter ihnen wandelt. Der nächste Vollmond ist nah. Ich werde mich bis dahin bedeckt halten, um kein unnötiges Aufsehen zu erregen.

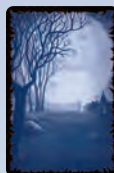
Auf bald

W.



SPIELMATERIAL

30 Charakterkarten



Vorderseiten

– Rückseite –

3 Mondkarten

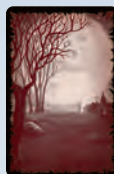
(1 mit sitzendem Wolf, 1 mit heulendem Wolf,
1 mit Werwolf vor Vollmond)



Vorderseiten

– Rückseite –

6 Übersichtskarten



– Vorderseite – – Rückseite –

11 Mondplättchen



1 Marker „Hexe“



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

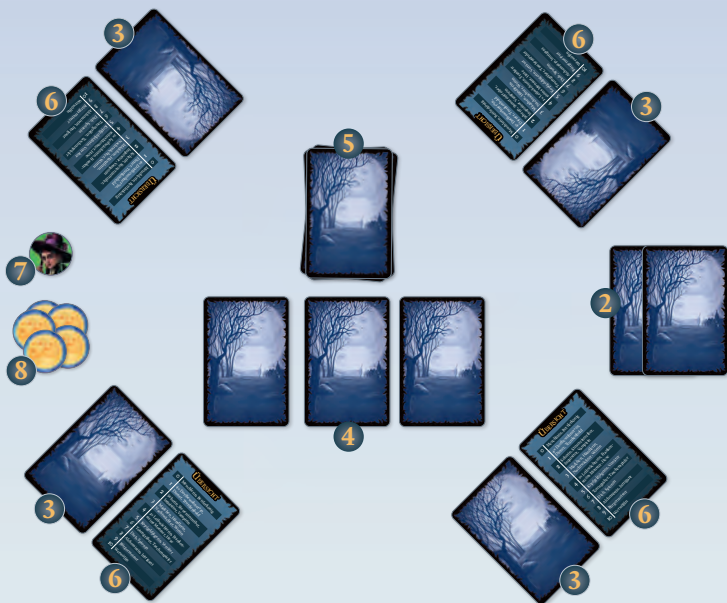


SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt die 3 Mondkarten und die Charakterkarte „Werwölfin“ zur Seite. Mischt die restlichen 29 Charakterkarten (kurz: Karten) verdeckt.
- 2 Legt dann 2 Karten unbesehen verdeckt an den Rand eurer Spielfläche.
- 3 Teilt an jede Person 1 Karte verdeckt aus. Nehmt sie auf die Hand und haltet sie geheim vor allen anderen.
- 4 Legt 3 Karten nebeneinander verdeckt in der Mitte eurer Spielfläche aus.
- 5 Bereitet nun den Nachziehstapel wie folgt vor:
 - a Teilt die restlichen Karten in 3 etwa gleich hohe, verdeckte Stapel auf (6-7 Karten).
 - b Mischt die **Mondkarte mit der Werwölfin vor dem Vollmond** verdeckt in 1 Stapel und legt diesen als untersten Teil des Nachziehstapels in die Mitte der Spielfläche.
 - c Mischt die **Mondkarte mit heulendem Wolf** verdeckt in 1 der beiden übrigen Stapel und legt diesen als mittleren Teil des Nachziehstapels auf den Stapel in der Mitte der Spielfläche.
 - d Platziert die **Mondkarte mit sitzendem Wolf** verdeckt auf dem Stapel in der Mitte der Spielfläche.
 - e Mischt schließlich die **Charakterkarte „Werwölfin“** verdeckt in den letzten Stapel und platziert diesen als obersten Teil des Nachziehstapels auf den Stapel in der Mitte der Spielfläche. Euer Nachziehstapel ist nun fertig.

Hinweis: Dieser Aufbau stellt sicher, dass sich die Charakterkarte „Werwölfin“ im ersten Drittel des Kartenstapels verbirgt und erst danach die 3 Mondkarten aufgedeckt werden.

- 6 Teilt an jede Person 1 Übersichtskarte aus.
- 7 Legt den Marker „Hexe“ am Rand eurer Spielfläche aus.
- 8 Falls ihr ein längeres Spiel (siehe Seite 8) starten wollt, legt die Mondplättchen am Rand eurer Spielfläche bereit.
- 9 Wer zuletzt eine Wölfin gesehen hat, beginnt das Spiel.





SPIELÜBERSICHT

Du hast 1 Karte auf der Hand. Bist du am Zug, darfst du entweder 1 Karte ziehen und 1 Karte spielen, um deren Karteneffekt zu nutzen, oder 1 Karte aus der Mitte nehmen und 1 deiner beiden Handkarten dorthin zurücklegen, um zusätzliche Informationen zu erhalten.

Du gewinnst eine Partie, falls

- du die *Werwölfin* auf der Hand hast, wenn die 3. Mondkarte aufgedeckt wird,
- du als letzte Person im Spiel übrig bleibst,
- dir ein Karteneffekt dies sagt,
- du die Karte mit dem höchsten Zahlenwert auf der Hand hast, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist.



SPIELABLAUF

Eine Partie besteht aus einer nicht festgelegten Anzahl an Zügen. Bist du am Zug, führe 1 der folgenden 2 Aktionen aus:

A 1 Karte ziehen, dann 1 Karte spielen

B 1 Karte aus der Mitte nehmen und
1 Karte zurücklegen

Anschließend ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Scheidet eine Person durch einen Karteneffekt aus, legt sie ihre Karte offen in ihre Auslage, ohne den Karteneffekt zu nutzen. Überspringt sie im weiteren Verlauf der Partie, wenn sie an die Reihe käme.

Ihr spielt so lange, bis 1 von 4 möglichen Spielenden eintritt.

Details zum Spielablauf:

A 1 Karte ziehen, dann 1 Karte spielen

Ziehe die oberste Karte vom Nachziehstapel. Entscheide, welche deiner nun 2 Handkarten du offen vor dich ausspielst. (Dies ist deine Auslage.) Wende dann – soweit möglich – ihren Karteneffekt an. Lautet die Formulierung „darfst“, darfst du entsprechend auch auf den Effekt verzichten. (Details zu den Karteneffekten erfährst du ab Seite 9.)

Legt die gespielten Karten für eine bessere Übersicht offen nebeneinander aus. Der Name der Karten und ihr jeweiliger Wert muss immer für alle sichtbar bleiben.

B 1 Karte aus der Mitte nehmen und 1 Karte zurücklegen

Nimm 1 der 3 Karten aus der Mitte auf die Hand. Sieh dir deine beiden Handkarten an und entscheide, welche du auf der Hand behältst. Lege die andere verdeckt in die Mitte zurück. Du spielst in deinem Zug **keine** Karte aus!



SPIELEND

Eine Partie kann auf 4 Arten enden:

- Die 3. Mondkarte wird aufgedeckt und du hast die *Werwölfin* auf der Hand – du hast sofort gewonnen.
- Du bist als einzige Person noch im Spiel, alle anderen sind ausgeschieden – du hast sofort gewonnen.
- Beim Ausspielen der *Vampirin* ist ihr Karteneffekt erfüllt – du hast sofort gewonnen.
- Zieht eine Person die letzte Karte des Nachziehstapels, ist dies der letzte Zug der Partie (außer ein Karteneffekt erlaubt einen weiteren Zug). Alle Personen, die nach dem letzten Zug nicht ausgeschieden sind, vergleichen den Wert ihrer Handkarten. Die Person mit dem höchsten Wert gewinnt die Partie – außer ein Karteneffekt sagt etwas anderes.

Beachtet: Es kann mehr als 1 Person gewinnen, wenn mehrere Personen denselben höchsten Wert haben und/oder Karteneffekte dies sagen.

Längeres Spiel

Für ein längeres Spiel könnt ihr auch mehrere Partien spielen. Verwendet dann die Mondplättchen. Wer eine Partie gewinnt (gegebenenfalls aufgrund von Karteneffekten auch mehrere Personen), erhält 1 Mondplättchen. Wer bei 3 oder 4 Personen zuerst ein 3. Mondplättchen, bei 5 oder 6 Personen ein 2. Mondplättchen erhält, gewinnt das Spiel. Erreichen mehrere Personen gleichzeitig die geforderte Anzahl an Mondplättchen für einen Sieg, gewinnen alle diese Personen zusammen.



KARTENEFFEKTE - DETAILS

Wir empfehlen direkt die 1. Partie zu spielen und nur bei Fragen hier nachzulesen.

WERT ◦



Meuchlerin:

Errätst du den Wert der Handkarte 1 Person, scheidet diese aus. Du hast 2 Versuche.

Frage 1 Person deiner Wahl nach einem Wert (0–10). Hat sie diesen auf der Hand, muss sie die Karte offen vor sich auslegen und scheidet aus. Liegst du in deinem ersten Versuch falsch, darfst du nach einem 2. Wert fragen. Beide Versuche musst du bei derselben Person ausführen. Liegst du in beiden Versuchen falsch, passiert nichts.



Bettlerkönig:

*Hast du den Bettlerkönig **auf der Hand**, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, **gewinnst du alleine** die Partie, falls zumindest 1 Person einen Wert von 8 oder 9 vorweist.*

Beim Ausspielen der Karte tritt kein Effekt ein. Dieser Effekt tritt nur ein, wenn ihr die letzte Karte des Nachziehstapels gezogen habt und ihr eure Werte vergleicht.

Der Effekt gilt auch, falls der finale Wert der Person mit *Frankensteins Monster* oder der *Händlerin* den Wert 8 oder 9 erreicht.

Personen mit einem Wert von 10 oder höher (*Werwölfin*, ggf. *Frankensteins Monster* oder *Händlerin*) haben dann ebenso verloren.

Falls zusätzlich der Marker „Hexe“ vor dir liegt, gewinnt die Person mit der Hexe in der Auslage **nicht** mit dir.

WERT 1



Dorfbewohner/Dorfbewohnerin:

Errätst du den Wert der Handkarte 1 Person, scheident diese aus. Du hast 1 Versuch.

Frage 1 Person deiner Wahl nach einem Wert (0–10). Hat sie diesen auf der Hand, muss sie die Karte offen vor sich auslegen und scheident aus. Liegst du falsch, passiert nichts.



Trunkenbold:

Nimm die Handkarten aller Personen (dich eingeschlossen) und siehe sie dir an. Mische danach diese Karten verdeckt und verteile zufällig 1 an jede Person.



Diener:

*Du darfst den Diener **am Ende deines Zuges aus deiner Auslage ablegen**, um sofort 1 weiteren Zug durchzuführen.*

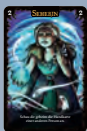
Beim Ausspielen der Karte tritt kein Effekt ein.

Du darfst den *Diener* am Ende eines beliebigen Zuges (auch sofort nach dem Ausspielen) ablegen. Legst du den *Diener* aus deiner Auslage ab, lege ihn offen an den Rand eurer Spielfläche. Er kann in dieser Partie nicht noch einmal verwendet werden.

In deinem weiteren Zug darfst du wieder zwischen Aktion **A** oder **B** wählen. Wählst du Aktion **A** und der Nachziehstapel ist aufgebraucht, ziehe stattdessen 1 der beiden zu Spielbeginn zur Seite gelegten Karten.

Sehr seltener Sonderfall: Möchtest du in deinem weiteren Zug Aktion **A** ausführen, der Nachziehstapel ist jedoch aufgebraucht und auch die 2 an den Rand gelegten Karten sind bereits gezogen, kannst du nur Aktion **B** ausführen.

WERT 2



Seherin:

Schau dir geheim die Handkarte 1 anderen Person an.

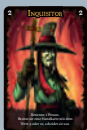
Nachdem du dir die Karte angeschaut hast, erhält die andere Person ihre Karte zurück und spielt ganz normal weiter.



Steuereintreiber:

Benenne 1 Person. Besitzt sie eine Handkarte mit dem Wert 0 oder 1, scheidet sie aus.

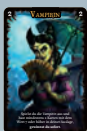
Frage 1 Person deiner Wahl, ob sie den Wert 0 oder 1 auf der Hand hat. Ist dies der Fall, muss sie die Karte offen vor sich auslegen und scheidet aus. Liegst du falsch, passiert nichts.



Inquisitor:

Benenne 1 Person. Besitzt sie eine Handkarte mit dem Wert 9 oder 10, scheidet sie aus.

Frage 1 Person deiner Wahl, ob sie den Wert 9 oder 10 auf der Hand hat. Ist dies der Fall, muss sie die Karte offen vor sich auslegen und scheidet aus. Liegst du falsch, passiert nichts.



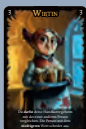
Vampirin:

*Spielst du die Vampirin aus und hast mindestens 2 Karten mit dem Wert 7 oder höher in deiner Auslage, **gewinnst du sofort**.*

Dies gilt auch, falls du aufgrund einer ausgespielten Kopfgeldjägerin gezwungen wirst, deine Vampirin auszuspielen. Wenn du die Vampirin offen vor dir auslegen musst, weil du ausgeschieden bist, tritt ihr Effekt selbstverständlich nicht ein.

Spielst du die Vampirin aus und es liegen nicht mindestens 2 Karten mit dem Wert 7 oder höher in deiner Auslage, passiert nichts.

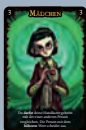
WERT 3



Wirtin:

Du **darfst** deine Handkarte geheim mit der 1 anderen Person vergleichen. Die Person mit dem **niedrigeren** Wert scheidet aus.

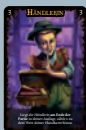
Die Person mit dem niedrigeren Wert legt ihre Karte offen vor sich aus und scheidet aus. Bei einem Gleichstand scheidet keine Person aus, es passiert somit nichts.



Mädchen:

Du **darfst** deine Handkarte geheim mit der 1 anderen Person vergleichen. Die Person mit dem **höheren** Wert scheidet aus.

Die Person mit dem höheren Wert legt ihre Karte offen vor sich aus und scheidet aus. Bei einem Gleichstand scheidet keine Person aus, es passiert somit nichts.



Händlerin:

Liegt die Händlerin **in deiner Auslage**, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, zähle 2 zu dem Wert deiner Handkarte hinzu.

Beim Ausspielen der Karte tritt kein Effekt ein. Dieser Effekt tritt nur ein, wenn ihr die letzte Karte des Nachziehstapels gezogen habt und ihr eure Werte vergleicht.

Beispiel: Vergleicht ihr die Werte eurer Handkarten und du hast die *Spionin* mit dem Wert 7 auf der Hand und die *Händlerin* in deiner Auslage, dann ist dein Wert 9.



Nachtwächter:

Nimm die 3 Karten aus der Mitte auf die Hand. Behalte 1 der 4 Karten. Mische die anderen 3 Karten verdeckt und lege sie zurück in die Mitte.



Frankensteins Monster:

*Hast du Frankensteins Monster **auf der Hand**, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, ist der Wert deiner Karte so hoch, wie der niedrigste und höchste Wert in deiner Auslage zusammen ergeben.*

Beim Ausspielen der Karte tritt kein Effekt ein. Dieser Effekt tritt nur ein, wenn ihr die letzte Karte des Nachziehstapels gezogen habt und ihr eure Werte vergleicht.

Beispiel: Ist die niedrigste Karte die *Seherin* (Wert 2) und die höchste Karte der *Dieb* (Wert 7), dann ist dein Wert 9.



Hexe:

*Bestimme 1 ausgeschiedene Person. Diese Person zieht 1 Karte und spielt wieder mit. Lege den Marker "Hexe" vor ihr ab. Falls sie gewinnt, **gewinnt auch** die Person mit der Hexe in ihrer Auslage.*

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, zieht die Person stattdessen 1 der beiden zu Spielbeginn zur Seite gelegten Karten.

Gewinnt die Person mit dem Marker „Hexe“ und du hast die *Hexe* in der Auslage, bist jedoch ausgeschieden, gewinnst du dennoch mit ihr. (Ausnahme *Bettlerkönig*: Gewinnt dieser und es liegt der Marker „Hexe“ vor ihm, gewinnst du in keinem Fall mit ihm.)

Durch den Karteneffekt des *Totengräbers* kann die *Hexe* von einer anderen Person wieder auf die Hand genommen werden. Am Spielende ist nur entscheidend, in wessen Auslage sie liegt, um zusammen mit der Person gewinnen zu können, vor der der Marker „Hexe“ liegt.

WERT 4 – FORTSETZUNG

Sehr seltener Sonderfall: Kann am Spielende keine Karte gezogen werden, da der Nachziehstapel aufgebraucht ist und auch die 2 an den Rand gelegten Karten bereits gezogen wurden, kann dieser Effekt nicht ausgeführt werden. Falls der Marker "Hexe" bereits vor einer Person liegt, bleibt er dann dort liegen.

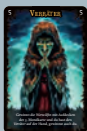


Leibwächterin:

Du bist vor Effekten von Karten anderer Personen bis zu deinem nächsten Zug geschützt.

Spiele die *Leibwächterin* um 90° gedreht in deine Auslage, um anzuzeigen, dass du geschützt bist. Drehe zu Beginn deines nächsten Zuges die Karte zurück in ihre aufrechte Ausrichtung, damit ersichtlich ist, dass ihr Karteneffekt nicht mehr wirksam ist.

WERT 5



Verräter:

Gewinnt die Werwölfin mit Aufdecken der 3. Mondkarte und du hast den Verräter auf der Hand, gewinnst auch du.

Beim Ausspielen der Karte tritt kein Effekt ein.



Kopfgeldjägerin:

1 Person deiner Wahl spielt ihre Handkarte in ihre Auslage und zieht 1 neue Karte.

Falls die Person auf diese Weise den *Bürgermeister* oder die *Werwölfin* ausspielt, scheidet sie aus und zieht keine neue Karte.

Spielt sie die *Vampirin* aus und hat mindestens 2 Karten mit dem Wert 7 oder höher in ihrer Auslage, gewinnt sie unverändert sofort.

WERT 5 – FORTSETZUNG

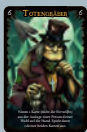
Spielt sie die *Leibwächterin* aus, ist sie so lange geschützt, bis sie an die Reihe kommt.

Ein so ausgespielter *Diener* oder ausgespielte *Alchemistin* dürfen später abgelegt werden, um ihren Effekt zu nutzen. Der Effekt der *Händlerin* tritt ebenfalls unverändert ein, falls ihr eure Werte vergleicht. Die Effekte anderer so ausgespielter Karten werden nicht angewendet.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, zieht die Person stattdessen 1 der beiden zu Spielbeginn zur Seite gelegten Karten.

Sehr seltener Sonderfall: Kann keine Karte gezogen werden, da der Nachziehstapel aufgebraucht ist und auch die 2 an den Rand gelegten Karten bereits gezogen wurde, scheidet jene Person stattdessen aus.

WERT 6



Totengräber:

Nimm 1 Karte (nicht die Werwölfin) aus der Auslage einer Person deiner Wahl auf die Hand. Spiele dann 1 deiner beiden Karten aus.

Wende den Effekt der gespielten Karte wie üblich an.

Ist die gespielte Karte die *Hexe* und war diese bereits zuvor gespielt worden, lege den Marker "Hexe" vor der neu ins Spiel zurückgekommenen Person ab.



Taschenspieler:

Benenne 2 Personen. Diese tauschen ihre Handkarten miteinander.

WERT 7



Spionin:

Du **darfst** die Spionin ausspielen, falls durch eine Meuchlerin oder Dorfbewohner*in nicht der Wert 7 deiner Karte erraten wurde. Die andere Person scheidet dann aus, du erhältst ihre Handkarte.

Beim Ausspielen der Karte tritt kein Effekt ein.

Hast du die *Spionin* auf der Hand und eine andere Person versucht den Wert deiner Karte zu erraten, nennt aber nicht den Wert 7, darfst du die Spionin ausspielen. Dann scheidet die andere Person aus. Sie legt jedoch ihr Handkarte nicht vor sich ab, sondern gibt sie dir verdeckt. Dies ist deine neue Handkarte.



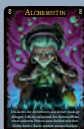
Dieb:

Tausche deine Handkarte mit der Handkarte einer Person deiner Wahl. Führe dann sofort 1 weiteren Zug durch.

In deinem weiteren Zug darfst du zwischen Aktion **A** oder **B** wählen. Wählst du Aktion **A** und der Nachziehstapel ist aufgebraucht, ziehe stattdessen 1 der beiden zu Spielbeginn zur Seite gelegten Karten.

Sehr seltener Sonderfall: Möchtest du in deinem weiteren Zug Aktion **A** ausführen, der Nachziehstapel ist jedoch aufgebraucht und auch die 2 an den Rand gelegten Karten sind bereits gezogen, kannst du nur Aktion **B** ausführen.





Alchemistin:

Du darfst die Alchemistin **aus deiner Auslage ablegen**, falls du aufgrund des Karteneffekts einer anderen Person ausscheiden würdest. Ziehe dann 1 Karte anstatt auszuscheiden.

Beim Ausspielen der Karte tritt kein Effekt ein.

Würdest du durch den Karteneffekt einer anderen Person ausscheiden und die Alchemistin liegt in deiner Auslage, lege zunächst wie üblich deine Handkarte in deine Auslage. Lege dann die Alchemistin offen an den Rand eurer Spielfläche. Sie kann in dieser Partie nicht noch einmal verwendet werden.

Ziehe anschließend 1 Karte vom Nachziehstapel. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, ziehe stattdessen 1 der beiden zu Spielbeginn zur Seite gelegten Karten.

Beachte: Bist du am Zug und scheidest wegen des Karteneffekts einer selbst ausgespielten Karte aus, darfst du die Alchemistin nicht ablegen und scheidest unverändert aus.

Sehr seltener Sonderfall: Kannst du keine Karte ziehen, da der Nachziehstapel aufgebraucht ist und auch die 2 an den Rand gelegten Karten bereits gezogen wurden, scheidest du dennoch aus.



WERT 8 – FORTSETZUNG



Intrigant:

*Hast du den Intriganten **auf der Hand** und scheidest aufgrund des Karteneffekts einer anderen Person aus, scheidet die andere Person ebenfalls aus.*

Beim Ausspielen der Karte tritt kein Effekt ein.

Bist jedoch du am Zug und scheidest wegen des Karteneffekts einer selbst ausgespielten Karte aus, scheidet die andere Person nicht aus.

Seltener Sonderfall: Scheiden aufgrund des Karteneffekts des *Intriganten* die beiden letzten Personen im Spiel aus, gewinnt niemand die Partie.

WERT 9



Bürgermeister:

Legst du den Bürgermeister in deine Auslage, scheidest du aus.

Du scheidest immer aus der Partie aus, wenn du den Bürgermeister in deine Auslage legst.

WERT 10



Werwölfin:

Legst du die Werwölfin in deine Auslage, scheidest du aus.

*Hast du die Werwölfin beim Aufdecken der 3. Mondkarte auf der Hand, **gewinnst du** die Partie.*

Du scheidest immer aus der Partie aus, wenn du die Werwölfin in deine Auslage legst.

MONDKARTEN



Mondkarte mit sitzendem Wolf:

Ziehst du diese Karte, lege sie offen in die Mitte der Spielfläche.

Führe 1 weiteren Zug aus. Du darfst dabei zwischen Aktion **A** oder **B** wählen.



Mondkarte mit heulendem Wolf:

Ziehst du diese Karte, lege sie offen in die Mitte der Spielfläche.

Führe 1 weiteren Zug aus. Du darfst dabei zwischen Aktion **A** oder **B** wählen.



Mondkarte mit Werwölfin vor Vollmond:

Ziehst du diese Karte, lege sie offen in die Mitte der Spielfläche.

Dies ist die 3. Mondkarte, die Person mit der *Werwölfin* auf der Hand gewinnt sofort. Hat niemand die *Werwölfin* auf der Hand, führe 1 weiteren Zug aus. Du darfst dabei zwischen Aktion **A** oder **B** wählen.

Wählst du Aktion **A** und der Nachziehstapel ist leer, ziehe 1 der beiden am Rand liegenden Karten.





IMPRESSUM

Spieldesign: Michael Palm und Lukas Zach

Illustrationen: Lea Fröhlich

Grafikdesign: Jens Wiese

Realisation: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland. © 2026 Pegasus Spiele GmbH.

Die Autoren bedanken sich für viele Teststunden bei:

Andree, Andy, Arne, Babs, Daniel, Demian, Eileen, Felix, Finja,
Florian, Franzi, Jakob, Lars, Lisa, Luca, Marco, Markus, Michi,
Nathan, Nicky, Philipp, Sandro, Sebastian, Silas, Steffen, Stivie,
Thilini, Thomas, Timo, Vanessa und Zwi.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung
der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur
mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus-Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

