Feuerteufel

Spielablauf

Thematisch geht es darum, dass das kleine Dörfchen **Brandhausen** von Brandstiftern, genannt **Feuerteufel**, heimgesucht wird. Die Gruppe der **Feuerwehren** versucht die Feuerteufel, die sich als Feuerwehrkameraden getarnt haben, zu entlarven. Dagegen versuchen die Feuerteufel die Häuser der Feuerwehren anzuzünden und Störenfriede auszuschalten. Darüber hinaus gibt es Charaktere mit eigenen Zielen.

Vorbereitung

Der **Spielleiter** mischt alle **Charakterkarten** und teilt an jeden Spieler verdeckt eine davon aus. Die Spieler schauen sich ihre Karte an und erkennen nun, ob sie ein **Feuerteufel**, die **Leitstelle**, ein einfacher **Feuerwehrmann** oder eine andere **Sonderrolle** verkörpern. Jetzt wird der **Wehrführer** gewählt. Danach ruft der Spielleiter zur ersten Nacht aus und das eigentliche Spiel kann beginnen.

Nachtphase

In der Nachtphase schließen alle Spieler die Augen. Der Spielleiter ruft die handelnden Charaktere einzeln auf. Sie öffnen ihre Augen und führen ihre Aktion aus. Im einfachen Spiel sind das nur die Leitstelle und die Feuerteufel. Im erweiterten Spiel mit mehr Sonderrollen dauert die Nacht entsprechend länger.

Werden die **Feuerteufel** vom Spielleiter aufgerufen, wachen sie auf und erkennen sich gegenseitig. Je nach Spielerzahl gibt es zwei bis vier Feuerteufel (Wird mit dem Zusatz „Geheimer Feuerteufel“ gespielt, so wird mit vier gespielt. Dieser wacht aber nicht mit den anderen auf). Die Feuerteufel einigen sich durch Gesten auf ein Opfer und schlafen dann wieder ein. Der Spielleiter merkt sich das Opfer der Feuerteufel.

Feuerteufel

Die **Leitstelle** erwacht in der Nacht allein und zeigt auf einen Spieler. Der Spielleiter zeigt der Leitstelle nun die entsprechende Charakter-Karte der Person. Die Leitstelle weiß dadurch mehr als die übrigen Feuerwehrkameraden, muss aber mit ihrem Wissen sorgfältig umgehen, um nicht von den Feuerteufel enttarnt zu werden.

Tagphase

Am Tag wachen alle Spieler auf. Es wird jetzt verkündet, welche Häuser der Spieler in der Nacht angezündet wurden. Sie drehen ihre Karten um, gelten nun als obdachlos und scheiden aus der Runde aus, d. h., sie dürfen keinen Kommentar zum Spiel mehr abgeben. Nun diskutieren die Spieler, wer von ihnen ein Feuerteufel sein könnte. Diese **Diskussionsphase** ist das eigentliche Herzstück des Spiels.

Am Ende des Tages gibt es eine sogenannte Abstimmung durch das **Dorfgericht,** wobei auf Kommando des Spielleiters jeder, außer den ausgeschiedenen Personen, mit dem Finger auf eine für ihn **verdächtige Person** deutet. Wer die meisten **Stimmen** erhält, scheidet aus. Bei Gleichstand gibt es eine Stichwahl, bei erneutem Patt entscheidet ein zu Spielbeginn gewählter **Wehrführer**. Den verbleibenden Spielern wird die Charakterrolle des ausgeschiedenen Spielers bekanntgeben. Nach dem Tag wird es wieder Nacht und der Zyklus beginnt von vorn.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald entweder alle Feuerteufel entlarvt oder alle Häuser der Spieler abgebrannt sind. Das **Ziel** der Feuerteufel ist es, alle Häuser der Spieler abzubrennen, während die Feuerwehrleute mit Ihren Einsätzen die Häuser löschen wollen.

Feuerteufel

Spielfiguren

Außer der Leitstelle und den Feuerteufeln, die in jeder Spielrunde verwendet werden, können zusätzliche Charaktere in das Spiel integriert werden. Die entsprechenden Karten ersetzen jeweils eine Feuerwehr-Karte.

Grundspiel

Wehrführer: Er wird am Anfang des Spiels gewählt, er hat bei Gleichstand des Gerichts die doppelte Wertung.

Leitstelle: Die Leitstelle erwacht, während alle anderen schlafen und darf sich eine Person aussuchen, deren Rolle ihr der Spielleiter offenbaren soll. Dabei sollte der Spielleiter möglichst unauffällig vorgehen, idealerweise wiederum durch Gesten, so dass die Schlafenden nicht hören und raten können, welche Person erwählt wurde. Da die Leitstelle zu jeder Runde die Rolle einer weiteren Person im Spiel kennt, kann sie großen Einfluss nehmen, muss aber ihr Wissen vorsichtig einsetzen.

Sanitäter: Der Sanitäter erwacht immer direkt nachdem die Feuerteufel ihr Opfer ausgesucht haben. Er hat im Verlauf des gesamten Spiels eine Infusion zur Heilung und eine Flasche Brandbeschleuniger. Der Spielleiter zeigt auf die Person, die von den Feuerteufeln gewählt wurde und der Sanitäter kann diese mit seiner Infusion heilen (auch sich selbst). Das heißt, der ausgewählte Feuerwehrmann kann das Haus durch die Infusion des Sanitäters selbst löschen und bleibt im Spiel. Oder der Sanitäter kann einem beliebigen anderen Spieler den Brandbeschleuniger geben, dessen Haus dann auch abbrennt. Das heißt, es kann durch den Sanitäter kein, ein oder zwei Häuser brennen.

Feuerteufel

Notrufmelder: Scheidet der Notrufmelder aus dem Spiel aus, beschuldigt er mit seinen letzten Worten noch einen Mitspieler, den er mit in die Obdachlosigkeit reißt, d. h. er bestimmt einen Spieler, der mit ihm aus dem Spiel ausscheidet.

Priester: Der Priester erwacht nur einmal in der allerersten Nacht, um zwei Spieler seiner Wahl miteinander zu verheiraten (eventuell auch sich selbst). Danach schläft er wieder ein. Anschließend berührt der Spielleiter die beiden Verliebten an der Schulter, sodass diese kurz erwachen können und wissen, wer der jeweilige Partner ist. Die Verheirateten haben im Laufe des Spiels die Aufgabe, den Partner zu beschützen, denn wenn einer der beiden obdachlos wird, macht es ihm der Partner trauernd nach; sie dürfen nie gegeneinander stimmen.

Zu beachten: Wenn das Ehe*paar* aus einem Feuerteufel und einem Feuerwehrkameraden besteht, haben diese beiden Spieler ein anderes Spielziel. Die Beiden können nur dann gewinnen, wenn außer ihnen alle entlarvt oder obdachlos sind.

Dieb: Der Dieb ist der erste, der im Spiel erwacht. Wird mit Dieb gespielt, werden zwei Karten mehr ausgeteilt. Der Dieb darf diese ansehen und seine Karte gegen eine der beiden übrig gebliebenen Karten austauschen. Er hat ab jetzt also eine neue Rolle. Möchte er nicht tauschen, ist er für den Rest des Spiels einfacher Feuerwehrmann. (Sind aber beide übrigen Karten Feuerteufel, so muss der Dieb seine Karte tauschen, da die Feuerteufel sonst im Spiel keine realistische Chance hätten.)

Mädchen: Das kleine Mädchen darf nachts in der Feuerteufel-Phase heimlich die Augen öffnen, um so die Feuerteufel zu erkennen. Die Feuerteufel ihrerseits hingegen achten darauf, das Mädchen dabei zu ertappen, es besteht also beim Blinzeln ein gewisses Risiko.

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerwehr

Du wachst tagsüber auf und suchst den Feuerteufel

Feuerteufel

Du wachst nachts auf und zündest ein Haus an.

Feuerteufel

Du wachst nachts auf und zündest ein Haus an.

Wehrführer

Du hast bei Gleichstand zwei Stimmen.

Feuerteufel

Du wachst nachts auf und zündest ein Haus an.

Feuerteufel

Du wachst nachts auf und zündest ein Haus an.

Geheimer Feuerteufel

Du wachst Nachts alleine auf und zündest noch ein Haus an.

Leitstelle

Du kriegst Nachts Informationen von einer Person deiner Wahl.

Sanitäter

Du entscheidest - Infusion oder Brand-beschleuniger. Im Spiel jeweils einmal.

Notrufmelder

Wenn dein Haus brennt, darfst du eine beliebige Person melden.

Priester

Du wachst die erste Nacht auf und verheiratest zwei beliebige Personen.

Dieb

Du darfst nachts deine Karte tauschen.

Mädchen

Du darfst nachts spionieren, wenn die Feuerteufel aktiv sind.