けもみみパニック
KEMOMIMI PANIC
Chimärenpanik

Deutsche Regel

Chimärenhausen ist eine normale Kleinstadt mit vielen Parks, die ein bisschen abseits der normalen Zivilisation liegt.

Die Bürgen leben ein normales Leben. Das einzige ungewöhnliche ist, dass alle Einwohner Chimären sind – Mischwesen aus Mensch und Tier!

Früher lebten die Chimären unter den normalen Menschen, aber dank ihrer wertvollen Chimärenjuwelen wurde Chimärenhausen zur perfekten Heimat aller Mischwesen. Aber Gefahr ist im Verzug! Jemand ist hinter den Juwelen her – der Name des Diebes ist Halbmond.

Chimären, die ihre Juwelen verloren haben, müssen Chimärenhausen verlassen... Können sie sich vor dem Diebstahl schützen? Und wer ist dieser Halbmond? Der Frieden der Stadt liegt in Ihren Händen!

0. Spielidee

Dies ist ein Deduktionsspiel mit verschiedenen Fraktionen: Der „legendäre Dieb“, die „Bürger“ und der „Informant“. Das Spiel eignet sich für 4-8 Spieler, zu acht gibt es allerdings einige Sonderregeln.

Das Ziel des Diebes ist es, alle Juwelen zu stehlen, der Informant will ihn dabei erwischen und die Bürger müssen herausfinden, wer der Dieb ist.

Einer der Spieler übernimmt die Rolle des Spielleiters und ist für den reibungslosen Ablauf des Spieles verantwortlich. Aber der Spielleiter nimmt auch selbst aktiv am Spiel teil. Der Anführer wechselt im Uhrzeigersinn.

Das Spiel endet, wenn der Dieb gefunden wurde oder nur noch zwei Spieler übrig sind.

Spielmaterial

Das Spiel besteht aus folgenden Karten:

26 Charakterkarten
1 Zielkarte
12 Rollenkarten
8 Fälschungen
1 Mondkarte

1. Spielvorbereitung

Die Spieler setzen sich um den Tisch herum hin. Das ist wichtig. Soll ja keiner stehen.

1. Karten für die aktuelle Partie bestimmen.

Für die erste Partien ist empfehlenswert, das Startdeck zu wählen (siehe nächste Seite). Mit größerer Spielerfahrung können dann andere Kombinationen ausprobiert werden. Beispiele dazu findet man am Ende der Regel.

Nicht gewählte Karten werden zurück in die Schachtel gelegt – sie spielen nicht mit.

2. Spielleiter bestimmen

Der Spielleiter sorgt für einen reibungslosen Ablauf. Er behält dieses Amt bis zum Ende des Spieles, auch wenn er als Spieler ausscheiden sollte.

3. Charaktere ausgeben

Die Charakterkarten werden gemischt und jeder Spieler bekommt eine. Die Spieler lesen ihre Sonderfähigkeit vor und legen die Karte offen vor sich auf den Tisch.

4. Rollen ausgeben

Aus den zu Beginn gewählten Rollenkarten wird die Karte „Halbmond“ (und zu acht auch die Karte Vollmond) herausgesucht. Die anderen Karten werden zusammen mit einer (bzw. zwei zu acht) weiteren Bürgerkarte gemischt.

Dann wird eine (bzw. 2 zu acht) Karte verdeckt aus dem Spiel genommen. In die verbleibenden Karten wird die Karte „Halbmond“ (und zu acht auch Vollmond) eingemischt. Jeder Spieler bekommt eine Karte verdeckt zugeteilt.

Die ganze Operation dient dazu, zufällig und geheim festzulegen, ob der Informant am Spiel teilnimmt. Die Karte(n) die aus dem Spiel genommen wurde, hätte ja der Informant sein können. Und um dieses Geheimnis zu wahren, bleibt die weggelegte Karte bis zum Spielende geheim.

Jeder Spieler sieht sich seine Rollenkarte verstohlen an und legt die Karte verdeckt vor sich ab.

5. Fälschungen austeilen

Der Spielleiter gibt jedem Spieler eine Fälschungskarte. Diese legt er offen auf seine Rollenkarte.

6. Mondkarte aufdecken.

Die Mondkarte geht an den Spieler, der links von Kommissarin Shamlock sitzt. Die Karte sollte die „Neumond“ Seite zeigen.

7. Zielkarte auslegen

Die Zielkarte wird in die Tischmitte gelegt.

Nun kann das Spiel beginnen.

Empfohlene Charaktere und Rollen für die ersten Spiele:

Für 4 Spieler

Charaktere
- Kommissarin Shamlock
- Soldatin Teresia
- Politikerin Barbera
- Kriegerin Valeria

Rollen:
- Dieb Halbmond
- Informant
- Bürger (dickköpfig)
- Bürger

Für 5 Spieler

Charaktere
- Kommissarin Shamlock
- Älterer Zwilling Cyril
- Politikerin Barbera
- Jüngerer Zwilling Beryl
- Obdachlose Arie

Rollen:
- Dieb Halbmond
- Informant
- Bürger (wütend)
- Bürger
- Bürger

Für 6 Spieler

Charaktere
- Kommissarin Shamlock
- Älterer Zwilling Cyril
- Jüngerer Zwilling Beryl
- Lehrerin Vera
- Medium Akira
- Hausmädchen Myabi

Rollen:
- Dieb Halbmond
- Informant
- Bürger
- Bürger
- Bürger

Für 7 Spieler

Charaktere

Kommissarin Shamlock	Älterer Zwilling Cyril
Jüngerer Zwilling Beryl	Lehrerin Vera
Medium Akira	Soldatin Teresia
Kriegerin Teresia	

Rollen:

Dieb Halbmond	Informant
Bürger (wütend)	Bürger
Bürger	Bürger
Bürger	

Für 8 Spieler

Charaktere

Kommissarin Shamlock	Älterer Zwilling Cyril
Jüngerer Zwilling Beryl	Zeugin Sheena
Politikerin Barbera	Soldatin Teresia
Kriegerin Teresia	Priesterin Towa

Rollen:

Dieb Halbmond	Dieb Vollmond
Informant	Bürger (wütend)
Bürger (einsam)	Bürger
Bürger	Bürger

2. Spielverlauf

Das Spiel wechselt bis zum Ende zwischen „Tagphasen“ und „Nachtphasen“. Tagsüber diskutieren alle Spieler –inklusive des Diebes – darüber, wer wohl der Dieb ist. Nachts, aber nur wenn die Mondkarte Neumond zeigt, bestimmt der Meisterdieb Halbmond geheim einen Mitspieler (zu acht bestimmt der Dieb Vollmond zudem einen Spieler bei Vollmond).

Dem gewählten Spieler wird die Fälschungskarte gestohlen. Hat der betreffende keine Fälschungskarte mehr, so werden seine echten Juwelen gestohlen – der Spieler ist dann aus dem Spiel und zeigt seine Rollenkarte vor.

Wenn das Spiel endet hängt der Sieger von den Dieben, Informanten und Bürgern ab, die noch im Spiel sind. Wenn die Bürger gewinnen, gewinnen alle Bürger, auch diejenigen, die zuvor ausgeschieden sind.

Spielphasen:

1.) Spielstart

2.) Tagesphase

- Verdächtigen
- Abstimmung
- Abstimmungsergebnis

3.) Nachtphase

- Diebesaktion

4.) Weiter bei 2.)

3. Spielstart

Als erstes wählt Kommissarin Shamlock einen Spieler aus. Alle Spieler außer der Kommissarin und dem ausgewählten Spieler schließen die Augen. Der ausgewählte Spieler macht nun eine Geste:

- Wenn er ein Bürger ist, macht er ein OK-Zeichen mit seiner Hand.

- Wenn er Dieb oder Informant ist, macht er ein Daumen-Runter-Zeichen.

Dann öffnen alle Spieler wieder ihre Augen.

Der Spieler mit der Mondkarte ist der Anführer der ersten Tagesphase.

4. Tagesphase

Komissarin Shamlock erzählt, was er herausgefunden hat. Sie kann lügen. Alle Spieler können nun darüber diskutieren, wer wohl der Dieb sei. Das sollte nicht viel länger als 3 Minuten dauern. Der Spielleiter achtet darauf, dass die Zeit im Rahmen bleibt.

Verdächtigen

Nach der Diskussion wählt der Anführer einen Spieler aus, richtet die Zielkarte auf den Spieler und ruft: „Du bist verdächtig!“

Abstimmung

Alle Spieler die wollen, heben ihre Hand.

Abstimmungsergebnis

Wenn höchstens die Hälfte der Mitspieler die Hand gehoben haben, gilt die Verdächtige als unschuldig und nichts passiert.

Wenn mehr als die Hälfte der Mitspieler die Hand gehoben haben, wird die Verdächtige für schuldig erklärt und muss ihre Fälschungskarte abgeben. Hat sie keine Fälschungskarte mehr, wird ihr Schmuck geraubt und sie ist aus dem Spiel. Sie zeigt ihre Rollenkarte vor. War der Spieler der Dieb, endet das Spiel.

5. Nachtphase

Wenn die Mondkarte Neumond zeigt, dann geht Halbmond auf Diebestour. Die erste Nacht ist immer Neumond und daher wird in der ersten Nacht immer etwas gestohlen. Wenn die Mondkarte Vollmond zeigt passiert nichts, außer Vollmond spielt mit. Vollmond stiehlt bei Vollmond (daher der Name).

Wie gestohlen wird

Die Zielkarte wird in die Tischmitte gelegt. Alle Spieler legen ihre rechte Hand neben die Zielkarte, berühren sie aber nicht.

Der Spielleiter gibt das Kommando und alle Spieler –inklusive ihm selbst – schließen die Augen.

„Es ist Nacht… alle schlafen…“

Als nächstes sagt der Spielleiter, dass der Dieb aufwachen soll.

„Aber im Dunkel der Nacht regt sich der Dieb… Es ist Zeit für sein Werk!“

Der Dieb –und nur er! – öffnet die Augen.

„Wer wird das Ziel des Diebes sein? Entscheide schnell, der Morgen bricht an! 10…9…8…7…“

Der Dieb bewegt mit seiner Hand die Zielkarte so, dass sie auf einen Spieler (das kann auch der Dieb selbst) zeigt. Das muss er tun, bevor der Spielleiter bis 0 runtergezählt hat, denn dann dürfen alle ihre Augen öffnen. Der Spielleiter gibt das bekannt, in dem er sagt:

„Es ist morgen und alle wachen auf…“

Alle Spieler öffnen ihre Augen und nehmen ihre Hand zurück.

Der Spieler, auf dem der Pfeil zeigt hatte Besuch von dem Dieb. Wenn der Spieler noch eine Fälschung hat, so wird diese gestohlen und abgelegt. Wenn der Spieler keine Fälschung mehr hat, so ist er aus dem Spiel und muss seine Rollenkarte vorzeigen. Und damit endet die Nachtphase.

Am Ende der Nachtphase wird die Mondkarte umgedreht und an den Spieler links vom bisherigen Anführer weitergegeben. Der Spielleiter beginnt mit einer neuen Tagesphase.

6. Spielende

Das Spiel endet sofort wenn eine der beiden folgenden Bedingungen eintrifft:

- **Kein Dieb mehr im Spiel**
- **Nur noch 2 Spieler im Spiel, alle anderen sind ausgeschieden.**

Gewinner

- **Sind keine Diebe mehr im Spiel, gewinnen alle Bürger (auch die bereits ausgeschiedenen).**
- **Ist nur noch ein Dieb und ein Zivilist übrig, gewinnt der Dieb.**
- **Ist nur der Dieb und der Informant übrig, gewinnt der Informant**
- **Sind (zu acht) zwei Diebe am Ende übrig, gewinnen sie beide.**

7. Das Spiel zu acht

Die Regeln sind mit dem normalen Spiel identisch. Allerdings gibt es zwei Diebe. In den Neumondrunden stiehlt Halbmond und in den Vollmondrunden Vollmond, also wird jede Runde etwas gestohlen.

8. Optionale Regeln: Punkte

Wenn mehrere Partien gespielt werden sollen, bietet sich folgende Punktregelung an:

- **Wenn die Bürger gewinnen, bekommen sie jeweils 2 Siegpunkte (SP).**
- **Gewinnen die Diebe, bekommen sie jeweils 3 SP**
- **Gewinnt der Informant, bekommt er 7 SP.**
- **Jeder Spieler, der bei Spielende noch im Spiel ist bekommt zusätzlich 1 SP.**

Es werden so viele Partien gespielt, bis einer 10 SP erreicht. Dieser Spieler gewinnt das Spiel und wird zum König der Chimären gekrönt.

Weitere Möglichkeiten der Charakterzusammenzustellung

Dorf (4 Spieler)

Charaktere

- Kommissarin Shamlock
- Bankangestellte Lucie
- Politikerin Barbera
- Obdachlose Arie

Zweckgemeinschaft (4 Spieler)

Charaktere

- Kommissarin Shamlock
- Athletin Ulrika
- Transvestitin d´Autriche
- Clown Lolo

Die mysteriösen Fünf (5 Spieler)

Charaktere

- Kommissarin Shamlock
- Kriegerin Valeria
- Priesterin Towa
- Schwester Christina
- Medium Akira

Die Schüler I (5 Spieler)

Charaktere

- Kommissarin Shamlock
- Klassensprecherin Alistair
- Zweite Klassensprecherin Miranda
- Lehrerin Vera
- Schülerin Luma

Die Schüler II (6 Spieler)

Charaktere

- Kommissarin Shamlock
- Klassensprecherin Alistair
- Zweite Klassensprecherin Miranda
- Lehrerin Vera
- Zwilling Beryl
- Zwilling Cyril

Die großen Sechs (6 Spieler)

Charaktere

- Kommissarin Shamlock
- Lehrerin Vienetta
- Archäologin Mindy
- Klassensprecherin Alistair
- Politikerin Valeria
- Soldatin Teresia

Die Schüler (7 Spieler)

Charaktere

- Kommissarin Shamlock
- Zeugin Sheena
- Zwilling Cyril
- Zwilling Beryl
- Klassensprecherin Alistair
- Zweite Klassensprecherin Miranda
- Lehrerin Vera

Die große Gemeinschaft (8 Spieler)

Charaktere

- Kommissarin Shamlock
- Zeugin Sheena
- Dornröschen Cecilia
- Priesterin Towa
- Medium Akira
- Hausmädchen Miyabi
- Schwester Christina
- Wirtin Amarillo

Charakterkarten

Wann kommen die Spezialfähigkeiten der Charaktere zum Einsatz?

Jeder Charakter hat eine Spezialfähigkeit, die zu einer bestimmten Zeit zum Einsatz kommt. Wann das ist, steht auf der Karte in Klammern. Kommen mehrere Fähigkeiten zur selben Zeit zum Einsatz, so gilt die nummerische Reihenfolge. So wird „Bei Beginn der Tagesphase (1)“ vor „Bei Beginn der Tagesphase (3)“ durchgeführt. Die Reihenfolge der Fähigkeiten ist sehr wichtig und daher sollten sich die Spieler mit den Fähigkeiten ihrer Rolle vor Spielbeginn vertraut machen.

[1] bedeutet, diese Fähigkeit kann nur einmal pro Spiel eingesetzt werden.

Kommisarin Shamlock

(Spielstart 1)

Wähle einen Spieler, die dir (und nur dir) zeigt, ob sie eine Bürgerin ist oder nicht.

(Am Ende der Tagphase (1))

Wenn du die Anführerin bist, führe eben genannte Aktion erneut aus.

Schülerin Luma

(Abstimmungen)

[1] Wenn du die Anführerin bist , wähle einen Spieler aus, der nicht mitstimmen darf.

Lehrerin Verna

Abstimmungs-ergebnis

[1] Wenn du nicht Anführerin bist, darfst du bestimmen, dass die Wahl als „unschuldig“ ausging.

Zeugin Sheena

(Start dr Tagesphase (1))

[1] Wenn ein Spieler in der letzten Nacht ausgeschieden ist, wähle einen Spieler, der dir mitteilen muss, ob sie eine Bürgerin ist oder nicht.

Dieser Charakter sollte nur im Spiel zu acht mitspielen.

Älterer Zwilling Cyril

(immer)

Wenn du nicht der Anführer bist kannst du den jüngeren Zwilling zwingen, so abzustimmen wie du.

Sollte nur mit dem jüngeren Zwilling verwendet werden.

Klassensprecherin Alistair

(immer)

[1] Wenn du eine Fälschungskarte verlierst, kannst du die Fälschungskarte der zweiten Klassensprecherin Miranda nehmen (sofern noch vorhanden)

Sollte nur mit der zweiten Klassensprecherin Miranda verwendet werden.

Schülerin Ester

(Während Neumond-Tage (2))

[1] Du kannst den Neumond in einen Vollmond verwandeln.

Jüngerer Zwilling Beryl

(immer)

Wenn du eine Fälschungskarte verlierst, verliert der ältere Zwilling Cyril seine ebenfalls.

Sollte nur mit dem älteren Zwilling verwendet werden.

Zweite Klassensprecherin Miranda

(Vor der Abstimmung)

[1] Wenn du nicht die Anführerin bist, kannst du die Anführerin zwingen einen anderen als Verdächtigen auszuwählen.

Schülerin Tristel

(Während Vollmond-Tage (1))

[1] Du kannst den Vollmond in einen Neumond verwandeln.

Hausmädchen Miyabi

(immer)

Wenn du Anführerin bist, brauchst du nicht mit abzustimmen.

(Start der Tagesphase (8))

[1] Wenn du nicht die Anführerin bist, zählt deine Stimme doppelt.

Lehrerin Viennetta

(immer)

[1] Wenn die Archäologin ihre Fälschungskarte verliert, bekommst du sie.

Sollte nur mit der Archäologin verwendet werden.

Schwester Christina

(immer)

Wenn du deine Fälschungskarte verlierst, gib sie einem Mitspieler.
Das gilt auch wenn die Fälschungskarte durch Spezialfähigkeiten verloren geht.

Athletin Ulrika

(Verdächtigen)

[1] Als Anführerin darfst du einen Verdächtigen zufällig bestimmen. In diesem fall zählt deine Stimme doppelt.

Kriegerin Valeria

(Start der Tagesphase (3))

[1] Wenn du nicht die Anführerin bist, kannst du die Anführerin absetzen und den linken Nachbar der bisherigen Anführerin als neue Anführerin einsetzen.

Archäologin Mindy

(Ende des Tages (3))

[1] Du kannst eine Fälschungskarte nehmen, die ein anderer Spieler verloren hat.
Das gilt nur für Fälschungskarten, die nicht bereits jemand anders für sich reklamiert hat.

Politikerin Barbera

(Abstimmungs- ergebnis (2))

[1] Wenn du nicht die Anführerin bist, kannst du das Abstimmungs-ergebnis in „schuldig“ ändern.

Clown Lolo

(Start der Tagesphase (6))

Du kannst die nicht verwendeten Charakterkarten mischen und eine zufällig ziehen. Nun bist du dieser Charakter und Lolo wird aus dem Spiel genommen.

Soldatin Teresia

(Vollmond-Tage: Verdächtigen)

[1] Wenn du die Anführerin bist kannst du einen Mitspieler bestimmen, der noch eine Fälschungskarte besitzt. Die muss der Spieler sofort abgeben. Die Abstimmung findet in dieser Runde nicht statt.

Transvestitin d´Autriche

(Spielbeginn (2))

Du und zwei Mitspieler deiner Wahl mischen eure Rollenkarten und teilen sie erneut aus.

Diese Fähigkeit annulliert u.U. die Informationen, die die Kommissarin bei Spielstart bekommen hat.

Priesterin Towa

(Start der Tagesphase an Vollmondtagen (7))

[1] Halbmond kann in der nächsten Nacht nicht stehlen.

Medium Akira

(immer)

[1] Du kannst die Sonderfähigkeit eines anderen Charakters verhindern. Eine einmalige Sonderfähigkeit ist damit verloren.

Dornröschen Cecilia

(Start der Tagesphase an Neumondtagen (2))

[1] Du kannst an diesem Tag nicht verdächtigt werden.

Obdachlose Arle

(immer)

Die Fähigkeiten der Komissarin und die der Zeugin können nicht auf dich angewandt werden.

Bankangestellte Lucie

(Ende der Tagesphase (2))

[1] Du kannst den Namen eines Spielers aufschreiben und geheimhalten.

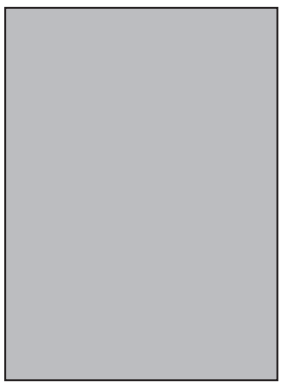
(Nach der Diebesaktion)

Wenn der aufgeschriebene Spieler das Opfer ist, kannst du deinen Zettel zeigen. Der Diebstahl findet dann nicht statt.

Wirtin Amarillo

(Vollmond-Tage: Verdächtigen)

[1] Wenn du Anführerin bist, kannst du zwei Verdächtige bestimmen und für beide getrennt abstimmen lassen.



Köchin Geneviéve

(Spielstart (3))

Bestimme geheim einen Spieler. Der ist deine Herrin. Wenn die gewinnt, gewinnst du ebenfalls. Wenn sie verliert, verlierst du ebenfalls.

Diese Karte gibt es gar nicht. Wäre aber cool, wenn es sie gäbe.

Cowgirl Federica

(Start der Tagesphase (4))

Wenn du Anführerin bist und nur noch genau 4 Spieler (inkl. Dir) spielen, kannst du einen Spieler zwingen seine Rollenkarte zeigen. War es der Dieb, gewinnst du alleine. Wenn nicht, seit ihr beide ausgeschieden.

Dies ist eine Promokarte

Dieb Halbmond
(Während Neumondnächten)
Du stiehlst
(Siegbedingungen)
„Dieb“ + „Dieb“ oder
„Dieb“ + „Bürger“

Informant
(Wenn du ausscheidest)
Solltest Du durch eine Wahl ausscheiden, verlieren ALLE Spieler ihre Fälschungskarte.
Siegbedingungen:
„Informant“ + „Dieb“

Bürger
(Siegbedingungen)
„Bürger“ + „Bürger“
oder
„Bürger“ + „Informant“

Bürger (wütend)
(Wenn Du ausscheidest)
Bestimme einen Spieler, der noch eine Fälschungskarte hat. Der Spieler muss seine Fälschungskarte abgeben.
(Siegbedingungen)
„Bürger“ + „Bürger“
oder
„Bürger“ + „Informant“

Bürger (gerechter)
(Wenn du ausscheidest)
Wenn Du aufgrund eines Diebstahles aus dem Spiel scheidest, kann Halbmond während der nächsten Neomondnacht nicht stehlen
(Siegbedingungen)
„Bürger“ + „Bürger“
oder
„Bürger“ + „Informant“

Bürger (einsam)
(Wenn Du ausscheidest)
Dein rechter Nachbar verliert seine Fälschungskarte (wenn noch vorhanden)
(Siegbedingungen)
„Bürger“ + „Bürger“
oder
„Bürger“ + „Informant“
Ehre, wem Ehre gebührt

Dieb Vollmond
(Während Neumondnächten)
Du stiehlst
(Siegbedingungen)
„Dieb“ + „Dieb“ oder
„Dieb“ + „Bürger“

Bürger (dickköpfiger)
(Wenn Du ausscheidest)
Du bleibst bis zum Ende der nächsten Tagphase im Spiel. Bis dahin kannst du nicht verdächtigt werden.
(Siegbedingungen)
„Bürger“ + „Bürger“
oder
„Bürger“ + „Informant“

Chimärenpanik

Produzent: Yusuke Gotoh (Arclight)

Autor: Masayuki Kudo (Arclight)

Entwickler:

Akihiro Kusano(Arclight)	Naoki Kubouchi(Arclight)
Kota Tagashira(Arclight)	Unpaku
Jun'ichi Ito	Nekomaru
Yoshito Furuta	

Chefgraphiker: Kazuna Shizukuishi

Graphisches Design: Atsushi Takemoto

Deutsche Regel: Peer Sylvester

Graphiker:

Azumi Tohru	Aruya	F.S
Kinoshita Ichi	Kusaka Soji	Kuramoto Kaya
COMTA	Samba-so	Tatekawa Mako
Nishida	Natsuki Koko	888
Hayase Akira	Fujii Rino	Fujima Takuya
Poyoyon-Rock	Mattaku Mo~suke	Matoki Misa
Miyashita Miki	Minase Rin	Yasuyuki
Yamada J-ta	Yamadori Ofu	refeia

Schachtelgraphik: Fujima Takuya