

GROWL

4-7 players 10-15 minutes	4-7 Spieler, 10-15 Minuten
8-10p with Howly Growly expansion	8-10 Spieler mit "Howly Growly"-Erweiterung
REMOVE ALL CARDS MARKED (8+)	ENTFERNT ALLE KARTEN, DIE MIT (8+) MARKIERT SIND
GAME SETUP	SPIELVORBEREITUNG
1. Deal an objective tile in front of each player. These are all the same, but it is important each player have one as a "home area" onto which you'll place certain cards during the Night phase (more on this later).	1. Legt vor jeden Spieler eine Ziel-Karte, auf der eure Ziele stehen. Diese Karten sind alle gleich, aber jeder Spieler brauchen eine als "Basis", auf die sie während der Nachtphase bestimmte Karten legen (mehr dazu später).
Wolf Zero	Wolf Zero
"Wolf Zero" is the start of the infection, the first werewolf, but probably not the last. There's one Wolf Zero in a 4 or 5 player game and two in a 6-7 player game. There's always a small chance of even more Wolf Zeroes if other players happen to start the game with 3 Bite cards!	"Wolf Zero" ist der Ursprung der Infektion, der erste Werwolf, aber vermutlich nicht der letzte. Bei 4 oder 5 Spielern gibt es einen Wolf Zero und zwei bei 6-7 Spielern. Mit geringer Wahrscheinlichkeit gibt es noch mehr Zero-Wölfe, falls ein anderer Spieler die Runde mit 3 Biss-Karten beginnt!
2. Remove the Night and Final Night cards from the deck (they have a border around the edge of the back) and set them aside for now.	2. Entfernt die "Nacht"- und "Letzte Nacht"-Karten aus dem Stapel (Sie sind auf der Rückseite farblich umrandet) und legt sie vorerst zur Seite.
3. Build the "setup deck" Remove several Gold cards from the deck and one Bite card (or two Bite cards if playing with 6 or 7 players). You are making a small setup deck with cards equal to the number of players, with all the cards Gold except for the Bite card(s). Shuffle the setup deck. Deal one "starter card" face-down to each player. Players look at their starter card and secretly determine if they are a human (if their card is a Gold) or Wolf Zero (if their card is a Bite).	3. Aufbau des Start-Decks: Entfernt eine Biss-Karte (bei 6 oder 7 Spielern zwei Biss-Karten) und für jeden weiteren Spieler der Runde eine Gold-Karte. Ihr müsst am Ende so viele Karten im Start-Deck haben wie ihr Spieler seid. Mischt die Karten und gebt jedem Spieler verdeckt eine Start-Karte. Jeder Spieler guckt sich seine Karte an, ohne dass die anderen Spieler diese sehen. Hat er eine Gold-Karte, beginnt er als Mensch, hat er eine Beiß-Karte ist er ein "Wolf Zero".
Players on the human team might be turned into werewolves later, but once a werewolf, always a werewolf.	Spieler, die als Menschen beginnen, können später im Spiel zu Werwölfen werden, aber einmal ein Werwolf, immer ein Werwolf.

<p>4. If playing with fewer than 6 players, remove excess Wounds and Bites (according to the setup tile) to the box.</p>	<p>4. Bei weniger als 6 Spielern, entfernt so viele Wunden- und Biss-Karten wie auf der Spielaufbau-Karte angegeben ist.</p>
<p>5. Shuffle and deal. Make sure the deck is shuffled well. Deal 3 additional cards to each player. Each player now has a 4 card hand and knows if they are a werewolf.</p>	<p>5. Mischt die restlichen Karten gründlich und teilt jedem Spieler 3 weitere Karten aus. Jetzt hat jeder Spieler 4 Karten auf der Hand und weiß, ob er ein Werwolf ist.</p>
<p>6. Check for "dead" players. In the rare case any player now has 3 Wounds, they shuffle the 3 Wounds (but not the secret starter card) back into the main deck and redraw 3 new cards, so all players begin the game alive.</p>	<p>6. Überprüft, dass kein Spieler "tot" ist. Für den seltenen Fall, dass nun ein Spieler 3 Wunden-Karten hat, werden diese 3 Wunden-Karten (aber nicht die geheime Start-Karte) wieder ins Deck gemischt, und der Spieler erhält 3 neue Karten, damit alle Spieler "lebendig" beginnen.</p>
<p>7. Prepare the Night cards. Shuffle the Night and Final Night cards. Place one of the Final Night cards face-down on TOP of the (face-down) deck. Place one Night card about a THIRD of the way through the deck, and a second Night card about TWO-THIRDS of the way through the deck. Put the remaining Final Night and Night cards back into the box without looking at them. Flip the deck over (so the Final Night card that was placed on top will become the last card drawn at the end of the game). The deck is now face-up!</p>	<p>7. Bereitet die Nacht-Karten vor. Mischt die "Nacht"- und "Letzte Nacht"-Karten. Legt eine der "Letzte Nacht"-Karten verdeckt GANZ OBEN auf das (ebenfalls verdeckte) Kartendeck. Legt eine normale "Nacht"-Karte etwa auf Höhe eines DRITTELS des Kartenstapels zwischen die Karten und eine zweite "Nacht"-Karte nach etwa ZWEI DRITTELN des Kartenstapels. Legt die restlichen Nacht-Karten zurück in die Schachtel (ohne sie euch anzusehen). Dreht nun das gesamte Kartendeck um, sodass die "Letzte Nacht"-Karte zur untersten Karte wird. Das ganze Kartendeck liegt nun offen vor euch!</p>
<p>8. The hairiest player, or the player who had the most Gold in the last game, goes first. Play proceeds clockwise (Day phase) until a Night card is revealed. Nights are resolved as a special turn, then play proceeds in Day phase again until the Final Night is resolved and "the Growl" occurs.</p>	<p>8. Der haarigste Spieler, oder der, der im letzten Spiel am meisten Gold gewonnen hat, beginnt. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter (in der Tagesphase), bis eine Nacht-Karte aufgedeckt wird. Die Nächte bilden eine besondere Spielrunde, dann geht es mit der Tag-Phase weiter, bis die Letzte Nacht hereinbricht, und "Das Knurren" beginnt.</p>
<p>OBJECTIVE</p>	<p>ZIEL DES SPIELS</p>
<ul style="list-style-type: none"> • HUMANS want to protect each other from being turned into werewolves. Humans all win 	<ul style="list-style-type: none"> • Die MENSCHEN wollen einander davor schützen, in Werwölfe verwandelt zu werden.

(even dead humans) if at least 1 human is still alive after the Final Night. Humans cannot pass Bite cards during the Night phase.	Alle Menschen gewinnen gemeinsam (selbst die toten), wenn nach der letzten Nacht noch mindestens ein Mensch lebt. Menschen können in der Nacht-Phase keine Biss-Karten weitergeben.
<ul style="list-style-type: none"> • WEREWOLVES want to convert (or kill!) the humans. Werewolves all win (even dead werewolves) if no humans are alive after the Final Night is resolved. You can't turn back into a human once you are a werewolf. When a human turns into a werewolf their objective permanently changes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Die WERWÖLFE wollen die Menschen verwandeln (oder töten!). Alle Werwölfe gewinnen gemeinsam (selbst die toten), wenn nach der letzten Nacht kein Mensch mehr lebt. Seid ihr einmal ein Werwolf, könnt ihr euch nicht wieder in einen Menschen zurückverwandeln. Wird ein Mensch zu einem Werwolf, ändert sich auch sein Spielziel.
You achieve your goals by passing cards to players to alter their hand and socially manipulating other players to send cards where you want those cards to go.	Ihr spielt, indem ihr den Mitspielern Karten gebt, und damit ihre Handkarten verändert, und indem ihr die anderen Spieler so beeinflusst, dass sie ihre Karten dorthin geben, wo ihr sie haben wollt.
How do I know if I am a werewolf?	Woher weiß ich, ob ich ein Werwolf bin?
<ul style="list-style-type: none"> • IF YOU STARTED AS WOLF ZERO (you received a Bite during setup deal): 	<ul style="list-style-type: none"> • WENN IHR DAS SPIEL ALS EIN "WOLF ZERO" BEGONNEN HABT (also eure Startkarte eine Biss-Karte war).
You are a WEREWOLF for the rest of the game (regardless of your cards).	Ihr bleibt für den Rest des Spiels ein Werwolf (egal, welche Karten ihr später auf der Hand habt).
<ul style="list-style-type: none"> • IF YOU EVER HAVE 3 OR MORE ACTIVE BITE CARDS: 	<ul style="list-style-type: none"> • SOBALD IHR JEMALS 3 ODER MEHR AKTIVE BISS-KARTEN AUF DER HAND HABT.
You are a WEREWOLF for the rest of the game (regardless of your cards).	Ihr bleibt für den Rest des Spiels ein Werwolf (egal, welche Karten ihr später auf der Hand habt).
<ul style="list-style-type: none"> • Otherwise, you are a HUMAN. 	<ul style="list-style-type: none"> • In jedem anderen Fall seid ihr ein Mensch.
DEATH	TOD
If a player ever possesses 3 Wound cards that aren't negated by Salves, the player has "died." They declare death and flip their objective tile to the "I Died" side, without revealing whether they are a human or a werewolf. Don't worry, you can still win even if you die, as long as your team (human or werewolf) wins! NOTE: When players are	Hält ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt 3 Wunden-Karten auf der Hand, die nicht von einer Salbe-Karte aufgehoben werden, ist der Spieler "gestorben". Er verkündet seinen Tod und dreht seine Ziel-Karte auf die "Ich bin tot"-Seite, ohne zu verraten, ob er ein Mensch oder ein Werwolf war. Keine Angst, auch als Toter könnt ihr noch gewinnen,

<p>eliminated through death, their neighbors are considered to be adjacent to each other, so when passing cards to the left and right during Night, dead players are skipped over and do not take part.</p>	<p>solange euer Team (Menschen oder Werwölfe) gewinnt! ANMERKUNG: Wenn Spieler durch ihren Tod eliminiert werden, dann gelten ihre Nachbarn fortan als nebeneinander sitzend. Werden also in der Nacht-Phase Karten nach links und rechts gegeben, werden tote Mitspieler einfach übersprungen.</p>
<p>DAY PHASE (Player Turns)</p>	<p>TAG-PHASE (Spieler-Runde)</p>
<p>The player whose turn it is looks at the top card of the face-up deck. Players may slide the whole deck towards themselves but may not take the top card off (because it reveals cards underneath) until they have decided who to give the top card to. All players see the card and may discuss or make their case as to why they should receive or not receive the card.</p>	<p>Der Spieler, der an der Reihe ist, schaut sich die oberste, offen ausliegende Karte des Kartenstapels an. Ihr dürft den Stapel bewegen, dabei aber nicht die oberste Karte anheben, um zu sehen, welche als nächstes kommt, bis der Spieler entschieden hat, wer die Karte bekommen soll. Alle Spieler sehen die Karte und dürfen diskutieren oder erklären, wieso sie diese Karte bekommen oder nicht bekommen sollten.</p>
<p>You cannot keep the card for yourself, you must give it to another player, and it goes into their HAND. It does NOT go in front of the player on the table. Play proceeds clockwise.</p>	<p>Der Spieler darf die Karte nicht für sich selbst behalten, er MUSS sie einem anderen Spieler geben, der sie sofort auf die Hand nimmt (und nicht vor sich auslegt). Dann geht die Runde im Uhrzeigersinn weiter.</p>
<p>The primary cards in the game are Bite (slowly turns humans into werewolves), Charm (negates a Bite), Wound (slowly kills humans and werewolves), and Salve (negates a Wound). Gold gives points at the end of the game that are carried over to the next game.</p>	<p>Die wichtigsten Karten im Spiel sind Bisse (sie verwandeln Menschen langsam in Werwölfe), Amulette (heben einen Biss auf), Wunden (töten langsam Menschen und Werwölfe) und Salben (heben eine Wunde auf). Gold gibt bei Spielende Punkte, die ins nächste Spiel mitgenommen werden.</p>
<p>Special Definition: In this game, an “active” card is a card that has not been negated by another card. Cards negate automatically and in realtime. If you receive a Bite or a Wound at the same time as a card that negates it, they effectively cancel each other. You reconcile which team you are on (whether you’ve turned into a werewolf) secretly and constantly.</p>	<p>ANMERKUNG: Eine “aktive” Karte in diesem Spiel ist eine Karte, die von keiner anderen Karte aufgehoben wird. Karten heben einander automatisch und sofort auf. Erhaltet ihr einen Biss oder eine Wunde zusammen mit einer Karte, die diese aufhebt, so haben sie keine Wirkung. Außerdem müsst ihr jederzeit selbst und im Geheimen schauen, in welchem Team ihr seid (ob ihr also in einen Werwolf verwandelt wurdet).</p>
<p>NIGHT PHASE (Special Turn)</p>	<p>NACHT-PHASE (Spezialrunde)</p>

<p>There will be 3 Night cards in the deck, including the Final Night. The moment a Night card is revealed, a special power is triggered by the active player and once that turn is resolved, all players pass a card onto the objective tile in front of each of their neighbors</p>	<p>Es befinden sich 3 Nacht-Karten im Deck, darunter auch die "Letzte Nacht". Sobald eine Nacht-Karte aufgedeckt wird, führt der aktive Spieler die darauf zu lesende Spezialregel aus. Ist das erledigt, legt jeder Spieler eine Karte aus seiner Hand auf die Ziel-Karte des Spielers rechts, und des Spielers links von ihm.</p>
<p>1. The player whose turn it is takes the Night card's special action.</p>	<p>1. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss die Spezialregel der Nacht-Karte ausführen.</p>
<p>2. Players who are still alive secretly select a card to pass to the player on their left and a card to pass to a player on their right (skipping over dead players). These cards are placed face-down DIRECTLY ON TOP of your neighbors' objective tiles - they are not passed directly to their hand. Be careful not to set your hand of cards down near your tile - don't confuse your hand with the 2 cards you are receiving.</p>	<p>2. Spieler, die noch am Leben sind, suchen sich heimlich eine Karte aus, die sie an ihren linken Nachbarn weitergeben, und eine, die sie an ihren rechten Nachbarn geben. (Tote Mitspieler werden übersprungen.) Diese Karten werden verdeckt DIREKT AUF die Zielkarte des Nachbarn gelegt – sie werden nicht sofort auf die Hand genommen! Achtet darauf, eure Handkarten nicht zu dicht neben den neuen Karten auf den Tisch zu legen – verwechselt nie eure Handkarten mit den beiden, die ihr gerade erhalten habt.</p>
<p>Humans CANNOT pass Bite cards during the Night phase! All other cards can be passed by all players, including Wounds.</p>	<p>Menschen dürfen während der Nacht-Phase KEINE Biss-Karten weitergeben! Alle anderen Karten dürfen weitergegeben werden, auch Wunden-Karten.</p>
<p>3. Shuffle the 2 cards you received so that you aren't sure which card came from which neighbor. Then look at the 2 cards and add them to your hand.</p>	<p>3. Mischt die zwei Karten, die ihr erhalten habt, damit ihr nicht genau wisst, welcher Nachbar euch welche Karte gegeben hat. Schaut euch die beiden Karten dann an und nehmt sie auf die Hand.</p>
<p>4. Then discard the Night card from play (unless it says otherwise).</p>	<p>4. Entfernt nun die Nacht-Karte aus dem Spiel (außer, ihre Spezialregel sagt etwas anderes).</p>
<p>NOTE: Once a Night card has been revealed, a discussion is allowed. But after the active player takes their special Night action, there is no communication (other than to enforce the game rules) until Night is over. The active player taking the Night action (and other players affected by the action) may not speak about what occurred, unless to say they have</p>	<p>ANMERKUNG: Wird die Nacht-Karte aufgedeckt, sind Gespräche erlaubt. Doch sobald der aktive Spieler die Spezialregel ausgeführt hat, dürfen keine Gespräche mehr geführt werden (außer, um die Regeln durchzusetzen), bis die Nacht vorbei ist. Der aktive Spieler, der die Spezialregel ausführt (und andere Spieler, die davon betroffen sein</p>

died.	könnten) dürfen nicht über das sprechen, was geschehen ist, außer um ihren Tod zu verkünden.
NOTE: Cards received at Night are considered to arrive in your hand simultaneously. For example, if you receive a Wound and a Salve, the Wound would be negated prior to it taking effect. Or, if you receive your third Bite and a Charm during the same Night, then both cards resolve at once and the Bite is negated. It is possible to purposely turn into a werewolf by getting rid of Charm cards that have been protecting you.	ANMERKUNG: Karten, die ihr nachts erhaltet, gelten als gleichzeitig aufgenommen. Erhaltet ihr beispielsweise eine Wunde und eine Salbe, hätte die Wunde keinen Effekt, weil sie von der Salbe aufgehoben wird. Oder falls ihr eure dritte Biss-Karte zusammen mit einem Amulett erhaltet, gelten beide gleichzeitig, und der Biss bleibt wirkungslos. Ihr könnt jedoch freiwillig zum Werwolf werden, indem ihr Amulett-Karten weitergebt, die euch geschützt haben.
Play continues with the next player taking his or her turn on the new Day phase. When the Final Night has been resolved, The Growl is triggered.	Das Spiel geht mit dem nächsten Spieler weiter, der die nächste Tag-Phase beginnt. Wurde die "Letzte Nacht" überstanden, kommt automatisch "Das Knurren".
Killed at Night?	In der Nacht getötet worden?
When the Night is over, players who died in the Night must IMMEDIATELY declare themselves dead, prior to other communication occurring. If a Night action such as Silver Bullet kills a player, the death would occur prior to the card-passing, so that player's neighbors would pass to each other.	Ist die Nacht vorbei, müssen Spieler, die getötet wurden, SOFORT ihren Tod verkünden, bevor irgendetwas anderes besprochen wird. Falls eine spezielle Nacht-Regel, wie etwa die "Silberne Kugel", einen Spieler tötet, würde dieser noch vor dem weitergeben der Karten sterben, und damit beim Karten weitergeben übersprungen werden.
THE "GROWL"	DAS "KNURREN"
After the Final Night action is taken and the final card passing is resolved, the game is over. Wolf Zero(es) begins to growl aloud.	Nachdem die Spezialregel der "Letzten Nacht" ausgeführt wurde, und die letzten Karten getauscht wurden, ist das Spiel vorbei. Der Wolf Zero (oder auch mehrere) beginnen, laut zu knurren.
Slowly other werewolves (living or dead) join the growl. If ALL the players who are still alive are growling (and therefore werewolves), that means that all werewolves (living or dead) win! If there's at least 1 human still alive, all humans (living or dead) win!	Langsam stimmen alle anderen Werwölfe (tote oder lebendige) ins Knurren mit ein. Wenn ALLE Spieler, die noch leben, knurren (also Werwölfe sind), bedeutet das, dass alle Werwölfe (auch die toten) gewinnen! Ist noch mindestens ein Mensch am Leben, haben alle Menschen (auch die toten) gewonnen!

WOLF KING/WOLF QUEEN	WOLFSKÖNIG / WOLFSKÖNIGIN
When playing multiple rounds of GROWL, track the amount of gold each player on the winning team had in their hand (regardless of whether or not they were alive). You can use pennies, tokens or pen and paper. Each subsequent round, players begin the game with that number of points. At the end of the game night the player with the most points is crowned Wolf King or Wolf Queen!	Spielt ihr mehr als eine Runde GROWL, notiert euch die Menge an Gold, die jeder Spieler des Siegerteams auf der Hand hatte (egal ob sie tot oder lebendig waren). Ihr könnt auch Cent-Münzen, Spielmarken oder Stift und Papier verwenden. In jeder weiteren Runde beginnt ein Spieler mit dieser Anzahl von Punkten. Am Ende des Spieleabends wird der Spieler mit den meisten Punkten zum Wolfskönig oder zur Wolfskönigin gekürt.
-----	-----
PLAYING WITH MORE THAN 7	SPIEL MIT MEHR ALS 7 PERSONEN
Find the cards with the 8+ player symbols and remove excess cards if needed:	Nehmt die Karten mit dem Zeichen 8+ mit ins Spiel und entfernt bei Bedarf andere Karten:
10 players: Play with all the 8+ player cards. (8+ Players)	10 Spieler: Spielt mit sämtlichen Karten, auch den 8+ Karten.
9 Players: Remove 2 Wounds and 2 Bites	9 Spieler: Entfernt 2 Wunden und 2 Bisse
8 Players: Remove 4 Wounds and 4 Bites	8 Spieler: Entfernt 4 Wunden und 4 Bisse.
THE SNIFF: When playing 8-10 players, after players receive their hand of 4 cards, all players close their eyes and Wolf Zeroes get to peek at each other. Then the game proceeds.	DAS SCHNÜFFELN: Spielt ihr mit 8-10 Spielern, schließen alle Spieler die Augen, nachdem sie die ersten 4 Karten auf der Hand haben. Nur die Zero-Wölfe dürfen einen Blick wagen, und schauen wer sie sind. Dann geht das Spiel weiter.
SPECIAL THANKS:	BESONDERER DANK:
Roger Hicks, J.R. Honeycutt, Mike Mihealsick, Zintis MK, Chris Solis, Jeff Siadek, Danny Vigour, Halley Kim, Angelina Chernyak, and Rob Joseph	Roger Hicks, J.R. Honeycutt, Mike Mihealsick, Zintis MK, Chris Solis, Jeff Siadek, Danny Vigour, Halley Kim, Angelina Chernyak et Rob Joseph.
German translation: Marco Mewes & Jonas Runkel	Deutsche Übersetzung: Marco Mewes & Jonas Runkel
Using the template by: Stéphane Athimon	Mit Nutzung der Vorlage von: Stéphane Athimon