

WEREWOLVES

A werewolf with glowing orange eyes is howling upwards against a large, bright yellow full moon. The scene is set over a village with snow-covered roofs and lit windows. Several birds are flying in the dark sky.

Un joc interactiv de deducție
pentru 6-24 de jucători cu vârsta peste 8 ani

REGULAMENT

Rezumat

Se lasă noaptea și oamenii din sat merg la culcare.

Însă printre săteni sunt vârcolaci care caută și mănâncă câte o victimă pe noapte. Oare vor reuși sătenii să descopere cine sunt vârcolacii și să scape de amenințarea lor?

Piesele jocului

25 de cărți cu personaje care includ:

▶ Personajele care sunt săteni:

- 6 Săteni (bărbați)
- 6 Săteni (femei)
- 1 Vraci
- 1 Vrăjitoare
- 1 Clarvăzător
- 1 Vânător
- 1 Scufița Roșie
- 1 Cupidon
- 1 Primar

▶ Personajele care sunt vârcolacii:

- 6 Vârcolaci

1 Carte cu valoarea fiecărui personaj

Numele
personajului



Putere

Personajele au diferite puteri care sunt reflectate și de **valorile personajului**. Aceste valori sunt menționate în tabelul următor și pe cartea cu valoarea personajului. Un număr pozitiv arată că personajul îi susține pe Sățeni, iar un număr negativ arată că personajul îi susține pe Vârcolaci.

***Notă:** Cupidon câștigă împreună cu satul, însă puterea lui îi ajută pe vârcolaci, deci personajul lui are valoare negativă.*

Rezumat al valorilor personajelor

Cupidon	-2	Vânător	+3
Primar	+2	Scufița Roșie	+3
Sățean	+1	Clarvăzător	+7
Vraci	+3	Vârcolac	-6
Vrăjitoare	+5		

Pregătirea jocului

Așezați-vă în jurul unei mese pentru ca fiecare jucător să îi vadă pe ceilalți jucători. De asemenea, puteți să vă așezați și în cerc fără a avea o masă.

Un joc de **Werewolves** necesită ca un jucător să aibă rolul de moderator. Moderatorul trebuie să ghideze jocul și să se asigure că fiecare personaj își poate exercita puterea în secret.

Alegeți un moderator înainte de începerea jocului.

Moderatorul ia toate cărțile personaj și rezumatul cu valorile personajelor. El alege un număr de personaje egal cu restul jucătorilor.

Sfat pentru alegerea personajelor

Pentru a crea 2 echipe cu șanse egale de câștig, moderatorul trebuie să asigure următoarele:

- Suma valorii personajelor să fie aproape de zero.
- **În fiecare joc** trebuie să apară câțiva *Vârcolaci*, câțiva *Săteni* și *Clarvăzătorul*.
- Într-un joc cu mai mulți de 8 jucători se pot adăuga personaje în plus față de cele menționate mai sus.
- Cartea *Scufița Roșie* se joacă doar dacă apare și *Vânătorul* în joc.

Exemplu de selecție a personajelor pentru 11 jucători:

- 3 *Vârcolaci* – valoare totală a personajelor: **-18**
- 3 *Sățeni* – valoare totală a personajelor: **+3**
- 1 *Clarvăzător* – valoare totală a personajului: **+7**
- 1 *Vrăjitoare* – valoare totală a personajului: **+5**
- 1 *Cupidon* – valoare totală a personajului: **-2**
- 1 *Vânător* – valoare totală a personajului: **+3**
- 1 *Primar* – valoare totală a personajului: **+2**

Total pentru toate personajele: 0

***Notă:** Dacă jucătorii se cunosc între ei și au jucat **Werewolves** de mai multe ori, este recomandat ca valoarea totală a personajelor să fie între **-1** și **-3**. Dacă unii dintre jucători joacă pentru prima dată sau dacă nu se cunosc bine între ei, valoarea totală a personajelor ar fi bine să fie între **+1** și **+3**.*

Moderatorul amestecă cărțile selectate și împarte câte o carte fiecărui jucător, plasând-o cu fața în jos. Jucătorii se pot uita la cartea lor dar nu au voie să o arate sau să dezvăluie identitatea acesteia celorlalți jucători, nici chiar din greșeală. Jucătorii trebuie să țină cărțile cu fața în jos, pe masă sau pe jos.

Obiectivul jocului

În jocul *Werewolves*, *Vârcolacii* joacă împotriva *Sătenilor*.

Jocul se joacă în etape alternative de zi și noapte până o echipă câștigă.

În fiecare noapte, *Vârcolacii* pot mânca 1 jucător, care apoi părăsește jocul.

Dacă *Vârcolacii* supraviețuiesc, echipa lor câștigă.

Toți jucătorii în viață – inclusiv *Vârcolacii* –, pot să linșeze un jucător prin vot majoritar în fiecare fază de zi. Acest jucător părăsește jocul.

Dacă ultimul *Vârcolac* moare, atunci *Sătenii* câștigă.

Cum se joacă?

Un joc de *Werewolves* alternează între faza zilei și cea a nopții. Jocul începe cu o fază nocturnă, urmată de una diurnă, apoi iarăși una nocturnă, și tot așa până una dintre echipe câștigă. În faza nocturnă, toți jucătorii trebuie să închidă ochii. Apoi moderatorul cheamă pe rând fiecare personaj care poate să își deschidă ochii și chiar să își folosească puterea specială. Moderatorul îi informează pe acești jucători când trebuie să își închidă iar ochii.

Faza nocturnă – Prima noapte

Moderatorul spune cu voce tare:

„A fost o zi lungă și sunteți obosiți, închideți ochii!”

După ce **toți** jucătorii au închis ochii, moderatorul începe să cheme personajele, unul câte unul (în ordinea menționată). Dacă nu se joacă un anumit personaj, moderatorul sare peste acel personaj.



Cupidon

Moderatorul spune cu voce tare:

„Cupidon, trezește-te și deschide ochii! Cupidon, arată spre 2 jucători care să se îndrăgostească! Poți să arăți și spre tine!”

Moderatorul notează numele jucătorului cu rolul de *Cupidon*.

Cei doi jucători selectați se îndrăgostesc unul de altul. Dacă unul dintre ei moare, celălalt jucător moare și el **imediat**.

Moderatorul notează numele celor doi iubiți, apoi spune cu voce tare:

„Cupidon, ai ales. Acum trebuie să închizi ochii și să adormi!”

„Acum voi atinge 2 jucători pe umăr. Acești doi jucători au fost aleși de Cupidon. Aceștia se trezesc și își deschid ochii.”

Moderatorul trece pe lângă fiecare jucător și îi atinge pe cei îndrăgostiți pe umăr. După o clipă, moderatorul spune cu voce tare:

„Ambii jucători sunt foarte îndrăgostiți. Închideți ochii și adormiți!”



Vâreolacii

Moderatorul spune cu voce tare:

*„Vâreolaci, treziți-vă
și deschideți ochii.
Uitați-vă unii la alții!*

*Ca și grup, alegeți un jucător
pe care să îl mâncați!”*

Moderatorul notează numele
jucătorilor *Vâreolaci*.

Vâreolacii trebuie să se pună de
acord și să indice un jucător pe care
vor să îl mănânce în acea noapte.

Acest jucător moare la începutul zilei următoare.

Moderatorul notează numele acestui jucător dar nu îl
anunță încă.

Dacă *Vâreolacii* nu se pot decide asupra jucătorului,
moderatorul le atrage atenția că alegerea trebuie să fie clară.
Dacă tot nu se pot decide, *Vâreolacii* nu vor mânca nici un
jucător în noaptea aceea.

Moderatorul spune cu voce tare:

„Vâreolacii au ales o victimă. Închideți ochii și dormiți!”

Moderatorul va spune același lucru chiar dacă *Vâreolacii* nu
s-au pus de acord asupra unei victime.



Clarvăzătorul

Moderatorul spune cu voce tare:

„Clarvăzătorule, trezește-te și deschide ochii. Indică spre un jucător. Îți voi spune dacă acest jucător este sau nu un Vârcolac.”

Dacă *Clarvăzătorul* indică spre un *Vârcolac*, moderatorul face un semn cu degetul în sus și face o grimasă de lup pentru a fi mai clar.

Dacă *Clarvăzătorul* nu indică către un *Vârcolac*, moderatorul face un gest cu degetul în jos și mișcă capul în semn negativ.

Moderatorul spune cu voce tare:

„Clarvăzătorul a verificat o identitate. Închide ochii și dormi!”



Vrăjitoarea

Moderatorul spune cu voce tare:

„Vrăjitoare, trezește-te și deschide ochii. Acum îi voi arăta Vrăjitoarei victima Vârcolacilor.

Vrăjitoarea are o poțiune vindecătoare. Decide acum dacă vrei să salvezi sau nu victima!”

Moderatorul notează numele jucătorului cu rolul de *Vrăjitoare*.

Vrăjitoarea poate salva cu poțiunea vindecătoare numai un jucător în decursul jocului.

Dacă *Vrăjitoarea* vrea să salveze victima *Vârcolacilor*, ea va face un gest cu degetul în sus. Moderatorul notează folosirea poțiunii vindecătoare. Dacă nu vrea să salveze victima, ea face un gest cu degetul în jos.

Moderatorul spune cu voce tare:

„Vrăjitoarea are și o poțiune otrăvitoare. Decide acum dacă vrei să otrăvești un jucător!”

Vrăjitoarea poate otrăvi cu poțiunea otrăvitoare numai un jucător în decursul jocului. Acest jucător moare la începutul zilei următoare.

Dacă *Vrăjitoarea* vrea să își folosească poțiunea otrăvitoare, ea indică spre un jucător. Moderatorul notează numele jucătorului otrăvit.

Dacă *Vrăjitoarea* nu vrea să își folosească poțiunea otrăvitoare, ea face un gest cu degetul în jos.

Moderatorul spune cu voce tare:

„Vrăjitoarea a decis. Închide ochii și dormi!”



Vraciul

Moderatorul spune cu voce tare:

„Vraciule, trezește-te și deschide ochii! Arată către un jucător pe care vrei să îl vindeci în noaptea asta! Dacă acest jucător este victima Vârcolacilor, el nu va muri la începutul zilei următoare.”

Moderatorul notează numele jucătorului cu rol de *Vraci* și cel al jucătorului vindecat.

Dacă acest jucător este și victima *Vârcolacilor*, el nu moare la începutul zilei următoare. *Vraciul* nu poate să vindece același jucător în două nopți consecutive. Dacă jucătorul ales este victima poțiunii *Vrăjitoarei*, el tot moare la începutul zilei următoare.

Moderatorul spune cu voce tare:

„Vraciul a decis. Închide ochii și dormi!”



Dacă mori, poți să ucizi imediat un alt jucător.

Vânătorul

Moderatorul spune cu voce tare:

„Vânătorule, trezește-te și deschide ochii!”

Moderatorul notează numele jucătorului cu rolul de *Vânător*.

Dacă *Vânătorul* moare pe parcursul jocului, el are posibilitatea să împuște un alt jucător imediat după anunțul morții sale.

Jucătorul împușcat iese și el din joc.

Moderatorul spune cu voce tare:

„Vânătorule, închide ochii și dormi!”



Atâta timp cât *Vânătorul* trăiește, *Vârcolacii* nu o pot mânca pe *Scufița Roșie*.

Scufița Roșie

Moderatorul spune cu voce tare:

„Scufițo, trezește-te și deschide ochii!”

Moderatorul notează numele jucătorului cu rolul de *Scufița Roșie*.

Atâta timp cât *Vânătorul* trăiește, *Vârcolacii* nu o pot mânca pe *Scufița Roșie*.

Vârcolacii o pot alege pe *Scufița Roșie* ca victimă. Dacă o aleg, *Scufița Roșie* nu moare la începutul zilei următoare.

Dacă *Vânătorul* moare (de ex: din cauza poțiunii otrăvitoare a *Vrăjitoarei*) în aceeași noapte în care *Scufița Roșie* e victima *Vârcolacilor*, aceasta va muri la începutul zilei.

Moderatorul spune cu voce tare:

„Scufița Roșie, închide ochii și dormi!”



Primarul

Moderatorul spune cu voce tare:

„Primarule, trezește-te și deschide ochii!”

Moderatorul notează numele jucătorului cu rolul de Primar.

Dacă este egalitate la votul de început, votul Primarului se ia în considerare de două ori (vezi secțiunea „*Spânzurătoare*” de la pagina 16).

Moderatorul spune cu voce tare:

„Primarule, închide ochii și dormi!”

Acum că moderatorul a strigat toate personajele participante, numele lor au fost notate, iar puterile lor au fost folosite (*doar dacă necesar*), noaptea se încheie și ziua începe.

Faza diurnă – Prima zi

Moderatorul spune cu voce tare:

„A fost o noapte lungă și Vârcolacii au dat târcoale prin sat. Toată lumea să se trezească și să deschidă ochii!”

Dacă Vrăjitoarea și-a folosit poțiunea otrăvitoare, atunci moderatorul anunță care jucător a fost otrăvit. Acest jucător moare, întoarce cartea cu personajul său cu fața în sus și părăsește jocul.

Apoi, moderatorul anunță care jucător a fost mâncat de Vârcolaci. Acest jucător moare, întoarce cartea cu personajul său cu fața în sus și părăsește jocul.

Notă: Dacă Vârcolacii au ales-o pe Scufița Roșie, însă Vânătorul este încă în viață și nu a fost otrăvit peste noapte, Scufița Roșie nu moare. Același lucru se aplică și dacă Vrăjitoarea sau Vraciul au vindecat victima Vârcolacilor. În acest caz moderatorul spune doar „Nimeni nu a fost mâncat noaptea trecută.”

A existat vreun zgomot ciudat în timpul nopții?
Sunt jucătorii suspect de calmi sau agitați?

Toți jucătorii ca și grup (inclusiv Vârcolacii în viață) pot acum să discute despre cine cred că sunt Vârcolacii.

Vârcolacii încearcă să le distragă celorlalți atenția și învinovățesc alți jucători. Sau se pot ascunde în mulțime și stau sub acoperire.

Astfel, ei pot colabora unii cu alții, dar trebuie să fie atenți ca să nu fie descoperiți de ceilalți.



Spânzurătoarea

După o vreme, toți jucătorii în viață (inclusiv *Vârcolacii* în viață) pot nominaliza 1 jucător pentru spânzurătoare.

Pentru a nominaliza pe cineva, îndreaptă degetul spre jucător și spune de exemplu: *„Îl nominalizez pe Clau!”*

Dacă alt jucător confirmă această nominalizare prin propria nominalizare a lui Clau, acesta din urmă are ocazia să se apere cu un scurt discurs. Ulterior, toți jucătorii în viață votează în mod deschis dacă să îl linșeze sau nu pe jucătorul nominalizat.

Moderatorul spune cu voce tare:

„Până număr la 3, fiecare dintre voi trebuie să îndrepte degetul în sus dacă jucătorul trebuie linșat sau în jos, dacă credeți că jucătorul nu este un Vârcolac. 1, 2, 3, votați!”

Dacă cei care ridică degetul sunt majoritari, jucătorul nominalizat este linșat.

Acest jucător moare, întoarce cartea cu personajul său în sus și părăsește jocul.

Dacă votul ajunge la egalitate și *Primarul* este încă în viață, votul lui are valoare dublă și rezolvă egalitatea.

Dacă un jucător nu este linșat, acesta nu poate fi nominalizat din nou în aceeași zi. Jucătorii în viață continuă să discute și pot nominaliza un alt jucător până un jucător este linșat (sau niciun alt jucător nu mai este nominalizat).

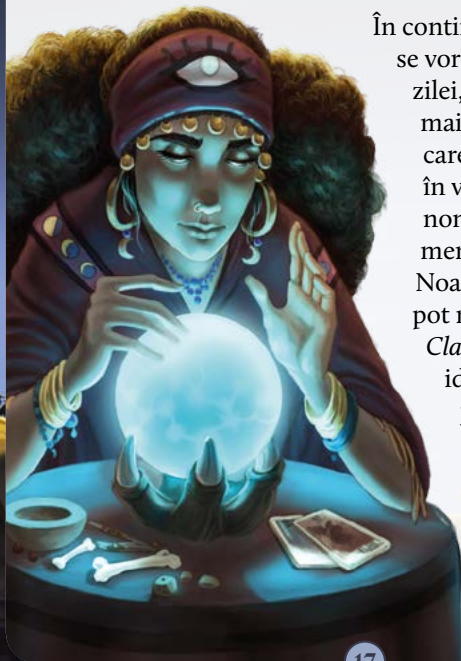
Restul jocului

Dacă un jucător a fost linșat sau dacă niciun alt jucător nu a fost nominalizat, atunci ziua se încheie.

Următoarea noapte începe și moderatorul le cere tuturor jucătorilor în viață să adoarmă și să închidă ochii.

Moderatorul îi va chema pe *Vârcolaci*, apoi pe *Clarvăzător* și pe *Vrăjitoare*, și în cele din urmă pe *Vraci* pentru a se trezi, a-și folosi puterile și a adormi la loc.

Din cea de-a doua noapte, restul personajelor nu vor mai fi chemate în timpul nopții.



În continuare, ziua și noaptea se vor alterna. În timpul zilei, moderatorul anunță mai întâi personajele care au murit. Jucătorii în viață vor discuta și nominaliza jucătorii care merg la spânzurătoare. Noaptea, *Vârcolacii* pot mânca un jucător, *Clarvăzătorul* verifică identitatea unui jucător, *Vrăjitoarea* își folosește poțiunea (dacă mai are) și *Vraciul* poate vindeca 1 victimă a *Vârcolacilor*.

Sfârșitul jocului

Jocul se încheie de îndată ce moare și ultimul *Vârcolac*.

În acest caz, toți jucătorii care erau săteni câștigă – inclusiv cei care au murit deja.

Totuși, dacă *Vârcolacii* reușesc să mănânce toți ceilalți jucători (sau să îi linșeze în mod subtil), atunci jocul se încheie și *Vârcolacii* câștigă.



Sfaturi pentru moderator

În mod ideal, e bine dacă moderatorul are deja experiența câtorva jocuri de *Werewolves* pentru a putea ghida jocul într-un mod optim.

În plus, mai jos sunt câteva indicații pentru o bună desfășurare a jocului.

Comportamentul moderatorului în faza Nocturnă

În general, moderatorul trebuie să aibă grijă să nu vorbească direct cu jucătorii în timpul fazei nocturne, ci mai degrabă să vorbească în direcții diferite și să se adreseze tuturor jucătorilor.

După ce *Cupidon* a ales 2 jucători, moderatorul trebuie să treacă pe la toți jucătorii și să îi atingă pe umeri doar pe jucătorii afectați.

Moderatorul trebuie să evite pronume personale cu privire la gen: „el”, „ea”, „a lui”, „a ei” cu excepția numelor personajelor). Altfel, se pot transmite informații grupului în mod indirect.

Menținerea unui ritm alert al jocului

Dacă sunt mai multe persoane care joacă *Werewolves* pentru prima oară, jocul poate dura mai mult decât cu jucători experimentați. Moderatorul ar trebui să urmărească evoluția jocului și să îi încurajeze pe jucători să participe activ.

Unele grupuri pot fi foarte tăcute. În acest caz, moderatorul trebuie să încurajeze jucătorii să facă nominalizări.

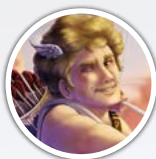
Dacă jucătorii în viață se află într-o discuție aprinsă, moderatorul trebuie să îi lase să continue discuția chiar dacă aceasta prelungește faza zilei mai mult decât de obicei.

Lista tuturor personajelor (în ordine alfabetică)



Clarvăzător (valoarea personaj: +7)

Clarvăzătorul alege 1 jucător în fiecare noapte prin indicarea cu degetul în direcția lui. Dacă acest jucător este *Vârcolac*, moderatorul indică cu degetul în sus și face grimasa unui lup pentru claritate. Dacă acest jucător nu este *Vârcolac*, moderatorul indică cu degetul în jos și dă din cap negativ.



Cupidon (valoarea personaj: -2)

Moderatorul îl cheamă pe *Cupidon* doar în prima noapte. *Cupidon* alege 2 jucători (genul lor este irelevant). Acești jucători devin iubiți și trebuie să descopere cine este celălalt. Dacă unul dintre ei este ucis, indiferent de mod, celălalt moare și el din cauza iubirii pierdute.

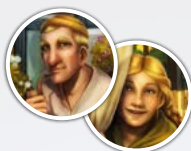


Primar (valoarea personaj: +2)

Moderatorul îl cheamă pe *Primar* doar în prima noapte. Sarcina *Primarului* este să conducă satul, să găsească *Vârcolacii*, și să îi aducă la închisoare. Dacă la începutul jocului este o egalitate, votul *Primarului* are valoare dublă și rezolvă egalitatea.

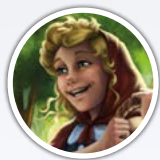
Variantă pentru Primar

Puteți atribui rolul de Primar ca un al doilea rol unui jucător anume, prin vot majoritar, după ce se împart rolurile secrete. Apoi, dacă este egalitate de voturi, acest jucător decide votul. Dacă jucătorul care joacă rolul Primarului moare, trebuie să transmită imediat cartea cu Primar unui alt jucător care este încă în viață. Nu sunt discuții asupra acestei decizii.



Sătean (valoare personaj: +1)

Sarcina Săteanului este să găsească și să linșeze Vârcolacii.



Scufița Roșie (valoare personaj: +3)

Scufița Roșie este protejată de atacul Vârcolacilor atâta timp cât Vânătorul este în viață. Ea este chemată de moderator doar în prima noapte.

Scufița Roșie poate muri în alte moduri (de ex: poțiunea otrăvitoare sau spânzurătoarea). Dacă Vânătorul moare în aceeași noapte în care Scufița Roșie este victima Vârcolacilor, atunci ea moare la începutul zilei următoare.

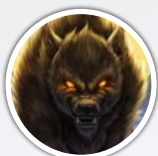
Scufița Roșie și Vânătorul nu se cunosc unul pe celălalt. Scufița Roșie trebuie să fie dezvăluită Vrăjitoarei ca victimă a Vârcolacilor chiar dacă Vânătorul este încă în viață.



Vânător (valoare personaj: +3)

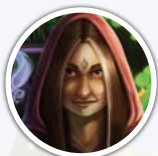
Moderatorul îl cheamă pe *Vânător* doar în prima noapte.

Atunci când moderatorul anunță moartea *Vânătorului*, acesta împușcă imediat un alt jucător indicând cu degetul spre el. Nu există o discuție privind alegerea *Vânătorului* înainte ca acesta să împuște un jucător. Jucătorul împușcat este mort, părăsește jocul și dezvăluie personajul de pe cartea lor.



Vârcolac (valoare personaj: -6)

În timpul primei nopți, *Vârcolacii* se cunosc între ei. În fiecare noapte, *Vârcolacii* trebuie să se pună de acord asupra unei victime care moare la începutul zilei următoare. *Vârcolacii* nu pot alege un *Vârcolac* drept victimă. *Vârcolacii* încearcă să își ascundă adevărata identitate în timpul zilei.



Vrăjitoare (valoare personaj: +5)

Vrăjitoarea are 2 poțiuni pe care le poate folosi doar 1 dată în timpul jocului: o poțiune vindecătoare și una otrăvitoare.

În fiecare noapte, moderatorul îi arată *Vrăjitoarei* victima *Vârcolacilor* și o întreabă dacă vrea să își folosească poțiunea vindecătoare. Dacă *Vrăjitoarea* face un gest cu degetul în sus, ea folosește poțiunea

vindecătoare și salvează victima *Vârcolacilor*. Dacă arată cu degetul în jos, ea nu folosește poțiunea vindecătoare.

Vrăjitoarea poate folosi poțiunea pentru ea însăși dacă devine victima *Vârcolacilor*.

În plus, moderatorul o întreabă pe *Vrăjitoare* în fiecare noapte dacă vrea să folosească poțiunea otrăvitoare. Dacă ea vrea să o folosească, ea indică spre un jucător care moare la începutul zilei următoare. Dacă nu vrea, atunci face un semn cu degetul în jos.



Vraci (valoare personaj: +3)

Vraciul alege 1 jucător diferit în fiecare noapte. Dacă în aceeași noapte jucătorul este și victima *Vârcolacilor*, atunci el nu moare la începutul zilei următoare. *Vraciul* nu poate vindeca același jucător în 2 nopți consecutive. Dacă jucătorul ales este victima poțiunii otrăvitoare a *Vrăjitoarei*, el moare la începutul zilei următoare.

Au contribuit

Ilustrații și design copertă:

Lea Fröhlich

Design grafic:

Jens Wiese

Realizare:

Sebastian Hein

Mulțumiri speciale din partea Pegasus Spiele către Ted Alspach. Jocul acestuia, Werewolves care se joacă cu până la 68 de jucători, este „fratele mai mare” al acestei ediții.

© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Germania, www.pegasus.de. Toate drepturile rezervate.

Retipărirea și publicarea regulilor jocului, a componentelor jocului sau a ilustrațiilor fără acordul Pegasus Spiele este interzisă.

Distribuit în România de Lineart SRL

www.oxygame.ro



Pegasus Spiele

