

ŚŁOWOŁAKI

TĘD, ALSPACH

UKRYJ SIĘ WŚRÓD SŁÓW

POBIERZ APLIKACJĘ Z
BEZIERGAMES.COM

Burmistrz odnalazł Magiczne Słowo. Jeśli wszyscy wypowiedzą je jednocześnie, Wilkołaki zostaną wygnane z waszej wioski na zawsze!

Niestety moc tego Magicznego Słowa sprawiła, że wasz Burmistrz stracił głos i może odpowiadać na pytania jedynie żetonami "tak" lub "nie".

Wasz Jasnovidz zna Magiczne Słowo, ale musi ukrywać się przed Wilkołakami, które są już pośród was. Co więcej, te podłe Wilkołaki także znają Magiczne Słowo i chcą was powstrzymać przed jego poznaniem.

Wilkołak wyje w oddali. Macie tylko cztery minuty, żeby poznać Magiczne Słowo, ochronić Jasnovidza i uratować waszą wioskę!

ZAWARTOŚĆ





NIESAMOWITA APLIKACJA SŁOWOŁAKI

Zainstaluj aplikację *Słowołaki* na swoim urządzeniu mobilnym z iOS lub Androidem (znajdziesz ją na beziergames.com).

Położ urządzenie w miejscu, gdzie każdy będzie mógł je widzieć i słyszeć. Jeśli gracie w dużej grupie, najlepiej użyć urządzenia z dużym ekranem (np. tabletu).

Aplikacja *Słowołaki* poprowadzi was przez fazę Nocy, podając Magiczne Słowo

Burmistrzowi, Jasnowidzowi i Wilkołakowi. Aplikacja odmierza także czas, który macie na odgadnięcie Magicznego Słowa oraz dyskusję przed głosowaniem.

Uruchom aplikację i wybierz na ekranie głównym rolę, których będziecie używać. Wybrana rola jest otoczona ramką. (Burmistrz jest zawsze w grze i nie trzeba go wybierać). Liczba graczy jest wyświetlona na przycisku z lewej, powyżej przycisku "Graj" (kliknij ten przycisk, żeby szybko zmienić liczbę graczy).

Poziom trudności jest wyświetlany bezpośrednio pod rolami, po prawej. Kliknij ten przycisk, żeby wybrać jeden z czterech poziomów trudności. Przycisk "Czas gry" pokazuje ile czasu mają gracze na odgadnięcie Magicznego Słowa. Kliknij i przytrzymaj przycisk, żeby ustawić czas.



Kliknij przycisk "koła zębatego", żeby:

- Wybrać kategorie specjalne listy słów (filmy, jedzenie, sport, itd.)
- Utworzyć swoje własne listy słów
- Skorzystać z list stworzonych przez społeczność graczy
- Ustawić spośród ilu słów Burmistrz wybiera Magiczne Słowo
- Dostosować głośność muzyki/narracji
- Zmienić ustawienia czasu gry
- Zapoznać się z pomocą aplikacji
- Zmienić pozostałe ustawienia aplikacji

Aplikacja *Słowołaki* będzie aktualizowana o nowe funkcje, listy słów itp., więc upewnijcie się, że podczas gry używacie najnowszej wersji.

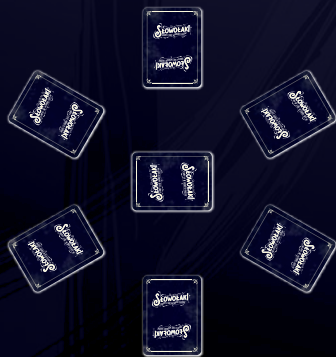
PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Weź karty Burmistrza, Jasnowidza i jedną kartę Wilkołaka i dodaj tyle kart Wieśniaków, żeby łącznie było ich o jedną więcej niż graczy. Na przykład, w grze na sześciu graczy, użyj Burmistrza, Jasnowidza, jednego Wilkołaka i czterech Wieśniaków.

Jeśli graczy jest 7-11, użyj dwóch kart Wilkołaków. Kiedy graczy jest 12 lub więcej, użyj trzech kart Wilkołaków.

2. Umieść żetony “Tak/Nie” (✓/✗) w dużej przegródce pudełka, a żetony “Może” (?), w małej. Wsuń duże żetony “Dobrze!” (☀), “Tak Blisko” (🟡) i “Bardzo Daleko” (🚫) pomiędzy plastikową wypraskę a bok pudełka.

3. Potasuj karty i rozdaj po jednej zakrytej karcie każdemu z graczy, zostawiając jedną zakrytą kartę na środku stołu. Każdy z graczy może podejrzeć swoją kartę w sekrecie przed pozostałymi graczami. W grze 6-osobowej wyglądałoby to mniej więcej w ten sposób:



PRZYGOTOWANIE BURMISTRZA



Gracz z kartą Burmistrza ujawnia ją reszcie graczy. Następnie bierze kartę ze środka, podgląda w sekrecie i kładzie zakrytą przed sobą — jest to sekretna rola Burmistrza. Kładzie też przed sobą pudełko z żetonami. W końcu, przysuwa do siebie urządzenie mobilne tak, żeby mógł go dosięgnąć, ale wciąż tak blisko reszty graczy, jak to możliwe.



Jeśli żaden z graczy nie ma karty Burmistrza, gracz siedzący na lewo od gracza ostatnio pełniącego rolę Burmistrza, bierze zakrytą kartę (która jest kartą Burmistrza) ze środka i ujawnia ją. Jeśli jest to wasza pierwsza gra, rozdajcie karty ponownie, aż jeden z graczy dostanie kartę Burmistrza.

ROZGRYWKA: FAZA NOCY

Aby rozpocząć grę, Burmistrz klika w aplikacji przycisk "Graj". Aplikacja mówi wszystkim graczom, żeby zamknęli oczy. Następnie mówi Burmistrzowi, żeby się obudził i kliknął swoją sekretną rolę. Burmistrz otwiera oczy i wskazuje w aplikacji swoją sekretną rolę (Wieśniaka, Wilkołaka lub Jasnowidza).



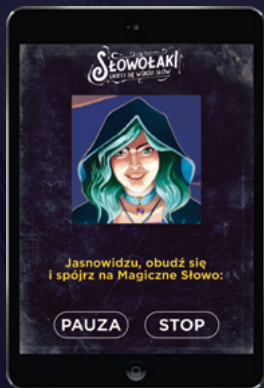
Następnie Burmistrz spośród wyświetlonych propozycji wybiera Magiczne Słowo. Powinien wybrać takie, które według niego będzie możliwe do odgadnięcia przez graczy.



Magiczne Słowo jest wyświetlone ponownie, żeby Burmistrz zapamiętał swój wybór. Aplikacja mówi Burmistrzowi, żeby zamknął oczy.



Następnie aplikacja mówi Jasnowidzowi, żeby się obudził. Jasnowidz poznaje Magiczne Słowo, po czym aplikacja mówi mu, żeby zamknął oczy.



W końcu aplikacja mówi Wilkołakowi, żeby się obudził. Wilkołak poznaje Magiczne Słowo. Po kilku sekundach aplikacja mówi Wilkołakowi, by zamknął oczy.



ROZGRYWKA: FAZA DNIA

Aplikacja mówi wszystkim graczom, żeby się obudzili i startuje licznik czasu fazy Dnia.



Podczas gdy licznik odmierza upływający czas, wszyscy gracze próbują odgadnąć Magiczne Słowo.

Robią to, zadając pytania, na które Burmistrz może odpowiedzieć wyłącznie "tak" lub "nie". Ponieważ Burmistrz nie może się odzywać, zamiast tego, musi dać osobie, która zadała pytanie, żeton odpowiedzi: "Tak/Nie" (✓/✗) — odpowiednią stroną ku górze, "Może" (?), lub "Tak Blisko" (●).

Burmistrz zazwyczaj chce, żeby drużyna mieszkańców (Wieśniacy, Jasnovidz i Burmistrz) wygrała, i powinien odpowiadać na pytania w taki sposób, by naprowadzić drużynę na poprawną odpowiedź.



Dopóki nie skończy się czas albo Magiczne Słowo nie zostanie odgadnięte, Burmistrz nie może się odzywać ani wskazywać na któregośkolwiek z graczy czy na żetony. Nie może też ignorować zadanych mu pytań, nawet jeśli były już wcześniej zadane.

Jeśli gracze są dalecy od odgadnięcia Słowa (być może źle zinterpretowali którąś odpowiedź), Burmistrz może umieścić żeton "Bardzo Daleko" (⊘) na środku stołu, żeby pokazać graczom, że oddalają się od rozwiązania. Żeton "Bardzo Daleko" może być przekazany konkretnemu graczowi, ale nie zastępuje żetonów "Tak/Nie" (✓/✗) ani żetonu "Może" (?).

Gracze (poza Burmistrzem) mogą ze sobą rozmawiać podczas fazy Dnia, a nawet nawzajem zadawać sobie pytania, zanim zadadzą je Burmistrzowi. Burmistrzowi powinno zadawać się po jednym pytaniu na raz. Burmistrz w ogóle nie może mówić, nawet po to, żeby potwierdzić wcześniejsze pytanie albo odpowiedź.

Gracze (w tym Burmistrz) nie mogą podejrzeć Magicznego Słowa ani konsultować się z kimkolwiek lub czymkolwiek poza grą, żeby je odkryć, dopóki nie skończy się faza Dnia.

Liczba żetonów jest ograniczona — kiedy ostatni żeton “Tak/Nie” (✓/✗) zostanie przekazany któremuś z graczy, faza Dnia dobiega końca, a Burmistrz musi kliknąć w aplikacji przycisk “Koniec Żetonów”.



Żeby poprawnie odgadnąć Magiczne Słowo, gracze muszą bezpośrednio zapytać o całe Słowo (np. czy to słowo to “żaba”?, czy to “żaba”?) w dokładnym jego brzmieniu.

Niebezpośrednie pytania, nawet jeśli zawierają Magiczne Słowo (np. czy to jakiś rodzaj żaby?) są niepoprawne.

W takim wypadku Burmistrz może wykorzystać żeton “Tak Blisko” (🟡).

JEŚLI GRACZE ODGADNĄ MAGICZNE SŁOWO



Jeśli gracze poprawnie odgadną Magiczne Słowo przed końcem czasu, Burmistrz klika w aplikacji żółty przycisk “Dobrze!” (🟡) i przekazuje żeton “Dobrze!” (🟡) graczowi, który je odgadł.





Po odgadnięciu Magicznego Słowa Wilkołak (i tylko on) odkrywa swoją kartę. Ma wtedy ostatnią szansę na zwycięstwo, jeśli odgadnie, kto jest Jasnowidzem.

W tym czasie wszyscy gracze, łącznie z Burmistrzem, mogą mówić co chcą. Mogą nawet powiedzieć prawdę lub skłamać na temat swojej sekretnej roli. Jednak nikt nie może ujawnić swojej karty Roli dopóki głosowanie nie dobiegnie końca.

Wilkołak ma tylko 15 sekund na decyzję. Następnie musi wskazać na jednego z graczy, który odkrywa swoją kartę Roli.

Jeśli Wilkołak poprawnie wskaże Jasnowidza, drużyna wilkołaków wygrywa a drużyna mieszkańców przegrywa. Jeśli Wilkołak nie odnajdzie Jasnowidza, wygrywa drużyna mieszkańców.



JEŚLI NIKT NIE ODGADNIE MAGICZNEGO SŁOWA

Jeśli gracze nie odgadną Magicznego Słowa przed upływem czasu, albo kiedy zostanie kliknięty przycisk “Koniec Żetonów”, gracze mają minutę, żeby podyskutować między sobą, kto według nich jest Wilkołakiem.

Po rozpoczęciu dyskusji, gracze (w tym Burmistrz, który może już skłamać na temat swojej sekretnej roli, ale nie mogą ujawniać swoich kart Ról dopóki wszyscy nie zagłosują.

Kiedy upłynie minuta, wszyscy wskazują na gracza, który według

nich jest Wilkołakiem (nie można wskazywać na samego siebie). Gracz wskazany przez największą liczbę graczy odkrywa swoją kartę.

Jeśli większość graczy wskazała na Wilkołaka, drużyna mieszkańców wygrywa, a drużyna wilkołaków przegrywa. W przeciwnym wypadku, wygrywa drużyna wilkołaków.

W przypadku remisu wszyscy gracze z największą liczbą głosów ujawniają swoje karty. Jeśli którykolwiek z nich jest Wilkołakiem, drużyna mieszkańców wygrywa, a drużyna wilkołaków przegrywa. Jeśli każdy gracz otrzyma po jednym głosie, wygrywa drużyna wilkołaków.



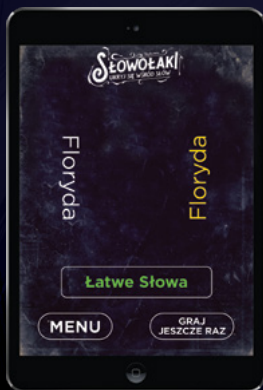
UPS

Czasem odgadnięcie Magiczne Słowo tuż przed upływem czasu i Burmistrz nie zdąży kliknąć przycisku “Dobrze!” zanim aplikacja ogłosi, że czas się skończył. Może się również zdarzyć, że Burmistrz kliknie przycisk “Dobrze!” przez przypadek, kiedy nie odgadnięto jeszcze Magicznego Słowa.

Tak czy inaczej, w takim przypadku możecie kliknąć w aplikacji przycisk “Ups” u dołu po prawej. Zostanie wtedy wyświetlony inny warunek zakończenia gry, niż ten który był wyświetlany do tej pory.

ZAGRAJ PONOWNIE

Jeśli chcecie szybko zagrać ponownie, kliknijcie przycisk “Jeszcze raz” na ekranie, który pojawi się na koniec gry. Możecie tutaj również zmienić poziom trudności.



BURMISTRZ-WILKOŁAK

Jeśli Burmistrz jest Wilkołakiem, nie chce, żeby gracze odgadli Magiczne Słowo. Jego warunek zwycięstwa jest taki sam, jak jakiegokolwiek innego Wilkołaka. W takim wypadku Burmistrz może zdecydować się wybrać nieco trudniejsze Słowo. Podczas fazy Dnia Burmistrz-Wilkołak może wprowadzać graczy w błąd albo nawet ich okłamywać, dając im niewłaściwe żetony, żeby odwieść ich od poprawnej odpowiedzi.



BURMISTRZ-JASNOWIDZ

Jeśli Burmistrz jest Jasnowidzem, chce, żeby mieszkańcy odgadli Magiczne Słowo. Jako że w tym przypadku nie ma Jasnowidza do pomocy, może zdecydować się wybrać nieco łatwiejsze Słowo. Oczywiście jeśli Magiczne Słowo jest zbyt proste, Wilkołak może się domyślić, że to Burmistrz jest Jasnowidzem.



DRUGI WILKOŁAK

Jeśli jest siedmiu lub więcej graczy, dodajcie do gry drugiego Wilkołaka. Jeśli graczy jest dwunastu lub więcej, dodajcie trzeciego Wilkołaka. Łączna liczba kart, wliczając w to kartę Burmistrza, zawsze powinna wynosić o jeden więcej niż liczba graczy.



Kiedy gracze z kilkoma Wilkołakami, aplikacja da im szansę na zapoznanie się, tuż przed poznaniem Magicznego Słowa.

Po poprawnym odgadnięciu Magicznego Słowa każdy Wilkołak może zagłosować na innego gracza. Każdy z nich musi wtedy ujawnić swoją kartę Roli — jeśli którykolwiek z nich jest Jasnowidzem, drużyna wilkołaków wygrywa.

Jeśli Magiczne Słowo nie zostanie odgadnięte, żeby wygrać gracze muszą odnaleźć tylko jednego z Wilkołaków. Jeżeli choć jeden z Wilkołaków otrzyma większość głosów, drużyna mieszkańców wygrywa a drużyna wilkołaków przegrywa.

PODSTAWOWA STRATEGIA

Wszyscy gracze z drużyny mieszkańców powinni zwracać uwagę na każdego, kto zadaje pytania. Jeśli wydaje się wam, że ktoś gra na zwłokę albo próbuje zbić resztę graczy z tropu, może to być Wilkołak. Jasnowidz musi być ostrożny, żeby jego znajomość Magicznego Słowa nie była zbyt oczywista, w przeciwnym wypadku ujawni się przed Wilkołakiem.

Wilkołak powinien, w niezbyt oczywisty sposób, starać się spowolnić grupę w dochodzeniu do wniosków i zużywać żetony na pytania, które tak naprawdę nie pomagają reszcie graczy.

Wilkołak powinien również zwracać uwagę na pozostałych graczy, żeby odkryć kto jest Jasnowidzem.

WŁASNE LISTY SŁÓW

Możesz dodać do aplikacji swoją własną listę słów. Listy słów mogą być przypisane do jednego z czterech poziomów trudności. Listy słów można łatwo wkleić do aplikacji na urządzeniu mobilnym. Pobierz listy słów, stworzone przez innych graczy i pogrupowane w kategorie wiekowe oraz według poziomu trudności, bezpośrednio do swojej aplikacji. Odwiedź werewords.com żeby stworzyć swoje własne listy słów.

DZIĘKUJEMY TESTEROM

Carol Alspach, Gage Alspach,
Toni Alspach, Jason Boles, Scott
Caputo, Bay Chang, Jeremy
Commandeur, Audrey Cueto, Eric
Edens, Randy Farmer, Jim Ferguson,
Emmanuel Fontes, Shelley Ganschow,
Doug Garrett, Trip Godel, Clara de Guzman,
Fil de Guzman, Kristen Hanson,
Mike Heir, Ian Kelso, Dean Lizardo,
Timothy Ly, Richard New, Aaron Newman,
Xuan Nguyen, Timothy Pan, Cameron Paul,
Tiffany Quan, Bryon Quick, Jeff Quick,
Meredith "Money" Quick, Amanda Sabolish,
Steve Samson, Greg Schloesser,
Tony Sladek, Kellen Snook, Phoebe Wild,
Ray Wisneski, Karen Woodmansee.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

0 TWÓRCY

Ted Alspach stworzył wiele świetnych gier, w tym *Wilkołak*, *Zamki szalonego króla Ludwika* oraz *Suburbia*.

0 ILUSTRATORZE

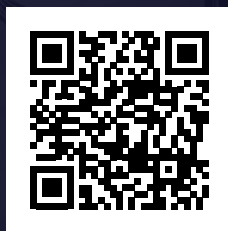
Roland McDonald specjalizuje się w grach planszowych. Ma 12 lat doświadczenia w branży graficznej, pracował m. in. w SEGA i Bezier Games, Inc. Jest nie tylko entuzjastą, ale również twórcą gier.

0 POLSA WERSJA

Tłumaczenie: Mariusz Michalski
Redakcja : Zespół Portal Games
Skład : Konrad Rószkowski

beziergames
THE NEW CLASSICS

Werewords, Werewords Deluxe Edition, Speedwords, and Bezier Games are trademarks of Bezier Games, Inc. and Ted Alspach
©2018, All Rights Reserved.



Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/slowolaki/>