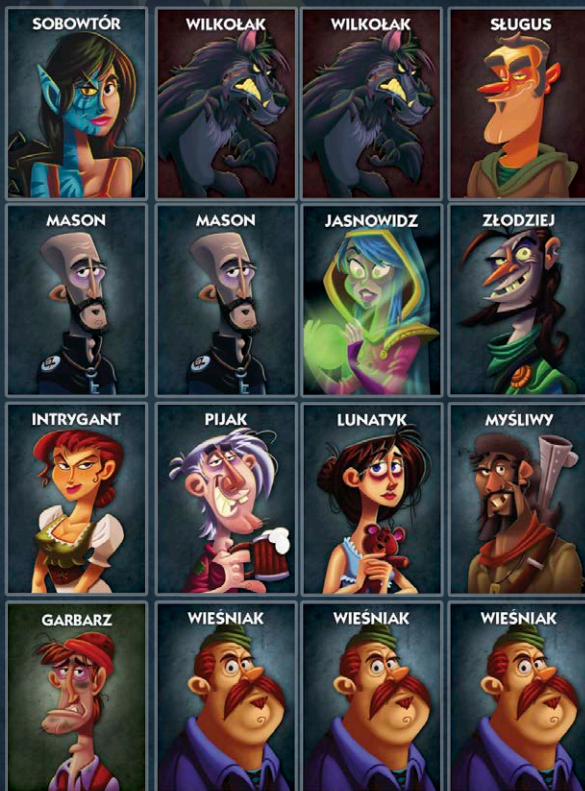


# WILKOŁAKI

W *Wilkołakach* będziecie wcielać się w role wieśniaków, wilkołaków i postaci specjalnych. Waszym zadaniem będzie odgadnięcie kto jest Wilkołakiem i wygnanie z wioski przynajmniej jednego z nich, chyba że sami jesteście Wilkołakami!

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



## POSTACIE

W pudełku, oprócz postaci polecanych do pierwszej rozgrywki, znajdziecie kilka innych.

Wystarczy, że podczas przygotowania gry zamienicie jedną kartę na inną, a rozgrywka zmieni się diametralnie. Możecie użyć dowolnej kombinacji postaci. Pamiętajcie, że najlepiej nie wprowadzać więcej niż 1-2 nowych kart do każdej nowej gry. W ten sposób wszyscy łatwo opanujecie działanie nowych kart. Bez względu na to, jakie postacie wybierzecie do danej rozgrywki, pamiętajcie, aby w grze były o 3 karty więcej niż liczba graczy.

Przed każdą nową grą, połóżcie na środku stołu żetony odpowiadające używanym kartom. Dzięki temu wszyscy będziecie wiedzieć, które postacie są dostępne w grze.

Każda postać ma inną umiejętność specjalną. Niektóre karty w oczywisty sposób pomagają mieszkańcom wioski (Mason, Jasnowidz), podczas kiedy inne wspomagają Wilkołaki (Sługus). Nie przejmujcie się, jeśli któraś drużyna wygrywa zbyt często. Rozgrywka w *Wilkołaki* ewoluuje z gry na grę i szybko nauczycie się odnajdywać w nowej sytuacji.

Bądźcie kreatywni: spróbujcie rozgrywki z jednym Wilkołakiem albo potasujcie *wszystkie* karty i rozdajcie je losowo. Możecie też stworzyć wioskę bez Wieśniaków. Wtedy wszyscy będziecie mieć specjalne zdolności.

Darmowa aplikacja ułatwi wam grę. Przed rozgrywką wystarczy zaznaczyć, które karty biorą udział w rozgrywce. Aplikacja wezwie je do przebudzenia w odpowiedniej kolejności, uwzględniając nietypowe sytuacje, takie jak jednoczesne pojawienie się w grze Sługusa i Sobowtóra.

## POSTACIE Z AKCJĄ SPECJALNĄ

W nocy postacie zostaną wezwane do przebudzenia i wykonania akcji, w kolejności zgodnej z tabelą na ostatniej stronie tej instrukcji. W opisie każdej postaci zawarliśmy sugestie dla narratora, jak może wezwać daną postać.

## SOBOWTÓR



Sobowtór jest dość skomplikowaną kartą. Przejmuje rolę i przynależność do drużyny od postaci, której kartę przegląda. Jeśli nie znasz jeszcze pozostałych kart, na razie pomiń opis tej postaci. Wróć do niej, kiedy zapoznasz się z pozostałymi.

Jako Sobowtór, budzisz się przed innymi graczami. Sprawdź (ale nie zamieniaj) kartę innego gracza. Zależnie od tego, co zobaczysz:

**Wieśniak, Garbarz, Myśliwy:** przejmujesz tę rolę i nie wykonujesz więcej akcji.

**Wilkołak:** budzisz się z pozostałymi Wilkołakami, kiedy zostaną wezwani do przebudzenia. *Jesteś teraz w drużynie wilkołaków.*

**Mason:** budzisz się z pozostałymi Masonami, kiedy zostaną wezwani do przebudzenia. *Jesteś teraz w drużynie mieszkańców wioski.*

**Jasnowidz, Złodziej, Intrygant, Pijak:** natychmiast wykonaj akcję tej postaci. *Nie budzisz się ponownie, kiedy ta postać zostanie wezwana.*

**Sługus:** na koniec akcji Sobowtóra, narrator powie, żebyś „zamknął oczy, chyba że zostałeś Sługusem”. W takiej sytuacji Wilkołaki wyciągną kciuki w górę, abyś wiedział, komu służyysz. *Jesteś teraz w drużynie wilkołaków.*

**Lunatyk:** po tym, kiedy Lunatyk zamknie oczy, jako Sobowtór-Lunatyk budzisz się, żeby sprawdzić, czy ciągle jesteś Sobowtórem.

Jeśli otrzymasz kartę Sobowtóra w nocy, wygrywasz razem z drużyną, odpowiadającą postaci sprawdzonej przez Sobowtóra. Skrypt dla Sobowtóra, czytany przez narratora nocą, różni się w zależności wybranych postaci. Musi zawierać informację o rozglądnięciu się za Wilkołakami (jeśli Sobowtór stał się Sługusem) oraz o przebudzeniu się w dalszej części nocy (jeśli w grze jest Lunatyk).

Jeśli w danej partii nie używacie karty Sługusa, użyjcie następującego skryptu:

**„Sobowtórze, przebudź się i sprawdź kartę innego gracza. Od teraz jesteś tą postacią. Jeśli twoja nowa postać ma akcję specjalną, to wykonaj ją teraz.”**

*Sobowtór otwiera oczy i sprawdza kartę innego gracza. Jeśli to Jasnowidz, Intrygant albo Złodziej, to natychmiast wykonuje jego akcję. Jeśli kartą jest Wilkołak albo Mason, budzi się, kiedy te postacie zostaną wywołane. Jeśli kartą jest Wieśniak, Garbarz albo Myśliwy – nie robi nic.*

**„Sobowtórze, zamknij oczy.”**

Jeśli w grze jest Sługus, użycie tego skryptu:

**„Sobowtórze, przebudź się i sprawdź kartę innego gracza. Od teraz jesteś tą postacią. Jeśli twoja nowa postać ma akcję specjalną, to wykonaj ją teraz.”**

*Sobowtór otwiera oczy i sprawdza kartę innego gracza. Jeśli to Jasnowidz, Intrygant albo Złodziej, to natychmiast wykonuje jego akcję. Jeśli kartą jest Wilkołak albo Mason, budzi się, kiedy te postacie zostaną wywołane. Jeśli kartą jest Wieśniak, Garbarz albo Myśliwy – nie robi nic.*

**„Jeśli zostałyście Sługusem, miej oczy otwarte. W innym wypadku, zamknij oczy. Wilkołaki, wyciągnijcie kciuki do góry, aby Sobowtór Sługusa mógł zobaczyć gdzie jesteście.”**

*Jeśli Sobowtór jest Sługusem, trzyma oczy otwarte. W innym przypadku musi je teraz zamknąć. Wilkołaki wyciągają kciuki do góry, aby Sobowtór mógł zidentyfikować swoich nowych sprzymierzeńców.*

**„Wilkołaki, schowajcie kciuki. Sobowtórze, zamknij oczy.”**

Jeśli w rozgrywce bierze udział Lunatyk, po wezwaniu go do przebudzenia, użycie następującego skryptu:

**„Sobowtórze, jeśli oglądałeś kartę Lunatyka, przebudź się i sprawdź swoją kartę.”**

*Sobowtór budzi się i sprawdza, czy jego karta przez noc się zmieniła.*

**„Sobowtórze, zamknij oczy”**



## WILKOŁAK

Wilkołaki otwierają oczy nocą, aby się poznać. Jeśli jesteś jedyną osobą z otwartymi oczami, pozostałe karty Wilkołaków są wśród kart na środku stołu. *Wilkołaki są w drużynie wilkołaków.*

**„Wilkołaki, przebudźcie się i poznaście się”**

*Wilkołaki otwierają oczy i szukają innych Wilkołaków – graczy z otwartymi oczami (może nie być żadnych innych).*

**„Wilkołaki, zamknijcie oczy.”**

**Wariant „Samotny wilk”:** jeśli gracie tylko z jedną kartą Wilkołaka, sugerujemy, aby gracz, który wylosuje tę kartę, mógł sprawdzić jedną kartę ze środka stołu. Jest to bardzo pomocne dla Wilkołaka, który nie ma partnera. Daje mu to możliwość zwodzenia pozostałych graczy.



## SŁUGUS

Po Wilkołakach budzi się Sługus. Dowiaduje się, kim są wszystkie Wilkołaki. Podczas tej fazy wszystkie Wilkołaki wyciągają kciuk w górę. Sługus sprawdza kto jest Wilkołakiem, ale Wilkołaki nie widzą kto jest Sługusem. Jeśli wygnacie Sługusa, a nie wygnacie żadnego Wilkołaka, drużyna Wilkołaków wygrywa (razem ze Sługusem!). Jeśli żaden gracz nie jest Wilkołakiem, Sługus wygrywa, kiedy wygnany zostanie jeden mieszkaniec wioski (*inny niż Sługus*). Ta postać może być bardzo pomocna drużynie Wilkołaków. *Sługus jest w drużynie wilkołaków.*

„**Ślugusie, przebudź się. Wilkołaki, wyciągnijcie kciuki w górę, aby Ślugus zobaczył gdzie jesteście.**”

*Ślugus otwiera oczy. Wilkołaki wyciągają kciuki i pokazują je Ślugusowi. Ślugus rozgląda się, sprawdzając kto jest Wilkołakiem.*

„**Wilkołaki, schowajcie kciuki. Ślugusie, zamknij oczy.**”



## MASON

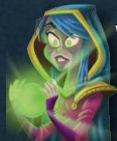
Używając tej postaci, zawsze dołączcie *obie* karty Masona do gry. Mason budzi się w nocy i rozgląda w poszukiwaniu drugiego Masona. Jeśli tylko jeden gracz ma otwarte oczy, druga karta Masona jest

*wśród kart pośrodku stołu. Masoni są w drużynie mieszkańców wioski.*

„**Masoni, przebudźcie się i poznajcie się.**”

*Masoni otwierają oczy i szukają innych Masonów (może nie być żadnych).*

„**Masoni, zamknijcie oczy.**”



## JASNOWIDZ

Jasnowidz może sprawdzić kartę innego gracza albo dwie karty na środku stołu. Nie wolno mu ich zamieniać miejscami. *Jasnowidz jest w drużynie mieszkańców wioski.*

Jasnowidzu, **przebudź się. Możesz sprawdzić kartę innego gracza albo dwie karty ze środka stołu.**”

*Jasnowidz otwiera oczy i może po ciuchu sprawdzić kartę innego gracza albo dwie karty pośrodku stołu.*

„**Jasnowidzu, zamknij oczy.**”



## ZŁODZIEJ

Złodziej może zamienić miejscami swoją kartę z kartą innego gracza, a następnie podejrzec swoją nową kartę. Gracz, który otrzyma kartę Złodzieja, jest w drużynie mieszkańców wioski, a Złodziej w drużynie odpowiadającej zabranej karcie. Jeśli postać zabrana przez Złodzieja jeszcze nie była wywołana do przebudzenia, nie budzisz się ponownie i nie wykonujesz drugiej akcji.

Jeśli Złodziej postanowi nie kraść karty, pozostaje Złodziejem i *jest w drużynie mieszkańców wioski.*

**Złodzieju, przebudź się. Możesz zamienić miejscami swoją kartę z kartą innego gracza, a potem podejrzec swoją nową kartę.**”

*Złodziej otwiera oczy i może dyskretnie zamienić swoją kartę na kartę innego gracza, a następnie ją sprawdzić.*

„**Złodzieju, zamknij oczy.**”



## INTRYGANT

Intrygant może zamienić miejscami dwie karty innych graczy (nie oglądając ich). Gracze z zamienionymi kartami są teraz w nowych drużynach, zgodnych z posiadanymi kartami, nawet jeśli nie wiedzą, jaka jest ich nowa tożsamość. *Intrygant jest w drużynie mieszkańców wioski.*

**Intrygancie, przebudź się. Możesz zamienić miejscami karty dwóch innych graczy.**”

*Intrygant otwiera oczy i może dyskretnie zamienić miejscami karty dwóch innych graczy, bez sprawdzania kim są zamieniane postacie.*

„**Intrygancie, zamknij oczy.**”



## PIJAK

Pijak jest tak pijany, że nie pamięta swojej karty. Gdy przychodzi jego kolej na wykonanie nocnej akcji, wymienia swoją kartę na dowolną kartę ze środka stołu, nie patrząc na nią. Pijak ma teraz nową postać, ale niestety nie wie jaką. *Pijak jest w drużynie odpowiadającej nowej karcie.*

**„Pijaku, przebudź się i wymień swoją kartę na kartę ze środka stołu.”**

*Pijak otwiera oczy i wymienia swoją kartę na jedną z trzech kart, leżących na środku stołu. Nie ogląda nowej karty.*

**„Pijaku, zamknij oczy.”**



## LUNATYK

Lunatyk budzi się i ogląda swoją kartę, aby sprawdzić, czy się zmieniła w trakcie nocy. Używaj w grze Lunatyka tylko razem ze Złodziejem lub Intrygantem. *Lunatyk jest w drużynie mieszkańców wioski.*

**„Lunatyku, przebudź się i sprawdź swoją kartę.”**

*Lunatyk otwiera oczy i ogląda swoją kartę, aby sprawdzić, czy się zmieniła.*

**„Lunatyku, zamknij oczy.”**

## POSTACIE BEZ NOCNYCH AKCJI

Wszystkie opisane poniżej postaci nie mają w nocy do wykonania żadnej akcji:



## WIEŚNIAK

Wieśniak nie ma żadnych specjalnych umiejętności. Z całą pewnością nie jesteś Wilkołakiem. Gracze często blefują mówiąc, że są właśnie Wieśniakiem.

*Wieśniak jest w drużynie mieszkańców wioski.*



## GARBARZ

Garbarz tak bardzo nie lubi swojej pracy, że chce, aby mieszkańcy wioski go w końcu wygnali. Jako Garbarz wygrasz tylko wtedy, kiedy zostaniesz wygnany. Jeśli wygnacie Garbarza i żaden Wilkołak nie zostanie wygnany przy okazji, Wilkołaki przegrywają. Jeśli wygnacie Garbarza i Wilkołaka, wygrywa drużyna mieszkańców wioski. Garbarza uważa się za mieszkańca wioski, choć nie jest w ich drużynie. Jeśli Garbarz zostanie wygnany, kiedy gdy wszystkie karty Wilkołaków są na środku stołu, drużyna mieszkańców wioski przegrywa. *Garbarz nie jest w żadnej drużynie.*



## MYŚLIWY

Jeśli Myśliwy zostaje wygnany, razem z nim odchodzi gracz, którego Myśliwy wskazywał podczas głosowania (niezależnie od liczby głosów, którą otrzymał ten gracz). *Myśliwy jest w drużynie mieszkańców wioski.*

# KOLEJNOŚĆ PRZEBUDZANIA

Grając różnymi postaciami, istotna jest kolejność, w której są wzywane do przebudzenia. Poniżej zamieszczamy listę postaci, które mogą wykonać akcję w nocy, wraz z kolejnością ich przebudzenia:

- #1: Sobowtór
- #2: Wilkołaki
- #3: Sługus
- #4: Masoni
- #5: Jasnowidz
- #6: Złodziej
- #7: Intrygant
- #8: Pijak
- #9: Lunatyk
- #9a: Sobowtór – Lunatyk

Wieśniacy, Garbarz i Myśliwy nigdy nie wykonują akcji w nocy.



[www.LACERTA.pl](http://www.LACERTA.pl)

Wydawnictwo LACERTA

skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15  
53-638, Wrocław

Wszelkie prawa zastrzeżone

[facebook.com/LacertaPL](https://facebook.com/LacertaPL)

[kontakt@lacerta.pl](mailto:kontakt@lacerta.pl)

Autorzy: Ted Alspach i Akihisa Okui

Grafika: Gus Batts

Tłumaczenie: Michał Matłosz

Korekta: Rafał „mr C” Kuliński,

Przemysław Korzeniewski

# O AUTORACH

Ted Alspach jest autorem kilku gier. Najpopularniejsze to: *Ultimate Werewolf*, *Suburbia*, *Zamki Szalonego Króla Ludwika*. Mieszka gdzieś w Północnej Karolinie z żoną, synem, córką, psem i dwoma kotami, mając nadzieję, że żadne z nich *nie jest* wilkołakiem.

Akihisa Okui jest autorem japońskiej gry *One Night Werewolf*, która została bestsellerem w Japonii w 2013 roku.

# O AUTORZE GRAFIK

Brazylijski artysta Gus Batts zilustrował ponad 50 książek dla dzieci. Zobacz więcej jego prac na [www.gusbatts.daportfolio.com](http://www.gusbatts.daportfolio.com).

# GRĘ TESTOWALI

Nicolla Ally, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Chris Beley, Daniel Betat, David Betat, Ric Bretschneider, Donna Brooks, Stephen Buonocore, Steve Carlson, Bay Chang, David Clinie, David Coleson, Stephen Conway, Audrey Cueto, Drake Delmar, Cecil Devers, Annalyn Diaz, Teddy Diaz, James A. English, Randy Farmer, Jesse Filipko, Loni Friedman, Mulyza Funk, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Chris George, Vince Guinto, Mike Heller, Jeremy Higdon, Henry Kagey, Laura Kelly, Bobby Lasher, Chris Lasher, Maura Lawton, Eddy Lazzarin, Evan Leal, Michelle Lian, Bernie Litgo, Dean Lizardo, David Mailhot, Mother Malone, Ted Marshall, Danny Martin, Jessica McCartney, Sean McCoy, Matthew Miller, Brian Modreski, Elwyn Moir, Michael Morrison, Nathan Morse, Richard New, Aaron Newman, Aliza Panitz, Bal Phelm, Greg Poulos, Tony Sadak, Steve Samson, Andy Scheffler, Jeffrey Shih, David Strauss, Debbie Sullivan, Monika von Tagen, Everett Tishler, Clifford Tong, Brent Townsley, Candy Weber, Ray Wisneski, Karen Woodmansee, Clyde Wright, David Zeeman i wielu innych.

**beziergames**

[www.beziergames.com](http://www.beziergames.com)

Ultimate Werewolf

One Night Ultimate Werewolf

One Night Ultimate Werewolf Daybreak

są chronione przez

Copyright ©2015 Ted Alspach and Bezier Games, Inc.

Wszelkie prawa zastrzeżone

One Night Werewolf

jest chroniona przez

Copyright ©2013 Akihisa Okui

Wszelkie prawa zastrzeżone