



# WILKOŁAKI

## Od czego zacząć?

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!

W przeciwieństwie do wielu innych, podobnych gier, cała zabawa w *Wilkołakach* trwa dokładnie jedną noc, podczas której wszyscy będziecie wykonywać swoje akcje. Rano będziecie musieli rozgryźć co się wydarzyło nocą, do której drużyny należycie, a do tego przekonać innych do swoich racji. Grę kończy głosowanie, w którym wskażecie gracza i wygnacie go z wioski. Jeśli wygnacie gracza z drużyny Wilkołaków, wygrywa cała drużyna mieszkańców wioski. Jeśli mieszkańcom wioski nie uda się wygnać żadnego Wilkołaka, wygrywają Wilkołaki.

Im więcej razy zagraćie w *Wilkołaki*, tym bardziej zdacie sobie sprawę, że z dzieleniem się informacjami najlepiej jest odczekać do odpowiedniego momentu. Szybko odkryjecie też jak istotne może być blefowanie, niezależnie od drużyny, w której zaczęliście rozgrywkę.

Doświadczenie w tej grze jest bardzo istotne. Może minąć kilka partii, zanim nauczycie się, kiedy warto co powiedzieć. Z pewnością szybko zaczniecie wyciągać wnioski z rozegranych partii, a wówczas gra stanie się jeszcze ciekawsza. Obserwowanie zachowania innych graczy i przyłapywanie ich na blefie, to nieodłączna część zabawy w *Wilkołaki*.

Gra jest bardzo krótka, więc prawdopodobnie nie zakończycie wieczoru na jednej partii.

## PIERWSZA GRA

Przygotowanie gry zmienia się w zależności od liczby graczy (3-10). Pierwszą rozgrywkę polecamy przeprowadzić w 3 do 5 osób. Łatwiej jest wtedy przyswoić sobie sens i mechanikę gry. Jeśli macie przy stole więcej graczy, nic straconego. Gra jest szybka, a pozostali uczestnicy będą mieć frajdę z oglądania!

W pierwszej grze wykorzystajcie następujące karty postaci:

3 graczy	4 graczy	5 graczy
2x Wilkołak	zestaw dla	zestaw dla
1x Jasnowidz	3 graczy	3 graczy
1x Złodziej	+1x Wieśniak	+2x Wieśniak
1x Intrygant		
1x Wieśniak		

Kart zawsze powinno być o trzy więcej od liczby graczy. Potasujcie je i rozdajcie każdemu po jednej. Pozostałe 3 połóżcie zakryte na środku stołu, a obok nich połóżcie żetony odpowiadające kartom użytym w rozgrywkę.

Każdy zapoznaje się ze swoją kartą tak, aby nie ujawnić jej innym, a następnie odkłada ją zakrytą przed sobą, blisko środka stołu. Pozostali powinni mieć do niej swobodny dostęp. Poniżej przykład rozłożenia gry dla 5 graczy:



## NOC

Gra zaczyna się fazą nocy, podczas której większość postaci będzie wzywana do przebudzenia się i wykonania akcji. Niektóre postaci (np. Wieśniak, Garbarz czy Myśliwy) *nigdy* nie budzą się w nocy.

Wybierzcie jednego gracza - będzie narratorem. Jego zadaniem będzie wzywanie kolejnych postaci do przebudzenia. Po każdym wezwaniu, narrator liczy do dziesięciu, dając przebudzonym czas na wykonanie akcji. Dla kart opisanych na poprzedniej stronie, użyjcie poniższego skryptu:

**Narrator:** „Wszyscy, zamknijcie oczy.”

*Wszyscy gracze, łącznie z narratorem, zamykają oczy.*

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

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

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

*Jasnowidz otwiera oczy i sprawdza kartę innego gracza albo dwie karty na środku stołu.*

**„Jasnowidzu, zamknij oczy. Złodzieju, przebudź się. Możesz zamienić miejscami swoją kartę z kartą innego gracza, a potem podejrzeć swoją nową kartę.”**

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

**„Złodzieju, zamknij oczy. 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.*

**„Intrygancie, zamknij oczy.”**

*Narrator, z zamkniętymi oczami, delikatnie porusza każdą kartą leżącą na stole (tak, żeby gracze nie mogli rozpoznać, czy ich karta została podmieniona lub sprawdzona).*

**„Wszyscy, otwórzcie oczy!”**

*Wszyscy otwierają oczy i rozglądają się podejrzliwie.*

W nocy, gracze z zamkniętymi oczami nie mogą robić nic, aby komunikować się z aktywnymi graczami (którzy mają otwarte oczy).

## DZIEŃ

Po zakończeniu fazy nocy następuje dzień. Przedyskutujcie teraz kto według was jest Wilkołakiem. Za dnia możecie mówić cokolwiek, ale nie wolno wam oglądać, ani pokazywać innym swoich kart. Jeśli jesteście Wilkołakiem, możecie kłamać na temat swojej tożsamości, żeby zmylić pozostałych graczy i uniknąć wygnania.

Niektóre akcje pozwalają na zamianę kart miejscami. Może się więc zdarzyć, że będziesz przekonany o swojej tożsamości, podczas gdy w nocy ktoś podmienił twoją kartę na inną. Po fazie nocy twoją postacią jest ta, która aktualnie znajduje się przed tobą. Może to być inna karta od tej, którą wylosowałeś na początku. *Nikt nie może podglądać kart postaci po fazie nocy!*

Po kilku minutach dyskusji przeprowadźcie głosowanie:

**„Wszyscy! Trzy, dwa, jeden, GŁOSUJCIE!”**  
*Każdy wskazuje na dowolnego innego gracza.*

W jego wyniku gracz z największą liczbą głosów zostaje wygnany z wioski. Odkrycie jego kartę. W przypadku remisu, wszyscy zdobywcy największej liczby głosów zostają wygnani. Odkrycie ich karty.

Jeśli nikt nie otrzymał więcej niż jednego głosu, nikt nie zostaje wygnany. Jednym ze sposobów na osiągnięcie takiego rezultatu jest umówienie się na głosowanie w tę samą stronę (np. każdy wskazuje gracza po swojej lewej stronie). Najlepiej umówić się na to przed głosowaniem.

## KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast po zakończeniu pierwszego dnia (a więc też po jednej nocy).

Mieszkańcy wioski wygrywają:

1. Jeśli wygnany zostanie przynajmniej jeden Wilkołak. Wszyscy mieszkańcy wioski wygrywają nawet wtedy, kiedy razem z Wilkołakiem wygnany zostanie jakiś mieszkaniec wioski.
2. Jeśli nikt nie jest Wilkołakiem i nikt nie zostanie wygnany z wioski (wszystkie karty Wilkołaków pozostały na środku stołu).

Wilkołaki wygrywają, kiedy przynajmniej jeden gracz jest Wilkołakiem i żaden Wilkołak nie zostanie wygnany z wioski.

Jeśli w grze używaliście postaci Garbarza, obowiązują specjalne zasady dotyczące wygranej. Sprawdź opis Garbarza w drugiej książeczce.

## ŚCIĄGNIJ APLIKACJĘ

Podczas gry możecie również skorzystać z automatycznego narratora, dzięki aplikacji na urządzenie mobilne. Wzywa ona do przebudzenia wybrane przez was postaci, w odpowiedniej kolejności. Aplikacja oferuje także minutnik, odmierzający czas do podjęcia decyzji i delikatny podkład dźwiękowy, który zagłuszy szelest kart przesuwanych w nocy.



Aplikacja jest darmowa i działa na urządzeniach z systemami iOS i Android.

Zdecydowanie polecamy zapoznać się z jej możliwościami. Aplikacja nie jest konieczna do rozgrywki, jednak bardzo poprawia komfort gry.

## UŻYWANIE ŻETONÓW POSTACI

Podczas dnia możecie wykorzystywać żetony do zaznaczania postaci, których jesteście „pewni”. Możecie to robić, kładąc odpowiedni żeton na zakrytej karcie gracza.

Trzymanie żetonów postaci blisko środka stołu ułatwia zapamiętanie postaci biorących udział w danej rozgrywce. Wartości na żetonach odpowiadają kolejności przebudzenia w nocy.

Jeśli nie korzystacie z aplikacji (choć naprawdę ją polecamy), możecie umieścić żetony przed narratorem, aby mógł szybko zweryfikować kolejność postaci wywoływanych w nocy.

## WSKAZÓWKI DLA NARRATORA

Najlepsza wskazówka to *korzystanie z darmowej aplikacji!* Wiemy jednak, że nie zawsze jest to możliwe, dlatego zamieszczamy poniżej kilka porad, które pomogą wam dobrze poprowadzić grę:

Jako narrator, ulóż przed sobą żetony w rosnącej kolejności. Dzięki temu, pomiędzy wywołaniem kolejnych postaci, będziesz mógł otworzyć oczy i szybko sprawdzić kolejność. Pamiętaj, aby przez pozostałą część nocy mieć oczy zamknięte! Możesz delikatnie stuknąć w stół podczas gry, aby zagłuszyć ewentualny szelest przesuwania kart przez aktywnego gracza. Nie mów, wykonując swoją akcję. Niektórzy gracze potrafią rozpoznać, kiedy ktoś mówi, wykonując jakąś czynność.

Kiedy tłumaczysz komuś grę albo używasz po raz pierwszy nowych postaci, rób dłuższe pauzy. Gracze mogą potrzebować więcej czasu na podjęcie decyzji i wykonanie swojej akcji.

## INNE WSKAZÓWKI

Podczas pierwszych partii, wymowne spojrzenia graczy zastanawiających się „i co teraz...?”, to nic niezwykłego.

Dyskusję można zacząć, dzieląc się informacjami. Możesz na przykład powiedzieć: „jestem Jasnowidzem, ale nie powiem jeszcze czyją kartę sprawdziłem...” albo „zacząłem grę jako Złodziej, ale zamieniłem czyjąś kartę. Jeśli powiesz, co ty zrobiłeś, to zdradzę czyja to była karta”.

Znajomość umiejętności poszczególnych postaci jest kluczowe, kiedy jesteś Wilkołakiem. W trakcie gry będziesz kłamał o tym co zrobiłeś podczas swojej akcji. O ile najłatwiej skłamać mówiąc, że jest się Wieśniakiem, to często dużo bardziej oplota się przekonać pozostałych do tego, że jest się kim innym i w nocy wykonywało się jakąś akcję. Jeśli uda ci się to zrobić, zanim zrobi to prawdziwy właściciel danej karty, ciężiej będzie mu udowodnić, że to ty kłamiesz. Czasem jednak uda ci się trafić w postać, której karta znajduje się na środku stołu. W takim przypadku twój błąd może przejść niezauważony i dzięki niemu twoja drużyna wygra.

O ile szczerowość w prawdziwym życiu jest istotna, tak w *Wilkołakach* może przyczynić się do kłębki. Nawet jeśli zacząłeś jako mieszkaniec wioski, zostaw sobie miejsce na błąd.

Przykładowo, jeśli przekonałeś wszystkich, że jesteś Złodziejem i ukradłeś komuś kartę Wieśniaka (co może być łatwe, zwłaszcza jeśli gracz, któremu ukradłeś kartę potwierdził, że był jej właścicielem na początku), kolejny może wypowiedzieć się Intrygant, twierdząc, że zamienił twoją kartę z Wilkołakiem. Będziesz szybko wygnany, bez żadnej możliwości obrony. Czekając jednak chwilę możesz mieć szansę dowiedzenia się, że twoja karta była zamieniona. Możesz wtedy skłamać, że byłś Wilkołakiem, więc teraz gracz, z którym Intrygant zamienił twoją kartę, musi nim być (nawet, jeśli pierwotnie było odwrotnie).

Im więcej będziecie grać w *Wilkołaki*, tym więcej frajdy odnajdziecie w tkaniu sieci kłamstw i jednocześnie odkrywaniu prawdy. W miarę wzrostu waszych umiejętności oszukiwania i rozgryzania co się wydarzyło, każda kolejna partia będzie bardziej interesująca. Kiedy zaczniecie grać różnymi postaciami w kolejnych rozgrywkach, odkryjecie mnóstwo nowych strategii!

W większej grupie będziecie potrzebowali więcej czasu na dyskusję podczas dnia. Po kilku partiach zalecamy użycie minutnika i głosowanie zaraz po zakończeniu czasu. To nada tempa dyskusji i zaoszczędzi wielu nieistotnych rozmów w fazie dnia.

Grając w większych grupach (7 lub więcej osób), może być ciężko sięgać do środka stołu. Polecamy więc grać na stojąco w fazie nocy. Możecie też użyć mniejszego stołu, żeby łatwiej było sięgać po karty. Jeśli gracie przy stole „bankietowym” postarajcie się usiąść przy długich krawędziach, a nie na końcu stołu.

