

# Wilkołaki

z Czarnego Lasu



Autorzy gry: Philippe des Pallières i Hervé Marly  
Od 8 do 18 graczy, od 10 lat wżwyż.

*W niewielkiej wsi położonej w sercu  
malowniczej puszczy niedawno odnotowano  
obecność wilkołaków.*

*Co noc mieszkańcy wioski, którzy  
pod wpływem tajemniczego zjawiska  
(prawdopodobnie efektu cieplarnianego)  
zamienili się w wilkołaki, popełniają  
straszliwe zbrodnie.*

*Nadszedł czas, aby wziąć sprawy w swoje  
ręce i pokonać tę starożytną siłę złą,  
zanim wioska całkowicie opustoszeje...*

*Philippe i Hervé*

## CEL GRY

Mieszkańcy wioski: wyeliminować wszystkie wilkołaki.

Wilkołaki: pożreć wszystkich mieszkańców.

## ELEMENTY

24 karty

4 karty *wilkołaków*



13 kart *zwykłych  
mieszkańców wsi*

1 karta *wróżbitki*



1 karta *złodzieja*

1 karta *łowcy*



1 karta *kupidyna*

1 karta *czarownicy*



1 karta *dziewczynki*



1 karta *szeryfa*



## WILKOŁAKI

Wilkołaki budzą się każdej nocy i wspólnie wybierają **gracza, którego pożrą**. Jeśli nie podejmą jednoznacznej decyzji, ich strata! Nikt nie zostaje zjedzony.

W ciągu dnia starają się **ukryć swoją tożsamość** i nikczemne występki przed mieszkańcami wsi. W zależności od liczby graczy i wybranego wariantu w rozgrywce bierze udział od 1 do 4 wilkołaków.

Wilkołaki nie mogą zdecydować, aby pożreć innego wilkołaka.



## MIESZKAŃCY WSI

Każdej nocy 1 z mieszkańców wsi zostaje **pożarty** przez wilkołaki. Wyeliminowany w ten sposób mieszkaniec odpada z rozgrywki.



Następnego dnia mieszkańcy, którzy przeżyli noc, zbierają się i próbują ustalić tożsamość wilkołaków. Dokładnie obserwują twarze zebranych, aby dostrzec jakiegokolwiek oznaki wilkołactwa.

Po zażartej dyskusji mieszkańcy wsi **głosują na podejrzanego**, a ten, który uzyska najwięcej głosów, zostaje wyeliminowany. Wyliminowany w ten sposób mieszkaniec odpada z gry.

W grze występuje 8 rodzajów mieszkańców wsi:

### Zwykły mieszkaniec wsi



Tacy mieszkańcy nie mają żadnych specjalnych zdolności poza **swoją intuicją**. Muszą współpracować, aby ustalić, komu mogą ufać, i **analizować** zachowanie pozostałych graczy, aby rozpoznać wilkołaka.

### Wróżbitka



Wróżbitka posiada mistyczne moce, dzięki którym rozpoznaje **prawdziwą tożsamość ludzi**. Każdej nocy narrator pokazuje jej kartę postaci wybranego przez nią gracza. Wróżbitka musi podzielić się tą informacją z pozostałymi mieszkańcami wsi w taki sposób, aby wilkołaki nie odkryły jej tożsamości, bo od razu będą chciały wyeliminować ją z gry.

## Łowca ©



Jeśli łowca zostaje pożarty przez wilkołaki albo wybrany przez mieszkańców wsi na ofiarę samosądu, nie odchodzi po cichu. Z ostatnim tchem wybiera innego gracza, do którego oddaje strzał, **eliminując go z gry**.

### Szczególna sytuacja.

Jeśli łowca jest także kochankiem umierającym z tęsknoty za swoją drugą połówką, która została wyeliminowana z gry, ta umiejętność również się aktywuje. W związku z tym jest możliwa sytuacja, w której wszyscy gracze zostaną wyeliminowani. Jeśli tak się stanie, nie można ogłosić zwycięzcy.

## Kupidyn ©



Kupidyn to wioskowa swatka, która otrzymała ten przydomek, ponieważ potrafi sprawić, że **2 osoby natychmiast się w sobie zakochują**.

Podczas pierwszej nocy w grze kupidyn wybiera 2 graczy, którzy do końca rozgrywki będą w sobie zakochani (może wybrać siebie jako 1 z kochanków). Następnie kupidyn zachowuje się jak zwykły mieszkaniec wsi.

Narrator dotyka 2 wybranych przez kupidyna graczy, którzy następnie otwierają na chwilę oczy, aby się poznać. Jeśli jeden z kochanków umiera, drugi natychmiast umiera z tęsknoty. Zakochani nie mogą blefować i podczas głosowania nad samosądem wybrać swoją drugą połówkę.

### Szczególna sytuacja.

Jeśli jeden z zakochanych jest **wilkołakiem**, a drugi – **mieszkańcem wsi**, zmienia się dla nich cel gry. Ich jedynym marzeniem jest wieść spokojne życie przepełnione miłością, więc muszą wyeliminować z gry wszystkich pozostałych graczy (zarówno wilkołaków, jak i mieszkańców wsi), umiejętnie manipulując wyborami wilkołaków i głosami mieszkańców. Jeśli na koniec gry są jedynymi graczami, którzy pozostali przy życiu, wygrywają.

### Czarownica ©

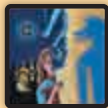


Czarownica wie, jak przyrządzić **2 niezwykle silne eliksiry**. Pierwszym z nich jest **eliksir uzdrawiający**, którego może użyć, aby wskrzesić gracza właśnie pożartego przez wilkołaki. Drugi to **eliksir śmierci**, dzięki któremu w nocy może wyeliminować 1 z graczy.

W nocy narrator budzi czarownicę i wskazuje gracza, który został ostatnią ofiarą wilkołaków. Czarownica może teraz użyć eliksiru uzdrawiającego. Aby to zrobić, musi pokazać kciuk w górę. Bez względu na to, czy zdecyduje się na wykorzystanie eliksiru uzdrawiającego, może wskazać dowolnego gracza, któremu poda truciznę.

Oba eliksiry mogą być wykorzystane **tej samej nocy**, ale każdy z nich może być użyty tylko **raz podczas rozgrywki**. Czarownica sama może wypić dowolny z eliksirów, jeśli chce.

## Dziewczynka ©



Dziewczynka jest niezwykle ciekawska. W nocy może lekko otworzyć oczy, aby **szpiegować wilkołaki**. Jeśli jednak zostanie przyłapaną, natychmiast zajmuje miejsce wybranej przez wilkołaki ofiary i zostaje pożarta.

Dziewczynka może szpiegować tylko w nocy, gdy wilkołaki nie śpią. Nie może w pełni otworzyć oczu i podszywać się pod wilkołaka – musi subtelnie próbować podejrzeć, co knują te groźne potwory. Jeśli dziewczynka bierze udział w rozgrywce, gracze nie mogą zakrywać twarzy w nocy.

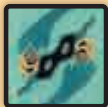


## Szeryf ©



Na początku gry albo nieco później, według uznania narratora, gracze w głosowaniu wybierają szeryfa. Może nim zostać każdy oprócz narratora. Gracz, który został wybrany na szeryfa, nie może odmówić pełnienia tej funkcji – poza rolą wynikającą z jego karty postaci spoczywa na nim dodatkowa odpowiedzialność. Głos szeryfa liczy się podwójnie, a w razie remisu szeryf ma decydujące zdanie. Jeśli szeryf zostanie wyeliminowany z gry, z ostatnim tchnieniem wybiera swojego następcę.

## Złodziej ©



Jeśli w rozgrywce bierze udział złodziej, na początku gry w talii należy umieścić 2 dodatkowe karty zwykłych mieszkańców wsi. Następnie karty należy potasować i rozdać po 1 karcie każdemu z graczy. Dwie pozostałe karty umieszcza się zakryte pośrodku stołu. Podczas pierwszej nocy złodziej podgląda obie karty i **może wymienić** swoją kartę na 1 z tych kart. Jeśli obie karty to karty wilkołaków, złodziej musi wymienić swoją kartę. Jeśli złodziej zdecyduje się na wymianę karty, do końca gry przyjmuje postać z wymienionej karty.

## WYBÓR KART

Gracze mogą wybrać dowolną liczbę kart postaci.  
Na początek polecamy grę ze startowym zestawem kart:



**2 karty wilkołaków** (albo więcej – zob. tabelka)



**1 karta wróżbitki**



**X kart zwykłych mieszkańców wsi** (zgodnie z tabelką)

Podczas rozgrywki z podstawowym zestawem kart narrator (zob. następne strony) korzysta tylko z zasad standardowej tury (1–7), ignorując zasady przygotowania rundy (D–F).

Po kilku rozgrywkach można stopniowo dodawać pozostałe karty postaci.

Należy pamiętać, że największą zaletą tej gry jest atmosfera.

Proponujemy, by gracze rozegrali kilka partii z rzędu, za każdym razem wymieniając karty postaci. Ciekawym rozwiązaniem jest włączenie do rozgrywki postaci specjalnych nawet wtedy, gdy uczestniczy w niej mniejsza liczba graczy. Dzięki temu łatwiej stworzyć napiętą atmosferę i dać się zaskoczyć nieprzewidywalnymi zwrotami akcji.

liczba  
graczy



<b>8</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>5</b>
<b>9</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>6</b>
<b>10</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>7</b>
<b>11</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>8</b>
<b>12</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>8</b>
<b>13</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>9</b>
<b>14</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>10</b>
<b>15</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>11</b>
<b>16</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>12</b>
<b>17</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>13</b>
<b>18</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>13</b>



## PRZYGOTOWANIE DO GRY



- A.** Gracze wspólnie wybierają **narratora** w dowolny sposób. Najlepiej, aby podczas pierwszych rozgrywek była to osoba, która dobrze zna zasady gry. Narrator jest najważniejszą postacią w grze. Odpowiada za stworzenie niezwykłej atmosfery, dzięki czemu rozgrywka będzie prawdziwą frajdą dla pozostałych graczy.
- B.** Narrator bierze odpowiednią liczbę kart postaci, tasuje je i rozdaje po **1 zakrytej karcie** wszystkim graczom. Następnie każdy z graczy dyskretnie sprawdza swoją kartę i kładzie zakrytą przed sobą.
- C.** Narrator usypia całą wioskę, wypowiadając słowa „**Nastała noc, wioska zasypia i wszyscy zamykają oczy**”. W tym momencie wszyscy gracze zamykają oczy. Następnie w zależności od postaci występujących w rozgrywce narrator wywołuje konkretne postacie, jak opisano w dalszej części instrukcji.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- D.** Gdy narrator powie „**Budzi się złodziej**”, gracz, który ma kartę złodzieja, otwiera oczy i w ciszy ogląda 2 znajdujące się na stole zakryte karty. Jeśli chce, może zamienić kartę złodzieja na 1 z 2 kart postaci (zob. zasady dotyczące złodzieja). Następnie narrator mówi „Złodziej zasypia” i gracz zamyka oczy.
- E.** Narrator wywołuje **kupidyna**, mówiąc „**Budzi się kupidyn**”. Gracz, który ma kartę kupidyna, otwiera oczy i w ciszy wybiera 2 graczy (może wybrać siebie). **Narrator** wstaje od stołu i dyskretnie **dotyka** ramion 2 wybranych przez kupidyna graczy (gracze nie otwierają oczu) – to **para zakochanych**. Następnie narrator mówi „Kupidyn zasypia” i gracz zamyka oczy.
- F.** Narrator wywołuje **zakochanych** słowami „**Budzą się zakochani, patrzą sobie głęboko w oczy i ponownie zapadają w błogi sen**”. Zakochani tylko na siebie spoglądają. Nie pokazują sobie kart postaci i nie znają prawdziwej tożsamości swojej drugiej połówki.

Przygotowanie dodatkowych postaci dobiegło końca. Narrator kontynuuje przygotowanie według zasad standardowej tury.

## STANDARDOWA TURA

### 1. Narrator wywołuje **wróżbitkę**.

Wypowiada słowa „**Budzi się wróżbitka i wybiera gracza, którego tożsamość chce poznać**”.

Wróżbitka otwiera oczy i palcem wskazuje gracza. Narrator w ciszy pokazuje wróżbitce kartę postaci wybranego przez nią gracza. Następnie mówi „Wróżbitka zasypia”.

### 2. Narrator wywołuje **wilkołaki**.

Wypowiada słowa „**Budzą się wilkołaki, zapoznają się i wybierają nową ofiarę**”.

Wyłącznie gracze, którzy mają *karty wilkołaków*, otwierają oczy i w ciszy **wybierają**, kogo pożą tej nocy. Podczas tej fazy **dziewczynka** może szpiegować wilkołaki, lekko otwierając oczy albo w inny sposób podglądając poczynania wilkołaków. Dziewczynka może, ale nie musi szpiegować wilkołaki.

Jeśli zostanie przyłapaną na szpiegowaniu, wilkołaki pożerają ją zamiast wybranej ofiary.

Następnie narrator mówi „**Wilkołaki zasypiają, zaspokoiwszy swoje zwierzęce instynkty**”. Wilkołaki zamykają oczy. O świcie narrator przekaże graczom, kto został wyeliminowany.

### **3. Narrator wywołuje czarownicę.**

Wypowiada słowa „**Budzi się czarownica. Ujawnię Ci ostatnią ofiarę wilkołaków. Czy chcesz skorzystać ze swojego uzdrawiającego lub eliksiru śmierci?**”. Czarownica otwiera oczy. Następnie narrator wskazuje ofiarę, którą wybrały wilkołaki.

Czarownica nie ma obowiązku użycia eliksirów.

Gdy **chce** skorzystać z eliksiru uzdrawiającego, **pokazuje kciuk w górę**. Aby skorzystać z **eliksiru śmierci**, **pokazuje kciuk w dół**.

Jeśli czarownica wybrała eliksir śmierci, wskazuje gracza, który zostanie wyeliminowany z gry.

O świcie narrator przekaże graczom, kto zginął i w jaki sposób.

#### 4. Narrator budzi całą wieś.

Wypowiada słowa „Słońce już wstało. Wieś się budzi i wszyscy gracze otwierają oczy... Z wyjątkiem osoby, która w nocy padła ofiarą wilkołaków”.

Następnie wskazuje **ofiara** wilkołaków (oraz ewentualną ofiarę wiedźmy).

Ofiara zostaje natychmiast wyeliminowana z gry i musi ujawnić swoją kartę postaci. Do końca rozgrywki nie może porozumiewać się z pozostałymi graczami.

Jeśli ofiarą jest łowca, przed śmiercią może wziąć odwet, wybierając innego gracza, który natychmiast zostanie wyeliminowany z gry.

Jeśli ofiarą jest jedno z **zakochanych**, druga osoba z pary natychmiast zostaje wyeliminowana z gry i musi ujawnić swoją kartę postaci.

#### 5. Gracze rozmawiają o swoich podejrzeniach.

**Narrator nadzoruje przebieg dyskusji** (a raczej dzikiej wymiany zdań).

Dziwny odgłos, który ktoś usłyszał w nocy, podejrzanе zachowanie czy gracz głosujący podobnie do innego gracza...

To wszystko może spowodować, że ktoś zostanie podejrzany o bycie wilkołakiem.

Podczas dyskusji cele różnych grup graczy są inne:

- Mieszkańcy wsi chcą **zdemaskować wilkołaka** i przeprowadzić na nim samosąd.
- Wilkołaki robią wszystko, aby **upodobnić się do zwykłych mieszkańców wsi**.
- Wróżbitka i dziewczynka próbują **pomóc** mieszkańcom wsi bez ujawniania swojej tożsamości przed wilkołakami.
- Zakochani **chronią się nawzajem**.

Każdy z graczy może udawać, że jest dowolną postacią. Dozwolone jest zarówno blefowanie, jak i mówienie prawdy, ale jedno jest pewne – trzeba być naprawdę przekonującym.

Gracze muszą odeprzeć wszelkie podejrzenia o bycie wilkołakiem i jednocześnie zdobyć jak najwięcej informacji o pozostałych graczach.

W końcu w każdej, nawet najdziwniejszej opowieści jest odrobina prawdy.



## 6. Gracze głosują.

Podczas głosowania mieszkańcy mają szansę wyeliminować wilkołaka.

Na znak narratora wszyscy gracze w tym samym czasie wskazują na osobę, którą chcą wyeliminować z gry. (Należy pamiętać, że głos **szeryfa** liczy się podwójnie).

Podejrzany, na którego zagłosowało najwięcej graczy, zostaje skazany za wilkołactwo – mieszkańcy natychmiast dokonują na nim samosądu i gracz zostaje wyeliminowany z gry. W przypadku remisu nikt danego dnia nie ginie.

Wyeliminowany gracz pokazuje wszystkim swoją kartę postaci i do końca rozgrywki **nie może porozumiewać się** z pozostałymi graczami.

## 7. Mieszkańcy wsi zasypiają.

Narrator wypowiada słowa „**Zapada noc. Wszyscy, którzy przeżyli, zapadają w głęboki sen**”. Wszyscy gracze zamykają oczy. Wyeliminowani gracze nie mogą się odzywać, zwłaszcza gdy poznają tożsamość wilkołaków.

Gra **toczy się dalej**, począwszy od **kroku 1**, w którym narrator wywołuje wróżbitkę.

## ZWYCIĘSTWO

**Mieszkańcy** wygrywają, gdy wyeliminują wszystkie wilkołaki i co najmniej 1 z mieszkańców pozostanie przy życiu.

**Wilkołaki** wygrywają, gdy wyeliminują ostatniego mieszkańca i co najmniej 1 z wilkołaków pozostanie przy życiu.

Zwycięstwo odnoszą nawet nieżywi gracze, jeśli ich drużyna wygra rozgrywkę!

Jeśli parą **zakochanych** jest mieszkaniec i wilkołak, wygrywają tylko wtedy, gdy jako jedyni przeżyją, a wszyscy pozostali gracze zostaną wyeliminowani.

## PORADY DLA NARRATORA

Narrator jest **najważniejszą** osobą w grze – to on odpowiada za **atmosferę** rozgrywki. Dzięki jego umiejętności opowiadania gracze mogą uczestniczyć w niezapomnianej przygodzie.

Narrator powinien tak poprowadzić rozgrywkę, aby stworzyć **mrozącą krew w żyłach** opowieść.

Może na przykład zawiesić głos, gdy wywołuje ofiarę wilkołaków, albo **ożywić** dyskusję, rozpalając emocje w graczach.

Podczas wywoływania graczy w nocy narrator nie musi korzystać z podanych w instrukcji zwrotów.

Gdy narrator dobrze pozna zasady gry, może puścić wodze fantazji, aby stworzyć wyjątkowo przerażającą atmosferę.

Gdy w rozgrywce uczestniczą doświadczeni gracze, **nawet jeśli jest ich niewielu**, radzimy skorzystać z kart postaci mieszkańców ze zdolnościami specjalnymi. Dzięki nim gra będzie bardziej zawikłana i emocjonująca.

Jeśli jednak w rozgrywce uczestniczą mniej doświadczeni gracze, karty postaci specjalnych należy dołączać stopniowo.

**Nie można zapomnieć, że atmosfera jest najważniejszym elementem tej gry.**

Rozgrywka jest stosunkowo krótka, dlatego zalecamy, aby rozegrać kilka rozgrywek, za każdym razem wybierając **inne karty postaci**.

### **Zasady prowadzącego rozgrywkę:**

- Zanim coś **powiesz**, upewnij się, że przez przypadek nie zdradzisz tożsamości danej postaci.
- Gdy wywołujesz postać, **nie odwracaj się** w stronę konkretnego gracza, ponieważ pozostali gracze mogą łatwo odgadnąć, gdzie siedzi.

- Jeśli wilkołaki nie potrafią zdecydować, kogo pożrą, ich strata! Tej nocy nie dostaną **świeżego mięska!**
- Jeśli w rozgrywce uczestniczy postać **dziewczynki**, w nocy gracze nie mogą pochylać głowy ani zakrywać oczu.
- Gdy **wróżbitka** korzysta ze swojej zdolności, udawaj, że odkrywasz karty postaci wszystkich graczy.
- Gdy wyznaczasz **zakochanych**, przejdź obok każdego gracza.
- Możesz wstrzymywać wybory na **szeryfa** tak długo, jak chcesz – niech gracze mają okazję na poznanie mieszkańców.
- Jeśli w rozgrywce uczestniczy niewielu graczy, narrator także może zostać graczem. Więcej szczegółów znajdziesz na naszej stronie internetowej.



Wskazówki i dodatkowe zasady na stronie:

**WWW.LOUPS-GAROUS.COM**

## PORADY DLA GRACZY

**Wilkołaki.** Głosowanie za tym, aby zabić innego wilkołaka, jest sprytnym sposobem na odwrócenie od siebie podejrzeń, pod warunkiem że mieszkańcy połączą haczyk.

**Wróżbitka.** Powinna uważać, gdy pozna tożsamość wilkołaka. Czasami warto ujawnić swoją tożsamość, aby poznać tożsamość innego gracza, ale lepiej nie robić tego za szybko.

**Dziewczyńka.** Ta postać ma dość silną zdolność, ale bardzo trudno nią grać. Nie bój się szpiegować wilkołaków. Podglądanie może być przerażające, ale jeśli nie skorzystasz ze swojej zdolności na początku rozgrywki, możesz zostać wyeliminowana, zanim dowiesz się czegoś ważnego.

**Łowca.** Spróbuj nie ujawniać swojej tożsamości. Gdy tylko wilkołaki dowiedzą się, kim jesteś, nie będą chciały Cię zabić, a Ty nie będziesz miał okazji skorzystać ze swojej zdolności!

**Kupidyn.** Jeśli wybierzesz siebie jako 1 z zakochanych, pamiętaj, aby drugą połówką nie była gaduła.

**Szeryf.** Nie bój się kandydować na szeryfa. Jeśli jednak jesteś wilkołakiem, podczas kampanii wyborczej oszczędź wyborcom

niektórych szczegółów ze swojego życia. Bądź dumny z piastowanego urzędu i dumnie noś odznakę na piersi.

**Czarownica.** Ta postać posiada zdolność, która przydaje się zwłaszcza pod koniec rozgrywki, więc pamiętaj, aby nie marnować eliksirów.

[WWW.LOUPS-GAROUS.COM](http://WWW.LOUPS-GAROUS.COM)

W 2002 roku gra „Wilkołaki z Czarnego Lasu” zdobyła 2 najważniejsze nagrody podczas międzynarodowego festiwalu gier w Cannes:

- Złotego Asa (*l'As d'Or des jeux d'animation*),
- nagrodę publiczności (*le Grand Prix du Public*).



Nominated  
Spiel  
des  
jahres  
**2003**

Podziękowania od autorów gry niech przyjmą:

Nadine Bernard, Théo Dupisson, Elvire et Chloé,  
Philippe Mouret, Caroline Ottavis, Laurent Bernard,  
Vincent Pessel, który przyczynił się do powstania ostatecznej wersji gry,  
i przede wszystkim Bruno Faidutti.

*Autorami kart oznaczonych symbolem ©  
są Philippe des Pallières i Hervé Marly.*

*Ilustracje na pokrywce i kartach: Alexios Tjoyas*

*Ilustracje na pudełku: Naïade*

*Nowy projekt pudełka: Tom Vuarchex*

*Tłumaczenie: Katarzyna Kaszorek*

*Redakcja: zespół Rebel*

©2020 Asmodee Group

THE WEREWOLVES OF MILLERS HOLLOW  
to zastrzeżony znak towarowy Asmodee Group.



**rebel**

## SKRÓCONY OPIS ROZGRYWKI

### Przygotowanie do gry

- Mieszkańcy zasypiają.
- Budzi się złodziej.
- Budzi się kupidyn.
- Budzą się zakochani.

### Standardowa tura

- Budzi się wróżbitka.
- Budzą się wilkołaki (+ dziewczynka podgląda).
- Budzi się czarownica.
- Budzą się mieszkańcy.
- Mieszkańcy głosują.
- Mieszkańcy zasypiają.













