

Vérfarkasok

Millers Hollow-ban

Philippe des Pallières és Hervé Marly játéka



8–18 játékos részére, 10 éves kortól

Játékidő: 20-30 perc

*Millers Hollow egy kis amerikai falu,
ahol az utóbbi időben vérfarkasok
felbukkanásáról számoltak be.*

*Éjszakánként a vérfarkassá változó városlakók
rejtélyes gyilkosságokat követnek el.*

Hogy mi lehet e hátborzongató jelenség oka?

Ki tudja – talán az üvegházhatás?

*Itt az idő leszámolni az ősi gonosszal,
mielőtt a falu elveszti utolsó lakosait is!*

Philippe és Hervé

A JÁTÉK CÉLJA

- A falusiak célja: megölni minden vérfarkast.
- A vérfarkasok célja: megölni az összes falusit.

A játék tartozékai:

24 szerepkártya:

4 *vérfarkas*



13 *egyszerű falusi*

1 *jövendőmondó*



1 *tolvaj*®

1 *vadász*®



1 *Cupido*®

1 *boszorkány*®



1 *kislány*®



1 *sheriff*®

A KÁRTYÁK:



A vérfarkasok minden éjszaka **megölnek** és **megesznek** egy embert. Napközben visszaválnak emberré, és **megpróbálják eltitkolni kilétüket** és rémtetteiket a falusiak előtt. A résztvevők számától függően 1, 2, 3 vagy 4 vérfarkas lesz játékban.

AZ EMBEREK:



A vérfarkasok minden éjjel **megölnek** egy embert. A megölt játékos kiesik a játékból. Reggelente az emberek összegyűlnek a falu főterén, és megpróbálják kitalálni, kik a vérfarkasok közülük. Alaposan egymás arcába néznek annak reményében, hogy a farkasemberség titkos jeleit felfedezhessék egymáson. Némi vita és tanácskozás után a falusiak szavazással döntenek el, kit tartanak farkasembernek, akit **meglincselnek**, majd a biztonság kedvéért elégetnek. Ez a játékos természetesen szintén kiesik.

NYOLCFÉLE FALUSI SZEREPKÁRTYA VAN A JÁTÉKBAN:



Egyszerű falusi: az egyszerű falusiaknak nincs semmilyen különleges képességük. Csak a **megézésükre** hagyatkozhatnak, elemezhetik a többiek viselkedését, hogy felfedhessék a rejtőző vérfarkasok kilétét. Ugyanakkor ügyelniük kell arra, nehogy a többiek vérfarkasnak higgyék őket, ha nem akarják rútul végezni.

A JÖVENDŐMONDÓ:



Minden éjszaka választ egy játékos, akinek **meglátja valódi kilétét**. A jövendőmondó megpróbál segíteni a többi falusinak, hogy megtalálják a vérfarkasokat, de ügyelnie kell arra, nehogy a vérfarkasok megtudják, ki ő, és megöljék.

A VADÁSZ:



Ha a vadászt megölik a vérfarkasok vagy meglincselik a falusiak, ő az utolsó erejével még **lelőhet** egy másik játékos, aki szintén kiesik a játékból.

CUPIDO:



Ez a falusi azért kapta becenevét a szerelem istenéről, mert különleges képessége van párok összehozására.

A játék első éjszakáján Cupido kiválaszt két játékost, akik azonnal „**szerelembe esnek**” – ők ketten ettől kezdve a játék végéig egy párt alkotnak. Cupido önmagát is választhatja a pár egyik tagjának.

Ha a szerelmespár egyik tagja meghal, párja bánatában azonnal megöli magát. A szerelmesek semmiképpen nem szavazhatnak egymásra, amikor el kell dönteni, kit lincseljenek meg.

Különleges eset: ha a szerelmespár **egyik tagja vérfarkas, a másik pedig falusi**, számukra a győzelmi feltétel megváltozik: senkitől sem zavartatva szeretnének együtt élni, és céljuk, hogy rajtuk kívül minden falusi és farkasember meghaljon. Ezt természetesen csak a szabályok adta keretek közt próbálhatják elérni.

A BOSZORKÁNY



Két varázsfőzettel kezdi a játékot:

Van egy **gyógyitala**, amellyel életre kelthet egy olyan játékos, akit megöltek a vérfarkasok.

Van egy **mérge**, amit éjszaka használhat, és megölhet vele egy játékos.

Mindkét varázsfőzet **csak egyszer használható a játék során**, és a boszorkány akár maga is megihatja őket. Ha akarja, megihatja a mérget éjjel, majd a gyógyitalal feltámaszthatja magát nappal.

Ha ez a karakter a játékban van, előfordulhat, hogy egy éjszaka **senki sem hal meg**, de az is, hogy **ketten is meghalnak**.

A KISLÁNY:



A kislány roppant kíváncsi. Éjszaka kinyithatja a szemét, **hogy meglesse a vérfarkasokat**. Azonban, ha a vérfarkasok ezt észreveszik, a kislány azonnal szörnyethal a puszta réműlettől. Ebben az esetben a vérfarkasok által eredetileg kiszemelt áldozat nem hal meg.

A kislány csak éjszaka leskelődhet, a „vérfarkasok átváltozása” fázisban. Ha a kislány játékban van, a játékosoknak figyelniük kell rá, hogy ne takarják el az arcukat, amikor alszanak.

A SHERIFF:



Ezt a szerepet a többivel ellentétben nem kiosztjuk, hanem a játékosok bíznak meg valakit maguk közül. **A falusiak megszavazzák**, ki legyen a sheriff, és a kártyát az kapja, aki a legtöbb szavazatot kapta.

[Akit sheriffnek szavaztak meg, nem utasíthatja vissza a kinevezést. Kinevezése pillanatától a sheriff **szavazata 2-t ér** (ő is csak egyvalakire szavazhat, nem oszthatja meg szavazatát 1-1 játékos között). Ha a sheriff kiesik a játékból, kinevezi az utódját, és ez a játékos lesz az új sheriff.

A TOLVAJ:



Ha a tolvaj szerepkártyát használni akarjuk, a játék bevezető körében adjunk hozzá 2 egyszerű falusi kártyát a paklihoz. Miután megkevertük a paklit, és mindenkinek osztottunk egy szerepkártyát, a két megmaradt lapot tegyük képpel lefordítva az asztal közepére. A tolvaj az első éjszaka megnézi ezt a két lapot, és ha akarja, **kicserélheti** szerepkártyáját az egyikkel. Azonban, ha mindkét lap vérfarkas, **kötelező** szerepet cserélnie, és mindenképp vérfarkas kell legyen. A cserétől kezdve a játék végéig az **új szerepkártyája** szerint kell játszania.

A SZEREPKÁRTYÁK ÖSSZEÁLLÍTÁSA

A játékosok a szerepkártyák tetszőleges kombinációjával játszhatnak, de kezdőknek javasoljuk, hogy az alábbi táblázatban látható kártyakombinációkat használják.



2 VAGY 3 VÉRFARKAS (a táblázat szerint)



A JÖVENDŐMONDÓ



EGYSZERŰ FALUSIAK (a táblázat szerint)

Amikor csak ezekkel az alapkarakterekkel játszotok, a mesélő csak a normál körök (1-7) szabályai szerint jár el, és nem kell lejátszani a bevezető kör (D-F) pontjait. Miután egy-két partit lejátszottatok a fenti alapkarakterekkel, elkezdhetitek használni a különlegesebb szereplőkártyákat is. Ebben a játékban nagyon fontos szerepe van a megfelelő hangulatnak. Mivel a játék meglehetősen rövid, egymás után több partit is lejátszhattok, különböző karakterkombinációkat kipróbálva. Egy-egy különleges karakter még alacsony játékosszám mellett is rendkívüli módon meg tudja fűszerezni a játék hangulatát.

Játékosok
száma



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



A játék előkészületeinek lépései



- A.** A játékosok tetszőleges módszerrel **mesélőt** választanak maguk közül. Fontos, hogy a mesélő már ismerje a játékot, mert az ő feladata rendkívül fontos: meg kell teremtenie a megfelelő hangulatot a játékhoz.
- B.** A mesélő kiválasztja a használni kívánt **karakterkártyákat**, és képpel lefelé minden játékosnak oszt egyet. A játékosok megnézik kapott lapjukat, majd képpel lefordítva visszateszik maguk elé az asztalra.
- C.** A mesélő elkezdi a játékot, és bejelenti: „**A falura leszáll az első éjszaka. Most mindenki csukja be a szemét**” – ekkor minden játékosnak be kell csuknia a szemét. Ezután a mesélő a játékban szereplő karaktereket a következőkben leírt sorrendben szólítja.

BEVEZETŐ KÖR LÉPÉSEI

- D.** A mesélő először a tolvajt szólítja: „**A tolvaj felébred.**” Az a játékos, akinél a tolvajkártya van, ekkor kinyitja szemét, és csendben megnézi az asztal közepén lévő két lapot. Ha akarja, kicseréli az egyiket a saját szerepkártyájával (ennek részleteit a tolvajkártya leírásánál találod). A mesélő ezután ezt mondja: „A tolvaj elalszik.”
- E.** A mesélő most **Cupidót** szólítja: „**Cupido felébred.**” Az a játékos, akinél a Cupido kártya van, kinyitja szemét, és csendben kijelöl két játékost (az egyik lehet önmaga is). **A mesélő** lassan körbesétálja az asztalt, és amikor a kijelölt játékosokhoz – azaz a **szerelmesekhez** – ér, **megérinti a vállukat**. Semmiképp ne nyissa ki a szemét, akinek a vállához értek! Végül a mesélő azt mondja: „Cupido elalszik.” Ekkor Cupido is becsukja szemét.
- F.** A mesélő most a **szerelmeseket** szólítja: „**A szerelmesek most felébrednek, meglátják egymást, majd újra édes álomba merülnek.**” A két szerelmes – akiknek a mesélő korábban megérintette a vállát – most kinyitja szemét, tekintetükkel megkeresik egymást, majd becsukják szemüket. A szerelmesek nem nézhetnek meg egymás kártyáját, így nem tudhatják szerelmük tárgyának valódi kilétét.

*A bevezető kör ezzel véget ért,
és a mesélő elkezdheti a játék első normál körét.*

A NORMÁL KÖR LÉPÉSEI:

- 1.** A mesélő szólítja a **jövendőmondót**: „**A jövőmondó most felébred, és választ egy játékost, akinek megismeri valódi kilétét.**”

A mesélő csendben megmutatja a jövőmondónak a választott játékos karakterkártyáját.

- 2.** A mesélő most a **vérfarkasokat** szólítja: „**Most felébrednek a vérfarkasok, megismerik egymást, és kiválasztják áldozatukat.**”

Ekkor a vérfarkas kártyával rendelkező játékosok – és csakis ők – kinyitják a szemüket, és csendben, óvatos gesztusokkal és szemkontaktussal **kiválasztják áldozatukat** a többi játékos közül. Ekkor a **kislány** karakterkártya birtokosa félig felnyithatja a szemét, és kikémlelheti a farkasokat – nem kötelező kémkednie, de ha akar, annyit kémkedhet, amennyi csak bátorságától kitelik.

Ha a kislányt a vérfarkasok felfedezik, ő hal meg az eredetileg kiszemelt áldozat helyett.

A mesélő ezt mondja: „**A farkasok kiélték gyilkos ösztönüket, és elalszanak**”, a farkasok ekkor becsukják szemüket. A mesélő reggel fogja ismertetni ennek a lépésnek az eredményét.

3. A mesélő szólítja a **boszorkányt**: „**A boszorkány felébred, és megmutatom neki a vérfarkasok áldozatát. Boszorkány, akarod használni a gyógyitalod vagy a mérgeket?**”

Amikor a boszorkány kinyitja a szemét, a mesélő rámutat a farkasok által kiszemelt áldozatra.

A boszorkány eldönti, akarja-e használni bármelyik varázsitalát – de ez nem kötelező.

Ha a **gyógyitalt** szeretné használni az áldozaton, **hüvelykujját felfelé** tartja. Ha meg szeretne **mérgezni** valakit, ránéz kiszemelt áldozatára, és **hüvelykujját lefelé** tartja. A mesélő reggel fogja ismertetni ennek a lépésnek az eredményét.

4. A mesélő **felébreszti** a falut: „**Felkel a nap, és a falu lakosai is felébrednek, kivéve azt, akit az éjjel megöltek.**”

A mesélő most rámutat a farkasok áldozatára. Ez a játékos kiesik a játékból, és felfordítja karakterkártyáját. A kiesett játékos semmilyen módon nem kommunikálhat a játékban maradtakkal.

Ekkor két különleges eset lehetséges:

- Ha a kieső játékos **a vadász**, választ egy másik játékost, akit azonnal megöl – a választott játékos is azonnal kiesik a játékból.
- Ha a kieső játékos az egyik **szerelemes**, párja azonnal véget vet saját életének, és szintén kiesik a játékból.

5. A falu népe most összeül **tanácskozni. A mesélő feladata, hogy szervezze és moderálja a tanácskozást.**

A játékosok egy-egy éjjel hallani vélt nesz, gyanús viselkedés vagy tekintet alapján el kell döntsék, kire gyanakodnak leginkább, hogy valójában vérfarkas.

A tanácskozás során a különböző karaktereknek különbözők a céljaik:

- Az egyszerű falusiak **meg akarják találni**, és meglincselni **a vérfarkasokat**.
- A vérfarkasoknak **el kell hitetniük** a többiekkel, **hogy ők is egyszerű falusiak**.
- A jövendőmondó és a kislány anélkül próbál meg segíteni a falusiaknak, hogy azok felfednék kilétét, hiszen az számára végzetes következményekkel járna.
- A szerelmespár tagjai egymást próbálják mindenáron **megvédeni**.

Minden játékos bárminek vallhatja magát, blöffölhet, de igazat is mondhat, a lényeg, hogy legyen meggyőző. A játékosok célja kettős: meg kell védeniük magukat, és minél többet megtudni a többiek kiléte felől.

Nem létezik olyan viselkedés, amiből ne lehetne valamilyen következtetést levonni.

6. Szavazás

A játékosok kiszavaznak egy játékost, akiről azt **gyanítják**, hogy valójában vérfarkas.

A mesélő jelzésére minden játékos egyszerre rámutat arra, akit szeretne kiszavazni (ne feledjétek, hogy a **sheriff** szavazata 2-t ér).

Azt a játékost, akire a legtöbbet mutatnak, a falu népe azonnal meglincseli, felakasztja, vízbe fojtja, majd ezüstgolyóval agyonlövi – biztos, ami biztos.

A meglincselt játékos azonnal kiesik a játékból. Ha többen kaptak ugyanannyi szavazatot, akkor a lincselés elmarad, nem esik ki senki.

A meglincselt játékos felfedi a karakterkártyáját, és kiesik a játékból – mostantól a játék végéig semmilyen **módon nem kommunikálhat** a megmaradt játékosokkal.

7. A falura ismét **éj borul**.

A mesélő ezt mondja: „Ismét eljött az éjszaka.

A megmaradt játékosok elalszanak.”

Minden megmaradt játékos becsukja szemét. A kiesettek ügyeljenek arra, hogy a továbbiakban semmilyen módon ne befolyásolják a játékot.

A játék **az első lépéssel folytatódik**.

A GYŐZELEM

A **falusiak** győznek, ha az összes vérfarkas kiesik a játékból.

A **vérfarkasok** győznek, ha az összes falusi kiesett a játékból.

A **szerelmesek** győznek, ha ők az utolsó életben maradt falusi-vérfarkas pár, és az összes többi játékos kiesett.

TANÁCSOK A MESÉLŐNEK

A játék **hangulata** alapvetően **azon múlik**, hogy mint mesélő, mennyire jól végzed feladatodat.

Ha jól mesélsz, a játék különleges élményt nyújt majd a többieknek. Segítsd elő a játékosok beleélését szerepükbe, és teremts félelmetes hangulatot.

Fokozd a **feszültséget**, mielőtt drámai események történnek, és ne habozz **felpörgetni** a tanácskozást, ha lelassulni látod.

A szabályban ismertetett szövegeidet csak iránymutatásnak tekintsd. Ha már ismered a játékot, szövegeidet bátran alakítsd át úgy, hogy a lehető legjobban hozzájáruljanak a megfelelő hangulat megteremtéséhez.

Ha részt vesz egy-két **tapasztaltabb** játékos is, használjátok bátran a különleges karaktereket, mert sokat hozzáadnak a játékélményhez.

Ha kezdőkkel játszol, a különleges karaktereket fokozatosan vedd be a játékba. Sose feledd, hogy **a játékélmény** túlnyomórészt **a megfelelő hangulat megteremtésén** és fenntartásán **múlik**.

Mivel egy parti rövid idő alatt lejátszható, játsszatok több kört, és **váltogassátok** a használt különleges **karaktereket**.

Mesélőként különösen figyelj az alábbiakra:

- Ügyelj arra, hogy semmiképp ne adj ki véletlen információt a játékosoknak, ami alapján **kitalálhatják** egymás kártyáit.
- Amikor éjjel szólítasz egy karaktert, figyelj arra, hogy **ne nézz felé**, amikor beszélsz, mert ebből lehet következtetni arra, merre ül az adott karakter.

- Ha a vérfarkasok túl sokat hezitálnak, és nem tudják kiválasztani áldozatukat, nyugodtan vess véget a 2-es lépésnek, legfeljebb **nem esznek aznap** éjjel.
- Ha **a kislány** játszik, a játékosok ne hajsák le a fejüket és ne takarják el a szemüket.
- A **jövendőmondó** tegyen úgy, mintha **minden lapot** felfordítana, így biztosan nem derül ki, valójában melyik lapot fordította fel.
- Amikor a két **szerelmest** kijelölöd, mindenképp sétáld körül a teljes asztalt.
- A **sheriffet** nem muszáj rögtön az első körben kinevezni. Várhatsz vele néhány kört, amíg a játékosoknak kialakul véleményük a társaik kilétéről.
- Ha nem vagytok elegen, a mesélő is részt vehet a játékban. Ennek részleteit a lenti weboldalon ismertetjük angolul.



TANÁCSOK A JÁTÉKOSOKNAK

Vérfarkasok: Ha másik vérfarkas lincselésére szavazol, azzal elterelheted a gyanút magadról, de ezt úgy tedd, hogy észre is vegyék.

A jövődömondó: Ha megtudod valakiről, hogy vérfarkas, légy nagyon óvatos. Előfordulhat, hogy megéri felfedned magad, azért, hogy egy vérfarkast leleplezz, de a játék elején ez általában nagyon kockázatos.

A kislány: A kislány képessége nagyon erős, de a kémkedés erős idegzetet kíván. A kémkedés félelmetes és kockázatos, de addig kémkedj, amíg életben vagy.

A vadász: ha megvádolnak azzal, hogy vérfarkas vagy, érdemes elárulnod, hogy te vagy a vadász.

Cupido: Ha magadat választod a szerelmespár egyik tagjának, párodnak ne egy nagyszájú játékost válassz!

(„Hervé Marly sokat tudna mesélni egy ilyen helyzetről” – Philippe des Pallières).

A sheriff: Bátran próbáld elérni, hogy kinevezzenek sheriffnek, de ha vérfarkas vagy, ne tedd túl feltűnően („Philippe des Pallieres sokat tudna mesélni egy ilyen helyzetről” – Herve Marly). Ha kineveztek, viseld büszkén a sheriffcsillag kártyát a mellkasodon.

A boszorkány: Ne pazarold el varázssitalaidat a játék elején, mert azok a végén nagy hatalmat biztosítanak számodra.

www.loups-garous.com

A Vérfarkasok Millers Hollow-ban a 2002-es cannes-i nemzetközi játékfesztiválon 2 rangos díjat nyert:
- l'As d'Or des jeux d'animation (Az Arany Ász játékdíj)
- le Grand Prix du Public (közönségdíj)



Nominated
Spiel
des
jahres
2003

A szerzők köszönetet mondanak Nadine Bernardnak,
Juliette Blindnek, Théo Dupiszonak,
Elvire-nek és Chloénak, Philippe Mouret-nek,
Caroline Ottavis-nak, Vincent Pesselnek,
aki segített véglegesíteni a játékszabályt,
és legfőképp Bruno Faiduttinak.

*Kártyák: a ©-vel jelölt kártyák a « lui-même » éditions,
Philippe des Pallières és Hervé Marly szellemi tulajdonát képezik.*

Dizájn: Philippe des Pallières és Hervé Marly.

Illusztráció: Alexios Tjoyas.

*A Végfarkasok a hagyományos orosz játékon, a „Mafia” vagy „Spies”
címen ismert játékon alapul, amely az 1930-as években jelent meg a
Szovjetunióban.*

*Minden grafikai anyag a « Lui-même » éditions, Philippe des Pallières,
Hervé Marly és Alexios Tjoyas tulajdona.*

*A játékot vagy annak bármely elemét tilos a szerzők hozzájárulása
nélkül sokszorosítani.*

Published by 
© 2001 - 2018

2, le château de la Verrie - 44320 Saint-Père-en-Retz - France

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Előkészületek

- A falu elalszik**
- A tolvaj**
- Cupido**
- A szerelmesek**

A játék normál köre

- A jövődömondó**
- A vérfarkasok**
- A boszorkány**
- A falu felébred**
- Szavazás**
- A falu elalszik**