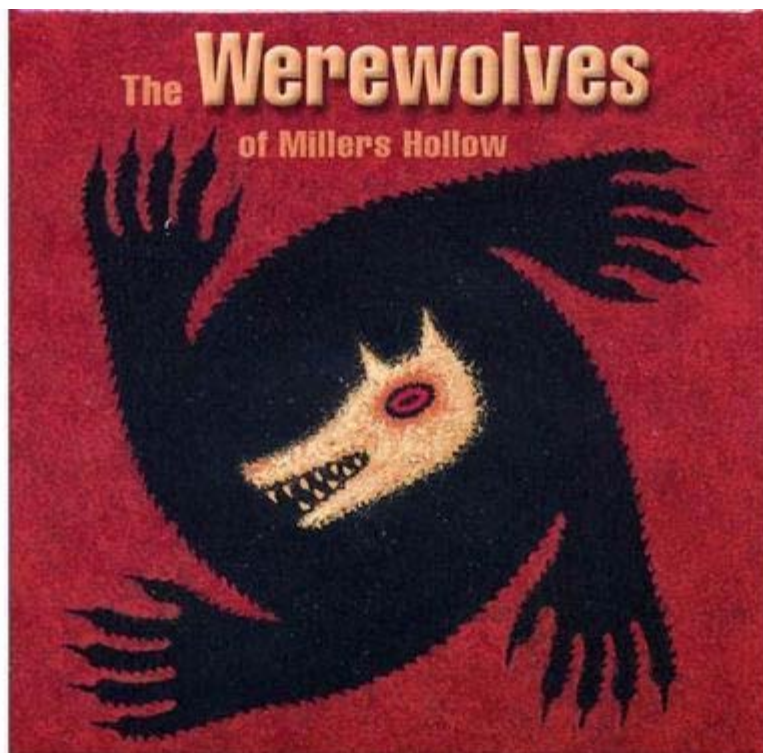


Vâcolacii din Miller's Hollow

Un joc creat de Philippe des Pallieres & Herve Marly



Nr. Jucători: 8-18

Vârsta: de la 10 ani în sus

Durata jocului: 20-30 min

POVESTEA

Undeva în inima Americii, în oraselul Miller's Hollow, s-au infiltrat de curând niște vâcolaci. Ca urmare a unor fenomene misterioase, în fiecare noapte câțiva cetățeni devin vâcolaci și comit crime. Acum a venit vremea ca orășelul să preia controlul și să elimine acest rău antic, înainte ca satul să-și piardă și ultimii cetățeni.

OBIECTIVELE JOCULUI

- Pentru Cetățeni – să omoare toți Vâcolacii
- Pentru Vâcolaci – să omoare toți Cetățenii

COMPONENTELE JOCULUI

- 1 broșură cu instrucțiuni în engleză
- 24 de cărți (cartoane) cu personaje, care se împart jucătorilor
 - ✓ 4 Vârcolaci
 - ✓ 13 Cetățeni
 - ✓ 1 Ghicitoare (Clarvăzătoare)
 - ✓ 1 Hoț
 - ✓ 1 Vânător
 - ✓ 1 Cupidon
 - ✓ 1 Vrăjitoare
 - ✓ 1 Fetiță
 - ✓ 1 Șerif

CĂRȚILE

Vârcolacii



În fiecare noapte, Vârcolacii mușcă, omoară și devorează un cetățean. În timpul zilei, ei încearcă să își ascundă identitatea și faptele josnice de Cetățeni. În funcție de numărul de jucători și de variantele folosite pot fi 1, 2, 3 sau 4 Vârcolaci în joc.

Cetățenii

În fiecare noapte, unul din Cetățeni e omorât de Vârcolaci. Această persoană iese din joc. În dimineața următoare, supraviețuitorii se strâng în piața din centrul orașelului și încearcă să descopere care sunt Vârcolacii. Aceasta se poate realiza prin studierea fețelor celorlalți pentru a descoperi semne ascunse de licanthropie. După discuții și dezbateri, Cetățenii votează să linșeze un suspect, care va fi apoi spânzurat, ars și eliminat din joc. Există 8 tipuri diferite de Cetățeni:

Cetățenii



Aceștia nu au alte abilități în afară de propria intuiție. Fiecare Cetățean obișnuit trebuie să analizeze comportamentul celorlalți jucători pentru a ghici cine este Vârcolac și încercă să nu fie luați drept Vârcolaci și astfel linșați, spânzurați și arși.

Ghicitorea



În fiecare noapte, Ghicitorea poate vedea adevărata personalitate (rolul) unui jucător (notă: unii o numesc Clarvăzătoare). Ghicitorea alege care va fi jucătorul despre care întreabă. Ghicitorea trebuie să îi ajute apoi pe ceilalți Cetățeni să identifice corect Vârcolacii, fără să fie descoperită de către aceștia, devenind astfel o țintă.

Vânătorul



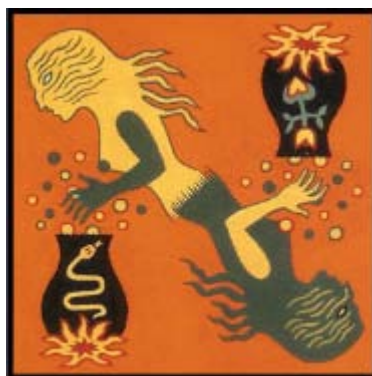
Dacă Vânătorul este omorât de către Vârcolaci sau linșat de către Cetățeni, el se poate răzbuna. Cu ultima suflare, Vânătorul va numi un jucător (oricare) pe care îl va împușca, eliminându-l astfel din joc.

Cupidon



Cupidon este pețitorul orășelului. El primește acest nume deoarece are abilitatea de a face 2 persoane să se îndrăgostească instant. În timpul primei nopți, Cupidon alege 2 persoane care vor fi “îndrăgostiții” pentru tot restul jocului (se poate alege pe sine ca fiind unul dintre cei doi). Dacă unul dintre aceștia moare, al doilea se sinucide de durere. Un îndrăgostit nu poate, nici măcar la cacialma, să voteze împotriva celuilalt. ! **Caz special** ! dacă unul dintre cei doi îndrăgostiți este Vârcolac iar celălalt Cetățean (obișnuit sau cu abilități speciale), pentru cei doi jucători obiectivul jocului se va schimba. Singura dorință a perechii este să trăiască în dragoste și pace și deci trebuie să elimine toți ceilalți jucători (atât Vârcolaci cât și Cetățeni) din joc, folosind regulile standard de joc.

Vrăjitoarea



Acest Cetățean știe cum să pregătească 2 poțiuni foarte puternice. Prima este o poțiune de salvare, care poate fi folosită pentru a învia un jucător care a fost omorât de Vârcolaci. A doua poțiune este o otravă, folosită în timpul nopții pentru a elimina un jucător. Fiecare poțiune poate fi folosită doar o dată pe joc. Vrăjitoarea poate folosi oricare din cele două poțiuni pentru sine dacă dorește. Vrăjitoarea poate, dacă dorește, să folosească o poțiune într-o noapte și una în altă noapte, sau pe amândouă în aceeași noapte sau chiar nici una în timpul nopții respective. Dacă se folosește acest personaj, puteți avea parte de o noapte în care fie nu moare nimeni, fie moare un jucător, fie mor 2 jucători.

Fetița



Fetița este foarte curioasă. Ea poate deschide ochii în timpul nopții pentru a-i spiona pe Vârcolaci. Însă, dacă fetița este prinsă asupra faptului de către aceștia, ea moare imediat de frică, în tăcere, în locul victimei desemnate. Fetița poate spiona în timpul nopții doar în perioada în care se trezesc Vârcolacii. Atunci când fetița se află în joc, este necesar ca toți jucătorii să evite să-și ascundă fețele (cu mâini, cărți etc.) în timp ce dorm.

Șeriful



În loc să fie împărțită la fel ca toate celelalte personaje, această carte este încredințată unuia dintre jucători. La fel ca un Șerif adevărat, acest jucător este ales prin vot de către Cetățeni. Jucătorul care primește cele mai multe voturi devine Șeriful. Odata ales, acesta nu poate refuza această onoare. În continuare, voturile acestei persoane se calculează ca două voturi (se aplică întotdeauna la un singur jucător, nu se pot împărți către doi jucători). Dacă Șeriful este eliminat, acesta numește un succesor, care apoi devine noul Șerif.

Hoțul



Dacă se folosește Hoțul, la începutul jocului se adaugă 2 cărți de Cetățeni obișnuiți în plus la teancul de cărți care se împart. După ce cărțile sunt amestecate și împărțite, cele 2 cărți sunt așezate cu fața în jos în centrul mesei. În timpul primei părți a primei nopți, Hoțul se uită la aceste două cărți și poate alege una din cele două în loc de a sa. Dacă ambele cărți sunt Vârcolaci, Hoțul este obligat să ia unul dintre ei. Dacă Hoțul ia una din cele două cărți, el își însușește rolul acestui personaj pentru tot restul jocului.

ALEGEREA CĂRȚILOR

Jucătorii pot folosi orice combinație de cărți doresc, în funcție de preferințe. Acestea fiind spuse, cea mai bună metodă de a învăța jocul este să folosiți următoarele combinații:

- 2 Vârcolaci (sau 3, conform tabelului de mai jos)
- Ghicitoarea
- Cetățeni obișnuiți (conform tabelului de mai jos)

Atunci când se folosește combinația de bază, Moderatorul (Povestitorul) folosește doar tura standard (1-7) și ignoră tura de pregătire (D-F).

După ce jucați de 2-3 ori, puteți adăuga progresiv celelalte personaje. Cel mai important aspect al jocului de care trebuie să țineți cont este atmosfera. Deoarece durata jocului este destul de mică, puteți juca mai multe jocuri la o întâlnire și să schimbați personajele pe care le folosiți. Este foarte interesant să folosiți personajele speciale chiar și atunci când aveți un număr mic de jucători. Acestea chiar cresc suspansul și ajută la crearea unei atmosfere tensionate.

Nr. jucători	Vârcolaci	Ghicitoare	Cetățeni
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

PREGĂTIREA JOCULUI

- A.** Jucătorii aleg un Moderator (aleator, prin vot, cine se oferă etc.). Pentru primele câteva jocuri, este recomandat să alegeți ca Moderator o persoană care este familiarizată cu toate regulile jocului. Moderatorul este cea mai importantă persoană din joc. El trebuie să se ocupe de crearea unei atmosfere intense pentru a face jocul să fie cu adevărat plăcut.
- B.** Moderatorul ia numărul potrivit de cărți, le amestecă și împarte câte o carte fiecărui jucător, cu fața în jos. Apoi, fiecare jucător se uită în secret la cartea sa și o așează înapoi cu fața în jos în dreptul său.
- C.** Moderatorul adoarme tot orășelul, spunând “Vine noaptea, orășelul adoarme, toată lumea închide ochii”. În acest moment, toți ceilalți jucători închid ochii. Apoi, în funcție de cărțile cu personaje care se folosesc, continuați cu următoarele runde:

Runda Pregătitoare

- D.** Moderatorul spune: “Se trezește hoțul”. Persoana care are cartea Hoțului deschide ochii, apoi se uită în liniște la cele 2 cărți din centrul mesei și își poate alege una din ele în locul cărții cu Hoțul (vedeți explicațiile anterioare despre Hoț). După această acțiune, Moderatorul spune: “Hoțul se culcă la loc”. Hoțul închide ochii.
- E.** Moderatorul îl strigă pe Cupidon, spunând: “Se trezește Cupidon”. Jucătorul care are cartea lui Cupidon deschide ochii și, în tăcere, alege două persoane (se poate alege și pe sine). Moderatorul se plimbă în jurul mesei și atinge ușor pe umăr pe cei doi “îndrăgostiți” (care își țin ochii închiși). Apoi Moderatorul spune: “Cupidon se culcă la loc”, iar Cupidon închide ochii.
- F.** Moderatorul strigă cei doi îndrăgostiți, spunând: “Îndrăgostiții se trezesc, se recunosc unul pe celălalt și apoi se culcă la loc”. Îndrăgostiții doar se uită unul la celălalt. Ei nu își arată unul altuia cartea din față și deci nu știu ce identitate are cealaltă persoană.

Runda pregătitoare este gata și de acum încolo Moderatorul continuă cu:

Runda Standard

G. Moderatorul strigă Ghicitoarea

Moderatorul spune: “Ghicitoarea se trezește și alege un jucător a cărui personalitate vrea să o cunoască”. Moderatorul îi arată în liniște Ghicitoarei cartea jucătorului respectiv. Apoi Moderatorul spune: “Ghicitoarea se culcă la loc”.

H. Moderatorul strigă Vârcolacii

Moderatorul spune: “Se trezesc Vârcolacii, se recunosc și aleg o victimă”. Vârcolacii deschid ochii, se consultă în tăcere și desemnează victima. În această etapă, Fetița îi poate spiona pe Vârcolaci, deschizând parțial ochii, trăgând cu ochiul sau în orice alt

fel în care crede că poate scăpa fără să fie prinsă. Ea nu este obligată să facă asta, dar poate dacă are destulă îndrăzneală. Dacă Fetița este prinsă asupra faptului, ea moare în locul victimei desemnate. Moderatorul spune apoi: “Vârcolacii se culcă la loc”. Aceștia închid ochii. Moderatorul va dezvălui rezultatele dimineața.

I. Moderatorul strigă **Vrăjitoarea**

Moderatorul spune: “Se trezește Vrăjitoarea, iar eu îi voi arăta care este victima Vârcolacilor. Vrei să folosești vreo poțiune?” Moderatorul îi arată Vrăjitoarei care este victima Vârcolacilor. Vrăjitoarea nu este obligată să își folosească poțiunile dacă nu dorește. Dacă Vrăjitoarea se hotărăște să folosească vreo poțiune, ea arată asta arătând pumnul strâns și degetul mare îndreptat în sus pentru poțiunea de salvare, respectiv în jos pentru otravă. Dacă folosește otrava, Vrăjitoarea trebuie să indice cine va fi otrăvit. Moderatorul va dezvălui rezultatul dimineața.

J. Moderatorul **trezește pe toată lumea**

Moderatorul spune: “Răsare soarele. Toată lumea se trezește și deschide ochii... toată lumea în afară de persoana care a fost omorâtă în timpul nopții”. Acum, Moderatorul arată către victima Vârcolacilor. Această persoană își întoarce cartea cu fața în sus, iese din joc și nu mai poate comunica cu alte persoane din joc. Dacă victima este Vânătorul, ea se poate răzbuna înainte să moară și alege imediat un alt jucător care moare. Dacă jucătorul eliminat (victima) este unul din cei doi îndrăgostiți, celălalt moare și el imediat și își întoarce cartea cu fața în sus.

K. Cetățenii **încep dezbaterile**

Moderatorul se află aici pentru a modera și organiza dezbaterile.

Un zgomot ciudat se aude în timpul nopții, comportamente suspecte, un jucător care votează mereu la fel ca un alt jucător: toate acestea sunt indicii care pot să sugereze că un jucător este Vârcolac. În timpul discuției, scopurile urmărite de jucători diferă:

- Fiecare Cetățean încearcă să demaște Vârcolacii ca să îi linșeze
- Vârcolacii încearcă să se deghizeze ca Cetățeni
- Ghicitoarea și Fetița încearcă să îi ajute pe Cetățeni, fără să se dea de gol, lucru ce poate fi periculos sau fatal.
- Îndrăgostiții încearcă să se protejeze unul pe celălalt

Toți jucătorii pot pretinde că sunt orice. Poți minți sau spune adevărul, dar ar fi bine să fii convingător în ceea ce spui. Nu trebuie doar să te protejezi pe tine, trebuie și să încerci să afli cât mai multe despre ceilalți jucători. Puteți fi siguri că fiecare persoană se va trăda până la urmă într-un fel sau altul.

L. Cetățenii votează

Cetățenii trebuie să elimine un jucător pe care îl suspectează că este Vârcolac. La un semn al Moderatorului, toți jucătorii, simultan, arată cu degetul către jucătorul pe care vor să îl elimine (nu uitați că Șeriful are două voturi).

Jucătorul cu cele mai multe degete îndreptate către el este considerat Vârcolac și este imediat linșat, spânzurat, înecat, împușcat cu un glonte de argint și ars (ca să mergeți la sigur). Această persoană este eliminată din joc, își arată cartea și nu va putea să mai comunice cu ceilalți jucători până la sfârșitul jocului. Dacă sunt mai multe persoane cu același număr de voturi, nu este eliminat nici un jucător.

M. Cetățenii se culcă din nou

Moderatorul spune: "Vine noaptea. Supraviețuitorii se culcă". Toți jucătorii rămași în joc închid ochii. Cei eliminați trebuie să păstreze tăcerea, mai ales atunci când află cine sunt de fapt adevarații Vârcolaci.

Jocul revine la etapa 1, Ghicitoarea...

CÂȘTIGAREA JOCULUI

Cetățenii câștigă dacă reușesc să elimine toți Vârcolacii.

Vârcolacii câștigă dacă omoară și ultimul Cetățean.

Îndrăgostiții câștigă dacă sunt ultimii rămași, toți ceilalți (Vârcolaci și Cetățeni) au fost eliminați, iar în pereche se găsesc un Vârcolac și un Cetățean.

SFATURI PENTRU MODERATOR

Rolul Moderatorului este fundamental: ambianța jocului depinde în totalitate de priceperea sa. Datorită lui, ceilalți pot avea parte de o experiență plăcută. Nu ezitați să creați o atmosferă care să vă dea fiori.

Frazele indicate pe care să le folosiți atunci când strigați diferite personaje în timpul nopții sunt simple exemple. Odată ce vă familiarizați cu jocul, puteți adăuga propriul vostru fler pentru a spori efectele și a crea o atmosferă stranie.

Cu jucători experimentați, chiar dacă sunteți doar câțiva, nu ezitați să folosiți Cetățeni cu abilități speciale. Aceasta va aduce jocului un plus de amuzament și interes.

Cu jucători începători, introduceți progresiv cărțile cu personaje speciale. Ambianța este cea mai importantă pentru ca acest joc să fie plăcut.

Jocurile sunt relativ scurte, jucați câteva în fiecare seară și variați personajele.

Puncte importante de procedură:

- Atunci când vorbiți, aveți grijă să nu dați indicii inadecvate care să ajute la identificarea personajelor, cum ar fi: *“Vrăjitorul, uh, eh, Vrăjitoarea a folosit poțiunea lui, adică a ei ...”*
- Când strigați un personaj în timpul nopții, aveți grijă să nu vă direcționați vocea direct către persoana respectivă, astfel încât ceilalți jucători să poată identifica poziția acestuia la masă.
- Dacă Vârcolacii nu se pot decide asupra unei victime nu va muri nimeni în noaptea respectivă.
- Dacă Fetița este în joc, jucătorii nu își pot apleca capetele și nici să își pună mâinile în fața ochilor.
- Când Ghicitoarea spionează, prefăceți-vă că întoarceți cărțile tuturor jucătorilor.
- Atunci când desemnați Îndrăgostiții, plimbați-vă în jurul întregii mese.
- Puteți să așteptați mai mult timp până să votați pentru a alege șeriful, timp în care jucătorii își pot forma o opinie în legătura cu compatrioții lor.
- Dacă aveți un grup foarte mic, Moderatorul poate lua și el parte la joc. Vizitați site-ul pentru detalii.

Pentru mai multe sfaturi și reguli opționale, vizitați www.loups-garous.com

SFATURI PENTRU CEIALȚI JUCĂTORI

Vârcolacii: votarea împotriva partenerilor voștri este o modalitate bună de a înlătura suspiciunile pe care ceilalți le au în legătură cu voi, dar este eficientă doar dacă cetățenii observă acest gest.

Ghicitoarea: dacă ați găsit un vârcolac, fiți foarte atenți. Ar putea să merite să vă dați de gol pentru a identifica jucătorul, dar evitați să faceți asta prea devreme.

Fetița: este un personaj foarte puternic, dar plin de încordare și tensiune. Nu ezitați să spionați. S-ar putea să fie înspăimântător, dar e necesar să profitați repede înainte să fiți eliminați.

Vânătorul: când sunteți acuzați că sunteți vârcolac, este întotdeauna înțelept să încercați să vă dați drept vânător.

Cupidon: dacă vă alegeți pe voi ca unul din cei doi îndrăgostiți, nu alegeți ca partener o persoană certăreață sau care vorbește mult

Șeriful: nu ezitați să vă nominalizați pentru poziția de șerif. Dar, dacă sunteți vârcolac, nu fiți foarte insistent ca să nu vă dați de gol. Fiți mândru de această poziție și purtați cartea cu mândrie pe îmbrăcăminte.

Vrăjitoarea: acest personaj devine mai puternic spre sfârșitul jocului – nu vă irosiți poțiunile.

Suntem mândri să anunțăm că jocul "Vâcolacii din Miller's Hollow" a câștigat 2 premii importante la Festivalul Internațional de Jocuri de la Cannes din 2002: "l'As d'Or des jeux d'Animations" (Asul de Aur) și "Le Grand Prix du Public" (Marele Premiu al Publicului).

Autorul dorește să mulțumească următoarelor persoane:

Nadine Bernard, Juliette Blind, Theo Dupisson, Elvire et Chloe, Philippe Mouret, Caroline Ottavis, Vincent Pessel, care au contribuit la această ultimă versiune a jocului, și în special lui Bruno Faidutti.

SUMARUL JOCULUI

Pregătirea jocului:

- Toată lumea adoarme
- Hoțul
- Cupidon
- Îndrăgostiții

Tura Standard:

- Ghicitoarea
- Vâcolacii
- Vrăjitoarea
- Se trezește lumea
- Votarea
- Toată lumea adoarme

