

ONE NIGHT ULTIMATE WEREWOLF

A *One Night Ultimate Werewolf* játékban minden egyes játékos egy Falusi, egy Vértfarkas, vagy pedig egy különleges karakter szerepét játssza. A győzelem érdekében a feladatotok az, hogy kitaláljátok, kik a Vértfarkasok, és hogy legalább az egyiküket megöljétek... hacsak nem te magad vagy egy Vértfarkas!

JÁTÉKELEMENK



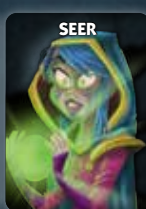
VILLAGER

3 Falusi



WEREWOLF

2 Vértfarkas



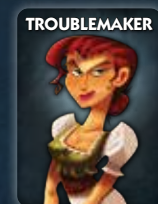
SEER

1 Látnok



ROBBER

1 Rabló



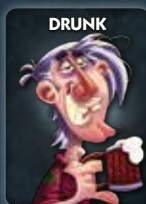
TROUBLEMAKER

1 Bajkeverő



TANNER

1 Tímár



DRUNK

1 Iszákos



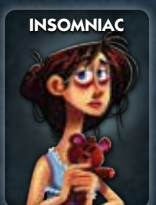
HUNTER

1 Vadász



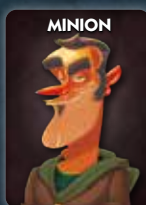
MASON

2 Szabadkőműves



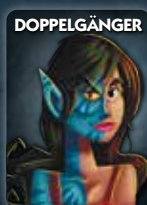
INSOMNIAC

1 Inszomniás



MINION

1 Követő



DOPELGÄNGER

1 Alakváltó

16 Szereplő

KEZDETI ELŐKÉSZÜLETEK

Az előkészületek a játékosok számától (3-10) függenek. Azt javasoljuk, hogy az első alkalommal egy 3-5 fős játékot játsszatok, hogy tisztába kerüljete a játékmennel (nem kell aggódní akkor sem, ha több játékra van szükség. A játszmák nagyon gyorsak, és még azok is élvezni fogják, akik csak nézik.)

A következő kártyákra lesz szükség:

3 Játékos 4 Játékos 5 Játékos

2 Vértarkas +1 Falusi +2 Falusi
1 Látnok 1 Rabló
1 Bajkeverő
1 Falusi

Minden egyes alaklommal a játékosok számánál 3-mal több kártyára van szükség. Keverjétek meg a kiválasztott kártyákat, és képpel lefelé fordítva osszatók ki egyet-egyét minden játékosnak. Tegyétek az asztal közepére a megmaradt három kártyát, valamint azokat a jelzőket, amelyek a használatban lévő lapokhoz tartoznak.

Minden játékos titokban megnézi a saját kártyáját, majd képpel lefelé az asztal közepén lévő három kártya közelébe helyezi. Ezeket a kártyákat úgy kell lennenni, hogy minden játékos könnyedén elérhesse őket, ahogyan ezt az alábbi 5 játékos példa is mutatja:



ÉJSZAKA

Számos olyan szerep van, amelyek éjszaka cselekednek. Falusi, Tímár, illetve Vadász szereppel rendelkező játékosok *sohasem* kelnek fel éjszaka.

Továbbá egy szerepkártyával rendelkező egyik játékos lesz a Bejelentő, aki megfelelő sorrendben bejelenti a szerepeket, majd a felébresztett szerepek bejelentése után csendben elszámol tízig, hogy az adott szereppel

rendelkező játékosoknak legyen elegendő idejük végrehajtani az éjszakai cselekedetüket. Az ímént javasolt kártyák esetén ezt a szöveget kell használni:

Bejelentő: „Mindenki csukja be a szemét.”

Minden játékos becsukja a szemét (beleértve a Bejelentőt is).

„Vértarkasok, ébredjétek fel és nézzétek meg a többi vértarkast.”

A vértarkasok kinyitják a szemüket és megnézik, hogy rajtuk kívül kiknek van még nyitva a szemük (a többiek csukva tartják a szemüket).

„Vértarkasok, csukjátok be a szemeteket. Látnok, ébredj fel. Megnézheted egy másik játékos kártyáját, vagy pedig két kártyát középben.”

A Látnok játékos kinyitja a szemét, és csendben megnézi egy másik játékos kártyáját, vagy pedig két tetszőleges kártyát az asztal közepén.

„Látnok, csukd be a szemed. Rabló, ébredj fel. Kicsérélheted a kártyádát egy másik játékoséval, majd megnézheted az új kártyádát.”

A Rabló játékos kinyitja a szemét, majd csendben kicsérélheti a kártyáját egy másik játékos kártyájával, amelyet ezután megnézhet.

„Rabló, csukd be a szemed. Bajkeverő, ébredj fel. Kicsérélheted két másik játékos kártyáját.”

A Bajkeverő játékos kinyitja a szemét, majd csendben kicsérélheti két másik játékos kártyáját anélkül, hogy megnézné őket.

„Bajkeverő, csukd be a szemed.”

A Bejelentő, szemét csukva tartva, kissé megmozgatja a kártyákat (ez biztosítja azt, hogy a kártyája helyzete alapján senki se lehessen biztos benne, hogy az ő kártyájával történt-e valami).

„Mindenki ébredjen fel!”

Minden játékos kinyitja a szemét és gyanakodva körülnéz.

Az éjszaka során a nem aktív játékosok (tehát akiknek csukva van a szemük) nem mozoghatnak, mutogathatnak, egyáltalán semmilyen kommunikációt nem folytathatnak az aktív játékosokkal.

NAPPAL

Az éjszaka fázis után a játékosok beszélgetésbe kezdenek, hogy megtudják, vajon kik a Vértfarkasok. A játékosok bármit mondhatnak, de a kártyáikat nem mutathatják meg senkinek. A Vértfarkasok megpróbálják másvalakinek beállítani magukat, mint akik valójában, hogy elkerüljék a lincselést.

Mivel bizonyos szerepek akciója az, hogy kicserélik más játékosok kártyáit, ezért egyes játékosok tévesen ítélik meg saját szerepüket. Az éjszaka fázis után az a szerep a tiéd, amelyik kártya pillanatnyilag előtted fekszik, amelyik azonban eltérhet az eredetileg kapott szereptől. *Az éjszaka fázis után senki sem nézheti meg egyik kártyát sem.*

Néhány perces beszélgetés után a játékosok szavaznak.

„Mindenki szavazzon, egy, kettő, három, MOST!”

Minden játékos rámutat egy másik játékosra.

A legtöbb szavazatot kapó játékos meghal és felfedi a kártyáját. Szavazat egyenlőség esetén, az egyenlő szavazatot kapott játékosok valamennyien felfedik a kártyájukat.

Amennyiben egyik játékos sem kap egynél több szavazatot, akkor senki sem hal meg. Az egyik módja annak, hogy ez bekövetkezzen az, hogy mindenki azonos irányban szavaz az asztal körül, és így minden egyes játékos egyetlen szavazatot kap (erről a játék megkezdése előtt együtt döntsetek).

A JÁTÉK VÉGE

Mindössze egyetlen éjszaka és egyetlen nappal után...

A falusiak csapata akkor győz, ha:

- 1) Legalább egy Vértfarkas meghal. Ha egy Vértfarkas ugyan meghal, ám egy vagy több nem Vértfarkas játékos is meghal, a falusiak csapatának minden tagja akkor is nyer.
- 2) Ha nincs egyetlen Vértfarkas sem, és nem hal meg senki. Olyankor lehetséges, hogy nincs egyetlen Vértfarkas sem, ha minden Vértfarkas kártya közepén van.

A vértfarkasok csapata csak abban az esetben győz, ha legalább az egyik játékos Vértfarkas és egyetlen Vértfarkas sem hal meg.

Ha a játékban szerepel a Tímár, akkor a győzelemre vonatkozóan különleges szabályok lépnek érvénybe; további részletekért lásd a Tímár szerepének leírását.

A BEJELENTŐ

Ha te vagy a Bejelentő, akkor a sorszámozott jelzőket helyezd magad elé, és nyisd ki a szemedet két szerep bejelentése között, ha meg szeretnéd nézni, hogy ki következik az éjszakai ébredési sorban. Egyébként a te szemed is legyen csukva az éjszaka folyamán. Dobolhatsz az ujjaidal az asztalon, hogy elfedd azokat a zajokat, amelyeket az éppen aktív játékos esetleg okoz azzal, hogy megnézi, illetve cserélgeti is kártyákat. Amennyiben a saját szerepedet szolítod, akkor az akció végrehajtásának az ideje alatt ne beszélj.

Amikor új játékosoknak mutatod be a játékot, akkor eleinte állj meg minden egyes megszólított szerep „akciójának” során, hogy a szolított játékosnak legyen elegendő ideje végiggondolni, hogy mit is akar tenni, és hogy végre is hajtsa, amit eltervezett.

INGYENES ALKALMAZÁS

Bejelentő helyett egyszerűen használhatjátok azt a mobil készülékeken futó ingyenes alkalmazást, amely elérhető a www.bezierngames.com oldalon. Ez az alkalmazás sorban szolítja a játékban használt szerepeket háttérzaj kíséretében, valamint tartalmaz egy időzítőt, amelyik a nappal fázis időtartamának mérésére hivatott. Beállítható rövidebb időtartamokat is, ha a játékosok már eléggé gyakorlottak.

Az alkalmazás működik Android és iOS készülékeken is, és teljesen ingyenes!

TOVÁBBI TANÁCSOK

A beszélgetés időtartamának hossza a nappal fázis során a játékosokon múlik. Nagyobb társaság esetén egy kicsivel több időre van szükség, mint kevesebb játékosnál. Néhány játék után a társaság megfontolhatja valamilyen időzítő használatát; amikor lejár az idő, akkor mindenkinek szavazni kell. Ilyenkor jobban felpörög a társalgás és jóval kevesebb a tárgyhoz nem tartozó beszélgetés a nappal fázis folyamán.

Nagyobb játékosszám (7+) esetén egyesek számára nehézséget jelenthet elérni az asztal közepét. A könnyebb hozzáférés érdekében az éjszaka fázist az asztal körül állva is végrehajthatjátok, valamint egy kisebb asztal is sokat segíthet. Ha hosszúkás asztalt használtok, akkor a játékosok a hosszúkás oldal mentén helyezkedjenek el, és ne az asztal végénél.

JÁTÉKSOROZAT

Játszhattok úgy is, hogy több játékot játszatok egymás után, és a győztesek mindig kapnak valamilyen jelzőt, illetve kisebb tárgyat. Amikor bármelyik játékosnál összegyűlik egy előre meghatározott számú jelző, mondjuk öt darab, akkor a legtöbb jelzővel rendelkező játékos győz. Egészen addig folytassátok a játékot, amíg nem lesz egy olyan játékos, akinél egyedülként lesz a legtöbb jelző.

Nagyobb játéksorozathoz még több játékkal, használhatjátok a dupla-kieséses játéksorozat variációt, amelyben egy játékos csak addig marad játékban, amíg kétszer nem veszít.

EGYÉB SZEREPEK

Az alap szereposztás mellett további szerepeket is használhattok. Egyszerűen vegyetek ki egy kártyát és tegyetek be helyette egy másikat. Elméletileg bármilyen kombináció használható, jöhetnek azt javasoljuk, hogy egyszerre legfeljebb 1 vagy 2 új szereppel próbálkozzatok, így a játékosoknak lesz idejük kitapasztalni őket.

Függetlenül attól, hogy milyen szerepek vannak a játékban, mindig 3-mal több kártya kell, mint a játékosok száma.

Minden kör elején helyezték a kártyáknak megfelelő jelzőket a Bejelentő elé. Így minden játékos tudja majd, hogy melyik szerepek vannak játékban, a Bejelentő pedig azt fogja tudni, hogy milyen sorrendben kell szólítani őket.

Legyetek kreatívak a szerepek kiválasztásakor: Próbáljátok ki azt, hogy csak egyetlen Vértfarkas van, vagy keverjétek meg az összes kártyát, és teljesen véletlenül osszátok belőlük a játékosoknak! Alkothatok akár olyan falut is, hogy nincs benne egyetlen Falusi kártya sem... így mindenkinek különleges szerepe lesz.

SZEREPEK, AMELYEK ÉJSZAKA FELÉBREDNEK

Ezek a szerepek az éjszaka során a következő sorrendben ébrednek fel (lásd még az utolsó oldalon a könnyen áttekinthető listát). Az egyes szerepleírások között olyan szövegek találhatóak, amelyeket használhat a Bejelentő:

ALAKVÁLTÓ



Az Alakváltó meglehetősen összetett kártya, mert ő valaki más szerepét veszi fel, és abba a csapatba kerül, amelyikbe a megnevezett kártya szerepe tartozik. Ha még nem játszottatok az egyéb szerepek többségével, akkor egyelőre hagyjátok ki ezt a részt... sokkal könnyebben megértitek később.

Az Alakváltó minden más szerepnél előbb ébred.

Éjszaka az Alakváltó megnézi (de nem cseréli ki) egy másik játékos kártyáját, és a megnevezett szerep függvényében a következőt teszi:

Falusi, Tímár, Vadász: Ettől fogva ez a szerepe, és nem tesz semmit az éjszaka folyamán.

Vértfarkas, vagy Szabadkőműves: Az Alakváltó felébred a többi Vértfarkással, illetve Szabadkőművesel együtt. Ha egy Vértfarkas kártyáját nézte meg, akkor a vértfarkasok csapatának, ha pedig egy Szabadkőművesét, akkor a falusiak csapatának lesz a tagja.

Látnok, Rabló, Bajkeverő, Iszákos: Azonnal végrehajtja a szerep akcióját (nem ébred fel még egyszer, amikor az eredeti szerepet szólítják).

Követő: Az Alakváltó fázisának a végén a Bejelentő közli az Alakváltóval, hogy be kell csuknia a szemét, hacsak nem lett belőle Követő, mert ilyenkor a Vértfarkasoknak ki kell nyújtaniuk a hüvelykujjukat. Az Alakváltó ekkor a vértfarkasok csapatába tartozik.

Inszomniás: Miután az Inszomniás becsukta a szemét az Alakváltó- Inszomniás felébred és megnézi a saját kártyáját, hogy vajon még mindig ő-e az Alakváltó.

Ha az éjszaka során egy játékos megkapja az Alakváltó kártyát, akkor ő megkapja azt a szerepet, amelyiket az Alakváltó eredetileg megnézett.

Az Alakváltó szólításának szövege éjszaka egy kicsit más, mint a többieké, mivel neki szólni kell, hogy nézze meg a Vértfarkasokat, amennyiben Követővé változott, és hogy éjszaka később még ébredjen fel, amennyiben az Inszomniás szerep is játékban van. A következő szöveget használjátok, ha nincs Követő a játékban:

„Alakváltó, ébredj fel és nézd meg egy másik játékos kártyáját. Mostantól az a te szereped. Ha az új szerepednek van éjszakai akciója, akkor az most hajtsd végre.”

Az Alakváltó kinyitja a szemét és megnézi egy másik játékos kártyáját, Ha a megnézett kártya a Látnok, a Rabló, a Bajkeverő, vagy az Iszákos, akkor annak az akcióját azonnal végrehajtja. Amennyiben a megnézett kártya egy Vércfarkas, vagy egy Szabadkőműves, akkor a szólított szerepekkel együtt az Alakváltó is felébred. Ha a megnézett kártya egy Falusi, a Tímár, vagy a Vadász, akkor az Alakváltó nem tesz semmit.

„Alakváltó, csukd be a szemed.”

Ha a Követő játékban van, akkor ezt a szöveget használjátok:

„Alakváltó, ébredj fel és nézd meg egy másik játékos kártyáját. Mostantól az a te szereped. Ha az új szerepednek van éjszakai akciója, akkor azt most hajtsd végre.”

Az Alakváltó kinyitja a szemét és megnézi egy másik játékos kártyáját, Ha a megnézett kártya a Látnok, a Rabló, a Bajkeverő, vagy az Iszákos, akkor annak az akcióját azonnal végrehajtja. Amennyiben a megnézett kártya egy Vércfarkas, vagy egy Szabadkőműves, akkor a szólított szerepekkel együtt az Alakváltó is felébred. Ha a megnézett kártya egy Falusi, a Tímár, vagy a Vadász, akkor az Alakváltó nem tesz semmit.

„Ha mostantól egy Követő vagy, akkor hagyj nyitva a szemedet. Mäskülönben csukd be. Vércfarkasok, nyújtsátok ki a hüvelykujjatokat, hogy az Alakváltó-Követő megismerhessen benneteket.”

Ha az Alakváltó egy Követő, akkor nyitva hagyja a szemét; máskülönben becsukja. A Vércfarkasok kinyújtják a hüvelykujjukat, hogy az Alakváltó-Követő lássa őket.

„Vércfarkasok, csukjátok be a hüvelykujjatokat. Alakváltó, csukd be a szemed.”

Ha az Inszomniás játékban van, akkor az Inszomniás szólítása után ezt a szöveget használjátok:

„Alakváltó, ha az Inszomniás kártyáját nézted meg, akkor ébredj fel és nézd meg a kártyádat.”

Az Alakváltó kinyitja a szemét és megnézi a saját kártyáját, hogy megváltozott-e az éjszaka folyamán.

„Alakváltó, csukd be a szemed.”



VÉRFARKAS

Éjszaka minden Vércfarkas kinyitja a szemét és megnézi, hogy van-e még rajta kívül más Vércfarkas. Ha senki sem nyitotta ki a szemét, akkor a többi Vércfarkas középen van. A Vércfarkasok a vérfarkasok csapatához tartoznak.

„Vércfarkasok, ébredjétek fel, és nézzétek meg a többi Vércfarkast.”

A Vércfarkasok kinyitják a szemüket és megnézik, hogy kinek van még nyitva a szeme (ilyenkor rajtuk kívül másnak nem lehet nyitva a szeme).

„Vércfarkasok, csukjátok be a szemeket.”

Magányos Farkas Opció: Ha csak egy Vércfarkas van a játékban, akkor az a Vércfarkas megnézheti az egyik kártyát középen. Ez nagyon jól jöhet neki ilyenkor, amikor nincs társa, és segítségére lehet abban, hogy megtevéssze a többi játékost.

KÖVETŐ



Éjszaka, közvetlenül a Vércfarkas fázis után ébred fel a Követő, és megnézi, hogy kik a Vércfarkasok. Ebben a fázisban az összes Vércfarkas kinyújtja a hüvelykujját, így a Követő láthatja, hogy kik ők. A Vércfarkasok nem ismerik a Követőt. Ha a Követő meghal, de Vércfarkas nem hal meg, akkor a Vércfarkasok (és a Követő) győznek. Amennyiben egyik játékos sem Vércfarkas, akkor a Követő abban az esetben nyer, ha egy másik játékos (nem a Követő) meghal. Ez a szerep nagy segítségére lehet a vérfarkasok csapatának. A Követő a vérfarkasok csapatához tartozik.

„Követő, ébredj fel. Vértfarkasok, nyújsátok ki a hüvelykujjatokat, hogy a Követő lásson beneteket.”

A Követő kinyitja a szemét. A Vértfarkasok kinyújtják a hüvelykujjukat, hogy a Követő megtudja, kik ők. A Követő körbenéz, hogy lássa, kik a Vértfarkasok.

„Vértfarkasok, csukjátok vissza a hüvelykujjaitokat. Követő, csukd be a szemed.”



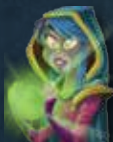
SZABADKÖMŰVES

Amikor a Szabadkőműveseket használjátok, akkor mindig tegyétek bele a játékba mindkét Szabadkőművest. A Szabadkőművesek éjszaka felébrednek és megnézik egymást. Ha a Szabadkőműves nem látja a másikat, akkor az azt jelenti, hogy a másik Szabadkőműves kártya közepén van. A Szabadkőművesek a falusiak csapatához tartoznak.

„Szabadkőművesek, ébredjétek fel, és nézzétek meg a többi Szabadkőművest.”

A Szabadkőművesek kinyitják a szemüket és megnézik, hogy kinek van még nyitva a szeme (ilyenkor rajtuk kívül másnak nem lehet nyitva a szeme).

„Szabadkőművesek, csukjátok be a szemeteket.”



LÁTNOK

Éjszaka a Látnok vagy megnézi egy másik játékos kártyáját, vagy pedig megnéz két kártyát közepén, de a megnézett kártyákat nem helyezi át. A Látnok a falusiak csapatához tartozik.

„Látnok, ébredj fel. Megnézheted egy másik játékos kártyáját, vagy pedig megnézhetsz két kártyát közepén.”

A Látnok kártyával rendelkező játékos kinyitja a szemét és csendben megnézheti egy másik játékos kártyáját, vagy pedig megnézhet két tetszőleges kártyát közepén.

„Látnok, csukd be a szemed.”



RABLÓ

Éjszaka a Rabló elrabolhatja egy másik játékos kártyáját, a Rabló kártyát az elrabolt kártya helyére rakva. Ezután a Rabló megnézi az új kártyáját. A Rabló kártyát megkapó játékos mostantól a falusiak csapatába tartozik. A Rabló az elrabolt kártyához tartozó csapat tagja lesz, ám az új szerepének éjszakai akcióját nem hajtja végre.

Ha a Rabló úgy dönt, hogy nem rabolja el egy másik játékos kártyáját, akkor ő marad a Rabló, és a falusiak csapatában tartozik.

„Rabló, ébredj fel. Kicsérélheted a kártyádat egy másik játékos kártyájával, majd nézd meg az új kártyádat.”

A Rabló kártyával rendelkező játékos kinyitja a szemét és csendben kicsérélheti a kártyáját egy másik játékos kártyájával, amelyet ezután megnézi.

„Rabló, csukd be a szemed.”



BAJKEVERŐ

Éjszaka a Bajkeverő kicsérélheti két másik játékos kártyáját anélkül, hogy megnézné őket. Az új kártyákat megkapó játékosok onnantól fogva az új kártyáik szerepeit (és csapattagságát) veszik fel még úgy is, hogy a játék végéig fogalmuk sincs róla, hogy mi ez az új szerep. A Bajkeverő a falusiak csapatához tartozik.

„Bajkeverő, ébredj fel. Kicsérélheted két másik játékos kártyáját.”

A Bajkeverő kártyával rendelkező játékos kinyitja a szemét és csendben kicsérélheti két másik játékos kártyáját anélkül, hogy megnézné azokat a kártyákat.

„Bajkeverő, csukd be a szemed.”



ISZÁKOS

Az Iszákos annyira részeg, hogy nem emlékszik a szerepére. Amikor éjszaka eljön az ideje annak, hogy felébredjen, akkor ki kell cserélnie a kártyáját egy tetszőleges kártyával középén, azonban az új kártyáját *nem* nézheti meg. Az Iszákos szerepe onnantól fogva az előtte fekvő kártyán lévő szerep (még úgy is, hogy a játék végéig fogalma sincs róla, hogy mi ez az új szerep), és az új kártya által meghatározott csapatba tartozik.

„Iszákos, ébredj fel. Cseréld ki a kártyádat egy középén lévő kártyával.”

Az Iszákos kártyával rendelkező játékos kinyitja a szemét és csendben kicseréli a kártyáját a középén lévő három kártya egyikével anélkül, hogy megnézné az új kártyát.

„Iszákos, csukd be a szemed.”



INSZOMNIÁS

Az Inszomniás felébred és megnézi a saját kártyáját (hogy lássa, változott-e). Az Inszomniást csak akkor használjátok, ha a Rabló és/vagy a Bajkeverő benne van a játékban

Az Inszomniás a falusiak csapatához tartozik.

„Inszomniás, ébredj fel és nézd meg a saját kártyádat.”

Az Inszomniás kártyával rendelkező játékos kinyitja a szemét és megnézi a saját kártyáját, hogy lássa, megváltozott-e az éjszaka folyamán.

„Inszomniás, csukd be a szemed.”

NEM FELÉBREDŐS SZEREPEK

A következő szerepek nem ébrednek fel éjszaka:



FALUSI

A Falusinak nincs különleges képessége, azonban egészen biztosan nem vérfarkas. A játékosok gyakran állítják magukról, hogy Falusiak. *A Falusi a falusiak csapatához tartozik.*



TÍMÁR

A Tímár annyira gyűlöli a munkáját, hogy meg akar halni. A Tímár csak akkor nyer, hal meg. Ha a Tímár meghal és egyetlen Vérfarkas sem hal meg, akkor a Vérfarkasok *nem* nyernek. Ha a Tímár meghal és egy Vérfarkas is meghal, akkor szintén a falusiak csapata győz. A Tímárt úgy kell tekinteni, hogy egy falubéli (ám a falusiak csapatába nem tartozik bele), tehát ha a Tímár meghal és minden Vérfarkas középén van, akkor a falusiak csapata veszít. *A Tímár nem tartozik sem a vérfarkasok, sem pedig a falusiak csapatához.*



VADÁSZ

Ha a Vadász meghal, akkor a játékos rámutat valakire, aki szintén meghal (függetlenül attól, hogy mennyi szavazatot kapott). *A Vadász a falusiak csapatához tartozik.*

A SZEREPJELZŐK HASZNÁLATA

A *One Night Ultimate Werewolf* játékban található minden egyes kártyához tartozik egy-egy szerepjelző is. Ezeket a jelzőket a következő módokon lehet használni:

1. A játékban használt szerepek mutatása: Helyezték a használatban lévő szerepek jelzőit képpel felfelé az asztal közepére, hogy minden játékos lássa, milyen (és miből mennyi) szerepek vannak az aktuális játékban. A jelzőkön feltüntetett számok az éjszakai ébredési sorrendet mutatják.
2. Az egyes játékokban a szerepek véletlenszerű kiválasztása: Tegyétek a jelzőket egy zsákba és húzzátok ki a megfelelő számú szerepjelzőt (a játékosok száma plusz három).
3. A játék Nappal fázisa folyamán a játékosok arra használhatják a jelzőket, hogy a beszélgetés során már „kitalált” szerepek kártyáira ráhelyezik az adott szerephez tartozó jelzőket.

KÖSZÖNET A TESZTELŐKNEK

Nicola Ally, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Chris Beley, Daniel Betat, David Betat, Ric Bretschneider, Donna Brooks, Stephen Buonocore, Steve Carlson, Bay Chang, David Coleson, Stephen Conway, Audrey Cuetto, Drake Delmar, Cecil De-vers, Annalyn Diaz, Teddy Diaz, James A. English, Randy Farmer, Jesse Filipko, Lom Friedman, Mulya 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, Bai Phelm, Greg Poulos, Tony Sadak, Steve Samson, Andy Scheffler, Jef-frey Shih, Daved Strauss, Debbie Sullivan, Monkia von Tagen, Everett Tishler, Clifford Tong, Brent Townsley, Candy Weber, Ray Wisneski, Karen Woodmansee, Clyde Wright, David Zeeman, és még sokan mások.

AZ EREDETI ONE NIGHT WEREWOLF

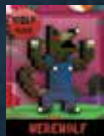
Az eredeti játék 2013 januárjában jelent meg, és annak ellenére, hogy független játék volt, váratlan sikert aratva hat hónap alatt 10,000 példányban kelt el. Az eredeti játék angol változata 2013 októberében az Esseni játékkiallítás és -vásáron debütált. 3-7 fővel, mindössze tíz perces, holtidők nélküli játéktartammal sikerült kiküszöbölni a Werewolf játékok nagy játékoszsám miatti és hosszú játékidőből adódó hátrányait. Ez lett az alapja a *One Night Ultimate Werewolf* játéknak, amelyik ugyanazt az ötletet bővíti tovább, és ilyen formán jelent meg a könnyedebb, kompaktabb *One Night Werewolf* mellett a *One Night Ultimate Werewolf* deluxe változat.

A *One Night Werewolf* játék \$15-ért megvásárolható a <http://www.beziergames.com> oldalon közvetlenül, illetve minden olyan helyen, ahol a Bezier Games termékei kaphatók.

One Night Werewolf: <http://1nite-jinro.com/>

Twitter: https://twitter.com/1nite_jinro

Facebook: <https://www.facebook.com/1nitejinro>



A KÉSZÍTŐKRŐL

Ted Alspach számos játék tervezője, többek között az *Ultimate Werewolf* és a *Suburbia* játékoké. Egy magányos birtokon él valahol Észak-Kaliforniában feleségével, fiával, lányával, kutyájával és két macskával, akik közül mindenki azt állítja magáról, hogy nem vérfarkas. Ám Ted nem hisz egyiküknek sem.

Akihisa Okui egy olyan tervező, aki nemrégiben vált ismertté a független japán játékkészítők körében. A *One Night Werewolf* című játéka 2013 legnagyobb példányszámban eladott társasjátéka lett Japánban.

AZ ILLUSZTRÁTORRÓL

Gus Batts brazil művész, aki eddig több mint 50 gyermeknyvet illusztrált. Fantasztikus munkáiról többet is megtudhatsz a www.gusbatts.daportfolio.com oldalon.

ÉJSZAKAI ÉBREDÉSI SORREND

Amikor a különféle szerepekkel játszótok, akkor fontos az éjszaka során felébredő szerepek sorrendje. A következő lista megmutatja az éjszaka folyamán felébredő MINDEN egyes szerepet, valamint azt, hogy egymáshoz képest milyen sorrendben kell felébredniük (csak azokat kell szólítani, akik szerepelnek az adott játékban):

- #1: Alakváltó
- #2: Vérfarkasok
- #3: Követő
- #4: Szabadkőművesek
- #5: Látnok
- #6: Rabló
- #7: Bajkeverő
- #8: Iszákos
- #9: Inszomniás
- #9a: Alakváltó/Inszomniás

A Falusiak, a Tímár és a Vadász sohasem kelnek fel éjszaka.

bezi ergames
www.bezi ergames.com