

ONE NIGHT ULTIMATE WEREWOLF

Em *One Night Ultimate Werewolf*, cada jogador assume o papel de um Aldeão, um Lobisomem (Werewolf) ou um personagem especial. E seu trabalho descobrir quem são os Lobisomens e matar pelo menos um deles para vencer... a menos que você tenha se tornado um Lobisomem!

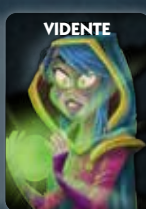
CONTEUDO



3 Aldeões



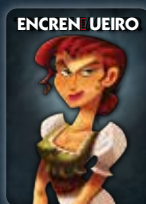
2 Lobisomens



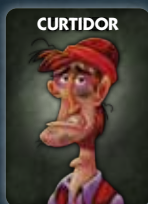
1 Vidente



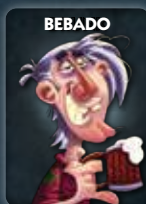
1 Ladrao



1 Encenqueiro



1 Curtidor



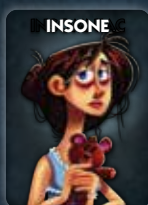
1 Bebado



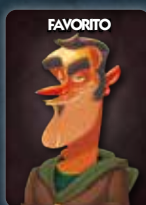
1 Cacador



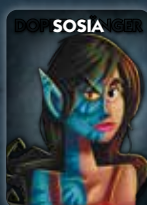
2 Pedreiros



1 Insone



1 Favorito



1 Sosia



16 Fichas de Papéis/Indicadores

PREPARACAO BASICA BASIC SETUP

A preparacao varia de acordo com o numero de jogadores (3-10). Para seu primeiro jogo, e recomendado que jogue um jogo de 3-5 jogadores para ter um nocao rapida de uma partida (Se tiver mais pessoas, nao se preocupe. O jogo e muito rapido e todo mundo vai se divertir assistindo).

Inclua as seguintes cartas:

3 Jogadores

2 Lobisomens 1
Vidente 1 Ladrão
1 Encrenqueiro
1 Aldeao

4 Jogadores 5 Jogadores

+ 1 Aldeao + 2 Aldeoes

Sempre deve existir tres cartas a mais que o numero de jogadores. Embaralhe as cartas selecionadas viradas para baixo e de uma para cada jogador. Coloque as tres cartas restantes e as fichas correspondentes a todas as cartas que estao sendo usadas, no meio da mesa.

Cada jogador deve secretamente ver a sua carta e coloca-la com a face para baixo, perto das tres cartas no centro da mesa. Todos os jogadores devem conseguir alcançar as cartas facilmente, como mostrado no exemplo abaixo para 5 jogadores:



NOITE

Existem varias funcoes que sao chamadas a noite para realizar uma acao da noite. Contudo, os jogadores com as cartas de Aldeao, Curtidor ou Caçador *nunca* acordam a noite.

Alem de ter uma carta de funcao, um jogador e designado como Locutor e anuncia cada uma das funcoes em ordem e silenciosamente conta ate dez apos cada

funcao ser chamada para permitir que os jogadores executem suas funcoes a noite. Utilize este roteiro com as cartas previamente sugeridas:

Locutor: "Todo mundo, feche os olhos."

Todos os jogadores fecham seus olhos (inclusive o Locutor).

"Lobisomens, acordem e procurem por outros Lobisomens."

Os lobisomens abrem seus olhos e procuram por qualquer pessoa que esteja com os olhos abertos (pode nao haver outras pessoas).

"Lobisomens, fechem seus olhos. Vidente, acorde. Voce pode olhar a carta de outro jogador ou duas cartas do centro."

O jogador com a carta de Vidente abre seus olhos e pode, em silencio, olhar uma carta de outro jogador ou duas cartas quaisquer do centro.

"Vidente, feche seus olhos. Ladrão, acorde. Voce pode trocar a sua carta com a carta de outro jogador e entao olhar sua nova carta."

O jogador com a carta de Ladrão abre seus olhos e pode, em silencio, trocar a sua carta com a de outro jogador, a qual ele pode olhar.

"Ladrão, feche seus olhos. Encrenqueiro, acorde. Voce pode trocar as cartas entre dois outros jogadores."

O jogador com a carta de Encrenqueiro abre seus olhos e pode, em silencio, trocar as cartas de dois outros jogadores sem olhar estas cartas.

"Encrenqueiro, feche seus olhos."

O Locutor, mantendo seus olhos fechados, movimenta ligeiramente as cartas (isso garante que ninguem possa dizer que a carta foi vista/movida porque nao esta mais em sua posicao original).

"Todo mundo, Acorde!"

Todos os jogadores abrem seus olhos e olham ao redor desconfiados.

A noite, jogadores que nao estejam ativos (cujos olhos estejam fechados) nao podem se mover, apontar ou fazer qualquer coisa para se comunicar com o(s) jogador(es) ativos.

DIA

Depois da fase da noite, os jogadores discutem entre si quem eles acreditam que sejam os Lobisomens. Todos os jogadores pode dizer qualquer coisa, mas nunca podem mostrar suas cartas para ninguém. Lobisomens podem dizer que tem uma funcao diferente para que nao morram.

Como algumas funcoes mudam as cartas dos jogadores, alguns jogadores acreditaram que eles sao uma coisa que na verdade nao sao. Depois da fase da noite, a sua funcao e a carta que estiver na sua frente, que pode ser diferente da sua funcao original. *Ninguém pode olhar carta nenhuma depois da fase da noite.*

Depois de alguns minutos de discussao, os jogadores votam.

"Todo mundo, 3, 2, 1, Vote!" Cada jogador aponta para outro jogador.

O jogador com mais votos morre e revela a sua carta. Em caso de empate, todos os jogadores empatados com a maioria dos votos morrerem e revelam suas cartas.

Se nenhum jogador receber mais de um voto, ninguém morre. Uma forma dos jogadores conseguirem isso e se todos votarem na mesma direcao ao redor da mesa, assim cada jogador recebe um voto (decidam isso como um grupo antes de votarem).

FIM DE JOGO

Depois de apenas uma noite e um dia...

O time do vilarejo vence:

- 1) Se pelo menos um Lobisomem morreu. Mesmo que um ou mais jogadores que nao sao Lobisomens morram alem de um Lobisomem, todos do time do vilarejo vencem.
- 2) Se ninguém for o Lobisomem e ninguém morrer. E possivel que ninguém seja o Lobisomem se todas as cartas de Lobisomem estiverem no centro.

O time dos lobisomens so ganha se pelo menos um jogador for o Lobisomem e nenhum Lobisomem for morto.

Se estiver jogando com o Curtidor, existem regras especiais a respeito de quem vence, veja descricao da funcao de Curtidor para detalhes.

DICAS PARA O LOCUTOR

Como locutor, coloque qualquer marcador com numeros perto de voce e abra seus olhos entre as funcoes se voce precisar conferir a ordem de acordar durante a noite. Caso contrario mantenha seus olhos fechados durante a noite. Voce pode bater na mesa durante a noite para encobrir o barulho feito pelos jogadores enquanto olham e movimentam as cartas. Se voce chamar a sua propria funcao, nao fale enquanto executa a sua acao.

Quando estiver apresentando o jogo para novos jogadores pela primeira vez, ou introduzindo novas funcoes, tenha certeza de pausar durante a secao de "acao" de cada funcao que chamar para dar tempo suficiente aos jogadores decidirem o que fazer e completar sua acao.

BAIXE O APLICATIVO GRATIS

Ao inves de ter um Locutor, voce pode simplesmente usar o aplicativo gratis para dispositivos moveis disponivel em www.beziargames.com. Esse aplicativo anuncia as funcoes que estiverem usando, na ordem, faz barulhos de fundo e tambem tem um temporizador para a fase do dia. Voce pode ate configurar para que se mova rapidamente, uma vez que todos os jogadores estejam familiarizados com as funcoes.

O app funciona tanto nos dispositivos Android quanto iOS e e completamente gratis!

OUTRAS DICAS

O tempo que as discussoes demoram durante a fase do dia fica a criterio dos jogadores. Com grupos maiores, voces precisaram de um pouco mais de tempo do que com grupos menores. Depois de algumas partidas com grupos grandes, considere usar um cronometro, quando o tempo acabar todos devem votar. Isso adiciona um senso de urgencia para a discussao, evitando conversas irrelevantes durante o dia.

Jogando com grupos grandes (7+) pode ser dificil para que todos alcancem o centro da mesa. Ficando em pe durante a fase da Noite pode facilitar e usar mesas menores tambem ajudara. Se voce tiver que usar uma mesa longa de banquetes, tente posicionar os jogadores ao lado da mesa e *nao* nas extremidades.

LOGANDO TORNEIO

Prepare um mini torneio fornecendo ao vencedor de cada jogo uma ficha de poker ou outro item pequeno. Uma vez que qualquer um dos jogadores tenha um determinado numero de fichas, 5 por exemplo, o jogador com mais fichas ganha. Continue jogando se houver empate ate que um dos jogadores tenha a maioria.

Para torneios maiores com varios jogos, faca o estilo de dupla-eliminacao, onde os jogadores jogam ate que tenham perdido duas vezes.

USANDO OUTRAS FUNCOES

Voce pode usar funcoes adicionais no seu jogo, alem da configuracao basica. Apenas tire uma carta e substitua-a por outra diferente. Voce pode usar qualquer combinacao de cartas, contudo, voce nao deve introduzir mais de 1 ou 2 funcoes novas ao mesmo tempo, para que os jogadores possam entende-las facilmente.

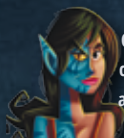
Independente da quantidade de funcoes presentes, voce deve sempre ter 3 cartas a mais do que jogadores.

Antes de cada rodada, coloque uma ficha que corresponde a cada uma das cartas proximo ao Locutor. Desta forma todos saberao quais as funcoes que estao em jogo e o Locutor sabera em qual ordem chama-las.

Seja criativo na selecao de funcoes: Tente usar apenas um Lobisomen ou embaralhar todas as cartas e distribui-las para os jogadores de forma totalmente aleatoria! Voce pode ate criar uma vila sem cartas de Aldeoes... desta forma todos possuiram uma funcao especial.

FUNCOES QUE ACORDAM A NOITE

Estas funcoes acordam a noite na seguinte ordem (veja o diagrama no verso desta folha para uma lista resumida e facil de localizar as referencias). Junto com a descricao de cada funcao ha uma exemplo de roteiro que o Locutor pode usar:



SOSIA LGÄNGER

O Sosia e uma carta bem

complicada de usar, por que ela pega a funcao e o time de qualquer carta

que ela veja. Se voce nao tiver jogado com a maioria das outras funcoes ainda, pule esta secao por enquanto... isso fara muito mais sentido depois.

O Sosia acorda antes das outras funcoes.

A noite, o Sosia olha (mas nao troca) a carta de outro jogador e faz o seguinte, de acordo com o que ela ve:

Aldeao, Curtidor, Cacador: Ela e essa funcao agora e nao fara nada mais a noite.

Lobisomen ou Pedreiro: Ela acorda com os outros Lobisomens ou Pedreiros quando eles forem chamados. Ela esta no time dos lobisomens se ela ver um Lobisomen e no time do Vilarejo se ela ver um Pedreiro.

Vidente, Ladrao, Encrenqueiro, Bebado: Ela imediatamente faz a acao daquele funcao (ela *nao* acorda novamente quando a funcao original for chamada).

Favorito: No final da fase do Sosia, o Locutor diz para o Sosia fechar seus olhos a menos que ela seja o Favorito e que os Lobisomens devem levantar seus dedos. Ela esta no time dos lobisomens.

Insone: Depois que o Insone fechar seus olhos, o Sosia-Insone acorda para ver se sua carta ainda e de Sosia.

Se um jogador receber a carta Sosia durante a noite, ela sera a funcao que o Sosia viu originalmente. O roteiro do Sosia a noite e um pouco diferente da maioria, ja que ela precisa que lhe seja dito para procurar por lobisomens se ela for o Favorito e estiver acordada mais tarde e se o Insone estiver presente. Use o seguinte roteiro se nao houver Favorito no jogo

"Sosia, acorde e veja a carta de outro jogador. Você será essa função agora. Se a sua nova função tiver ação a noite, faça-a agora."

O Sosia abre seus olhos e olha a carta de outro jogador. Se a carta vista for Vidente, Ladrao, Encrenqueiro ou Bebado ela faz aquela ação na hora. Se a carta vista for um Lobisomen ou Pedreiro, ela acordará quando estas funções forem chamadas. Se a carta vista for Aldeao, Curtidor ou Cacador, ela não faz nada.

"Sosia, feche seus olhos."

Se houver um Favorito em jogo, usa o roteiro:

"Sosia, acorde e veja a carta de outro jogador. Você será essa função agora. Se a sua nova função tiver ação a noite, faça-a agora."

O Sosia abre seus olhos e olha a carta de outro jogador. Se a carta vista for Vidente, Ladrao, Encrenqueiro ou Bebado ela faz aquela ação na hora. Se a carta vista for um Lobisomen ou Pedreiro, ela acordará quando estas funções forem chamadas. Se a carta vista for Aldeao, Curtidor ou Cacador, ela não faz nada.

"Se você agora for o Favorito, mantenha seus olhos abertos. Caso contrário, feche-os. Lobisomens, levantem os dedos para que o Sosia-Favorito possa ver quem vocês são."

Se a Sosia for um Favorito, ela mantém os olhos abertos, caso contrário, ela fecha os olhos. Os lobisomens levantam o dedo para a Sosia-Favorita ver.

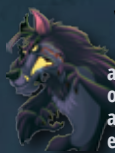
"Lobisomens, escondam os dedos. Sosia, feche seus olhos."

Se houver um Istone no jogo, depois que o Istone tiver sido chamado, siga o seguinte roteiro:

"Sosia, se você viu a carta do Istone, acorde e olhe a sua carta."

A Sosia abre seus olhos e olha se sua carta mudou durante a noite.

"Sosia, feche seus olhos."



LOBISOMEN

A noite, todos os Lobisomens abrem seus olhos e procuram por outros lobisomens. Se ninguém mais abrir os olhos, os outros Lobisomens estão no centro. *Lobisomens estão no time dos lobisomens.*

"Lobisomens, acordem e procurem por outros Lobisomens."

Os Lobisomens abrem seus olhos e procuram por qualquer um que esteja com os olhos abertos (pode não haver outros).

"Lobisomens, fechem seus olhos."

Opção de Lobo Solitário: Se houver apenas um Lobisomen, o Lobisomen pode ver uma carta do centro. Isto é extremamente benéfico para um Lobisomen que não tem um parceiro e o fornece uma ferramenta útil para enganar os outros jogadores.



FAVORITO

Imediatamente após a fase do Lobisomen a noite, o Favorito acordará e verá quem são os Lobisomens. Durante esta fase, todos os Lobisomens colocam seus dedos para cima para que o Favorito possa ver quem são. Os Lobisomens não sabem quem é o Favorito. Se o Favorito morrer e nenhum Lobisomen tiver morrido, os Lobisomens (e o Favorito) vencem. Se nenhum jogador for Lobisomen, o Favorito vence desde que outro jogador (que não seja o Favorito) morra. Esta função pode ser um aliado muito poderoso para o time dos Lobisomens. *Este Favorito está no time do lobisomen.*

"Favorito, acorde. Lobisomens, levantem o dedao para que o Favorito veja quem sao voces."

O Favorito abre seus olhos. Os Lobisomens levantam o dedao para o Favorito ver. O Favorito olha quem sao os Lobisomens.

"Lobisomens, coloquem escondam o dedao. Favorito, feche seus olhos."



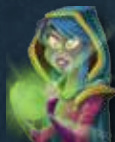
PEDREIRO

Quando estiver usando os Pedreiros coloquei *ambos* no jogo. O Pedreiro acorda a noite e procura pelo outro Pedreiro. Se o Pedreiro nao ver outro Pedreiro, isso quer dizer que a outra carta de Pedreiro esta no centro. Pedreiros estao no time do vilarejo.

"Pedreiros, acordem e procurem por outros Pedreiros."

Os Pedreiros abrem os olhos e procuram por qualquer um que esteja com os olhos abertos (pode nao haver outros).

"Pedreiros, fechem seus olhos."



VIDENTE

A noite, o Vidente pode olhar uma carta de outro jogador ou duas cartas do centro, mas nao pode move-las. O Vidente esta no time do vilarejo.

"Videne, acorde. Voce pode olhar a carta de outro jogador ou duas cartas do centro."

O jogador com a carta de Vidente abre seus olhos e pode silenciosamente olhar uma carta de outro jogador ou duas cartas quaisquer do centro.

"Vidente, feche seus olhos."



LADRAO

A noite, o Ladrao pode escolher roubar uma carta de outro jogador e colocar a sua carta de Ladrao onde a outra carta estava. Entao o Ladrao olha a sua nova carta. O jogador que recebe a carta de Ladrao esta no time do vilarejo. O Ladrao esta no time da carta que ele pegou, no entanto, ele nao faz acao da sua nova funcao a noite.

Se o Ladrao escolher *nao* roubar a carta de outro jogador, ele permanece o Ladrao e esta no time do vilarejo.

"Ladrao, acorde. Voce pode trocar a sua carta com a carta de outro jogador, e entao olhar a sua nova carta."

O jogador com a carta de Ladrao abre seus olhos e pode, em silencio, trocar a sua carta com a de outro jogador, a qual ele pode olhar.

"Ladrao, feche seus olhos."



ENCENQUEIRO

A noite, o Encenqueiro pode trocar as cartas de dois outros jogadores, sem olhar as cartas. Os jogadores que recebem uma carta diferente sao agora a funcao (e time) das suas novas cartas, mesmo que eles nao saibam que funcao e essa ate o final do jogo. O encenqueiro esta no time do vilarejo.

"Encenqueiro, acorde. Voce pode trocar as cartas entre dois outros jogadores."

O jogador com a carta de Encenqueiro abre seus olhos e pode, em silencio, trocar as cartas de dois outros jogadores sem olhar estas cartas.

"Encenqueiro, feche seus olhos."



BEBADO

O Bebado esta tao bebado que nao se lembra da sua funcao. Quando for a hora de acordar a noite, ele deve trocar sua carta de Bebado por qualquer carta no centro, mas ele *nao* olha a carta. O Bebado e agora a nova funcao na sua frente (mesmo que ele nao saiba que funcao e essa) e esta no time desta funcao.

"Bebado, acorde e troque sua carta com uma carta do centro."

O jogador com a carta de Bebado abre seus olhos e troca sua carta por uma das tres cartas do centro, mas nao olha a sua nova carta.

"Bebado, feche seus olhos."



INSONE

A Insone acorda e procura pela sua carta (pra ver se ela mudou). Apenas use a Insone se o Ladrão e/ou o Encrenqueiro estiverem em jogo. A Insone esta no time do vilarejo.

"Insone, acorde e olhe a sua carta."

O jogador que esta com a carta de Insone abre seus olhos e olha sua propria carta pra verificar se ela mudou durante a noite.

"Insone, fechem seus olhos."

FUNCOES QUE NAO ACORDAM

A seguintes funcoes nao acordam a noite:



ALDEAO

O Aldeao nao tem nenhuma habilidade especial, mas definitivamente nao e um Lobisomen. Eventualmente, jogadores podem se dizer Aldeoes. O Aldeao esta no time do vilarejo.



CURTIDOR

O Curtidor odeia tanto seu trabalho que ele quer morrer. O Curtidor vence apenas se ele morrer. Se o Curtidor morrer e nenhum

Lobisomen morrer, os Lobisomens *nao* vencem. Se o Curtidor morrer e um Lobisomen *tambem* morrer, o time do Vilarejo *tambem* vence. O Curtidor e considerado membro do Vilarejo (mas ele *nao* este no time deles), portanto se o Curtidor morrer quando todos os lobisomens estiverem no centro, o time do vilarejo *perde*. O Curtidor *nao* esta no time do lobisomen *nem* do vilarejo.

CACADOR



Se o cacador morrer, o jogador que ele estiver apontando *morre* *tambem* (independente de quantos votos o seu alvo receber). O cacador *esta* no time do vilarejo.

USANDO FICHAS DE FUNCAO

One Night Ultimate Werewolf inclui fichas de funcao que coincidem com cada uma das cartas. Voce pode usa-las de algumas formas diferentes:

1. Mostrar quais funcoes estao em jogo durante cada jogo: Coloque as funcoes que estao sendo usadas perto do centro da mesa, para que todos possam ver quais funcoes (e quantas de cada) estao no jogo atual. Os numeros nos tokens correspondem a ordem de acordar a noite.
2. Escolha aleatoriamente as funcoes que estao em cada jogo: coloque as funcoes em uma sacola e compre o numero de funcoes que voce precisa (o numero de jogadores mais tres).
3. Durante a fase do dia, os jogadores podem usar as fichas para ajudar a deduzir as funcoes dos jogadores, colocando as fichas apropriadas no top das cartas que eles "verificaram".

Obrigado Testadores

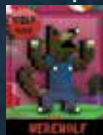
Nicola Ally, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Chris Beley, Daniel Betat, David Betat, Ric Bretschneider, Donna Brooks, Stephen Buonocore, Steve Carlson, Bay Chang, David Coleson, Stephen Conway, Audrey Cueto, Drake Delmar, Cecil Devers, Annalyn Diaz, Teddy Diaz, James A. English, Randy Farmer, 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, Jeffrey Shih, David Strauss, Debbie Sullivan, Monika von Tagen, Everett Tishler, Clifford Tong, Brent Townsley, Candy Weber, Ray Wisneski, Karen Woodmansee, Clyde Wright, David Zeeman, and many others.

THE ORIGINAL ONE NIGHT WEREWOLF

The original game was released in January 2013, and despite being an indie game, sold 10,000 copies in six months, becoming an unprecedented hit. The English version of the original game debuted in October 2013 at the Essen Spiel fair. By being playable with 3-7 players, taking only ten minutes with no downtime, it overcame some of the issues with certain Werewolf games that need a large amount of players and take a long time to play.

It became the basis for *One Night Ultimate Werewolf* which expanded on the same idea, with *One Night Werewolf* being the lighter, compact version and *One Night Ultimate Werewolf* the deluxe version.

One Night Werewolf can be purchased directly for \$15 at <http://www.beziergames.com> or anywhere else Bezier Games products are sold.



One Night Werewolf: <http://1nite-jinro.com/> Twitter:
https://twitter.com/1nite_jinro Facebook:
<https://www.facebook.com/1nite.jinro>

ABOUT THE DESIGNERS

Ted Alspach is the designer of several games including *Ultimate Werewolf* and *Suburbia*. He resides in a secluded fortress somewhere in Northern California with his wife, son, daughter, dog, and two cats, all of whom claim *not* to be werewolves. Ted doesn't believe any of them.

Akihisa Okui is a designer who recently popped up in the Japanese indie board game scene. His game *One Night Werewolf* became the 2013 best selling board game in Japan.

ABOUT THE ARTIST

Brazilian artist **Gus Batts** has illustrated more than 50 children's books. See more of his fantastic artwork at www.gusbatts.daportfolio.com.

ORDEM PARA ACORDAR A NOITE

Quando estiver jogando com funcoes diferentes, a ordem que as funcoes acordam a noite e importante. A seguinte esta a lista de TODAS as funcoes que acordam a noite e a ordem em que devem ser acordadas, de acordo com cada uma (chame apenas as funcoes que estao no seu jogo):

- #1: Sosia
- #2: Lobisomens
- #3: Favorito
- #4: Pedreiros
- #5: Vidente
- #6: Ladrão
- #7: Encrenqueiro
- #8: Bebado
- #9: Insone
- #9a: Sosia/Insone

Os Aldeoes, o Curtidor, o Caçador nunca acordam a noite.

beziergames
www.beziergames.com