

WILKOŁAKI



MROCZNY ŚWIT

Nowe postaci. Nowe wilki.
Nowe decyzje.

Dla 3–10 graczy w wieku powyżej 10 lat

Autorzy: Ted Alspach i Akihisa Okui

Ilustracje: Gus Batts • Design: DE Ravensburger,
Gisela Kössler (Instrukcja gry)

Redakcja: Annette Ulmer

Ravensburger

Drodzy gracze, drogie graczki – możecie grać kartami z edycji „Wilkołaki. Mroczny Świt”, lub dołączyć do nich postaci z gry „Wilkołaki. Pełnia Księżycy”.

Jeśli znacie już grę „Wilkołaki. Pełnia Księżycy”, wówczas nie musicie czytać całej instrukcji. Wystarczy, jeśli przeczytacie teksty umieszczone w niebieskich ramkach oraz opisy nowych postaci.

Aby bezproblemowo połączyć obie gry, w tej instrukcji znajdziecie również objaśnienia dotyczące postaci z „Pełni Księżycy”.

Gra

Po księżycowej nocy nad małą wioską nastaje świt, jednak nie przynosi on nic dobrego. Wilkołaki powróciły, jeszcze bardziej krwiożercze niż dotychczas. Do wioski zakradł się potężny Przywódca Stada Wilków, a razem z nim sprytny Wilk Jasnowidz oraz uśpiony Wilk Snów. Czy uda im się odkryć, kim są zdrajcy, zanim będzie za późno?

W grze „Wilkołaki. Mroczny Świt” każdy z was wcieli się w losowo dobraną rolę: możecie zostać mieszkańcami wsi lub wilkołakami o specjalnych umiejętnościach. Aby wygrać, musicie odgadnąć, kto jest Wilkołakiem, i wskazać na właściwych graczy – oczywiście pod warunkiem, że sami nimi nie jesteście! A jeśli tak, postarajcie się wytrawnie zwodzić pozostałych graczy i rzucać podejrzenia na innych!

Zawartość

- 16 kart postaci + 16 okrągłych znaczników postaci (Przywódca Stada Wilków, Odkrywca, Wioskowy Głupek, Mieszkaniec Wsi (2x), Pogromca Duchów, Czarownica, Młody Jasnowidz, Kustosz, Przyboczny, Księż, Wilk Jasnowidz, Wilk Snów, Wartownik, Wilkołak, Wieszcza)
- 2 tarcze
- 6 artefaktów (łapa Wilkołaka, Znamię Mieszkańca Wsi, Maczuga Kaletnika, Mgła Nicości, Maski Milczenia, Płaszcz Hańby)

16 kart postaci + 16 znaczników postaci



2 tarcze



6 artefaktów



Przygotowanie do gry

Zanim rozpoczniecie pierwszą partię:

Wyjmijcie ostrożnie wszystkie karty i znaczki postaci.

Wskazówka: Jeśli korzystacie ze smartfonów, możecie ściągnąć bezpłatną aplikację „Wilkołaki. Pełnia Księżyca” Ravensburger. Aplikacja przejmie rolę mistrza gry (bez względu na to, czy gracie wyłącznie postaciami z „Mrocznego Świtu”, czy też łączycie ze sobą „Mroczny Świt” i „Pełnię Księżyca”). Dzięki aplikacji możecie w pełni skupić się na grze. Oczywiście możecie grać także bez używania aplikacji.

Przed każdą partią:

Wybierzcie te karty postaci, którymi chcecie grać. Potrzebujecie zawsze o 3 karty postaci więcej, niż wynosi liczba graczy. Możecie dowolnie wybrać postaci, którymi chcecie grać, lub skorzystać z gotowych scenariuszy gry. Różnorodne scenariusze znajdziecie od **strony 18** w niniejszej instrukcji.

Wskazówka: Jako pierwszą partię rozegrajcie scenariusz „Nadchodzi Świt”, przeznaczony dla 3–6 graczy – nawet wówczas, gdy graczy jest więcej. Dzięki temu nie będziecie musieli od razu uczyć się aż tylu ról. Ponieważ rundy są bardzo krótkie, nikt nie będzie musiał zbyt długo czekać na swoją kolej!

Na środku stołu połóżcie wybrane karty postaci, a obok nich odpowiadające im znaczki, przednią stroną do góry. Za pomocą znaczników będziecie mogli zapamiętać, jakie postaci są obecnie w grze.

Przetasujcie wybrane karty postaci. Każdy gracz otrzymuje 1 zakrytą kartę postaci. 3 pozostałe karty postaci, również zakryte, połóżcie na stole jedna obok drugiej. Uważajcie, aby nikt nie mógł zobaczyć przedniej strony kart.



Jeśli w grze jest Kustosz, przetasujcie 6 artefaktów i umieśćcie je w zakrytym stosie, tak aby były pod ręką, gdy będą wam potrzebne. Jeśli w grze jest Przywódca Stada Wilków, przygotujcie dodatkową kartę Wilkołaka i umieśćcie ją obok 3 kart na środku. Jeśli w grze jest Wartownik, przygotujcie tarczę.

Teraz każdy gracz spogląda na swoją kartę, aby dowiedzieć się, jaką postacią został. Uwaga: nie wolno pokazać swojej karty innym graczom! Następnie połóżcie zakrytą kartę z powrotem przed sobą. Wszystkie karty muszą leżeć w zasięgu każdego z graczy. Wybierzcie mistrza gry lub uruchomcie aplikację.

Mistrz gry gra razem z wami i tak samo jak wy odgrywa rolę wylosowanej przez siebie postaci.

Drogi mistrzu gry,

w osobnej instrukcji dla mistrza gry znajdziesz wszystko, co powinienś wiedzieć, aby poprowadzić rozgrywkę. Do twoich zadań należy:

1. Wywoływanie w nocy kolejnych postaci.
2. Moderacja dyskusji za dnia, jeśli masz na to ochotę.
3. Zwołanie głosowania pod koniec dnia.

Przebieg gry

We wsi są dwie drużyny: **wataha wilków** oraz **mieszkańcy wsi**. Wygrywa tylko jedna z nich.

Gra zawsze trwa jeden dzień i jedną noc. Pod koniec dnia następuje głosowanie, w trakcie którego każdy gracz podejmuje decyzję, kto według niego jest Wilkołakiem.

Postać, która zdobyła najwięcej głosów, „umiera” – a jej drużyna przegrywa!

Noc:

Gdy zapada noc, wszyscy gracze zamykają oczy.

W nocy kolejno budzą się różne postaci, które następnie prezentują swoje szczególne umiejętności. Od **strony 9** tej instrukcji opisane są wszystkie postaci oraz ich niezwykłe umiejętności. Znajdziecie tam także wskazówki, w jaki sposób możecie odegrać swoje role.

Wskazówka: Podczas pierwszej partii wystarczy, jeśli tylko przeczytacie role, które odgrywacie.

Nie musicie zapamiętywać, kiedy jest wasza kolej ani co macie zrobić. Mistrz gry (lub aplikacja) wywoła waszą postać i powie wam, którą akcję powinniście teraz przeprowadzić.

Dzień:

A teraz wszyscy gracze mogą otworzyć oczy.

W ciągu dnia przedyskutujcie, którzy gracze mogą być Wilkołakami. Możecie mówić wszystko, co chcecie, ale nie wolno wam nikomu pokazać swojej karty. Wam także *nie* wolno już na nią patrzeć.

Jeśli na twojej karcie leży jakiś artefakt, możesz na niego spojrzeć, nie wolno ci jednak pokazać go innym graczom (zobacz: Kustosz). Nie wolno ci natomiast spojrzeć na twoją kartę postaci.



Wilkołaki powinny udawać, że mają inną rolę niż w rzeczywistości, tak aby nie rzucać na siebie podejrzeń.

Wskazówka: W przeciwieństwie do innych gier z serii „Wilkołaki”, w tej edycji nierzadko ważne jest, aby zdradzić nieco na temat odgrywanej postaci i powiedzieć innym graczom, czego dowiedzieliście się dzięki waszym szczególnym umiejętnościom. Jeśli jesteś Czarownicą, możesz np. przyznać się do zamieniania kart postaci.

Na dobry początek dyskusji: zapytaj innych graczy wprost, jakie postaci odgrywają. Może się czegoś dowiesz...

Uważaj: Jeśli jesteś Wilkołakiem, koniecznie musisz udawać inną postać! Inaczej nie uda ci się nabrać pozostałych graczy...

Głosowanie:

Po kilku minutach dyskusji następuje głosowanie. Policzcie do trzech i **jednocześnie** wskaźcie na wybranego przez siebie gracza. Gracz, który otrzyma największą ilość głosów, umiera. Jeśli macie remis, umierają wszyscy gracze z największą ilością głosów.

Wyjątek: Jeśli każdy gracz otrzyma **dokładnie** 1 głos, nikt nie umiera!

Wskazówka: Presja czasu podnosi temperaturę dyskusji. W pierwszych partiach możecie dać sobie nieco więcej czasu. Im częściej gracie, tym krótsze powinny być wasze dyskusje. Zaczynajcie z czasem dyskusji około 10 minut, stopniowo zmniejszając go do 5 lub mniej minut. Jeśli korzystacie z aplikacji, możecie ustawić sobie dowolny czas dyskusji.

A teraz odkryjcie swoje karty i zdradźcie, kim jesteście!



Zamienione karty postaci:

Często zdarza się, że gracze są zaskoczeni kartą, którą mają przed sobą. Niektórzy mieszkańcy wsi zamieniają karty w nocy.

Ostateczne znaczenie ma karta, która leży przed graczem – nawet jeśli to inna karta niż ta, którą wylosował na początku.

Może się okazać, że w międzyczasie gracz zmienił drużynę!

Uwaga: Nie wolno ponownie spoglądać na swoją kartę. Dlatego może się okazać, że tak naprawdę wcale nie ma się pojęcia, kim jest się za dnia...

Koniec gry – kto wygrał?

Podstawowe zasady:

- 1. Jeśli żaden Wilkołak nie zginął, wygrywa wataha wilków.**
- 2. Jeśli zginął przynajmniej jeden Wilkołak, wygrywają mieszkańcy wsi.**
(Mieszkańcy wsi wygrywają nawet wówczas, jeśli w wyniku remisu zginie dodatkowo jeden lub kilku Mieszkańców Wsi.)

Nikt z was nie jest Wilkołakiem?

Jeśli nikt nie jest Wilkołakiem, bo karty postaci leżą na środku, musicie ze sobą współpracować: Jeśli nie umarł ani jeden Mieszkaniec Wsi, wygrywają mieszkańcy wsi. Nikt nie umiera, jeśli podczas głosowania każdy gracz otrzymał dokładnie 1 głos.

Wskazówka: Jeśli uważacie, że Wilkołaka nie ma, wówczas najlepiej będzie, jeśli każdy z was zagłosuje na swojego sąsiada z lewej strony. W ten sposób nikt nie umrze, a wy wygracie – zakładając, że faktycznie nie było Wilkołaka...

Nie jesteście pewni, kto wygrał?

Skorzystajcie z testu Kto-Jest-Zwycięzcą na odwrocie instrukcji.

Postaci (w kolejności alfabetycznej)

Każda postać posiada w tytule następujące informacje:

Nazwa postaci: drużyny, akcje (kolejność wybudzania się), stopień trudności.

Drużyny: Wszystkie postaci należą albo do drużyny **mieszkańców wsi**, albo do **watahy wilków**. (Tylko Kaletnik (z „Pełni Księżyca”) nie należy do żadnej drużyny.) Gdy gra się kończy, wygrywają wszyscy członkowie danej drużyny (albo nikt).

Akcje: Role dzielą się na dwie grupy: są postaci, które zostają wywołane w nocy, aby się przebudziły (**aktywne nocą**) oraz postaci, które nie są wywoływane (**przesypiające noc**).

Kolejność wybudzania się: Każda aktywna nocą postać posiada numer, który wskazuje kolejność, w jakiej wybudza się w nocy.

Stopień trudności: Role mają różne stopnie trudności.

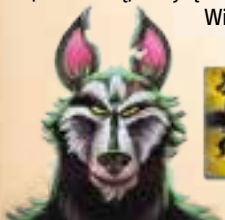
Stopnie trudności ról oznaczone są symbolami: *, ** i ***.

W pierwszych partiach grajcie tylko postaciami o stopniach trudności * i **.

Przywódca Stada Wilków (Wilkołak):

Wataha wilków, aktywny nocą (2B), **

Struktura gry: Jeśli w grze jest Przywódca Stada Wilków, połóżcie (dodatkową) zakrytą kartę Wilkołaka (Wilk Jasnowidz, Wilk Snów lub Wilkołak) obok 3 zakrytych kart na środku stołu.



Etap nocny: Przywódca Stada Wilków wybudza się w nocy dwa razy:

1. Po raz pierwszy budzi się razem z innymi Wilkołakami, tak, aby mogli się rozpoznać. Nie wolno mu w żaden sposób poinformować pozostałych Wilkołaków, że jest Przywódcą Stada Wilków. Jeśli jest jedynym Wilkołakiem, może spojrzeć na kartę ze środka.

2. Po raz drugi przebudza się samotnie. Wówczas zamienia kartę Wilkołaka, znajdującą się na środku stołu, z kartą jednego z graczy. Gracz, którego kartę chcemy zamienić, nie może być Wilkołakiem.

Odkrywca:

Mieszkańcy wsi, aktywni nocą (10), *

Odkrywca budzi się i *może* odkryć kartę dowolnego gracza. Karta ta pozostanie odkryta podczas etapu dziennego.

Wyjątek: Jeśli Odkrywca odkryje Wilkołaka (obojętnie, którego) lub Kaletnika (z „Pełni Księżyca”), zakrywa kartę z powrotem. Karty Pogromcy Duchów i Sobowtórki (z „Pełni Księżyca”) pozostają odkryte.



Mieszkaniec Wsi:

Mieszkańcy wsi, przesypiający nocę, *

Mieszkaniec Wsi nie ma żadnych umiejętności szczególnych.

Wskazówka: Wilkołaki często sugerują, że są mieszkańcami wsi. Jeśli więc jesteś Mieszkańcem Wsi, musisz uważać, aby gracze nie pomyśleli, że jesteś Wilkołakiem!

Wioskowy Głupek:

Mieszkańcy wsi, aktywni nocą (7B), ***

Wioskowy Głupek może przesunąć karty wszystkich **graczy** o jedno miejsce w lewo lub w prawo.

Uwaga! Wioskowy Głupek przesuwa zawsze wszystkie karty (nie licząc swojej własnej, kart leżących na środku oraz kart postaci, które chronione są tarczą).



Pogromca duchów: Mieszkańcy wsi (ew. zmienna), aktywni nocą (5C), **

Pogromca Duchów może spojrzeć kolejno na karty maksymalnie dwóch graczy. Naraża się jednak przy tym na niebezpieczeństwo: jeśli odkryje kartę Kaletnika (z „Pełni Księżyca”) lub Wilkołaka, nie wolno mu spojrzeć na kolejną kartę, a także zamienia się w postać, której kartę odkrył, tj. w Kaletnika lub Wilkołaka.

Od tego momentu nie jest już mieszkańcem wsi, lecz członkiem watahy wilków lub Kaletnikiem, który nie należy do żadnej drużyny.

Wskazówka: Jeśli odkryje Sobowtórkę (z „Pełni Księżyca”), nie może wiedzieć, jaką rolę ona odgrywa. Dlatego nie zmienia się w Sobowtórkę.

Czarownica:

Mieszkańcy wsi, aktywni nocą (6B), *

Czarownica może spojrzeć na jedną kartę ze środka. Jeśli zdecyduje się spojrzeć na kartę, musi wymienić ją na kartę postaci – któregoś z graczy lub swoją własną. W tym celu zabiera kartę jednego z graczy, nie patrząc na nią, i kładzie ją na właściwym miejscu na środku.



Uwaga! Nawet jeśli Czarownica nada sobie rolę postaci, która jest aktywna nocą, nie budzi się już po raz drugi. Natomiast należy od teraz do drużyny swojej nowej karty postaci.

Młody Jasnowidz:

Mieszkańcy wsi, aktywni nocą (5B), *

Nocą Młody Jasnowidz może spojrzeć na kartę ze środka.

Wskazówka: Moc Młodego Jasnowidza polega na demaskowaniu kłamców. Posiada informacje na temat karty ze środka. Dzięki nim, jeśli któryś gracz kłamie, Młody Jasnowidz z łatwością może go zdemaskować. Dlatego, jeśli jesteś Młodym Jasnowidzem, warto poczekać z ujawnieniem swojej roli: być może w międzyczasie któryś z graczy pogubi się w swoich kłamstwach...



Kustosz:

Mieszkańcy wsi, aktywni nocą (11), **

Struktura gry: Jeśli w grze jest Kustosz, przygotujcie 6 artefaktów i przemieszajcie je, nie odkrywając ich (nie musicie wykorzystać wszystkich 6 artefaktów, jeśli chcecie użyć ich mniej, ustalcie wspólnie, którymi chcecie grać).



Etap nocny: Kurator budzi się i może wziąć losowy artefakt, a następnie położyć go, nie patrząc na niego i nie odkrywając go, na karcie dowolnego gracza lub swojej własnej.

Wyjatek: Jeśli na karcie postaci leży już tarcza, nie wolno położyć na niej artefaktu.

Etap dzienny: Gdy gracz zobaczy, że na jego karcie postaci leży artefakt, na początku etapu dziennego może go sobie dyskretnie obejrzeć. Nie wolno pokazać artefaktu innym graczom. Oczywiście wolno mu powiedzieć, co tylko zechce – i wcale nie musi to odpowiadać prawdzie...

Artefakty mogą mieć następujące działanie: zmienić rolę gracza (Łapa Wilkołaka, Znamię Mieszkańca Wsi, Maczuga Kaletnika) lub wpłynąć na jego postępowanie (Maska Milczenia, Płaszcz Hańby).



Łapa Wilkołaka Od teraz jesteś Wilkołakiem (niezależnie od tego, jaka karta postaci leży przed tobą). Wygrywasz, jeśli wygra wataha wilków.



Znamię Mieszkańca Wsi Od teraz jesteś Mieszkańcem Wsi (niezależnie od tego, jaka karta postaci leży przed tobą). Wygrywasz, jeśli wygrają mieszkańcy wsi.



Maczuga Kaletnika Od teraz jesteś Kaletnikiem (niezależnie od tego, jaka karta postaci leży przed tobą). Kaletnik (postać z „Pełni Księżyca”) wygrywa wtedy, gdy umiera. Jeśli umrzesz tylko ty, mieszkańcy wsi i wataha wilków przegrywają. Jeśli umrzesz ty i wataha wilków, wygrywasz razem z mieszkańcami wsi.

Wskazówka: Jeśli jeden z tych artefaktów (Łapa Wilkołaka, Znamię Mieszkańca Wsi, Maczuga Kaletnika) leży na karcie postaci, postać ta traci szczególną umiejętność, którą miała podczas głosowania: na przykład Przyboczny nie może już nikogo ochronić, Księżę może umrzeć, a Łowczy (z „Pełni Księżyca”) nie zabierze ze sobą nikogo do grobu.



Mgła Nicości Ten artefakt nie ma żadnego efektu. Wprowadza tylko zamęt i ułatwia kłamstwa.



Maska Milczenia Do końca głosowania musisz zachować milczenie. Możesz używać języka migowego, gestów, mimiki itd. – po prostu nie wolno ci wydobyć z siebie żadnego dźwięku!



Płaszcz Hańby Musisz odwrócić się od stołu i od pozostałych graczy. Wolno ci mówić, ale nie możesz przy tym patrzeć ani na graczy, ani na stół. Także podczas głosowania nie wolno ci się do nich odwrócić. Możesz spróbować wskazać na któregoś z graczy. Inni gracze spróbują ustalić, na kogo mogłeś zagłosować.

Przyboczny:

Mieszkańcy wsi, przesypiający noc, **

Specjalna umiejętność Przybocznego uaktywnia się podczas głosowania: gracz, na którego wskazuje Przyboczny, nie może umrzeć. Jeśli ten gracz otrzymał największą liczbę głosów, umiera drugi w kolejności gracz z największą liczbą głosów. Musi on jednak otrzymać co najmniej 2 głosy. Jeśli żaden gracz nie otrzymał więcej niż jeden głos, nikt nie umiera.



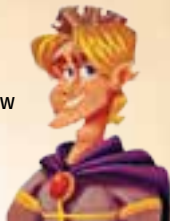
Uwaga! Jeśli w grze jest Przyboczny, natychmiast po głosowaniu wszyscy gracze muszą odkryć swoje karty, tak aby okazało się, czy gracz jest chroniony przez Przybocznego.

Wskazówka: Używajcie postaci Przybocznego tylko wówczas, gdy w grze jest co najmniej pięciu graczy.

Książę:

Mieszkańcy wsi, przesypiający nocę, *

Książę nie może umrzeć. Przeżyje nawet wtedy, gdy podczas głosowania otrzyma największą liczbę głosów (lub zagłosuje na niego łowczy z „Pełni Księżycą”). Zamiast niego umrze druga w kolejności osoba z najwyższą liczbą głosów. W przypadku remisu umrą wszyscy gracze z największą liczbą głosów.



Wilk Jasnowidz (Wilkołak):

Wataha wilków, aktywny nocą (2C), *

Wilk Jasnowidz wybudza się w nocy dwa razy:

1. Po raz pierwszy budzi się razem z innymi Wilkołakami, tak, aby mogli się rozpoznać. Nie wolno mu w żaden sposób poinformować pozostałych Wilkołaków, że jest Wilkiem Jasnowidzem. Jeśli jest jedynym Wilkołakiem, może spojrzeć na kartę ze środka.



2. Po raz drugi przebudza się samotnie. Teraz może spojrzeć na kartę dowolnego gracza.

Wilk Snów (Wilkołak):

Wataha wilków, przesypiający nocę, **

Wilk Snów nie wybudza się w nocy. Gdy pozostałe Wilkołaki się budzą, podnosi kciuk, aby mogły go rozpoznać, ale nie otwiera oczu. Jeśli w grze jest Protegowany (z „Pełni Księżycą”), Wilk Snów podnosi kciuk także wtedy, gdy Protegowany się przebudza.



Wartownik:

Mieszkańcy wsi, aktywni nocą (0), *

Struktura gry: Jeśli w grze jest Wartownik, przygotujcie okrągłą tarczę.

Etap nocny: Wartownik przebudza się jako pierwszy i może położyć tarczę na karcie postaci dowolnego gracza, poza swoją własną. W ten sposób karta postaci jest chroniona i nie może zostać zamieniona ani obejrzana przez innego gracza (Czarownicę, Wioskowego Głupka, Przywódcę Stada Wilków, Młodego Jasnowidza albo Wilka Jasnowidza, a także przez niektóre postaci z gry „Pełnia Księżycy”). Kustosz nie może umieścić na tej karcie artefaktu.



Uwaga! Tarcza nie chroni przed śmiercią podczas głosowania!

Wieszczka:

Mieszkańcy wsi, aktywni nocą (7C), *

Wieszczka dowiadyuje się, kto przeprowadził już w nocy swoją akcję, ale nie wie, jaką: wszyscy gracze, którzy podczas tej nocy przesunęli lub odczytali jakąś kartę, podnoszą wysoko kciuki. Dotyczy to także następujących postaci: Przywódcy Stada Wilków, Wilka Jasnowidza, Młodego Jasnowidza, Pogromcy Duchów, Czarownicy, Wioskowego Głupka i niektórych ról z „Pełni Księżycy”.



Uwaga! Gracz, którego postać zostanie wywołana później (np. Odkrywca), a także gracze, którzy zdecydowali się nie przeprowadzać żadnej akcji, nie podnoszą kciuków.

Wilkołak:

Wataha wilków, aktywna nocą (2), *

W nocy Wilkołaki otwierają oczy i spoglądają na pozostałych członków stada.



Samotny wilk: Jeśli jesteś jedynym Wilkołakiem w grze, ponieważ np. pozostałe karty Wilkołaka leżą na środku, możesz spojrzeć na jedną kartę ze środka.

Wskazówka: Jeśli jesteś Wilkołakiem, powinieneś pamiętać o tym, że twoim zadaniem jest podsuwanie innym graczom fałszywych tropów. Najlepiej zadeklarować dowolną inną tożsamość, zanim pozostali gracze zdążą ujawnić szczegóły swoich postaci. Możesz np. udawać, że jesteś Mieszkańcem Wsi. Jeśli jesteś samotnym wilkiem, możesz bez trudu imitować postać, której kartę podejrzales.



Sobowtórka (z „Pełni Księżycy”) oraz postaci z „Mrocznego Świtu”

Z Sobowtórką możecie oczywiście wcielać się również w role z „Mrocznego Świtu”. Obowiązują przy tym następujące zasady:

- 1. Wioskowy Głupek, Pogromca Duchów, Czarownica, Młody Jasnowidz i Wartownik** Sobowtórka może natychmiast przeprowadzić nocą akcję danej postaci i nie wybudza się po raz drugi tej nocy. **Uwaga!** Pamiętajcie o tym, żeby przygotować 2 tarcze, jeśli macie w grze zarówno Wartownika, jak i Sobowtórkę.
- 2. Przywódca Stada Wilków i Wilk Jasnowidz** Sobowtórka natychmiast przeprowadza akcję postaci. Następnie przebudza się razem z innymi Wilkołakami i dowiaduje się, kim są.
- 3. Wilk Snów** Sobowtórka podnosi kciuk, gdy przebudzają się Wilkołaki lub Kaletnik.
- 4. Wieszczyk** Sobowtórka wybudza się po Wieszczyce i dowiaduje się, którzy gracze zobaczyli już lub zamienili jedną lub więcej kart.
- 5. Odkrywca** Sobowtórka wybudza się po Odkrywcy i może przeprowadzić tę samą akcję, co on.

6. Kustosz Sobowtórka wybudza się po Kustoszu i może umieścić artefakt na takiej karcie postaci, na której nie ma jeszcze ani innego artefaktu, ani tarczy.

7. Przyboczny Gracz, który po głosowaniu ma przed sobą Sobowtórkę, swoim głosem chroni gracza, na którego wskazuje.

8. Księżę Sobowtórka nie umiera, jeśli podczas głosowania otrzyma największą liczbę głosów.

Scenariusze

Gra „Wilkołaki. Mroczny Świt” oferuje różnorodne możliwości ciekawego łączenia ról. Poniżej znajdziecie wybór wciągających scenariuszy gry o wielu poziomach trudności, przygotowanych dla różnej liczby graczy.

Możecie także wymyślać własne scenariusze. Po prostu wybierzcie o 3 karty postaci więcej, niż liczba graczy, i zabawa może się zaczynać!

Przebudzenie Mroku (początkujący, 3–6 graczy)

3 graczy: **Wilkołak, Wilk Jasnowidz, Odkrywca, Czarownica, Młody Jasnowidz, Mieszkaniec Wsi**

4 graczy: + Wartownik

5 graczy: + Wartownik + Mieszkaniec Wsi

6 graczy: + Wartownik + Mieszkaniec Wsi + Wilk Snów

Noc Wilkołaków (średnio trudny, 5–10 graczy)

5 graczy: **Mieszkaniec Wsi, Wilk Jasnowidz, Przywódca Stada Wilków, Wartownik, Młody Jasnowidz, Odkrywca, Czarownica, Wieszczka**

6 graczy: + Przyboczny

7 graczy: + Przyboczny + Pogromca Duchów

8 graczy: + Przyboczny + Pogromca Duchów + Kustosz

- 9 graczy: + Przyboczny + Pogromca Duchów + Kustosz + Wilk Snów
10 graczy: + Przyboczny + Pogromca Duchów + Kustosz + Wilk Snów
+ Księżę

Groźny Przeciwnik (trudny, 3–4 graczy)

- 3 graczy: **Przywódca Stada Wilków, Czarownica, Wioskowy Głupek, Młody Jasnowidz, Wartownik, Przyboczny**
4 graczy: + Odkrywca

Niepewne Sojusze (trudny, 3–7 graczy)

- 3 graczy: **Przywódca Stada Wilków, Czarownica, Kustosz, Pogromca Duchów, Odkrywca, Wioskowy Głupek**
4 graczy: + Wieszcza
5 graczy: + Wieszcza + Wartownik
6 graczy: + Wieszcza + Wartownik + Młody Jasnowidz
7 graczy: + Wieszcza + Wartownik + Młody Jasnowidz
+ Wilk Jasnowidz

Anarchia (trudny, 3–10 graczy)

Przetasujcie wszystkie karty postaci, wylosujcie 3 karty oraz dodatkowo po jednej karcie na gracza. Rozegrajcie partię z tym zestawieniem postaci. Pamiętajcie: w grze mogą być maksymalnie 3 Wilkołaki.

Scenariusze z wykorzystaniem gry „Wilkołaki. Pełnia Księżyca”

Niebezpieczne Przemiany (trudny, 3–10 graczy)

- 3 graczy: **Przywódca Stada Wilków, Wilk Jasnowidz, Sobowtórka, Protegowany, Złodziej, Czarownica**
4 graczy: + Lunatyk
5 graczy: + Lunatyk + Wilkołak

- 6 graczy: + Lunatyk + Wilkołak + Intrygantka
7 graczy: + Lunatyk + Wilkołak + Intrygantka + Wieszcza
8 graczy: + Lunatyk + Wilkołak + Intrygantka + Wieszcza + Kustosz
9 graczy: + Lunatyk + Wilkołak + Intrygantka + Wieszcza + Kustosz
+ Pogromca Duchów
10 graczy: + Lunatyk + Wilkołak + Intrygantka + Wieszcza + Kustosz
+ Pogromca Duchów + Młody Jasnowidz

Nie ufaj nikomu! (trudny, 3–7 graczy)

3 graczy: ***Przywódca Stada Wilków, Wilk Snów, Sobowtórka, Kaletnik, Złodziej, Czarownica***

4 graczy: + Lunatyk

5 graczy: + Lunatyk + Wilkołak

6 graczy: + Lunatyk + Wilkołak + Intrygantka

7 graczy: + Lunatyk + Wilkołak + Intrygantka + Wieszcza

Mędracy (średnio trudny, 5–10 graczy)

5 graczy: ***Wilkołak, Wilk Jasnowidz, Wieszcza, Młody Jasnowidz Pogromca Duchów, Lunatyk, Czarownica, Odkrywca***

6 graczy: + Intrygantka

7 graczy: + 2 Masonów

8 graczy: + 2 Masonów + Intrygantka

9 graczy: + 2 Masonów + Intrygantka + Protegowany

10 graczy: + 2 Masonów + Intrygantka + Protegowany + Złodziej

© 2023

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

Ravensburger