

# WILKOŁAKI



## MROCZNY ŚWIT

Nowe postaci. Nowe wilki.  
Nowe decyzje.

**Instrukcja dla  
mistrza gry**

**Ravensburger**

**Jako mistrz gry wywołujesz nocą kolejne postaci, a pod koniec dnia zwołujesz głosowanie.**

**Jeśli gracie z aplikacją, nie potrzebujecie mistrza gry.**

**Uwaga!** Jako mistrz gry także bierzesz udział w grze: odgrywasz rolę swojej postaci, przeprowadzasz – jeśli twoja postać tego wymaga – nocną akcję, a także bierzesz udział w dyskusjach za dnia. Dlatego to takie ważne, abyś nie widział, kiedy inni gracze otwierają oczy. Przypomnij im, że mogą otworzyć oczy dopiero wówczas, gdy skończysz czytać tekst ich roli.

Przeczytaj powoli, w podanej kolejności, kto i kiedy powinien się wybudzić, a także, jaka akcja może zostać wówczas przeprowadzona. Następnie zamknij oczy i poczekaj około 5 sekund, aby gracz mógł przeprowadzić swoją akcję. Oczywiście czytasz role wyłącznie tych postaci, które występują w waszej grze.

**Wskazówka:** Za pomocą znaczników postaci możesz łatwo zapamiętać, które role już zostały wywołane: odwróć znacznik na jaśniejszą stronę, gdy tylko przeczytasz tekst postaci.

Znacznik wskazuje także kolejność, w której wywoływane są postaci.

## **Wypowiedzi mistrza gry**

Przeczytaj teraz „**Teksty**”, jeden po drugim. Jeśli jakiejś roli nie ma w grze, po prostu ją pomiń. Za każdym razem, gdy wywołasz jakąś postać, zamykasz oczy i czekasz około 5 sekund. Wówczas możesz ponownie otworzyć oczy i przeczytać następny tekst.

Informacje o tym, jak połączyć ze sobą „Mroczny Świt” i „Pełnię Księżycy”, znajdziesz na stronie 7.

## Etap Nocny

**„Niech wszyscy zamkną oczy.”**



### **(0) Wartownik**

**„Wartowniku, obudź się.**

**Możesz położyć tarczę na karcie jednego z graczy.”**

Odczekaj 5 sekund.

**„Wartowniku, zamknij oczy.”**

### **(2) Wilkołaki**

**„Wilkołaki, obudźcie się i spójrzcie na siebie.”**

Jeśli w grze jest **Wilk Snów**, przeczytaj zamiast tego 2 poniższe teksty:

**„Niech wszystkie Wilkołaki, poza Wilkiem Snów, obudzą się i spojrzą na siebie.”**

Odczekaj 5 sekund.

**„Wilku Snów, możesz opuścić kciuk.”**

Odczekaj 5 sekund.

**„Wilkołaku, czyżbyś był samotny?**

**W takim razie możesz spojrzeć na kartę ze środka.”**

Odczekaj 5 sekund.

**„Wilkołaki, zamknijcie oczy.”**



## **(2B) Przywódca Stada Wilków**

**„Przywódco Stada Wilków, obudź się i wymień kartę Wilkołaka ze środka na kartę jednego z graczy, który nie jest Wilkołakiem.”**

Odczekaj 5 sekund.

**„Przywódco Stada Wilków, zamknij oczy.”**



## **(2C) Wilk Jasnowidz**

**„Niech obudzi się Wilk Jasnowidz. Możesz spojrzeć na kartę innego gracza.”**

Odczekaj 5 sekund.

**„Niech Wilk Jasnowidz zamknie oczy.”**



## **(5B) Młody Jasnowidz**

**„Młody Jasnowidzu, obudź się. Możesz spojrzeć na kartę ze środka.”**

Odczekaj 5 sekund.

**„Młody Jasnowidzu, zamknij oczy.”**



## **(5C) Pogromca Duchów**

**„Pogromco Duchów, zbudź się. Możesz odkryć maksymalnie dwie karty jednego z graczy. Jeśli odkryjesz kartę Wilkołaka (lub Kaletnika\*), nie odkrywaj kolejnej karty. Jesteś teraz postacią, której kartę wylosowałeś.”**

Odczekaj 5 sekund.

**„Pogromco Duchów, zamknij oczy.”**



### **(6B) Czarownica**

**„Czarownico, obudź się. Możesz spojrzeć na kartę ze środka. Jeśli to zrobisz, musisz wymienić tę kartę na kartę jednego z graczy – lub swoją własną.“**

Odczekaj 5 sekund.

**„Czarownico, zamknij oczy.“**



### **(7B) Wioskowy Głupku**

**„Wioskowy Głupku, obudź się. Możesz przesunąć wszystkie karty – poza swoją własną – w prawo lub w lewo.“**

Odczekaj 10 sekund.

**„Wioskowy Głupku, zamknij oczy.“**



### **(7C) Wieszczka**

**„Wieszczko, obudź się. Niech wszyscy, którzy podejrzeli albo przesunęli jakąś kartę, podniosą teraz kciuki.“**

Odczekaj 5 sekund.

**„Wieszczko, obudź się. Niech wszyscy, którzy podejrzeli albo przesunęli jakąś kartę, podniosą teraz kciuki.“**



### **(10) Odkrywca**

**„Odkrywco, obudź się. Możesz odkryć kartę innego gracza. Jeśli odkryjesz kartę Wilkołaka (lub Kaletnika\*), zakryj ją z powrotem.“**

Odczekaj 5 sekund.

**„Odkrywco, zamknij oczy.“**



## **(11) Kustos**

**„Kustoszu, zbudź się. Możesz położyć zakryty artefakt na karcie któregoś z graczy.”**

Odczekaj 5 sekund.

**„Kustoszu, zamknij oczy.”**

## **Etap dzienny**

**„Niech wszyscy się obudzą i otworzą oczy.”**

Teraz macie około 5 minut na dyskusję. (Podczas pierwszych partii i gry w dużych grupach warto dać graczom nieco więcej czasu. Doświadczonym graczom i małym grupom możesz przerwać po upływie 3 minut.)

Po 5 minutach dyskusji mistrz gry zwołuje głosowanie. (Jeśli wszyscy gracze podjęli decyzję przed upływem wyznaczonego czasu, głosowanie może rozpocząć się wcześniej.)

**„Na 3 każdy wskazuje na wybranego gracza. 1, 2, 3!”**

Teraz musicie jeszcze tylko sprawdzić, kto wygrał!

\* Postać z gry „Pełnia Księżycy”

## Podwójna radość z gry

**Połącz „Wilkołaki. Mroczny Świt” z grą „Wilkołaki. Pełnia Księżycy”.**

Jeśli macie ochotę na większą różnorodność, wymieszajcie postaci z obu gier. Przygotujcie sobie instrukcje z obu gier lub uruchomcie aplikację. Kolejność wybudzania się postaci będzie wówczas następująca:

**0:** Wartownik, **1:** Sobowtórka, **2:** Wilkołaki, **2B:** Przywódca Stada Wilków, **2C:** Wilk Jasnowidz, **3:** Protegowany, **4:** Mason, **5:** Jasnowidzka, **5B:** Młody Jasnowidz, **5C:** Pogromca duchów, **6:** Złodziej, **6B:** Czarownica, **7:** Intrygantka, **7B:** Wioskowy Głupek, **7C:** Wieszczka, **7Cb:** Sobowtórka (Wieszczka), **8:** Pijaczyna, **9:** Lunatyczka, **9b:** Sobowtórka (Lunatyczka), **10:** Odkrywca, **10b:** Sobowtórka (Odkrywca), **11:** Kustosz, **11b:** Sobowtórka (Kustosz)



Jeśli w grze występuje **Sobowtórka (z „Pełni Księżycy”)**, wówczas mistrz gry musi przeczytać jeszcze poniższe zdania (o ile gracie również postaciami „Wieszczki”, „Odkrywcy” i/lub „Kustosza”.

### **(7Cb) Sobowtórka (Wieszczka)**

**„Sobowtórko, jeśli przyjąłeś rolę Wieszczki, obudź się.**

**Niech wszyscy, którzy podejrzeli albo przesunęli jakąś kartę, podniosą teraz kciuki.”**

Odczekaj 5 sekund.

**„Sobowtórko, zamknij oczy. Niech wszyscy opuszczą kciuki.”**

### **(10b) Sobowtórka (Odkrywca)**

**„Sobowtórko, jeśli przyjąłeś rolę Odkrywcy, otwórz oczy. Możesz odkryć kartę innego gracza. Jeśli odkryjesz kartę Wilkołaka (lub Kaletnika), zakryj ją z powrotem.”**

Odczekaj 5 sekund.

**„Sobowtórko, zamknij oczy.”**

### **(11b) Sobowtórka (Kustosz)**

**„Sobowtórko, jeśli przyjąłeś rolę Kustosza, obudź się. Możesz położyć zakryty artefakt na karcie któregoś z graczy, o ile żaden artefakt się tam jeszcze nie znajduje.”**

Odczekaj 5 sekund.

**„Sobowtórko, zamknij oczy.”**



# Test Kto-Jest-Zwycięzcą

Nie jesteście pewni, kto wygrał?

Odpowiedzcie na następujące pytania!



**Czy gra z wami Pogromca Duchów, Kustosz albo Sobowtórka?**  
**Jeśli tak, pamiętajcie o poniższych regułach:**

**Pogromca duchów:** Jeśli przeistoczy się w Wilkołaka (lub Kaletnika), odpowiada na pytania zgodnie ze swoją nową rolą.

**Kustosz:** Jeśli w wyniku działania artefaktu przeistoczy się w Wilkołaka, Kaletnika lub Mieszkańca Wsi, odpowiada na pytania zgodnie ze swoją nową rolą.

**Sobowtórka** (z „Pełni Księżycą“): Sobowtórka odpowiada na pytania tak, jak odpowiadałaby na nie postać, w którą się wciela.



