

Regole *ULTIMATE WEREWOLF:* *ULTIMATE EDITION*

Lupo mannaro Ultimate è un gioco interattivo per due squadre: Cittadini e Lupi Mannari. I cittadini non sanno chi sono i lupi mannari sono lupi mannari e cercare di rimanere nascosto per un po 'si divorano il popolo. Un leader gioco (che può essere qualsiasi giocatore) sta conducendo il gioco, le diverse fasi un po 'più facile.

Il gioco finisce quando uno tutti i cittadini o tutti i lupi mannari sono stati uccisi. Le regole di base e il gioco sembra essere in gran parte quella del Lupi Mannari di Miller. Non voglio riscrivere. C'è un altro modo di nominare e votare proposte.

Utilizzare la tabella nella sezione 'Scenario' per determinare la quantità lupi mannari, Cittadini e caratteri speciali in un gioco deve sedersi o crea una bella combinazione.

Voto

Durante il giorno i giocatori votano una persona fuori dal gioco. Ci sono diversi modi. In ultimo lupo mannaro è un nuovo modo di voto ha spiegato. Ogni giocatore deve nominare un altro giocatore. Solo quando un secondo giocatore accetta la nomina, sarà votata. Il giocatore che è stato nominato, deve difendersi. I giocatori votazione simultanea. Il gioco ha tre giocatori e poi fare tutto chiaro il modo in cui pensare al giocatore nominato. Thumbs up significa vita. Pollice in giù significa linciaggio.

Quando più della metà dei giocatori hanno il pollice verso il basso - il giocatore designato dovrà lasciare il gioco. Altrimenti si rimane nel gioco e giocatore, il dibattito continua. Poi i giocatori possono nominare altri o lo stesso giocatore.

Il gioco stabilisce un limite di tempo della giornata. Quando i cittadini di quel tempo non è d'accordo sul linciaggio - steft quel giorno nessuno

Variante

Attendere fino a quando ci sono due giocatori nominati all'unanimità. Il gioco mostra uno dei giocatori come: pollici in su. L'altro giocatore è quindi: pollice verso. I giocatori devono decidere chi vogliono linciare. In questo modo si è sempre garantito un partito pranzo e non vi è una maggiore velocità nel gioco. Nota: se i voti sono uguali, entrambi i giocatori linciati.

Variazioni rispetto alle norme

Mentre lo stato delle regole di base che il ruolo di ogni giocatore viene ucciso viene annunciato, si può anche scegliere di avere questo approccio leggermente diverso. Qui di seguito una serie di varianti:

Lupo mannaro o Burger

Questa variante è il leader gioco conosciuto solo se il giocatore fa un lupo mannaro o meno. I caratteri speciali non vengono mai annunciati. A volte è chiaro quali siano i ruoli. Cioè come un gioco, si è costretti ogni sera a chiamare a tutti i giocatori, anche se sono morti. In caso contrario, ricordate tutti che è stato assassinato. A volte i giocatori potranno scoprire chi è morto, ma a volte no. Solo quando è evidente che è morto, il gioco-notte il ruolo saltare.

Squadra annuncio

Solo la squadra in cui il giocatore defunto era stato annunciato (come il lupo mannaro, Burger, Vampiri, setta, ecc)

Nessuna pubblicazione

Come risultato di un omicidio, nulla è indicato per il giocatore, se non che è morto. Questo dà la minima informazione nella squadra cittadini e rende il gioco più facile per i licantropi. Molti giocatori esperti potranno godere di questa versione in quanto offre opportunità di inganno e inganno da parte dei Lupi Mannari. Senza pubblicazione si possono trovare molti altri caratteri speciali in questo gioco, i giocatori non sarà presto rivendicare un ruolo, perché non si sa chi è già morto.

Ruoli variabile / Lupi Mannari

Alcuni ruoli, come il Lupo solitario e L'idiota sono molto gentili quando sono in gioco. Per raggiungere questo obiettivo, tutti i giocatori conoscono tutti i ruoli possibili. E 'anche molto bello per il numero di lupi mannari nel segreto del gioco. Questo è a favore della squadra di Lupi Mannari.

Quando si inizia una partita con un numero variabile di lupi mannari o rotoli speciali, agitare rotoli / Lupi Mannari con il numero di cittadini, e mettere le carte quanti ne aveva aggiunto cittadini. Come in una partita si può guardare

le carte, prima di rotolare il resto delle carte in modo da avere idea di cosa aspettarsi. Assicurarsi che si è in "sicuri" almeno una pila e il lupo mannaro Seer've stato.

Cambia ogni giorno

Per mantenere il gioco fresco tutti i giorni, è possibile effettuare diverse varianti. Quando il gioco lento, o solo per mantenere interessante, scegliere una di queste variazioni giornaliere per il giorno successivo:

Dice determina il cambiamento

Utilizzare la tabella quando si ha una dinamica e mutevole gioco come lupi mannari. Di notte, si tira due dadi e giocare la mattina successiva, la prossima versione. La variante deve essere immediatamente segnalata ai giocatori.

Rotolo Variante giornaliero

2 La notte successiva, il bersaglio di un nuovo lupo.

3 Il candidato muore subito

4 Due linciaggi invece di un

5 Assegnare il giocatore è stato visto l'ultima volta il Veggente

6,8 Nessuna variazione

9 stessa versione del giorno precedente

10 è sintonizzato con il metodo Eliminate '

11 voti senza discussione

12 La notte seguente i lupi del bersaglio perde la proprietà speciale il suo, invece che lui o lei muore

Si scambiano i ruoli, eliminare i ruoli e ruoli aggiungere

Può essere divertente per alcuni proprietari di cambiare i ruoli durante la partita. Questi ruoli, che possono essere commercializzati, devono avanzare i giocatori hanno familiarità con la politica e devono essere scambiati durante la notte.

I giocatori non possono sapere da chi hanno ricevuto la scheda. Non dovrebbe essere un numero eccessivo di giocatori diversi può essere scambiato facilmente affermare di essere ciò che erano e così si sicurezza linciaggi. Un giocatore per essere un lupo mannaro è molto più facile che il contrario: un giocatore che è stato lupo mannaro che conosce i suoi compagni di squadra erano.

Ruoli

Ogni carta mostra un effetto visto per l'equilibrio del gioco in basso a sinistra, quando si svolgono ruoli diversi in un soggetto porta, è necessario assicurarsi

che la somma dei numeri delle carte più vicino a zero. Se il polo negativo è più difficile per i cittadini, quando nel plus è, è difficile per i Lupi.
Nel mezzo è il nome del ruolo, il colore della squadra. (Cittadini per i blu, rosso per i lupi mannari). Alcuni ruoli sono in qualche altre squadre e ruoli squadra può cambiare, questi ruoli sono sotto questo testo.
Nell'angolo in basso a destra mostra come spesso la parte si sveglia.
Una luna piena significa che il ruolo di essere svegliati ogni notte.
Un rotolo mezzaluna indica che il solo svegliarsi la prima notte.
Se non c'è la luna che il ruolo di notte non si sveglia.

Squadra di civili

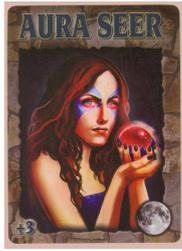
Questi ruoli tutti aiutare la squadra a vincere i cittadini. In tutti gli scenari, il team di Burger con la più grande squadra, ma come gruppo sappiamo meno i licantropi Civico Team. I giocatori della squadra di Cittadino, non solo sanno chi sono i lupi mannari non sono, sanno che nessuno dalla propria squadra.



De leerlingziener

Lo studente veggente

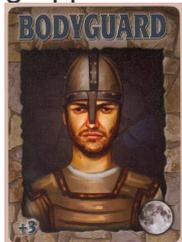
Il Veggente Veggente Apprentice è dove Veggente viene ucciso. Il Veggente Apprentice si sveglia al posto del Veggente dopo la partita ha indicato che il Veggente è morto. Lo fa con l'esempio un colpetto sulla spalla. Alternativa: Oltre ad essere il Veggente prende il sopravvento dopo la sua morte, il presidente può designare un giocatore ogni notte. Quando un giocatore ha nominato due volte, egli sente solo se quel giocatore è un lupo mannaro o meno. Significa tenere una contabilità del gioco, ma dà l'Apprendista Veggente è un'opportunità per contribuire senza il Veggente deve prima morire.



Auraziener

Aura Veggente

Il Veggente Aura è alla ricerca di giocatori con poteri speciali, e non semplici cittadini o Lupi Mannari. Il Game Director del gioco per determinare quali questi poteri speciali comportano. I ruoli più specifici nel gioco, più forte è il Veggente Aura. Assicurarsi di avere almeno un ruolo di 'cattivo' speciali in esso, sei così Veggente Aura non solo funziona come quello che rileva tutti i cittadini. Alternativa: Il Veggente Aura può essere usato per scoprire se un giocatore fa parte del Team di Burger. Questo dovrebbe essere utilizzata solo quando un gran numero di non-cittadini suonare insieme (almeno 3, oltre i licantropi al solito). Il maledetto, Doppelgänger, e la seduta ubriaco in questo gruppo di non-cittadini.



Bodyguard

Guardia del corpo

La guardia del corpo sceglie un giocatore che ogni notte si può proteggere un giocatore, ma mai due volte di seguito. Quel giocatore non può essere ucciso quella notte. Alternativa: Il Guaritore non dovrebbe scegliere lo stesso giocatore due volte nel gioco. Alternativa 2: Il giocatore che è protetta dal guaritore non può essere ucciso il giorno successivo (dal linciaggio o qualsiasi altro mezzo).

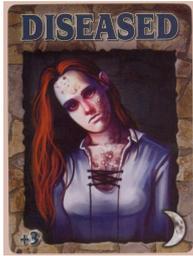


Cupido

Cupido

Cupido, la prima notte sveglia e punta da due giocatori, uno dei quali egli sia. Amanti e giocatori che si conoscono chi sono. Quando uno di loro muore, l'altra morte istantanea anche da crepacuore. Alternativa: Aggiungi Cupido come una carta in più quando si è distribuire i ruoli. Se Cupido ha sparato le sue frecce, ha lasciato la scheda e poi quel ruolo fino alla fine della

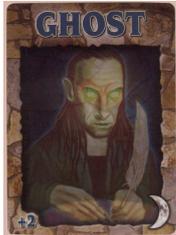
partita. Alternativa 2: Il gioco sembra per ogni coppia di amanti in modo che nessuno sa chi gli amanti distinguersi.



Zieke

Malato

Quando i lupi mannari malati mangiano, il loro pasto la sera successiva (e omicidi) per saltare perché si ammala. Se i rulli non possono essere rivelate, nel gioco, i Lupi semplicemente cercando i loro obiettivi, solo che non è solo il morto. Quando le ruote vengono resi noti i Lupi trovare qualcuno.



Geest

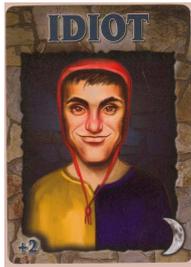
Spirito

Lo Spirito muore la prima notte. Ogni notte (incluso il primo), può scrivere una lettera su un foglio per il villaggio, come un messaggio dall'aldilà, l'unica restrizione che non si cercano giocatori con il loro nome o le iniziali di rivelare. Il giocatore che è lo Spirito, può giocare solo al di fuori della cerchia di osservare e non parlare, stabilire un contatto visivo o in qualsiasi altro modo di comunicare con il villaggio durante il giorno. Questo può essere molto divertente perché i suggerimenti dati dallo Spirito (forse le prime lettere di abbigliamento di una persona o di colore di un oggetto vicino a un giocatore), per molti versi può essere compreso e che rende la discussione durante il primo diventata molto più interessante del solito. Alternativa: Il primo giocatore viene ucciso, lo Spirito, solo che lui rimane con la sua prima squadra. Quindi, se fosse stato linciato Werewolf il primo giorno, è lo Spirito della notte seguente. Egli vede che il Veggente e la sua altri ruoli, scrivendo suggerimenti per la sua squadra. Quando gli involtini di gioco non saranno divulgate, i giocatori giocano in cui lo spirito di squadra è.



HUNTER
CACCIATORE

cacciatore quando il cacciatore viene ucciso (giorno o notte), si rivolge direttamente la sua pistola ad un giocatore (o aria) per questo omicidio. Non ci dovrebbero essere discussioni precedenti. Quando la notte cacciatore viene ucciso, il gioco lo tocca sulla spalla e punta al cacciatore il suo obiettivo. Vampire Hunter: In una partita con i vampiri, i Vampire Hunter un Hunter. Quando muore, egli sceglie un bersaglio, ma, invece, il vampiro che siede vicino a lui (alfabeto?) Uccisi. Nel caso in cui due vampiri alla stessa distanza verso il basso, alla destra del Cacciatore di Vampiri Vampire ucciso. Questo è normalmente un buon ruolo nel gioco con vampiri e le squadre lupo mannaro perché dà beneficio un po' meno per i vampiri oltre i licantropi.



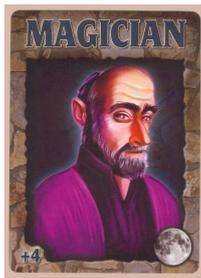
Idioot
Idiota

I giocatori Idiot sempre votare per omicidio. Questo ruolo, insieme pacifista, la pila deve essere rimescolato. I giocatori non possono sapere in anticipo se un rotolo in esso. Alternativa: Condividi questa carta, ma arbitrariamente decidere chi è l'idiota. L'idiota L'idiota non sa che è e la sua voce è sempre visto come un voto di uccidere.



Lycantroop
Lycantroop

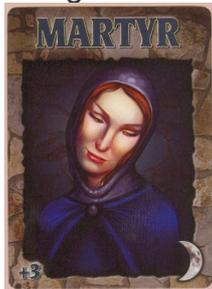
Il Lycantroop Lupi ha una caratteristica latente, e lui sembra essere un lupo mannaro per il Veggente, anche se non lo è. Alternativa: Nei giochi in cui i ruoli saranno annunciati, il Lycantroop geshowed ai giocatori come un lupo mannaro.



Magier

Mago

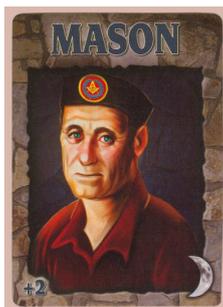
Il Mago può essere efficace (elisir) utilizzano una sola persona che è stata uccisa durante la notte per la vita. Ciò può anche essere la vittima del cacciatore. Egli può avere potere (veleno), anche l'uso in qualsiasi parte del gioco un giocatore della sua scelta di omicidio. Ha permesso solo una volta ogni forza nel gioco. Possono essere utilizzati nella stessa notte. La strega ha gli stessi poteri del Mago. Alternativa: Il Mago ha permesso che due maledizioni del gioco in qualsiasi combinazione: sia due levenselixers o due bottiglie di veleno, o nessuno, e può usarli entrambi nella stessa notte.



Martelaar

Martire

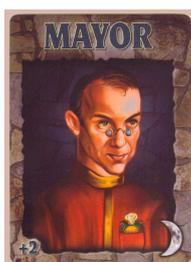
Martire si sacrifica per qualcuno che verrà linciato durante il giorno, subito dopo il voto, ma prima il ruolo della vittima è stato fatto. Il gioco deve dire: Si è scelto di linciare questo giocatore. Sarà Martire sacrificarsi per questo giocatore? Alternativa: Il martire è risvegliato dopo Wolves hanno scelto una vittima, e lui ha la capacità di sostituire questa vittima. L'obiettivo originario sopravvive e Martire muore al suo posto.



Vrijmetselaar

Massone

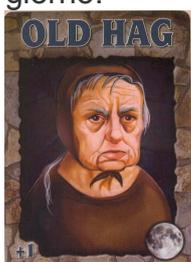
La prima notte di guardia i massoni gioco ad aprire gli occhi e fare i massoni altro da sapere. Nessuno al villaggio può direttamente o indirettamente, il discorso massonico. Cosa fanno, quei giocatori sono la notte successiva da una società segreta assassinato a mantenere il segreto. Il gioco dovrebbe gestire questa discretamente, è meglio per il gioco quando mai i Massoni parlato. Quando un giocatore dice Bobby sapeva che Joe era affidabile, ma Bobby non è un veggente, è un chiaro riferimento a massoni è quel giocatore viene ucciso. I giocatori potranno rispondere bene se il gioco correttamente ed efficacemente affrontarla qui.



Burgemeester

Sindaco

La voce del sindaco conta doppio dei voti di linciaggio. Il Sindaco può essere distribuito come ruolo ordinario, può anche votare per il sindaco a chi il primo giorno.

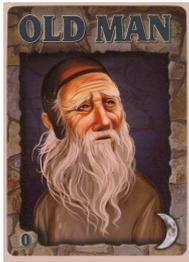


Oude Feeks

Vecchio domata

Ogni notte domata Vecchio infettato un giocatore con il vaiolo. Questo giocatore non può partecipare al linciaggio giorno dopo, né discutere. Questo giocatore non può essere ucciso. Domata vecchio non può di per sé rilasciare questa maledizione. Alternativa: Dopo che il giocatore infettati con vaiolo è tornato e partecipare, quel giocatore sceglie la notte successiva e il giocatore successivo che non si unisce il Vaiolo un giorno. Quando il giocatore che ha il vaiolo viene ucciso durante la notte, scegliere il Vecchio domata la notte

successiva un altro nuovo giocatore da infettare.



Oude Man

Vecchio

Il vecchio morirà durante la notte x . x è il numero pari al numero uno Lupi Mannari. Questo è in aggiunta a qualsiasi altri omicidi (vittime lupi mannari, ecc.) Quando muore un lupo mannaro, vuol dire che per il Vecchio che ha preferito morire piuttosto che inizialmente pensato.



Paranormal detective

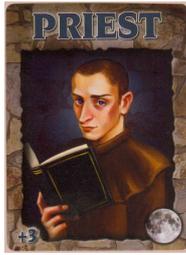
Investigatore paranormale

Una notte nel gioco, il giocatore nominare un investigatore paranormale. Poi racconta la Game"or almeno uno dei giocatori su entrambi i lati di lui è lupo mannaro. (Alfabeto)



Pacifist

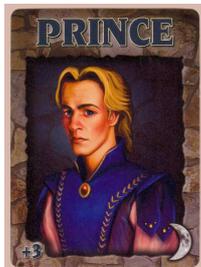
PacifistDe voto pacifista sempre gente intorno a loro in vita. Il pacifista dà una bella spinta alla squadra di lupi mannari, dal momento che un voto supplementare per i giocatori in vita durante il giorno, che a sua volta aiuta a lupi mannari contro un linciaggio. Questo ruolo, unitamente alla Idiot, dovrebbe ogni essere aggiunti al mucchio. I giocatori non avrebbe bisogno di sapere in anticipo se questi due ruoli nel gioco.



Priester

Prete

Una notte nel gioco, il sacerdote designare qualsiasi giocatore quel giocatore per proteggere i suoi poteri sacri. Il prossimo tentativo di uccidere quel giocatore, in qualsiasi maniera, non riesce. Alternative: Una volta nel gioco, il sacerdote di conoscere il ruolo di un giocatore assassinato. Questa versione del ruolo può essere utilizzato solo nei giochi in cui i ruoli non possono essere divulgate.



Prins

Principe

La prima volta che il Principe possa essere linciati, ha annunciato che lui è il principe e si è salvato dal patibolo. Il villaggio si addormenta subito dopo questo tentativo non è riuscito a linciare.



Ziener

Profeta

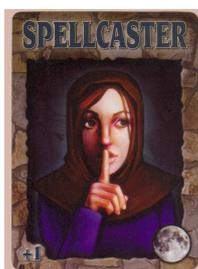
Ogni notte, il Veggente designare un giocatore la cui identità che vede. Quando solo rivelare le squadre, ha detto che il gioco o il giocatore o dei cittadini appartiene alla Licantropi.



Ziener

Profeta

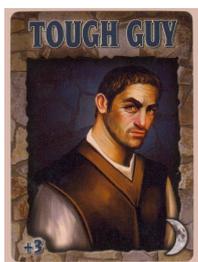
Ci sono due Veggente carte: una donna e un uomo. Nelle grandi partite si possono usare sia nel gioco stesso.



Bezweerder

Incantatore

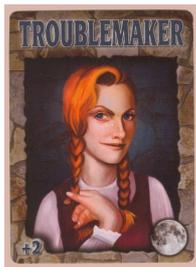
Ogni notte, il giocatore può scegliere un incantatore che non il giorno dopo dire nulla. Tuttavia, egli può votare. Il incantatori può anche decidere di nominare se stessi, ma non può designare lo stesso giocatore due volte durante il gioco. Alternativa: Ogni notte l'incantatore deve scegliere un giocatore il giorno dopo non dire nulla. Questo cambia il ruolo di un comico in un ruolo serio, che può portare a scelte difficili.



Bink

Bink

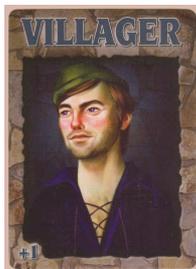
Quando Bink è l'obiettivo del lupi mannari, la notte dopo che fino alla sua morte (invece della notte quando è stato nominato dai lupi). I giocatori sono detto che nessuno è deceduto la notte precedente. La notte seguente ci può essere il risultato di due o più giocatori sono morti, sia i Bink e altri personaggi.



Onruststoker

Agitatore

Una volta nel gioco mostra il guastafeste del gioco il giorno successivo ci saranno due linciaggi. Ogni notte, il direttore di gioco sul piantagrane chiedere se vuole provocare una certa ansia il giorno successivo. Quando il piantagrane dice di sì, questo è solo annunciato dopo il primo linciaggio successo il giorno successivo.



Villager

Abitante del villaggio

Un hamburger di Burger sono anime semplici che vogliono sradicare i lupi mannari e continuare a vivere pacificamente.



Heks

Strega

La Strega di alimentazione può (elisir) utilizzare una sola persona che è stata uccisa durante la notte per la vita. Ciò può anche essere la vittima del cacciatore. Si può costringerla (veleno), anche l'uso in qualsiasi parte del gioco un giocatore della sua scelta di omicidio. Può una sola volta ciascuna forza in gioco. Possono essere utilizzati nella stessa notte. Il Mago ha gli stessi poteri della strega. Alternativa: La strega può only"one delle sue pozioni. Possono anche scegliere quale hanno usato.

SQUADRA DI LUPI MANNARI

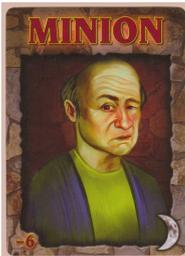
Questi ruoli aiuto a tutti i lupi mannari per vincere



Tovenaar

Mago

La procedura guidata cerca il Veggente ogni notte. Lo fa da un giocatore nel gioco per identificare e poi dice il gioco o il giocatore o non è il Veggente. I lupi mannari non so chi la procedura guidata e la procedura guidata non sa chi sono i lupi mannari. La veggente vede la procedura guidata come cittadino. Alternativa: Il mago riesce a vedere chi sono i lupi mannari nella prima notte. Si tratta di un significativo vantaggio per la squadra Lupi Mannari.



Lieveling

Favorito

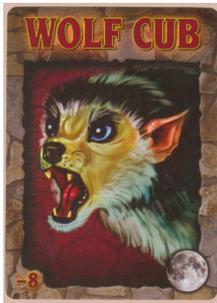
Per questo ruolo, nessuna carta speciale. La prima notte i lupi mannari prima scegliere un giocatore che è il beniamino dei Lupi Mannari e entra a far parte del team di Lupi Mannari. Il giocatore è detto che i lupi mannari non sono appena svegli con loro. La veggente vede preferite come un comune cittadino. Quando la preferita anche un ruolo speciale, questo ruolo continua ad esistere. E 'quindi possibile che il Veggente preferite, anche se sarebbe molto fastidioso per i cittadini. Quando si gioca con Vampiri e Lupi Mannari, ognuna di queste squadre preferito. Alternativa: Condividi questa scheda come tutti gli altri ruoli e mostra le preferite vedere chi sono i lupi mannari, e lasciare che i licantropi vedere chi sta preferite. Usando la scheda impedirà la preferita anche un importante ruolo speciale. Qualunque sia la versione che uso, il preferito è squadra molto forte per i licantropi.



Weerwolf

Mannaro

I lupi mannari vengono a sapere chi altri lupi mannari nella prima notte. Ogni sera, dopo che, i licantropi scegliere una vittima. Quando i lupi mannari richiedono troppo tempo per decidere, nessuno viene ucciso quella notte. Il lupo mannaro lupi mannari non possono designare un'altra notte. Lupi mannari provare la loro identità durante il giorno per mantenere segreta.



Weerwolvenjong

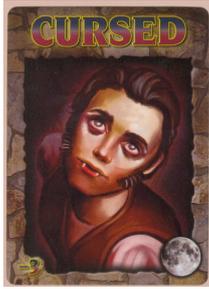
Werewolves giovani

Il lupi mannari Giovani è un lupo mannaro, e anche con i lupi mannari sveglio ogni notte. Quando i lupi mannari Giovane ucciso, la notte successiva, i lupi mannari commettere due omicidi. I lupi mannari giovani lupi mannari durante la notte può anche proporsi come candidati per il sacrificio, appena tutti i lupi mannari 's i licantropi Giovani d'accordo. Per questo sacrificio, i lupi mannari nella stessa notte una volta che due giocatori che stanno per morire quella notte.

Wisselend team

Alternando squadra

Questi ruoli sono o in"one due ruoli, o cambiare squadra durante il gioco.



Vervloekte

Maledetto

Maledetto è il primo della squadra Civile (e il Veggente è anche considerato Cittadini). Quando il Maledetto nominato dai lupi mannari, non morirà, ma diventa la notte successiva un lupo mannaro. Da quel momento, egli è il Veggente anche visto come un lupo mannaro. Il gioco chiama il maledetto ogni notte separatamente (anche se lui diventa lupo mannaro) e gli dice se è ancora un cittadino o un lupo mannaro ormai. Quando una squadra di vampiri, dei dannati, quando un vampiro nominarlo come una vittima. Dato anche dal gioco allo stesso modo.



Dubbelganger

Doppio

Il doppio punti della prima notte di un giocatore. Quando un giocatore muore, il Doppelgänger in segreto su quel ruolo. Fino a quando il suo obiettivo è ucciso durante la notte (o durante il giorno), è il Doppelgänger in Team Burger. Il gioco deve indicare chiaramente il Doppelgänger quello che il suo nuovo ruolo. Il doppio è il Veggente visto come un cittadino. Alternativa: Il doppio designare un giocatore la prima sera e subito assumere quel ruolo. Quello che è stato nominato, il ruolo anche, ora ci sono due con lo stesso ruolo. La doppia ogni sera chiamato lei per le sue azioni speciali per essere in grado di fare se possono. Questo ruolo è abbastanza forte, a seconda del ruolo che il Doppelgänger ha preso il sopravvento. Ad esempio, un lupo mannaro può raggiungere, ma può anche improvvisamente tre Veggenti nel gioco.



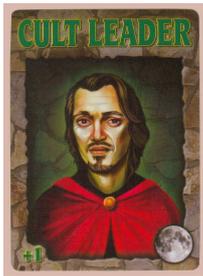
Dronkelap

Ubriaco

L'ubriaco crede di essere un cittadino comune, i primi due giorni e non so cosa ha fatto fino alla terza notte, quando il gioco e lo sveglia i suoi spettacoli vero ruolo. L'ubriaco è visto come il Veggente nel suo vero ruolo. Quando si prepara il mazzo, rimpasto lupo mannaro, un Burger e le carte più speciale insieme e tirare un out. Questo sarà il ruolo dei ubriaco. Alternativa: l'ubriaco vede il suo ruolo una volta che la prima notte. Mentre lui sa quello che è, si può usare la sua abilità speciali fino alla terza notte quando ha chiamato il gioco.

Non c'è nessuna scheda

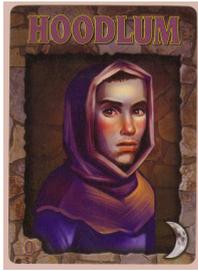
Altre Squadre



Sekteleider

Cult leader

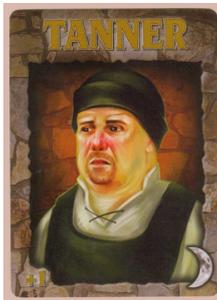
Il leader della setta sceglie un giocatore ogni notte per aggiungere la sua setta. Il Leader Cult vince solo quando tutti i giocatori rimasti sono parte della sua setta. Per la vittoria altre squadre, gli standard normali. Il gioco mantiene una lista dei membri della setta uniti. Alternativa: Se il leader setta muore, il primo eletto sektelid il nuovo leader setta. Il leader setta nuovi aggiungere persone alla setta, in aggiunta al ruolo che già aveva.



Crimineel

Criminale

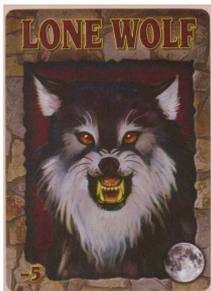
La prima notte indica la penale due giocatori. L'unico modo per i criminali per guadagnare i due giocatori sono morti alla fine del gioco e la vita criminale. Per la vittoria altre squadre, gli standard normali. Alternativa: Il criminale seleziona quattro giocatori e quattro i giocatori che sono morti e la penale in vita, vince la penale immediatamente.



Leerlooier

Conciatore

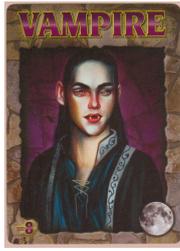
La Tanner vince solo se è stato ucciso. Per la vittoria altre squadre, gli standard normali. Questa carta deve essere mescolate con la pila.



Eenzame wolf

Lupo solitario

Il lupo solitario vince solo se è l'ultimo giocatore (o se era un lupo mannaro non-giocatore contro di lui sono che si può vivere felici e contenti). Il lupo solitario si sveglia con i lupi mannari al fine di trovare una vittima. Il gioco non deve dire al Lupo Solitario nel gioco.



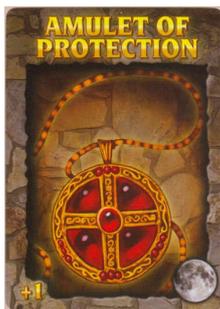
Vampier

Vampiro

Il terzo gruppo di vampiri si trova accanto al team di lupi mannari e il gruppo Cittadini. Vampiri scelgono una vittima ogni notte (oltre alla vittima lupi mannari). Che la vittima è solo condivisa con una nomination, la vittima vampiro è metà della giornata a morire. I vampiri non possono essere uccisi da lupi mannari ciò che li rende qualcosa di più forte rispetto ai loro avversari peloso. Quando si gioca con tre squadre, i Vampiri e Lupi Mannari fuori altre due squadre per vincere. Il numero dei Vampiri + Lupi Mannari deve essere uguale al numero totale di lupi mannari in un gioco regolare. Tutti i ruoli lavorando Werewolves (Veggente, Paranormal Investigator, ecc) si applicano anche ai vampiri.

Altre carte

Altre Carte



L'amuleto protects"one protezione dei giocatori contro tutte le maniere di morte nel gioco per un giorno e una notte. Ogni giocatore può usare l'amuleto solo 1 volta. Il gioco fa in modo che in buone condizioni. Quando il titolare amuleto durante la notte sarebbe morto - la parte del gioco-custode amuleto amuleto che lo ha protetto quella notte. Quando il titolare amuleto durante il giorno sarebbe morto - dice il gioco, il gioco che la persona vivrà. Il gioco non è tenuto a precisare il motivo di questa persona vivrà. L'amuleto è in segreto durante la notte passata. L'amuleto permette al gioco-custode sapere quale giocatore ottiene l'amuleto. L'amuleto è distrutto - titolare amuleto amuleto non indica un nuovo giocatore - l'amuleto viene passato a un giocatore che già aveva l'amuleto. Chiunque può dire amuleto lui o lei, e qualsiasi ruolo nel suo possesso. Il gioco non segnala se l'amuleto è distrutto.

SCENARI

Werewolves Nizza (giocatori 11-19)

Quando sei 11-19 giocatori, si ha il numero ideale di giocatori per un gioco divertente Lupi Mannari. Questi scenari sono ben bilanciate per i gruppi di queste dimensioni.

Il villaggio di Espiazione (11 giocatori)

Questo piccolo villaggio ha due lupi mannari,"ma uno di loro è egoista 'Lone Wolf'. 6 cittadini, un veggente, una strega, un licantropo, un lupo solitario, una procedura guidata

Piccola città con grandi segreti (15 giocatori)

Segreti abbondano in questo villaggio, dai Massoni, una Dannazione, Amato, un mago che cerca di tenere tutto tranquillo, e il leader setta ogni notte in background fare le cose.

4 Cittadini, un veggente, un Veggente Aura, due massoni, un amorino, un incantatore, un Lycantroop, 2 lupi mannari, una Dannazione, un leader setta

Classico Village Werewolves (16 giocatori)

Questo è il gioco che si desidera dopo aver giocato il primo gioco, che aggiunge alcune nuove funzioni che vanno bene insieme. Questo può essere svolto contemporaneamente come Piccola città lo scenario 'con grandi segreti.

8 civili, una veggente, una Strega, un cacciatore, un sindaco, tre lupi mannari, una procedura guidata

Seramente Werewolves (20-29 giocatori)

Questi scenari al di là del vantaggio di certi ruoli, per cui un gran numero di giocatori necessario. Il Festival Village, Villaggio del Dolore e tranquillo villaggio può anche essere combinato con 65 giocatori hanno giocato.

1 di 3 Holiday Village (21 giocatori)

Tutti i tipi di cose strane accadere con le squadre alla ricerca della vittoria.

6 cittadini, un veggente, un piantagrane, un sindaco, un Veggente Aura, un guaritore, un domata Vecchio, lupi mannari 4, 1 preferite, 1 Mago, un capo setta, un Tanner, un criminale

2 di 3 Villaggio del Dolore (22 giocatori)

Il villaggio ha poche possibilità con 5 lupi mannari 's una Lycantroop!

7 cittadini, una veggente, una Strega, un cacciatore, un amorino, due massoni, un prete, un martire, un Bink, un Lycantroop, lupi mannari 4, 1 lupi mannari Giovani

3 di 3 Il tranquillo villaggio (22 giocatori)

L'apprendista è il veggente veggente attivo, ma ottiene la prima notte senza visione.

7 Cittadini, uno studente-veggente, un mago, un prestigiatore, un pacifista, un investigatore paranormale, uno spirito, un vecchio, un defunto, un principe, lupi mannari 4, 1 Dannazione, un ubriaco.

Villaggio dei voti (20 giocatori)

Quando si gioca con 20 persone è possibile giocare un po' più interessante e più velocemente attraverso lo Spirito e la facinorosi da aggiungere.
6 cittadini, un veggente, una Strega, un cacciatore, un sindaco, due massoni, uno spirito, un piantagrane, 2 lupi mannari, lupi mannari giovani 1, 1 Mago, 1 Lone Wolf, un ubriaco.

Il villaggio non veggente (22 giocatori)

Il veggente è andato. Pertanto, gli abitanti del villaggio faccia dei lupi senza il suo aiuto. Per fortuna ci sono abbastanza persone con un ruolo particolare che potrebbe aiutare.

4 I cittadini, un Veggente Aura, una strega, un cacciatore, un investigatore paranormale, un guaritore, un amorino, uno spirito, un incantatore, un sindaco, un martire, un domata Vecchio, un pacifista, un idiota, 4 lupi mannari, 1 Maledetto .

The Vampire Village (27 giocatori)

I vampiri hanno preso il controllo del paese e se ciò non bastasse, c'è un lupo mannaro ogni sera un omicidio. La squadra del cuore è in vampiro e la procedura guidata del team Lupi Mannari. Il Cacciatore è un cacciatore di vampiri, quando viene ucciso dai vampiri, Vampiro uccide automaticamente a lui più vicini (alfabeto lettera?).

7 Cittadini, un veggente, un mago, un guaritore, 1 (Vampire) Hunter, due massoni, un solo Spirito, una Bink, un sindaco, un principe, un pazzo, un investigatore paranormale, quattro vampiri, 1 preferito, un ubriacone, 1 lupo mannaro, 1 guidata.

Werewolves Duello (30-39 giocatori)

Questi due scenari sono divertenti per due partite simultanee, ciascuna con più di 30 giocatori. Possono anche essere giocato separatamente.

Il villaggio fusi (33 giocatori)

Si tratta di una configurazione tipica per un gruppo con le regole di base.

10 Cittadini, un veggente, un sindaco, un Principe, uno spirito, un Veggente Studente, un mago, un defunto, un martire, un Bink, un cacciatore, un Cupido, un domata vecchio, un vecchio, leader di una setta, un Tanner 6 lupi mannari, un accidente, una procedura guidata.

Il grande villaggio con piccoli segreti (35 giocatori)

Per questo scenario, non i ruoli ha rivelato quando i giocatori muoiono.

10 cittadini, un veggente, un Lycantroop, una Strega, 3 Massoni 1 Veggente Aura, un investigatore paranormale, un incantatore, un prete, un guaritore, un idiota, un pacifista, un piantagrane, 6 lupi mannari, 1 preferito, 1 Lone Wolf , 3 vampiri.

Gioca Super Werewolves (40 o più giocatori)

Questi giochi sono gruppi molto grandi. Si può richiedere ore per una partita è finita, ma ci sono colpi di scena bello!

Turistico trappola (40 giocatori)

Questo scenario ha tre squadre (vampiri, lupi mannari e hamburger) e svolge abbastanza rapidamente grazie ad un piccolo numero di ruoli che ogni notte in azione.

19 Cittadini, un veggente, un cacciatore, un Bink, tre massoni, un idiota, un martire, un principe, un Lycantroop, un Veggente Studente, un sindaco, quattro vampiri, lupi mannari 4, 1 Maledetto (vampiro o lupo mannaro)

Il villaggio di eventi ridicoli (50 giocatori)

Questo è un villaggio molto grande con due sole squadre. E 'un classico nel campo del bene contro il male!

20 Cittadini, un veggente, un cacciatore, un Bink, tre massoni, un Veggente Aura, un martire, un principe, un Lycantroop, un Veggente Studente, una strega, uno spirito, un incantatore, un amorino, un guaritore, un idiota, un Paranormale detective, un defunto, 8 lupi mannari, 1 Dannazione, 1 Mago, 1 Preferiti

Il villaggio finale (68 giocatori)

Questo è il più grande gioco si può giocare con Werewolf Ultimate. Ci sono due squadre, lupi mannari e dei cittadini, ma anche due veggenti, il Mago e la Strega. 20 cittadini, due veggenti, 1 Cacciatore, 1 Bink, tre massoni, un Veggente Aura, un martire, un principe, un Lycantroop, un Veggente Studente, una strega, uno spirito, un incantatore, un amorino, un guaritore, un idiota, un Paranormale detective, un defunto, 1 sindaco, 1 Mago, 1 Priest, 1 Vecchio domata, un vecchio, un pacifista, un piantagrane, 6 lupi mannari, 1 Mago, 1 preferito, 1 Dannazione, uno lupi mannari Giovani, 5 vampiri, un Tanner un capo setta, un dannati (Vampiro o lupo mannaro), un ubriacone, un criminale.