WEREWOLF HOUSE

AVANCERADE REGLER

Avancerade roller 4
Siare 4
Sheriff 4
Tjuvkikare 4
Illuminati 5
Morsgris 5
Tjusig dam 5
Härmapa 5
Darth Volf 6
Förrädare 6
Får i ulvkläder 6
Hologram 7

Kaoskort 7
Fyllo 7
Kung för en dag 8
Lönnmördare 8
Tuffing 8
Detektiv 8
Lykantrop 9
Nolla 9

Robo 9
Tjallare 9
Bytare 9
Tidsresande 10
Uppståndelse 10
10001010 10
Spökfångare 11

Att använda avancerade roller 12
Första natten 12
Alla nätter efter den första 13

Att använda kaoskort 14

Tips 20

Snabbguide till berättarens turordning 21
Första natten 21
Vanliga nätter 22
Dag med svarta kort 23
Natt med svarta kort 23

Avancerade roller

För ett mer avancerat spel kan berättaren byta ut valfritt antal bybor och varulvar från grundspelet till dessa avancerade roller (kort märkta ☾):

Siare ◆ Varje natt ber berättaren Siaren att öppna ögonen och peka på en spelare. Om spelaren som pekas ut är en varulv så nickar berättaren ett tyst ”ja”, och om spelaren inte är varulv skakar berättaren på huvudet. Detta ger såklart väldigt viktig information, men Siaren måste försöka hålla sin identitet hemlig, eftersom varulvarna annars lätt kan sikta in sig på att döda hen.

Sheriff ◆ Varje natt ber berättaren Sheriffen att öppna ögonen och peka på en spelare. Spelaren som valts av Sheriffen kan inte dödas den natten. Om varulvarna försöker döda spelaren som skyddas av Sheriffen så får de veta tillsammans med alla andra när det blir dag att ingen dött under natten.

Tjuvkikare ◆ Varje natt när varulvarna är vakna kan Tjuvkikaren försöka titta på varulvarna för att se vilka de är. Om en varulv märker att Tjuvkikaren tittar, kan varulven peka med båda händerna på Tjuvkikaren som

då dör. Allt detta måste förstås ske i tystnad och natten fortsätter tills varulvarna valt ut en till bybo att anfalla som vanligt. När alla vaknar får spelarna veta att två bybor har dött.

Illuminati (2 st) ◆ Under första natten säger berättaren till Illuminati att öppna ögonen så att båda två kan se varandra. Detta gör att de två spelarna kan ha en allians där de är säkra på att den andre inte är varulv, så båda Illuminati-korten måste användas i samma spel.

Morsgris ◆ En bybo som dör om rollen Tjusig dam dör. Spelaren får inte veta vem som har rollen som Tjusig dam.

Tjusig dam ◆ En bybo, och om hen dör så dör även Morsgris-rollen, men inte tvärt om. Om Morsgrisen dör innan den Tjusiga damen så finns det ingen anledning för berättaren att avslöja deras identiteter för de andra spelarna, men om berättaren vet om att Morsgrisen fortfarande lever när Tjusiga damen dör så måste berättaren avslöja Tjusiga damens identitet, och därigenom även Morsgrisens identitet eftersom hen då dör omedelbart.

Härmapa ◆ Varje natt måste Härmapan peka på

en spelare för att kopiera deras identitet för natten. Härmapan får dock inte veta vilken roll de tagit sig an, så om Härmapan till exempel pekar på en varulv, och en Siare samma natt pekar på Härmapan, så signalerar berättaren till Siaren att Härmapan är en varulv. Att ha med en Härmapa i gruppen gör det lite klurigare för den som är Siare som inte alltid kan lita på sina syner.

Darth Volf ◆ Det här är en mäktig varulv som inte kan avslöjas, vilket innebär att en Siare eller Detektiv alltid får ett ”nej” som svar om de pekar på Darth Volf.

Förrädare ◆ En bybo som bara kan vinna genom att varulvarna vinner. Varken Förrädaren eller varulvarna vet dock om varandras identiteter, så det som Förrädaren kan försöka göra är att luska ut vilka som verkar vara bybor och vända de andra spelarna emot dem.

Får i ulvkläder ◆ Räknas som en bybo när man väljer ut vilka rollkort som ska vara med i spelet, men räknas efter det som en varulv som precis som alla andra varulvar vaknar på nätterna för att välja ett offer. Skillnaden är att ett Får i ulvkläder bara kan vinna genom att byborna vinner. Varulvarna kan dock välja att döda en av sina

egna, så ett Får i ulvkläder måste vara försiktig och inte avslöja att hen vill att byborna ska vinna.

Hologram ◆ Denna bybo är i själva verket ett Hologram, vilket innebär att hen automatiskt överlever där alla andra roller skulle dött, och har på så sätt ett ”extraliv”. Om varulvarna eller en Lönnmördare försöker döda Hologrammet får de bara veta när det blir dag att ingen dog, men inte anledningen till varför deras mordförsök misslyckades (så vitt de vet kan det ju ha varit Sheriffen som skyddade hen). Om Hologrammet avrättas har hen dock inget annat val än att avslöja sitt kort för allihop. När Hologrammet förlorat sitt extraliv kan hen bli dödad precis som alla andra.

Kaoskort

Kort med **svart baksida** ger spelare tillfälliga förmågor och kan delas ut av berättaren, antingen varannan dag, var tredje dag eller när berättaren helt enkelt känner för att röra om i grytan.

Fyllo ◆ Den som blivit Fyllo kan bara kommunicera genom ljud och gester och får inte prata under resten av dagen.

Kung för en dag ◆ Vid dagens rättegång kan spelaren som är kung för en dag själv bestämma om den anklagade spelaren ska avrättas eller ej utan att de andra spelarnas röster räknas.

Lönnmördare ◆ På natten har denna spelare möjligheten att döda en valfri spelare genom att peka på dem.

Tuffing ◆ Om spelaren med det här kortet dör får hen en chans att döda en valfri spelare på vägen ut. Eftersom detta kort bara kan spelas på dagen kan inte ens Sheriffen skydda någon från en Tuffing.

Detektiv ◆ På natten kan Detektiven undersöka en spelare genom att peka på dem. Berättaren pekar då på en annan spelare som spelaren som undersöks tidigare pekat på under spelets gång (till exempel, om spelaren som undersöks är en varulv kan berättaren peka på ett offer, eller om hen är en Härmapa kan berättaren peka på någon som blivit härmad). Detta kan alltså ge Detektiven en ledtråd, kanske främst om spelaren som undersöks aldrig pekat på någon, i vilket fall berättaren bara skakar på huvudet och Detektiven vet att det inte kan vara en varulv.

Lykantrop ◆ Om varulvarna försöker döda denna spelare blir hen istället en varulv och fortsätter spelet på varulvarnas lag.

Nolla ◆ Det här kortet har ingen speciell förmåga. Det är värdelöst.

Robo ◆ Om spelaren med det här kortet skrattar högt så dör hen och dagen tar slut.

Tjallare ◆ Spelaren med det här kortet måste utropa inför alla, en lögn och en sanning angående deras iakttagelser eller identitet. Tjallaren behöver inte säga vilket som är sant och vilket som är en lögn, men sanningen och lögnen kan inte säga emot varandra (t.ex. ”jag är en varulv” och ”jag är en bybo”).

Bytare ◆ Spelaren med det här kortet kan byta sitt rollkort mot en annan spelares rollkort. Detta kan göras för att försäkra sig om att en medspelare är på bybornas lag som Bytaren själv, men det kan förstås gå fel och Bytaren kan plötsligt bli en varulv. Vem kommer de andra spelarna tro på när de två spelarna som bytt kort med varandra börjar anklaga varandra för att vara varulvar? Båda kanske avrättas, så det kanske bara är bäst att ta

emot sitt nya rollkort och hålla tyst. Detta kort måste spelas någon gång under dagen, innan det blir natt. Det går att byta rollkort med ett spöke.

Tidsresande ◆ Med detta kort kan spelaren välja att resa tillbaka i tiden och göra om den föregående natten. De som just dödats lever igen och natten börjar med en gång om. Allt kan hända exakt likadant, eller så kanske det blir annorlunda. Detta kort måste spelas med en gång när korten delas ut, innan dagen fortsätter.

Uppståndelse ◆ Med det här kortet kan en spelare återuppliva en spelare som dött. Den återupplivade spelaren visar fortfarande inte sitt rollkort för någon. Om hen var tvungen att visa sitt kort när hen dog (Hologram som blev avrättad, Tjusig dam som dog innan Morsgris, eller Morsgris som dog för att Tjusig dam dog) får berättaren ge hen ett nytt rollkort om det finns något ledigt, antingen som berättaren väljer själv eller som dras slumpmässigt.

10001010 ◆ På natten kan spelaren med detta kort peka på en annan spelare och därmed blocka hen från att använda deras förmåga den natten. Om den blockade spelaren sen försöker använda sin förmåga så agerar

berättaren precis som vanligt, men förmågan som den blockade spelaren använder har ingen effekt. Om en spelare som har en förmåga både från sin roll och från ett kaoskort så blockeras båda dessa förmågor. Om en varulv blockeras så gör det ingen skillnad så länge som det finns andra varulvar, som ju ändå utför mordet, men om det är en ensam varulv som blockeras kan hen inte döda någon.

Spökfångare ◆ Spelaren som får detta kort kan spela det när som helst under dagen för att fånga valfritt antal spöken i byn. De spöken som fångas får inte lov att prata och delta i diskussionerna under resten av dagen. Detta kan vara fördelaktigt om en spelare tror eller vet att vissa spöken tillhör ett visst lag och hen inte vill att de spökena ska kunna försöka övertala andra spelare under dagen. En varulv kan förstås också tysta ett varulvsspöke för att t. ex. få byborna att tro att hen är en bybo.

Att använda avancerade roller och kaoskort

Innan spelet börjar väljer ni om ni vill använda några specialroller. De lättaste specialrollerna att börja med är ***Siare*** och/eller ***Sheriff*** som vi har med i exemplet här nedan:

14 personer ska spela Werewolf House tillsammans. En person är berättare och väljer ut 13 st rollkort att använda. För 13 spelare behövs 3 varulvar och 10 bybor, så berättaren tar 2 st (vanliga) Varulv, 1 Darth Volf, 8 st (vanliga) Bybo, 1 Siare och 1 Sheriff.

När berättaren slumpmässigt har delat ut rollkorten till spelarna och sagt till alla att ”sova”, så väcker hen varulvarna så att de kan se varandra, precis som i grundspelet. Det som är annorlunda när man använder avancerade roller är att berättaren i tur och ordning också måste väcka spelarna med dessa roller så att alla får använda sina förmågor utan att någon annan ser.

Första natten

- Berättaren säger åt alla att sova.

- Berättaren säger till varulvarna att vakna, och efter alla varulvar tittat runt och sett vilka andra spelare som är varulvar så säger berättaren till dem att sova igen.
- För att ha koll på vilka andra spelare som har vilka roller frågar berättaren sen ”vem är Siare?” och den spelaren räcker tyst upp handen. Berättaren frågar på samma sätt vilka som har de andra specialrollerna, i detta fall Sheriff och Darth Volf.

Alla nätter efter den första

- Berättaren säger åt alla att sova.
- Berättaren säger åt Sheriffen att vakna och peka på spelaren hen vill skydda från att bli anfallen av varulvar under den här natten. När Sheriffen valt en spelare att beskydda säger berättaren åt Sheriffen att sova igen.
- Berättaren säger åt varulvarna att vakna och välja vem de ska anfalla. När de bestämt säger berättaren åt dem att sova igen.
- Berättaren säger åt Siaren att vakna och peka på spelaren hen vill spå. Om Siaren pekar på en varulv så nickar berättaren och om Siaren pekar på någon

som inte är varulv så skakar berättaren på huvudet. Eftersom vi i det här exemplet har med Darth Volf som en av varulvarna, är det förstås möjligt att Siaren pekar på Darth Volf. Berättaren måste då komma ihåg att skaka på huvudet eftersom Darth Volfs specialförmåga är att vara gömd även från Siaren. I vilket fall som helst så säger berättaren till Siaren att sova när hen spått färdigt.

- Nu är det dag och berättaren säger åt alla att vakna.
- Berättaren avslöjar vilken spelare som hittas död i byn, om det inte är så att Sheriffen skyddade samma spelare som varulvarna anföll. Om så är fallet säger berättaren att ingen dog under natten.

Att använda kaoskort

Kaoskorten ger spelarna tillfälliga förmågor. Berättaren delar ut dessa kort slumpmässigt till de levande spelarna i början på dagen, efter att hen avslöjat vad som hände under natten. Vi rekommenderar att berättaren inte delar ut kaoskorten varje dag i spelet, utan lite mer sparsamt, t.ex. kanske varannan dag med start på andra eller tredje dagen i spelet. Om det fanns mer än 13 olika kaoskort

skulle det nog vara lite mycket för berättaren att hålla reda på, så om en större grupp på upp till 24 personer spelar Werewolf House så passar det ändå bra att hålla på kaoskorten tills det bara är 13 eller färre spelare kvar i livet. På så sätt går det också lite snabbare i början och blir lite mer intensivt mot slutet när kaoskorten kommer fram.

När kaoskorten delas ut så visas vissa med en gång och gäller under dagen (t.ex. Fyllo och Robo) medan andra hålls hemliga och används under natten.

Följande är ett exempel på en dag då berättaren delar ut kaoskorten, och natten som följer:

- Det är dag och berättaren delar ut kaoskort till de 11 levande spelarna. Varje spelare tittar på sitt kort utan att visa de andra.
- Berättaren frågar om någon fick kortet Tidsresande och i så fall om hen vill använda kortet. Det är viktigt att det här kortet används först, eftersom i fall kortet används så måste natten som just spelats börja om på nytt. Om detta händer så behåller alla sina kaoskort de just fått, men kan inte använda dem under omspelandet av natten. Vare sig natten går likadant

eller annorlunda den här gången, så fortsätter berättaren gå igenom de kaoskorten när det igen är dag.

- Berättaren frågar om någon fått kortet Fyllo och den spelaren får under resten av dagen bara kommunicera genom gester och ljud, inget prat. Det är upp till berättaren hur strikt hen vill vara om Fyllot glömmer bort sig och pratar under dagen. Ger berättaren bara en varning eller avrättas Fyllot omedelbart?
- Berättaren frågar om någon fått Robo. Den spelaren får inte skratta under dagen, annars dör hen!
- Berättaren frågar om någon fått Tjallare. Den spelaren måste komma ihåg att säga en lögn och en sanning innan dagen är slut.
- Dagen fortsätter som vanligt med diskussioner mellan spelarna om vem som är varulv. Korten Kung för en dag, Bytare, Uppståndelse och Spökfångare kan spelas när som helst under dagen.
- Nu är det natt och alla sover. Innan berättaren går igenom specialrollerna med förmågor som används under natten frågar hen om de resterande kaoskorten.

- Berättaren frågar om någon har kortet Lykantrop. Om en spelare har kortet räcker hen upp handen. Berättaren vet då att om denna spelare blir dödad av varulvarna under natten så säger berättaren nästa dag att en bybo blivit biten och är nu en varulv, istället för att säga att denna spelare blivit dödad. Spelaren med Lykantrop-kortet vet då att det är hen som berättaren pratar om, och fortsätter spelet som en varulv. Om Lykantropen har en specialroll, t.ex. Siare eller Sheriff, så fortsätter hen att ha den rollen och kan använda dess förmåga på natten, trots att hen nu är en varulv.
- Berättaren frågar om någon fått 10001010-kortet och om någon har det öppnar hen ögonen och pekar på spelaren som hen vill blocka från att använda sin förmåga. Berättaren noterar detta. Om den blockerade spelaren under natten försöker använda en förmåga som kräver omedelbart svar från berättaren (t.ex. Siare eller Detektiv) så håller berättaren fram en hand för att symbolisera att förmågan blivit blockad. Om den blockerade spelaren försöker använda en förmåga som t.ex. Lönnmördare, Sheriff eller Varulv så låter berättaren spelaren göra som vanligt, men

förmågan har ingen effekt. Om en Lönnmördare misslyckas att döda någon eller en Sheriff misslyckas att skydda någon så säger berättaren inte att det var p.g.a. en blockering, utan spelaren i fråga får fundera på det själva. Sheriffen kan så klart inte ifrågasätta berättaren och säga ”men jag skyddade ju hen, hur kan hen ha dött” eftersom varulvarna då skulle veta Sheriffens identitet, så alla spelare måste lita på att berättaren alltid har rätt.

- Berättaren frågar om någon är Detektiv. Om en spelare fått Detektiv-kortet öppnar hen ögonen och pekar på en spelare hen vill undersöka. Som svar pekar berättaren på en spelare som den personen som undersöks tidigare pekat på när hen använt en förmåga. Om Detektiven undersöker en varulv så kan berättaren peka på någon som anföllts av varulvarna, och om en Siare undersöks kan berättaren peka på någon som Siaren spått. Det mest effektiva svaret som en Detektiv kan få är dock om berättaren ”skakar på huvudet” eftersom det betyder att spelaren aldrig använt en förmåga och därför inte kan vara varulv. Det enda undantaget är förstås om Detektiven pekar

på Darth Volf som är en gömd varulv och Detektiven får ett ”nej” som svar om hen undersöker Darth Volf. Det kan nästan vara bättre för en varulv att vara Detektiv och få reda på om en bybo har speciella krafter, eftersom det då kan vara lönsamt för varulvarna att sikta in sig på den bybon.

- Berättaren frågar om någon är Lönnmördare. Om någon fått det kortet så öppnar hen ögonen och pekar på någon som hen vill döda. Lönnmördaren måste inte använda denna förmåga och kan välja att bara skaka på huvudet istället.
- Berättaren fortsätter sen med specialrollerna som används. Varje fråga från berättaren och reaktion från spelaren tar bara några sekunder, så även med kaoskorten så går en natt snabbt förbi och berättaren måste vara uppmärksam på vad de olika spelarna gör.
- När natten är slut så säger berättaren som vanligt om det är några bybor som hittas döda i byn. Om en spelare som just dödats har kaoskortet Tuffing så visar hen det med en gång nu. Tuffingen får då välja en spelare att döda medan hen ligger döende.

- Alla lämnar nu in sina använda och oanvända kaoskort till berättaren som kan dela ut dem igen när hen tycker det passar.

Tips

- Även om en spelare med specialroll skulle dö så måste berättaren ändå fortsätta att låtsas väcka dem på natten, för annars förstår de andra spelarna såklart vilken roll de hade.
- När det är natt och alla spelare sover så kan det vara bra om alla gör sina egna ”nattljud”, t. ex. hummar tyst eller trummar lite med händerna. Detta är för att de ”sovande” spelarna inte ska höra om t.ex. varulvarna ger ifrån sig något ljud när de pekar och gestikulerar. Om berättaren ber spelaren med en specifik roll att räcka upp handen så förstörs ju spänningen om en spelare kan höra hur spelaren bredvid räcker upp handen för att hen har på sig en prasslig tröja, etc. Det är dock viktigt att tänka på att man inte slutar göra sina nattljud när berättaren ber ens roll att vakna. Om spelaren bredvid plötsligt slutar humma när berättaren ber Siaren att vakna så är det inte svårt att

förstå hur det hänger ihop. Det går även att sätta på bakgrundsmusik som man höjer volymen på när det blir natt, bara inte så högt att spelarna inte kan höra vad berättaren säger.

Snabbguide till berättarens turordning

Berättaren behöver bara inkludera de avancerade roller som används i spelet när hen väcker spelarna. Hoppa bara över de som inte är med.

Första natten

- Det är nu natt och alla sover.
- Varulvar, vakna och hitta varandra, sov igen.
- Illuminati, vakna och hitta varandra, sov igen.
- Vem är Siare? Räck upp handen.
- Vem är Sheriff?
- Vem är Tjuvkikare?
- Vem är Härmapa?

- Vem är Morsgris?
- Vem är Tjusig dam?
- Vem är Darth Volf?
- Vem är Förrädare?
- Vem är Får i ulvkläder?
- Vem är Hologram?
- Nu är det dag, alla kan vakna.

Vanliga nätter

- Det är nu natt och alla sover.
- Sheriff, vakna och välj vem du ska skydda.
- Härmapa, vakna och välj vems identitet du vill ta.
- Siare, vakna och välj vem du vill spå.
- Varulvar, vakna och välj vem ni vill anfalla.
- Nu är det dag, alla kan vakna.

Dag med kaoskort

- Fick någon Tidsresande?
- Fick någon Fyllo?
- Fick någon Robo?
- Fick någon Tjallare?

Natt med kaoskort

- Det är nu natt och alla sover.
- Är någon lykantrop? Räck upp handen.
- Om någon är 10001010, vakna och välj vems förmågor du vill blockera.
- Om någon är detektiv, vakna och välj vem du vill undersöka.
- Om någon är lönnmördare, vakna och välj om du vill mörda någon.

Berättaren fortsätter sen med rollerna från vanliga nätter.

Spelets innehåll

24 blå rollkort, 14 svarta kaoskort
1 folder med grundregler
1 häfte med avancerade regler

NINJA PRINT

© 2016 Ninja Print · #werewolfhouse · www.ninjaprint.se

Baserat på *Werewolf House* av Who Ate My Teeth. Illustration: Rich Dorato.
Speldesign: Linus Wesley, Alexander Kandiloros. Grafisk form: Joakim Bergkvist.