

Varulvene fra Thiercelieux

Fransk rollespils succes, Vinder af publikumspris på Cannes spillefestival

Antal: 8-18 spillere

Alder: Fra 10 år

Tid: Ca. 30 minutter.

Baggrund: En søvrig lille landsby ved navn Thiercelieux er for nylig faldet i klørne på Varulve: Hver nat forvandles nogle af byens indbyggere til menneskeædere. Indbyggerne må samarbejde for at komme denne frygtelige plage til livs, inden landsbyen mister alle sine indbyggere.

Spillets mål: Indbyggernes mål er at udrydde varulvene, mens varulvenes mål er at udrydde indbyggerne.

Indhold:

- 4 varulve
- 13 almindelige indbyggere
- 1 den synske
- 1 jæger
- 1 kærlighedsgud
- 1 heks
- 1 den unge pige
- 1 kaptajn
- 1 tyveknægt

Varulvene: Hver nat æder varulvene en af indbyggerne. Om dagen forsøger de at skjule deres natlige identitet for at undgå indbyggernes hævn.

Der er 1-4 varulve i spillet, afhængig af antallet af spillere, og den spillevariation der spilles.

Indbyggerne (dem der ikke er varulve): Hver nat dør en af indbyggerne på grund af varulvene. Denne spiller forlader spillet. Næste morgen samler de overlevende beboere sig for at prøve at finde tegn hos de andre spillere som afslører at de bliver til menneskeædere om natten! Når samtalen er slut stemmer alle spillere om hvilken spiller der skal dræbes, og således må forlade spillet.

- Almindelige indbyggere: De har ingen specielle egenskaber. Deres eneste våben er deres egen evne til at analysere de andres adfærd for at afsløre en varulv, samt den vedholdenhed som er nødvendig for at forhindre et drab på en uskyldig, hvem det end måtte være

- Den synske: Hver nat kan den synske afsløre en udvalgt spillers sande identitet. Hun bør forsøge at hjælpe de andre indbyggere, men med diskretion for at undgå selv at blive afsløret af varulvene.

- Jægeren: Hvis jægeren bliver ædt af varulvene, eller ved en fejl dræbes af de andre spillere, har han en speciel evne. Inden han

dør kan han gribe til nødværge, og øjeblikkeligt bortvise en spiller efter eget valg fra spillet.

- Kærlighedsguden: Ved at sende sin berømte pil af sted kan kærlighedsguden forårsage at to spillere efter eget valg bliver forelskede for evigt. På den første nat (første spillerunde), udvælger kærlighedsguden to spillere.

Hvis han/hun vil, kan kærlighedsguden selv være en af de udvalgte.

En forelsket spiller kan ikke stemme imod sin elskede, ikke engang for at vildlede de andre spillere.

Bemærk: Hvis en af de elskende er varulv, og den anden indbygger, ændres deres mål i spillet. For at kunne leve i fred og beskytte hinanden, skal de udrydde alle de andre spillere, vel at mærke inden for spillets regler.

- Heksen: hun brygger to kraftfulde eliksirer:

En helende eliksir som kan genoplive en spiller fra de døde.

En dødbringende gift som kan dræbe en spiller i løbet af natten.

Heksen kan bruge hver eliksir én gang i løbet af spillet. Hun må gerne bruge dem begge på den samme nat. Dette betyder at der næste morgen kan være sket enten intet mord, et enkelt mord, eller to mord.

Heksen må gerne bruge eliksirerne til sin egen fordel, herunder at genoplive sig selv.

Bemærk: Når I har spillet flere spillerunder, og måske finder at heksen er for magtfuld, kan gruppen vælge at begrænse hendes evner til kun eliksir eller gift. (Heksen bør tillades selv at vælge hvad hun vil buge).

- Den unge pige: Den unge pige kan udspionere varulvene om natten ved at kigge igennem halvt lukkede øjne.

Hvis en af varulvene opdager hende vil hun formodentlig blive ædt, i stedet for det udtænkte offer.

Den unge pige kan kun spionere om natten, når varulvene er aktive.

Bemærk: For at hjælpe den unge pige bør de andre indbyggere om natten sidde med fingrene for øjnene. Så har varulvene ikke lige så nemt ved at afsløre hende som den eneste der kan snyde og kigge.

- Kaptajnen: Kortet gives én af spillerne ud over et karakterkort. Kaptajnen udvælges ved afstemning, hvor flertallet bestemmer. En spiller kan ikke nægte at tage imod den ære det er at blive valgt til kaptajn.

Fra dette punkt tæller kaptajnens stemme dobbelt. Kaptajnen kan bruge sin stemme på to forskellige spillere, eller placere begge stammer på den samme spiller. Hvis han bliver slået ihjel udnævner han sin efterfølger inden han udånder.

- Tyveknægten: Ønsker I en tyveknægt med i spillet, lægges der to indbyggerkort mere til det antal kort som allerede er tildelt spillerne, således at der bliver to kort i overskud.

Når kortene er uddelt, lægges de to overskydende kort på midten af bordet. Under den første "nat" har tyven evnen til at kigge på de to kort, og bytte sit kort ud med et af dem, eller spille som tyven (altså almindelig indbygger).

Hvis begge kort er varulve, så skal tyven tage ét af dem op.

Fra nu af, og indtil spillets slutning, spiller han karakteren som står på det nye kort.

Fordeling af Karakterkort i den lette spillevariation:

2 varulve - eller flere afhængig af det totale antal spillere (se skemaet).

Den synske.

Almindelige indbyggere, svarende til antallet af øvrige spiller.

Se tabellen i de vedlagte regler for anbefalet fordeling.

Den lette variant vil hurtigt blive afløst af en mere udfordrende. Man må eksperimentere sig frem til hvad der er den ideelle fordeling af indbyggere og varulve. Ligeledes kan man benytte de specielle karakterer efter få spil. Selv med 8 spillere ud over spillelederen er det muligt at spille et spændende spil med tre varulve, kærlighedsguden, den synske, heksen, den unge pige og jægeren.

Det er vigtigt at give varulvene bedre chancer i et spil med flere specielle karakterer ved at forøge deres antal. Ved 8-10 spillere er tre varulve normalt passende. Ved 12 spillere og derover må alle fire varulvekort med i spillet.

Spillet:

Opsætning:

Spillerne vælger en spilleleder, alternativt skiftes spillerne til at være spilleleder.

Lederen spiller ikke, men instruerer de andre spillere. Til at begynde med en spiller som kender spillet godt, en spiller som har læst reglerne grundigt igennem, eller en person som har erfaring som gruppeleder i anden sammenhæng anbefales som bedst egnet til at skabe den optimale stemning i spillet.

Lederen uddeler et karakterkort med bagsiden opad til hver spiller. Spillerne kigger på deres kort uden at lade andre se det, og lægger det tilbage igen med bagsiden opad.

Lederen fører landsbyen til ro.

Han siger: "nu er natten kommet, alle sover. Alle spillere lukker øjnene".

Alle spillerne bøjer hovedet og lukker øjnene.

Nu opråber lederen navnene på de forskellige karakterer som er med i spillet.

Nat 1 - forberedelsesfase (anvendes ikke i den lette version).

Lederen opråber tyven.

Lederen siger; "tyven vågner".

Spilleren med tyven lukker øjnene op og kigger på de to kort på midten af bordet. I overensstemmelse med reglerne bytter han sit karakterkort ud med ét af de to kort.

Lederen siger: "Tyven sover igen."

Tyven lukker øjnene.

Lederen opråber kærlighedsguden

Lederens siger; "Kærlighedsguden vågner"

Kærlighedsguden lukker øjnene op og peger på de to spillere som skal være forelskede i hinanden. Én af dem kan være kærlighedsguden selv. Lederen bevæger sig rundt om bordet og berører forsigtigt de to forelskede på ryggen.

Lederen siger; "Kærlighedsguden sover igen"

Lederen opråber de forelskede.

Lederen siger; "De forelskede vågner, identificerer hinanden og sover igen".

De viser ikke hinanden deres kort, fordi elskende aldrig skal vide hele sandheden om hinanden...

Lederen fortsætter med spillets almindelige fase.

Nat 1 - Den almindelige spillefase

Denne nats spil forløber forskelligt afhængig af antallet af spillere, og de forskellige spilleres status i spillet, men de opråbes altid i samme rækkefølge.

Lederen opråber den synske.

Lederen siger; "Den synske vågner og peger på en spiller hvis identitet hun ønsker at kende".

Lederen viser den synske den udpegede spillers karakterkort.

Lederen siger; "Den synske sover igen".

Den synske lukker øjnene på ny.

Lederen opråber varulvene.

Lederen siger; " varulvene vågner, hilser på hinanden og udpeger deres næste offer".

Varulvene (og kun varulvene) løfter hovedet, åbner øjnene og, uden at sige noget og ved hjælp af øjenkontakt, udvælger de deres offer.

(Her kan den unge pige udspionere varulvene, men hun kan også lade være. Hvis varulvene opdager hende har de ret til at skifte mening og vælge den unge pige som offer i stedet for den spiller de havde udvalgt.

Lederen siger; "Varulvene sover igen, og drømmer sødt om deres næste velsmagende offer."

Lederen opråber heksen.

Lederen siger; "Heksen vågner. Jeg peger på offeret. Vil heksen anvende den helende eliksir, eller den dødbringende gift?"

Lederen peger på varulvenes udvalgte offer. Heksen behøver ikke at bruge sine eliksirer i en specifik runde. Hvis hun beslutter sig for at bruge en af delene, viser hun sit valg ved at ved at pege tommelfingeren opad for den helende eliksir, eller nedad for giften. Lederen kan også spørge sig frem og lade heksen svare ved at nikke, eller ryste på hovedet.

Lederen afslører det endelige resultat næste morgen.

Lederen vækker landsbyen

Lederen siger; "Det er blevet morgen. Landsbyen vågner, alle vågner og åbner øjnene, undtagen ..." Her nævner lederen den, eller de spillere, som er blevet varulvenes og heksens ofre i løbet af natten.

Disse spillere viser deres kort, da de nu må forlade spillet. De må under ingen omstændigheder kommunikere med nogen af de øvrige spillere.

Hvis en af disse spillere er jægeren, har han ret til at forsvare sig og til øjeblikkeligt at dræbe en spiller efter eget valg.

Hvis en af disse spillere er en af de forelskede, dør den anden øjeblikkeligt af hjertesorg.

Hvis en af disse spillere er kaptajnen udnævner han sin efterfølger.

Landsbyen diskuterer hvem de mistænker for at være skyldig for nattens drab.

Lederen starter og leder samtalen.

Man har hørt en mistænkelig lyd i løbet af natten, en af spillerne opfører sig mærkeligt, eller en af indbyggerne stemmer altid samme vej.

Ovennævnte er eksempler på indici som kan lede til at et flertal spillerne bestemmer sig for at en spiller er varulv.

I diskussionsfasen bør spillerne være opmærksomme på at nogle af karakterernes målsætninger er forskellige:

Samtlige indbyggere prøver på at afsløre en varulv, og overbevise de andre om at stemme imod ham.

Varulvene prøver at opføre sig som almindelige indbyggere.

Den synske og den unge pige skal forsøge at hjælpe de andre landsbyboere, men uden at udsætte sig selv for fare undervejs.

De forelskede skal beskytte hinanden.

Alle må gerne agere som om de var en anden. Denne fase er spillets kerne. Udvis juridiske talenter, bluff eller fortæl sandheden, men frem for alt, sørg for at bevare troværdighed.

Bemærk: Du må aldrig vise dit kort til andre.

Du kan være sikker på at din sande identitet afsløres på et eller andet tidspunkt, og brikkerne i historien falder altid på plads til sidst ... eller næsten altid ...

Landsbyen stemmer.

Spillerne skal eliminere en spiller fra spillet, som de mistænker for at være varulv.

På et signal fra lederen, peger hver spiller i retning af den spiller de ønsker at udelukke fra spillet. Man kan også lade kaptajnen begynde afstemningen ved at give sine to stemmer (eventuelt sammen med en begrundelse), for så at lade afstemningen fortsætte bordet rundt. I den forbindelse kan man tillade en spiller der er kommet i farezonen at holde en kort forsvarstale.

Spilleren som får flest stemmer skal forlade spillet. Glem ikke at kaptajnens stemme tæller dobbelt. Er der stemmelighed mellem 2 spillere, og hvis der er en kaptajn i spillet, afgør hans stemme hvem der skal stemmes ud. Hvis der spilles uden kaptajn stemmer alle spillerne (inklusive dem som er tæt på at blive stemt ud af spillet). Er der stemmelighed igen, elimineres ingen fra spillet.

Den eliminerede spiller viser sit kort frem, og må fra nu af ikke på nogen måde kommunikere med de andre spillere.

Landsbyen sover

Lederen siger; "det er nat, de overlevne sover igen."

Spillerne lukker øjnene igen. (Spillere som er elimineret må tie stille, især når de opdager hvem varulvene i virkeligheden er).

Spillet starter forfra, altså fra starten af den almindelige spillefase.

Hvordan vinder man?

Indbyggerne vinder så snart at de har udryddet den sidste varulv.

Varulvene vinder hvis de eliminerer samtlige landsbyboere.

Særtilfælde:

Hvis de forelskede er en varulv og en indbygger, vinder de hvis de kan eliminere samtlige andre spillere.

Vejledning til spillelederen:

Din rolle i spillet er afgørende, stemningen omkring spillet som helhed er afhængig af din dygtighed. Takket være dig kommer andre spillere til at nyde spillet. Forsøg at opbygge en stemning af drama, risiko og detektivisk snilde. Opbyg spændingen hver morgen når du afslører ofrenes navne. Forsøg at holde gang i samtalen omkring varulvenes identitet. Genstart samtalen hvis du fornemmer at den er ved at gå i stå.

Forslagne til hvordan man opråber spillerne i natten er tænkt som eksempler. I takt med at du får erfaring, kommer du til at præge spillet med dine egne personlige udtryk.

Med erfarne spillere, selv om I ikke er mange, kan I med fordel bruge indbyggerne med specielle evner til at øge spændingen og tilføje interessante detaljer til spillet.

Et spil "Varulve" kan spilles ret hurtigt, og det kan være sjovt at spille flere spil over en aften hvor karaktererne ændres fra spil til spil.

Vigtige henvisninger:

Når du taler, bør du undgå at give henvisninger til som kan afsløre en spillers identitet. F. eks: "Heksen vågner ... vil han anvende ... Ups, jeg mener, vil hun anvende ..."

Igennem natten når du taler med specifikke karakterer (f. eks. til varulvene), skal du så vidt muligt undgå at kigge direkte på direkte på dem, da dette kan afsløre deres identitet til de andre spillere.

Hvis varulvene ikke kan blive enige, er det bare ærgerligt for dem selv, at der ikke bliver dræbt nogen den nat.

Hvis den unge pige er med i spillet, bør spillerne advares om ikke at bøje hovedet, eller holde håndfladerne op foran øjnene.

Når du viser kortet til den synske, gør som om du vender samtlige spilleres kort, for ikke at gøre det for nemt at høre hvem den pågældende er.

Når du udpeger de forelskede bør du gå hele vejen rundt om bordet eller gruppen.

Det er muligt at vente med at lade spillerne stemme om kaptajnens rolle, vent indtil du kan fornemme at spillerne er ved at have besluttet sig om nogle af deres medspilleres identiteter.

Vigtige henvisninger til Spillerne:

Varulvene: En effektiv strategi for at undgå at blive anklaget er at stemme imod din partner. Indbyggerne vil helt sikkert spidse ører.

Den synske: Pas på. Hvis du opdager en varulvs identitet kan det være uklogt at risikere din egen identitet afsløres ved at stemme imod ham spilleren straks. Få ram på ham, men lad være med at reagere for hurtigt.

Den unge pige: Hun er en meget kraftfuld karakter, hvis rolle i spillet er nervepirrende. Du skal ikke være bange for at udspionere varulvene. Det kan være skræmmende, men du skal sikre dig at du hurtigt får nyttige informationer inden du opdages og elimineres.

Jægeren: Hvis du anklages for at være varulv, kan det altid være en god ide at sige at du er jægeren.

Kærlighedsguden: Hvis du vælger selv at være en af de forelskede, så lad være med at vælge en partner der ikke kan tie stille.

Kaptajnen: Tøv ikke med at stille op til jobbet som kaptajn, og kæmp hårdt for at blive valgt. Hvis du er varulv, skal dit ønske om at blive kaptajn helst ikke vises for tydeligt...

Heksen: Denne karakter kan blive spillets mest magtfulde. Vær varsom med hvordan du bruger dine eliksirer.

Resume af spillerunderne:

Forberedelsesfase  
Landsbyen sover  
Tyveknægten  
Kærlighedsguden  
De forelskede  
Almindelig spillefase  
Den synske  
Varulvene  
Heksen  
Jægeren  
Landsbyen vågner  
Afstemning  
Landsbyen sover