|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Spiritizmus**  *A falu összegyűl egy ülésre, hogy a farkasok első áldozatának szelemét felidézzék. Egy kiválasztott játékos fölteszi neki az alábbi kérdésekből az egyiket:*   * Az egyik farkason farmer nadrág van? * az egyik farkas fekete felsőt használ? * Az életben maradt farkasok mindegyike férfi? * Az életben maradt farkasok mindegyike nő?   *A szellem igen/nem-el válaszolhat csak.* | **Spiritizmus**  *A falu összegyűl egy ülésre, hogy a farkasok első áldozatának szelemét felidézzék. Egy kiválasztott játékos fölteszi neki az alábbi kérdésekből az egyiket:*   * Az egyik farkas férfi? * az egyik farkas nő? * A játékos szomszédjai, akire rámutatok, bármelyik-e farkas? * A játékos, akire rámutatok egy sima falusi?   *A szellem igen/nem-el válaszolhat csak.* | **Spiritizmus**  *A falu összegyűl egy ülésre, hogy a farkasok első áldozatának szelemét felidézzék. Egy kiválasztott játékos fölteszi neki az alábbi kérdésekből az egyiket:*   * A 2 játékos, akit kijelölők ugyan abban a csoportban van? * Valamelyik farkas szemüveges? * A boszorkány férfi? * Az elnök sima falusi?   *A szellem igen/nem-el válaszolhat csak.* |
| **Spiritizmus**  *A falu összegyűl egy ülésre, hogy a farkasok első áldozatának szelemét felidézzék. Egy kiválasztott játékos fölteszi neki az alábbi kérdésekből az egyiket:*   * A látnok megtalált már egy farkast? * Vannak olyan farkasok, akik egymás mellet ülnek? * Az egyik farkason van-e látható ékszer? * Farkas vagyok?   *A szellem igen/nem-el válaszolhat csak.* | **Spiritizmus**  *A falu összegyűl egy ülésre, hogy a farkasok első áldozatának szelemét felidézzék. Egy kiválasztott játékos fölteszi neki az alábbi kérdésekből az egyiket:*   * Sima falusi vagyok? * Valamelyik farkas elnök? * Az egyik farkas ugyan azon a helyen él, mint ahol játszunk? * Valamelyik farkas dohányzik?   *A szellem igen/nem-el válaszolhat csak.* | **A vadászat**  A férfi játékosok elmennek az erdőbe vadászni. Csak másnap reggel jönnek vissza.  **Nem szavazhatnak** és **nem** lehet őket **meg gyanúsítani**.  A farkasok **nem ölhetik meg őket** és **nem ölhetnek meg senkit**, ha farkasok. |
| **Növény gyűjtés**  A női játékosok elmennek az erdőbe misztikus növényeket gyűjteni a boszorkánynak.  Csak este érnek vissza  **Nem szavazhatnak** és **nem** lehet őket **meg gyanúsítani**.  A boszorkány egy varázsitallal gazdagodik meg. | **Szombat esti bál**  A falu fiataljai elmennek egy bálra. Másnap reggel jönnek vissza  *Mindenki meg adja a korát; a csoport fiatalabbik fele lesznek a táncosok.*  **Nem szavazhatnak** és **nem** lehet őket **meg gyanúsítani**.  A farkasok **nem ölhetik meg őket** és **nem ölhetnek meg senkit**, ha farkasok. | **A hóhér**  Hogy a falusiak ne mocskolják össze a kezüket kijelölik egy hóhért közülük.  Mostantól kezdve a játék végéig azok identitása (kártyája), akit a falu megölt csak a hóhér fogja megtudni.  *A hóhér elmondhatja a halott identitását. Ha megölik tovább adja valakinek a szerepét.* |
| **Alvajáró**  A látnok alvajáró lett. Mostantól kezdve a játék végéig a játékmester hangosan felolvassa a meglesett játékos személyiségét. Ellentétben csak a látnok fogja tudni, hogy ez a kártya melyik játékosé. | **Öregek találkozója**  A falu öregje elmennek egy találkozóra. Csak este érnek vissza.  *Mindenki meg adja a korát; a csoport öregebb fele lesznek az öregek.*  **Nem szavazhatnak** és **nem** lehet őket **meg gyanúsítani**. | **Temetés**  A farkasok azután, hogy megették az áldozatukat, eltemetik a testét.  Mostantól kezdve a játék végéig a farkasok által megölt játékosok identitása titokban marad |
| **Örültek éjszakája**  Következő éjszaka, farkasok látnokok lesznek. Egyesével felébrednek, és meg lesik valakinek a kártyáját.  A vadász, a boszorkány és a látnok pedig farkasok leszenek és megölnek egy valakit.  *Másnap reggel mindenki a saját szerepében folytatja a játékot.* | **Az áruló**  A falu elalszik és a farkasok első áldozata kijelöl egy személyt (aki nem farkas).  A kijelölt személy kinyitja a szemét és a játék vezető megmutatja neki a farkasokat. Innentől kezdve a szövetségesük lesz.  *A szövetségi ember falusi marad, nem ébred fel a farkasokkal, de ha azok nyernek ö is velük nyer. Ahogy tudja segíti a farkasokat.* | **Se „én” - se „farkas”**  Babona miatt a falu úgy döntött, hogy a következő szavakat többé nem lehet kimondani:  -én  -farkas  Aki nem tartja be ezt a szabályt elveszti a szavazási jogát a következő szavazáson. |
| **Elégedetlenség**  A rossz eredmények miatt a bíróság elégedetlen. Ha a következő eltávolítót személy nem farkas, akkor egy második szavazás lép érvényeségbe. | **Elégedettség**  A jó eredmények miatt a bíróság elégedet. Ha a következő eltávolítót személy farkas, akkor a boldogságuk miatt még egy szavazás lép érvényeségbe. | **A halálos érintés**  Mostantól kezdve a játék végéig, hogy a farkasok áldozatuk legyen, fölkell állniuk (egynek elég) és megkell érinteniük az áldozatuk fejét. Ha semelyik sem vállalkozik akkor azon az éjszakán nincs áldozat. |
| **Fej vagy írás**  Ma a falu tiszteletét adja Hervé de Borgne-nak.  Azután, hogy a falu megvádolt valakit a játékmester egy érmével eldönti sorsát:  Írás: a falu elengedi a vádlottat és az felkiált „Köszönetem, Hervé”.  Fej: a vádlottat megölik és az felkiált „Gyűlölek, Hervé”. | **Rémállom**  Mindenkinek az álmában egy vérszomjas farkas jelent meg.  Rögtön reggel, beszéd nélkül, az utolsó áldozat baloldalán levő személy kezdi a vádolást. Minden játékos vádol.  A legidézetteb személy meghal.  *Ez az esemény helyettesíti a szokásos szavazást.* | **Befolyás**  A következő szavazás egyesével történik.  *Az utolsó áldozat jelöli ki az első szavazót.*  Az első szavazó rá mutat, akire szavazzik és tartja. A bal oldalán következő játékos is így folytatja és így tovább.  *A szavazás számolása ugyan úgy kezelendő, mint eddig.* |
| **Szent Philippe**  Szent Philippe emlékére a falu egy új karizmatikus elnököt választ.  *Ugyan úgy, mint a játék elején*.  Az előző elnököt elbocsátják.  Az új elnök esküt tesz: „Szent Philippe tanitásait követve, a falut védelmezem.” | **Hold fogyatkozás**  Ma reggel a falu rossz kedvében van.  Az összes játékos megfordul és háttal fog nézni a kör közepébe és a vádolás igy fog végbe menni. Amikor játékmester jónnak látja mindenki visszafordul és a végső szavazás végbe megy. | **A megmenekült**  A farkasok utolsó áldozata nem halt meg csak elájult félelmében.  Amikor visszatér magához visszalép a játékba, de csak sima parasztként. |
| **A váltás**  A farkasok által kiválasztót személy, a játékmester megérinti a fejét, és kinyitja a szemét  *Farkasok nyitva tartják szemüket.*  Farkas lesz belőlé és régebbi farkasok közül kiválaszt egyet és a helyére lép. A leváltot farkas meghal.  *Játékmester kicseréli a kártyákat mielőtt fel kell a falu.* | **Örültek napja**  Pár játékos szerepet cserél:  -Boszorkány & látnok  -Vadász & kis lány  -Védő & öreg  A szerelmesek meg utálják egymást és egymás ellen fognak szavazni.  *Ezen a napon, ha az egyik szerelmes meghal a másik életben marad mivel utálják egymást.* | **A jó modor**  Udvarias falusiak vagytok és tilos másik mondatába beleszólni.  Mindenki megvárja, hogy az előző befejezi mondani valóját mielőtt elkezdi a sajátját.  Bárki, aki nem tesz eleget az udvariasságnak elveszti szavazó jogát ezen a szavazáson. |
| **Vissza ütés**  A következő éjszakán, ha a farkasok egy sima parasztot jelölnek meg áldozatukén, az ne hal meg hanem farkassá alakul.  *Játékmester kicseréli a kártyáját és figyelmezteti.*  Ha nem akkor az áldozat túléli és a baloldalán levő első farkas meghal.  *Ha a farkasok nem egyeznek meg akkor nincs áldozat.* | **Bizalmatlanság**  Már senki sem tudja, hogy kiben lehet bízni.  Minden falusinak 2 szavazata van, hogy kijelölje (rámutasson) 2 legjobb barátját. Mindenki egyszerre szavaz amikor a játékmester jelezi.  Azok a játékosok, akik nem kapnak szavazatot meghalnak.  *Ez az esemény helyettesíti a szokásos szavazást.* | **Áradás**  A folyó elárasztotta falut. A nők a templomba míg a férfiak a vendéglőbe menekültek.  A szavazás el van halasztva.  E éjszaka a farkasoknak ott kell gyilkolniuk ahová a többiekkel elmenekültek.  *Mostani éjszakán 2 áldozat is lehet. Az esemény csak akkor valósul meg ha minimum 6 játékos van még életben.* |
| **Ördöggel való szövetség**  A vadlót sorsáról levő döntés után, a vadlót szövetkezhet az ördöggel.  Ha igen akkor nem hal meg ebben a körben.  De figyelem!  A játék végén a vesztesek csoportjába tartozik, akkor nem játszhat a következő játékban.  *Ez a szövetség ára.* | **Petiot**  A falu legfiatalabb embere lesz Petiot.  Petiot elmegy segítséget kérni egy másik faluból.  *Petiot elmegy egy másik szóbába egy egész napra.**Nem szavazhat és nem lehet őt meg gyanúsítani. A farkasok nem ölhetik meg őt.*  Másnap reggel visszajön és rendesen folytatja a játékot, de a mostani szavazata 3szor annyit ér.  *Többi játékos elmondhatja, hogy mi történt eddig.* | **Büntetés**  Hogy megbosszulja a halálát az utolsó halott kijelöl egy játékost.  A kijelölt személy meghal hacsak 2 személy nem tanúsítja tisztaságát.  A tanuknak meg kell majd csókolniuk a vádlottat az arcán.  Ha a puszik lassan érkeznek akkor a vadlót mondhat egy csókokat hívó beszédet. |