

ULTIMATE WEREWOLF

HƯỚNG DẪN

ULTIMATE WEREWOLF là một game tương tác nhập vai suy luận gồm 2 phe chính: Dân làng và sói. Và Quản trò người sẽ điều khiển game.

Thành Phần

78 lá bài chức năng, 1 quyển luật, 1 quyển note cho Quản Trò

Game kết thúc khi người dân chết hết hoặc số sói chết hết.

MIÊU TẢ

Khi ánh trăng tròn lên cao, màn đêm buông xuống là lúc lũ Ma Sói hiện nguyên hình và đi giết người. Sáng hôm sau mỗi người sẽ thảo luận để tìm ra ai là Ma Sói đang lẩn trong đám đông.

Tất cả đều có thể nói thật, nói dối, biện hộ, thuyết phục,... nhưng cuối cùng phải quyết định xử tử mọi người bằng cách bỏ phiếu. Người bị nhiều người chọn nhất phải chết trên giàn treo tử thần. Ngày tàn, đêm đến, câu chuyện cứ tiếp tục như vậy cho đến khi người dân chết hết hoặc lũ Ma Sói bị tiêu diệt. Ai là ai? Chỉ có bạn mới có thể trả lời câu hỏi đó trong trò chơi ẩn vai nổi tiếng thế giới này!

GAME CƠ BẢN

Sói giữ vào trò quan trọng trong ngày và đêm. Trong buổi sáng, người chơi sẽ cùng nhau tìm xem ai trong số họ là sói, và sẽ biểu quyết để đưa người đó lên giàn treo cổ.

ULTIMATE WEREWOLF yêu cầu người chơi phải biết cách đánh lừa người khác để có thể dành chiến thắng. Mỗi đêm, Sói sẽ chọn ra 1 nạn nhân,

còn Tiên tri sẽ kiểm tra 1 người bất kì để xem thử người có phải sói hay không.

THIẾT LẬP GAME CƠ BẢN

Cho 1 game cơ bản (đặc biệt dành cho người chơi lần đầu) bạn sẽ cần những lá bài như sau:

1 tiên tri, sói (1 cho 6-8 người chơi, 2 cho 9-11 người chơi, 3 cho 12-15 người chơi), và 1 lá dân cho mỗi người chơi còn lại.

Chọn 1 người làm quản trò và đưa cho người đó quyển note và cây bút chì.

Người chơi nên ngồi thành hình tròn (xung quanh bàn lớn hay hợp bàn lại thành 1 nhóm nếu có thể).

Quản trò sẽ xào bài và chia cho mỗi người chơi. Mỗi người chơi nên xem bài của mình và cẩn thận không được tiết lộ cho người khác.

Vào lúc này không nên nói chuyện với nhau ngoại trừ quản trò, cho đến sáng hôm sau.

Đêm Đầu Tiên

Vào đêm đầu, quản trò sẽ gọi tên của các chức năng như sói, sau đó là tiên tri, vì thế quản trò sẽ biết ai giữ chức năng đó đồng thời sói cũng sẽ biết được các sói khác. Dân thường thì sẽ không bao giờ được phép dậy vào ban đêm.

1 đêm diễn ra khi quản trò dẫn truyện như sau :

"Mọi người hãy ngủ đi. Tất cả mọi người nhắm mắt lại"

Quản trò sẽ kiểm tra chắc chắn rằng mọi người đã nhắm mắt **"Sói ơi! Đã đi"**

Sói sẽ mở mắt ra và tìm các con sói khác (một

cách im lặng để không đi nghe thấy), quản trò sẽ note lối tên của những người chơi là sói lại để ghi nhớ

"Sói ơi ngủ đi!" (dừng) "Tiên tri ơi dậy đi ! tiên tri muốn sói ai?"

Sói sẽ nhảm mắt lại, sau đó tiên tri sẽ mở mắt ra và im lặng chỉ 1 người, quản trò sẽ ra hiệu cho tiên tri biết người đó có phải sói hay không? Nếu là sói ♀, (không phải sói ♂) và quản trò sẽ note lại tên của người chơi là tiên tri

"Tiên tri ơi ! ngủ đi" (dừng)"mọi người ơi dậy đi ! hãy tìm ra sói đang ẩn nấp trong ngôi làng yên bình yên này. Thời gian sẽ được tính để mọi người tìm sói và treo cổ chúng."

Mọi người sẽ mở mắt ra.

NGÀY ĐẦU TIÊN

Vào ngày đầu tiên mọi người nên dành cho việc tự giới thiệu bản thân mình theo lượt. Có thể đơn giản như "tên tôi là Vanh, và tôi là 1 dân thường", hoặc là 1 chút gì đó thú vị hơn như "Tôi là Miton, một dân thường chuyên làm bánh bông lan trứng muối, và như mọi người biết thì sói không thích ăn trứng muối hay bông lan". Người chơi sẽ không muốn tự nhận rằng mình là sói hoặc là có chức năng đặc biệt, và người có những chức năng đó nên nói dối về chức năng thật của mình vào thời điểm đó, cứ nhận mình là dân thường, không hơn không kém.

Sau màn chào hỏi giới thiệu, quản trò nên giải thích cho mọi người như thế nào là vote 1 người lên dàn treo và biểu quyết giết họ.

Để đưa 1 người lên dàn treo cổ, chỉ vào người đó và nói "tôi nghĩ Miton". Nếu có người chơi khác có chung sự nghi vấn như vậy, thì người bị nghi sẽ phải tự bào chữa cho mình, sau đó chúng ta sẽ vote cứu/giết. Nếu bạn treo cổ người đó, chức năng của họ sẽ lộ ra và mọi người phải đi ngủ ngay lập tức. Nếu không, các bạn sẽ tiếp tục thảo luận

cho tới khi có người bị nghi ngờ"

Nếu nhiều hơn 1 nửa người chơi vote giết, người đó sẽ bị treo cổ, và chức năng của họ sẽ được lật lên. Người chơi đó sẽ không được nói lời nào khi bị lật bài, và nên rời khỏi chỗ của mình (có thể ngồi lại và phải giữ im lặng cho đến hết game)

Quản trò nên giới hạn thời gian cho ngày đầu tiên (vd khoảng 10 phút), và nếu không ai bị treo cổ, dân làng sẽ ngủ. Quản trò nên thông báo cho dân làng biết khi sắp đến đêm (sắp hết giờ) để người chơi có thể đưa ra nghi vấn của mình và vote người mình nghi.

NHỮNG ĐÊM TIẾP THEO

Vào các đêm tiếp theo, quản trò gọi sói dậy và cho sói thống nhất cắn 1 người

Quản trò vẫn tiếp tục gọi tiên tri mỗi đêm và cho tiên tri chỉ vào 1 người chơi. Nếu là sói thì ♀ nếu không phải sói thì ♂.

NHỮNG NGÀY TIẾP THEO

Mỗi buổi sáng, quản trò thông báo người bị sói cắn và lật bài người chết lên. Người chơi đó sẽ không được nói lời nào khi bị lật bài, và nên rời khỏi chỗ của mình (có thể ngồi lại nhưng phải giữ im lặng cho đến hết game)

KẾT THÚC GAME

Nếu dân làng treo cổ hết sói, game sẽ kết thúc và dân làng thắng. Nếu số lượng sói bằng số dân (tính luôn tiên tri, tiên tri cũng được xem là dân) thì sói thắng, quan trò sẽ thông báo sẽ thông báo khi thời điểm này tới.

BÀN TÁN CUỐI GAME

Phân thú vị trong game ULTIMATE WEREWOLF đó là phân bàn tán sau khi game đã kết thúc. Việc này giúp mọi người hiểu rõ chuyện gì xảy ra cũng như học hỏi kinh nghiệm lẫn nhau,

ngoài ra giúp quản trò có thời gian thiết lập game mới.

LƯU Ý VỀ LUẬT BIẾN THỂ

GAME NÂNG CAO

Khi đã chơi qua 1 vài lần game cơ bản, nắm rõ được cấu trúc game. Thì sẽ có rất nhiều dạng game nâng cao mà bạn có thể chơi. Diễn hình như thêm nhân vật mới vào game để thêm phần kịch tính, thú vị, nhưng nó cũng khiến game có thêm 1 vài luật rắc rối hơn. Một vài nhóm chơi thì thích kiểu chơi cơ bản nhưng cũng có một vài nhóm thích chơi những luật khác nhau. Vì thế sẽ không có 1 quy định cụ thể về cách chơi nào là đúng cách chơi nào là sai !

CÀI ĐẶT GAME NÂNG CAO

Giải thích với tất cả người chơi những nhân vật mà họ muốn chơi trong game, và luật chơi của những nhân vật đó.

Quản trò nên là người quyết định cuối cùng trong nhóm để thống nhất mọi người.

Sử dụng phân chi tiết trong phân "Kịch Bản" để có cách điều chỉnh số lượng sói, dân, chức năng đặc biệt, hay tạo thêm 1 vài lá chức năng mới 1 cách hợp lý nhất.

CHIA THÀNH NHIỀU GAME

Khi mà bạn có 25-30 người chơi trong nhóm, bạn nên xem xét việc chia nhỏ nhóm ra; game sẽ diễn ra nhanh hơn và người chơi thì sẽ có cơ hội cao để đảm nhận những chức năng đặc biệt hơn là phải làm dân thường. Nếu bạn quyết định chia nhỏ nhóm ra thành nhiều game, bạn sẽ cần ít nhất 1 quản trò mỗi game, và game đó nên ở đầu xa các game khác để không bị xao nhãng.

Nên chơi mỗi game độc lập. Nếu nhóm của bạn đã từng chơi ULTIMATE WEREWOLF rồi, bạn có thể chơi biến thể game nhiều làng ở phần "Luật Biến Thể".

Những luật dưới đây có thể được phối hợp lại nếu bạn cảm thấy điều đó là hợp lý; điều này cho phép game của bạn trở nên có thể tùy biến.

Khi game ULTIMATE WEREWOLF cơ bản khiến bạn phải để lộ thân phận mình mỗi khi chết (lật bài cho mọi người xem), bạn có thể giải quyết điều này theo 1 khía cạnh khác. Những biến thể sau đây sẽ tạo nên nhiều hạn chế hơn trong việc lật bài.

CHỈ LẬT BÀI SÓI VÀ DÂN

Biến thể này cho phép Quản trò sẽ chỉ lật bài người chơi là sói hoặc là dân thường. Các chức năng đặc biệt không bị lật và điều này sẽ khiến mọi người không biết đó là chức năng gì. Nếu là quản trò, bạn phải gọi các chức năng của người đã chết dậy mỗi đêm nếu cần thiết... ví dụ, nếu tiên tri bị giết vào đêm 2, bạn vẫn phải gọi tiên tri dậy mỗi đêm sau đêm 2, và giả vờ như tiên tri đang soi 1 người. Đôi khi người chơi sẽ phát hiện ra chức năng nào đã chết, đôi khi thì không. Chỉ khi mọi người đều xác định 1 cách rõ ràng chức năng đó đã chết thì quản trò có thể bỏ qua không gọi vào ban đêm nữa.

LẬT BÀI THEO PHE

Sẽ chỉ lật bài 1 phe khi chết (Sói, Dân làng, Ma Cà Rồng, Trưởng Giáo Phái, etc)

KHÔNG LẬT BÀI

Sau khi chết, sẽ không lật bài bất cứ ai ngoại trừ việc họ đã chết. Điều này sẽ để lại rất ít thông tin cho dân làng và khiến cho game dễ dàng hơn cho phe sói. Những người chơi có kinh nghiệm thì sẽ thích chơi biến thể như thế này, điều này sẽ mở ra nhiều cơ hội hơn cho việc đánh lừa người chơi của phe Sói (ví dụ, 1 con sói có thể nhận mình là tiên

TREO CỔ 2 NGƯỜI

tri, và người tiên tri thiệt thì không thể chứng minh được điều này...thậm chí bạn có thể có 2 hoặc nhiều hơn người chơi nhận mình là tiên tri trong cùng 1 thời điểm, và mọi người sẽ không chắc chắn ai trong số họ là tiên tri thực sự, thậm chí sau khi họ chết đi)

Với việc không lật bài này, bạn có thể nhận bừa nhiêu hơn các chức năng đặc biệt trong ULTIMATE WEREWOLF, nhưng người chơi sẽ không thể dễ dàng nhận chức năng bởi vì không ai biết chắc được là các chức năng mình sắp sửa nhận bừa có chết hay chưa ?

CHỨC NĂNG/ SÓI BẤT ĐỊNH

Có một vài chức năng, như là Sói Cô Đơn và Tên Đán Độn, sẽ khá hay nếu chức năng này "có thể" có trong game. Nếu chơi các chức năng này, người chơi cần phải có kinh nghiệm và đã quen với các chức năng thông dụng. Đồng nghĩa với việc sẽ có nhiều chức năng hơn bình thường. Nhưng thay vào đó, có thể sẽ thú vị hơn vì số lượng Sói tăng lên giúp sói mạnh hơn Dân.

Nếu thiết lập một game số lượng sói và các chức năng bất định, ta trộn các chức năng + Sói mà bạn muốn chơi với số lượng Dân Thường bắt kì (càng nhiều Dân Thường, phe Sói càng lợi), và ngẫu nhiên lấy số lượng bài bằng với số lượng người chơi. Là một Quản Trò, bạn có thể xem qua những lá bài trước khi trộn lên, nhớ rằng không bao giờ trộn lá Tiên Tri và tất cả lá Sói chung với các chức năng khác. Bạn luôn luôn muốn ít nhất có 1 Tiên Tri và 1 Sói trong game !

BIỂU QUYẾT & TREO CỔ

Thay đổi số lượng bao nhiêu phiếu biểu quyết được tính và bao nhiêu người bị treo cổ có thể giúp game thú vị hơn, và cũng giúp cho đẩy nhanh hoặc kéo chậm game. Các biến thể sau giúp bạn thay đổi cách biểu quyết thông thường.

Hai người đầu tiên bị nghi ngờ và sau đó sẽ có biểu quyết. Quản trò quyết định người đầu tiên là , và người thứ 2 là . Người chơi sẽ biểu quyết, và người nào có số phiếu nhiều nhất sẽ bị treo cổ. Nếu hòa, cả 2 đều bị treo cổ. Biến thể này đảm bảo ít nhất 1 lần treo cổ trong mỗi ngày và khiến game nhanh hơn.

LOẠI BỎ THEO TRÌNH TỰ

Một người chơi sẽ chỉ ra 1 người mà mình tin tưởng, và khẳng định cho mọi người rằng không là sói. Vào lúc này, mọi người chơi (kể cả người đã lên tiếng tin tưởng) giơ tay lên, ngoại trừ người được tin tưởng. Sau đó người được tin tưởng chỉ ra 1 người khác mà mình tin tưởng, người đó sẽ bỏ tay xuống, và tiếp tục cho tới khi chỉ còn 1 người vẫn giơ tay. Người vẫn đang giơ tay đó không được ai tin tưởng và anh ta sẽ phải lên giàn treo. Các cuộc tranh luận đều được khuyến khích xảy ra cho đến khi chọn được người cuối cùng.

BỎ PHIẾU BÍ MẬT

Mỗi người chơi ghi ra tên của người chơi khác. Quản trò sẽ đọc to các phiếu kín này, người nào nhận được nhiều phiếu nhất sẽ bị treo cổ.

Nếu 2 hoặc nhiều hơn người chơi có cùng số phiếu áp đảo nhưng hòa, sẽ có 1 cuộc bỏ phiếu lại, nhưng những người chơi sẽ chỉ bỏ phiếu những người có phiếu hòa trước đó thôi. Nếu tiếp tục hòa thì những người đó sẽ cùng lên giàn.

THAY ĐỔI MỖI NGÀY

Để giữ cho game luôn thú vị, bạn có thể dùng các biến thể này để thay đổi mỗi ngày. Khi game diễn ra chậm, hoặc đơn giản là bạn muốn giữ cho game luôn thú vị, chọn 1 trong các biến thể ban ngày sau cho mỗi ngày tiếp theo.

MÊ ĐAY BẢO VỆ

Tung Xí Ngâu thay đổi biến thể mỗi ngày sử dụng bảng dưới đây nếu bạn muốn có 1 game Sói thú vị và luôn được làm mới.

Vào ban đêm, đỗ 2 cục xí ngầu và sử dụng biến thể dưới đây cho ngày tiếp theo. Biến thể nên được thông báo cho mọi người ngay lúc đó.

Roll	Daily Variant
2	Đêm tiếp theo, nạn nhân của sói sẽ trở thành sói mới
3	Người bị nghi ngờ sẽ lập tức bị treo cổ, không có biểu quyết
4	Sẽ có 2 lần treo cổ
5	Chỉ ra người cuối cùng được tiên tri sói
6-8	Không có biến thể
9	Giống ngày trước
10	Sử dụng biến thể "Loại bỏ theo"
11	Không bàn luận gì và chỉ có nghi ngờ treo cổ.
12	Đêm tiếp theo, nạn nhân của sói sẽ mất hết chức năng thay vì chết

TRÁO/HỦY/THÊM CHỨC NĂNG

Có thể sẽ rất vui khi một số chức năng bị tráo trong game. Cần phải thông báo rõ ràng chức nào có thể bị tráo từ lúc bắt đầu game, và cần thận chọn để không gây lỗi game và hoàn tất mọi chức năng trong đêm.

Theo luật, người chơi sẽ không được biết chủ nhân trước của chức năng họ nhận được. Tráo chức năng cần được giới hạn rõ ràng, hoặc nó rất dễ dàng để nhiều người chơi khả định chức năng trước đó của họ và an toàn khỏi bị treo cổ. Cho 1 người thành sói dễ dàng hơn là ngược lại; 1 người từng là Sói sẽ biết ai là Sói khác và sẽ chỉ được tráo với phe sói (Tiên Tri Sói, Phản Bội,...)

Mê day bảo vệ 1 người chơi khi họ bị lén giàn treo, bị sói cắn hay vài trường hợp khác dẫn tới cái chết.

THIẾT LẬP GAME VỚI MÊ ĐAY

Trong game khi mê day được sử dụng, thêm nó vào bộ bài như 1 lá dư, cho nên tổng số lá bài sẽ hơn 1 so với tổng người chơi và lá dư ra khi phát bài sẽ được xem là chức năng của người đang giữ lá mê day.

Nếu sói có mê day, có thể đó sẽ là lợi thế cho sói, vì thế khi trộn các lá bài lại bạn nên trộn tất cả lá không-phai-sói vào với lá mê day và bỏ 1 lá ra ngoài; điều đó sẽ chắc chắn rằng người giữ mê day đầu tiên sẽ không phải sói. Tuy nhiên, nếu bạn làm như vậy, đừng thông báo cho mọi người, nếu không họ sẽ biết rằng người giữ mê day đầu mặc nhiên không phải sói.

TRAO VỀ ĐAY CHO 1 NGƯỜI

Vào đêm đầu, người giữ mê day sẽ được gọi dậy đầu tiên, và quản trò sẽ đưa người đó lá bài chức năng của họ hoặc chỉ cho họ xem lá chức năng đó thôi (tùy vào vị trí vật lý xung quanh người chơi).

Vào những đêm tiếp theo, cho người chơi biết nếu họ bị đụng sau khi người giữ mê day được gọi dậy, thì họ sẽ trở thành chủ nhân mới của mê day.

TRUYỀN MÊ ĐAY

Người cuối cùng được gọi mỗi đêm là người giữ mê day. Họ có quyền trao mê day cho người khác bằng cách chỉ vào họ. Nếu người giữ mê day hiện tại chỉ người đã giữ mê day trước đó rồi, hoặc quyết định không trao mê day cho ai, mê day sẽ bị hủy và sẽ không thể sử dụng lại được. Bất kì ai cũng có thể nhận mình đang giữ mê day và bất kì chức năng nào cũng có thể giữ được mê day.

GIẾT NGƯỜI GIỮ MÊ ĐAY

Nếu người chơi giữ mê day bị lén giàn hay trở thành mục tiêu khiến người đó phải chết vào ban ngày, thì người đó sẽ được báo rằng họ đang giữ mê day, và họ được an toàn (nếu người chơi bị lén giàn, thì lần lén giàn đó vẫn được tính; và mọi người phải đi ngủ tiếp), vào ban đêm, người giữ mê day phải chỉ người khác giữ mê day, hoặc là mê day sẽ bị hủy. Nếu người chơi giữ mê day trở thành mục tiêu vào ban đêm, họ sẽ sống sót.

NHIỀU LÀNG CÙNG CHƠI

Khi nhiều làng cùng chơi tương tác với nhau, sẽ có rất nhiều thú vị sẽ xảy ra trong game, hầu hết liên quan đến việc người chơi có thể di chuyển từ làng này sang làng khác. Điều này có thể khiến Sói đổi làng, có thể có 2 tiên tri 1 làng (Họ sẽ cùng soi 1 người mỗi đêm), và còn nhiều điều thú vị khác. Là 1 quản trò, bạn sẽ cần phải kiểm tra lá bài của người chơi di chuyển vào làng của bạn để bạn có thể chủ động hơn.

ĐUỔI NGƯỜI CHƠI

Mỗi làng vào buổi sáng việc đầu tiên làm trước tiên và trước khi biểu quyết treo cổ như thường lệ, sẽ biểu quyết 1 người chơi để đuổi người đó đi. Người bị đuổi sẽ lập tức di chuyển sang làng khác (hoặc vào ngày tiếp theo nếu đã đến tối rồi). Bất kì chức năng nào cũng có thể di chuyển từ làng này sang làng khác và chức năng đó không được tiết lộ cho người chơi biết.

BIỂU QUYẾT LUÂN PHIÊN

Một quản trò có thể quản trò nhiều làng 1 lúc, bạn cần phải luân phiên đi qua 2 làng để quản trò. Có thể rất khó khăn vì mọi thứ diễn ra khá nhanh nếu bạn chưa quen vì thế bạn cần ghi chép lại.

BIẾN THỂ VUI

Là 1 Quản Trò, bạn phải kiểm soát nhiều thứ diễn ra trong game. Điều quan trọng nhất là bạn muốn mọi người tham gia hào hứng và vui vẻ. Dưới đây là các biến thể sẽ rất thú vị cho nhóm của bạn, hãy thử xem 1 đêm diễn ra khi quản trò dẫn truyện như sau

KHÔNG TIÊN TRI HAY SÓI

Như tựa đề, đây là 1 game không có Sói hay Tiên Tri. Nhưng người chơi sẽ không biết điều này. Thay vào đó, bạn là 1 Quản Trò khi gọi Sói và Tiên Tri dậy thì bạn tự quyết định nạn nhân luôn. Đây sẽ là 1 game mà mọi người sẽ nói tới nhiều sau này... Tuy nhiên, chuẩn bị cho trước tình huống xảy ra nếu như có người không thích như vậy. Về mặt tích cực, nó giúp tạo 1 hiệu ứng sau này các game bạn quản trò và không có sói thì mọi người sẽ phát hiện ra chỉ trong vài ngày.

TẤT CẢ LÀ SÓI

Game sẽ diễn ra thực sự rất nhanh, và sẽ thực sự rất hài hước. Phát cho mỗi người 1 lá Sói, cho họ đi ngủ, và gọi Sói dậy. Sẽ không có gì hài bằng việc âm thầm mở mắt và thấy tất cả mọi người đều cùng mở mắt. Tất nhiên, Game sẽ kết thúc ngay lập tức, và Sói thắng!

HƯỚNG DẪN QUẢN TRÒ

Là 1 quản trò, bạn có trách nhiệm phải thu xếp mọi thứ, chọn chức năng phù hợp cho nhóm của bạn, giải thích trò chơi và trả lời những câu hỏi, và dẫn họ vào trò chơi.

Khuyên bạn nên thử tham gia là 1 người chơi trong game ULTIMATE WEREWOLF trước khi bạn là quản trò, nhưng điều này không cần thiết.

Mỗi Quản Trò đều có phong cách riêng; vài người dẫn dắt game như 1 câu truyện rùng rợn; vài người thì cố gắng tham gia vào game càng ít càng tốt để nó có thể tự tạo 1 câu chuyện riêng. Không có đúng hay sai trong việc quản game, và người chơi sẽ không thể hướng bạn vào 1 lối quản game nào được.

THIẾT LẬP PHÒNG CHƠI

Cố gắng giữ cho nơi chơi game ULTIMATE WEREWOLF yên tĩnh nhất có thể, hạn chế số lượng nhiều làng chơi trong 1 phòng (trừ khi phòng đủ lớn cho phép 2 làng cùng chơi mà không ảnh hưởng nhau)

Sắp xếp ghế theo hình tròn, cho người chơi khoảng trống mỗi bên. Vài Quản Trò thì thích có 1 cái bàn (hoặc nhiều bàn) ở giữa mấy cái ghế, để mọi người dễ dàng để bảng tên của mình và để bài. Vài Quản Trò thì thích tạo nhiều không gian giữa các người chơi để có thể cho phép quản trò đi lại dễ dàng. Nếu có thể, hãy tạo khoảng trống sau lưng người chơi để quản trò có thể đi sau lưng người chơi và nếu người chơi bị giết có thể di chuyển ra khỏi nhưng vẫn có chỗ để quan sát game.

Nếu bạn đang chơi với những người mới không biết nhau, cung cấp cho họ 1 bảng tên (1 bảng giấy để bàn). Bảng tên hay thẻ tên trên mỗi người sẽ giúp ích rất nhiều.

BẢN GHI CHÚ

Bản ghi chú giúp quản trò theo dõi các chức năng và các trường hợp đặc biệt tùy thuộc vào các chức năng và biến thể mà bạn đang chơi.

Khi bạn thiết lập game, lên danh sách các chức năng ở cột bên trái. Khoanh tròn các chức năng nào sẽ được gọi dậy mỗi đêm. Điện các chức năng theo thứ tự họ được gọi dậy

(VD : Sói dậy trước Phù Thủy)

Vào đêm đầu tiên, khi tên của người chơi với chức năng tương ứng vào cột phải. Nếu người đó không dùng thẻ tên hoặc bằng tên và bạn thì không biết tên của họ, ghi các dấu hiệu đặc trưng như "Áo Bông" để giúp bạn nhớ người đó là chức năng nào.

Dùng các cột trống để theo dõi nạn nhân (Điều này thực sự hữu ích trong game vì nhiều chức năng được gọi dậy trong đêm nên bạn có thể không nhớ ai bị giết), người bị mê hoặc, và những sự kiện quan trọng khác.

ĐỤNG VAI

Vai chức năng cần phải đụng vào vai họ để báo cho họ biết rằng họ đã có chức năng mới, năng lực mới hoặc những cái khác. Xem như là 1 luật lệ, nói với người chơi rằng nếu họ bị đụng vào vai thì họ nên mở mắt ra. Đụng vào vai khi đang "gọi" 1 thứ gì đó ví dụ như truyền Mê Day, báo cho Tiên Tri Tập Sự biết Tiên Tri đã chết và cô ấy thành Tiên Tri, nói cho ai đó biết họ đã bị thôi miên....

CÂN BẰNG GAME

Mỗi chức năng khác nhau đều, có sự ảnh hưởng đến các phe 1 khác nhau, dựa vào con số ở 1 phía góc dưới tay trái mỗi lá bài. Số dương càng cao, thì càng có lợi cho Dân Làng; số càng âm, thì càng có lợi cho phe Sói. Các con số đó sẽ giúp game cân bằng hơn nếu giữ tổng các lá bài có

trong game tiến gần về không nhất.

Nếu nhóm của bạn có nhiều người không biết nhau thì phe Sói đang có lợi thế hơn. Thêm khoảng +5 điểm để có thể cân Băng game.

Nếu nhóm của bạn hầu hết là những người chơi kinh nghiệm và đã từng chơi với nhau nhiều, Phe Sói cần phải được giúp đỡ nhiều. Thêm dưới 5 điểm để cân bằng game vì 1 nhóm này đã kinh nghiệm nhiều rồi.

GIẢI THÍCH CHO NGƯỜI CHƠI MỚI

Một khi mọi người đã yên vị, Người nào là Quản Trò nên bắt đầu giải thích game. Bao gồm các chủ đề sau:

1. Ngôi làng có sói trong đó
2. Điều kiện thắng của mỗi phe
3. Lượt diễn ra cơ bản Ngày/Đêm
4. Luật của Ban Đêm
5. Luật của treo cổ
6. Luật riêng của game sắp chơi
7. Người chết bắt buộc phải im lặng/ rời đi

Sau khi giải thích, là lúc đặt câu hỏi từ người mới (bạn sẽ không muốn họ hỏi khi game đang diễn ra, như thế có người sẽ đoán họ có chức năng)

GIỮ GAME LUÔN HOẠT ĐỘNG

Nếu đây là game đầu tiên của nhiều người, có thể sẽ diễn ra lâu hơn 1 chút so với thông thường. Nhiệm vụ của quản trò là giữ cho game luôn hoạt động, và nếu cuộc tranh luận diễn ra không liên mạch, hãy khuyến khích mọi người nên biểu quyết. Tuy nhiên, lưu ý rằng không được phép đưa ra ý kiến quan điểm cá nhân hoặc thông tin gì vì điều đó có thể làm cho người chơi hiểu nhầm rằng bạn đang ám chỉ 1 chức năng nào đó.

Vài nhóm sẽ không nghĩ ai hoặc không nói gì nhiều vào ngày đầu vì có rất ít thông tin. Là 1 Quản Trò, hãy khuyến khích dân làng bỏ phiếu bởi vì "đã trễ rồi"

Sau 1 vài cảnh báo, cho dân làng đi ngủ mà không treo ai. 1 Quản Trò giỏi có thể dẫn game nhanh bằng cách đưa ra 1 cảnh báo mỗi ngày, và sau đó cho mọi người đi ngủ vài phút sau đó nếu họ vẫn không nghỉ ngơi ai.

Khi đã giỏi với việc giữ cho game hoạt động, phản ứng vị trong game đó là lúc bàn luận. Nếu 1 nhóm đang hứng thú bàn luận, bạn có thể muốn cuộc bàn luận đó diễn ra lâu hơn chút, thậm chí lâu hơn bình thường.

QUẢN TRÒ TRONG ĐÊM

Mỗi đêm bạn gọi lớn các chức năng, chắc rằng bạn đã xung quanh người chơi, thay đổi hướng thường xuyên, đảm bảo không nói trực tiếp vào 1 ai. Ngẫu hứng thời gian giữa các yêu cầu, để người chơi không để đoán được bất kì việc gì từ việc bạn mất bao lâu để chức năng có thực hiện chức năng hay không.

SỬ DỤNG ĐẠI TỪ TRONG ĐÊM

Khi gọi 1 chức năng vào ban đêm, cố gắng giữ vững cách gọi trong đêm. Đừng nói chuyện hay tạo những thông tin gì trong đêm. Thậm chí khi thay đổi đại từ xung hô cũng có thể dẫn đến việc đưa thông tin cho người chơi (cho dù cố ý hay vô ý đều không được phép)

QUẢN TRÒ MẮC LỖI

Bạn có thể mắc 1 vài lỗi khi quản game. Bởi vì các chức năng phải im lặng lần trốn, rất khó để người chơi nói cho bạn (VD nếu bạn vô tình giết nhầm 1 nạn nhân khác mà sói chỉ định). Trong nhiều trường hợp, nếu bạn có thể sửa lỗi bằng việc thừa nhận mình sai và làm lại việc gì đó, mà không gây ảnh hưởng xấu tới game, thì đó là việc cần làm. Nếu đã quá trễ, và lỗi đó đã có ảnh hưởng đến game dẫn đến có lợi cho 1 phe nào đó, cố gắng cân bằng lỗi đó nếu có thể.

KỊCH BẢN

Dùng kịch bản bên dưới để có thể dễ dàng thiết lập chức năng hợp lý cho game. Nếu bạn hoặc các nhóm đều là người mới chơi, thì tốt hơn hết là bạn nên chơi với ít chức năng đặc biệt thôi. Nếu bạn có nhiều thời gian thì bạn nên chơi 1 game cơ bản trước (có chi tiết ở phần Game Cơ Bản bên dưới) chỉ với Dân Thường, Sói và Tiên Tri, và sau đó thêm các chức năng khác trong các game sau. Các kịch bản có thể đưa ra số lượng người chơi, nhưng bạn có thể dễ dàng chơi theo kịch bản đó với số lượng khác bằng cách thêm vào hoặc bỏ ra bớt chức năng tùy ý. Nhớ dùng giá trị của chức năng (góc dưới bên trái) để cân bằng game. Tất cả người chơi được đếm không bao gồm quản trò.

LÀNG CỦA TIỀN TRI (5)

Ngôi làng nhỏ này chỉ có 1 sói hoặc cũng có thể là 1 pháp sư. Trong game này, Tiên tri không thức dậy đêm đâu nhưng sói/Pháp Sư Sói thì có thể.
3 dân thường, 1 tiên tri, 1 Sói/Pháp Sư Sói

LÀNG CỦA CÁI CHẾT (9)

Dân làng chỉ có vài ngày để tìm và giết cả 2 sói, nhưng Phù Thủy Già sẽ phải đuổi 1 người ra khỏi làng vào mỗi sáng.

5 Dân Thường, 1 Tiên Tri, 1 Phù Thủy Già, 2 Sói

LÀNG CỦA SỰ LƯỞNG LỰ (10)

Một con sói được trà trộn vào làng bởi Pháp Sư Sói và cùng với 1 Người Hóa Sói (giúp cho tiên tri rối). Liệu dân làng sẽ chiến đấu như thế nào?

5 Dân Thường, 1 Tiên Tri, 1 Người Hóa Sói, 1 Thợ Săn, 1 Sói, 1 Pháp Sư Sói

LÀNG CỦA SỰ ĐÈN TỘI (11)

Ngôi làng nhỏ này có 2 sói, nhưng 1 trong số

chúng là Sói Cô Đơn.

6 Dân, 1 Tiên Tri, 1 Phù Thủy, 1 Sói, 1 Sói Cô Đơn, 1 Pháp Sư

LÀNG NHỎ - BÍ MẬT LỚN (15)

Những bí mật đã phủ lấp ngôi làng, với những siêu dân, kẻ bị nguyên rùa, cặp đôi yêu nhau, Người Phù Phép khiến mọi thứ im lặng, và Trưởng Giáo Phái làm việc mỗi đêm.

4 Dân Thường, 1 Tiên Tri, 1 Tiên Tri hào quang, 2 Sinh Đôi, 1 Cupid, 1 Người Phù phép, 1 Người Hóa Sói, 2 sói, 1 kẻ Bị Nguyên Rùa, 1 Trưởng Giáo Phái

LÀNG SÓI ĐIỂN HÌNH (16)

Đây chính xác là 1 game bạn muốn sau khi bạn đã hoàn thành được 1 game cơ bản đầu tiên; nó cần đến 1 vài chức năng mà chúng kết hợp với nhau khá tốt. Bản set game này có thể cùng sử dụng biến thể "Làng nhỏ - Bí mật lớn"

8 Dân Thường, 1 Tiên Tri, 1 Phù Thủy, 1 Thợ Săn, 1 Thị Trưởng, 3 Sói, 1 Pháp Sư Sói

LÀNG ĂN CHƠI (21)

Tất cả các thể loại điên khùng nhất sẽ có trong làng, rất nhiều phe được tạo ra để dành chiến thắng cho riêng mình.

6 dân thường, 1 tiên tri, 1 kẻ phá rối, 1 thị trưởng, 1 Tiên Tri Hào Quang, 1 bảo vệ, 1 Phù Thủy Già, 4 sói, 1 phản bội, 1 tiên tri sói, 1 Trưởng Giáo Phái, 1 chán đời, 1 du côn.

LÀNG CỦA SỰ YÊN BÌNH (22)

Tiên Tri Tập Sự trở thành Tiên Tri vào đêm 2
7 dân thường, 1 tiên tri tập sự, 1 phù thủy, 1 Người Phù Phép, 1 người yêu hòa bình, 1 P.I, 1 Ma, 1 ông già, 1 Người Bệnh, 1 hoàng tử, 4 sói, 1 kẻ bị nguyên rùa, 1 say rượu.

LÀNG CỦA SỰ TRANH LUẬN (20)

Ở làng 20 người, thêm Ma và Kẻ Phá Rối để thêm hiệu ứng phụ cho game và tăng tốc độ game
6 dân thường, 1 tiên tri, 1 phù thủy, 1 thợ săn, 1 thị trưởng, 2 sinh đôi, 1 ma, 1 kẻ phá rối, 2 sói, 1 sói con, 1 tiên tri sói, 1 Sói Cô Đơn, 1 say rượu

LÀNG VẮNG BÓNG TIỀN TRI (22)

Nhà tiên tri đã biến mất, vì thế trọng trách tìm sói của dân làng trở nên nặng nề hơn. Tuy nhiên, sẽ có các nhân vật khác trỗi dậy để trợ giúp dân làng
5 dân thường, 1 tiên tri hào quang, 1 phù thủy, 1 thợ săn, 1 P.I, 1 Bảo vệ, 1 thân tình yêu, 1 ma, 1 pháp sư cảm, 1 thị trưởng, 1 thiếu nữ, 1 bà già, 1 người yêu hòa bình, 1 thằng ngốc, 4 sói, 1 kẻ bị nguyên rùa.

LÀNG CỦA SỰ ĐAU ĐỚN (22)

Ngôi làng có khá nhiều tình tiết diễn ra, với 5 sói và 1 Người Hóa Sói

7 dân thường, 1 tiên tri, 1 phù thủy, 1 thợ săn, 1 thân tình yêu, 2 sinh đôi, 1 thây tu, 1 thiếu nữ, 1 lực sĩ, 1 chết oan, 4 sói, 1 sói con.

LÀNG CỦA MA CÀ RỒNG (27)

Ma Cà Rồng đã giữ quyền kiểm soát ngôi làng, và 1 con sói giết mỗi người trong làng mỗi đêm.

Kẻ phản bội đã vê bên phe ma cà rồng, và tiên tri sói vẫn trung thành với phe của mình. Thợ săn trở thành thợ săn ma cà rồng; nếu anh ta giết được 1 con ma cà rồng, thì con ma cà rồng ở gần anh ta cũng sẽ chết theo.

7 dân thường, 1 tiên tri, 1 phù thủy, 1 bảo vệ, 1 thợ săn ma cà rồng, 2 siêu dân, 1 ma, 1 Người Cứng Cỏi, 1 thị trưởng, 1 hoàng tử, 1 thằng ngốc, 1 P.I, 4 ma cà rồng, 1 phản bội, 1 say rượu, 1 sói, 1 tiên tri sói

LÀNG CỦA SỰ ĐOÀN KẾT(33)

Đây là cách setup làng cơ bản cho 1 nhóm lớn dựa trên luật nền tảng nhất.

10 dân thường, 1 tiên tri, 1 thị trưởng, 1 hoàng tử, 1 ma, 1 tiên tri tập sự, 1 phù thủy, 1 người bệnh, 1 thiếu nữ, 1 người cứng cỏi, 1 thợ săn, 1 thân tình yêu, 1 phù thủy già, 1 ông già, 1 trưởng giáo phái, 1 chán đời, 6 sói, 1 kẻ bị nguyên rùa, 1 pháp sư sói.

LÀNG LỚN - BÍ MẬT NHỎ (35)

Với cách setup này, bạn không nên chơi kiểu lật bài người chơi khi họ chết. Mọi người sẽ không cần biết thân phận nhau, nhóm nhỏ Ma cà rồng sẽ giải quyết vấn đề đó cho họ.

10 dân thường, 1 tiên tri, 1 Người Hóa Sói, 1 phù thủy, 3 sinh đôi, 1 Tiên Tri Hào Quang, 1 P.I, 1 Người Phù Phép, 1 thây tu, 1 Bảo vệ, 1 thằng ngốc, 1 người yêu hòa bình, 1 kẻ phá rối, 6 sói, 1 phản bội, 1 Sói Cô Đơn, 3 ma cà rồng.

LÀNG CỦA SỰ CÁM DỖ (38)

Cách set này có 3 phe (ma cà rồng, sói và dân), và chơi sẽ nhanh hơn vì các chức năng gọi trong đêm sẽ giới hạn lại.

15 dân thường, 1 tiên tri, 1 thợ săn, 1 Người Cứng Cỏi, 3 siêu dân, 1 thằng ngốc, 1 thiếu nữ, 1 hoàng tử, 1 Người Hóa Sói, 1 tiên tri tập sự, 1 thị trưởng, 4 ma cà rồng, 4 sói, 1 kẻ bị nguyên rùa (ma cà rồng hoặc sói)

LÀNG VỚI NHỮNG DIỄN BIẾN BẤT NGỜ (50)

Đây là 1 làng rất lớn với 2 phe. Đó là sức mạnh dân làng bấy lâu nay đấu với phe bóng tối hùng mạnh hơn.

20 dân thường, 1 tiên tri, 1 thợ săn, 1 Người Cứng Cỏi, 3 sinh đôi, 1 Tiên tri Hào quang, 1 thiếu nữ; 1 hoàng tử, 1 Người hóa sói, 1 tiên tri tập sự, 1 phù thủy, 1 ma, 1 Người phù phép, 1 thân tình yêu, 1 bảo vệ, 1 thằng ngốc, 1 P.I, 1 Người Bệnh, 8 sói, 1 tiên tri sói, 1 phản bội, 1 kẻ bị nguyên rùa

NGÔI LÀNG HUYỀN THOẠI (68)

Đây là game lớn nhất mà bạn có thể chơi bằng bài Ultimate. Lớn khùng khiếp, và nó có đầy đủ các phe như sói, ma cà rồng..., tất nhiên sẽ có 2 tiên tri (nam và nữ, gọi riêng lẻ), 2 phù thủy (nam và nữ, gọi riêng lẻ)

20 dân thường, 2 tiên tri, 1 thợ săn, 1 Người Cứng Cỏi, 3 siêu dân, 1 Tiên Tri Hào Quang, 1 thiếu nữ, 1 Người Hóa Sói, 1 tiên tri tập sự, 2 phù thủy, 1 ma, 1 Người Phù Phép, 1 thân tình yêu, 1 bảo vệ, 1 thằng ngốc, 1 Thám Tử, 1 Người Bệnh, 1 thị trưởng, 1 thầy tu, 1 thân tình yêu, 1 Phù Thủy Già, 1 ông già, 1 người yêu hòa bình, 1 kẻ phá rối, 6 sói, 1 tiên tri sói, 1 phản bội, 1 sói con, 1 Nhân Bản, 5 ma cà rồng, 1 chán đời, 1 Trưởng Giáo Phái, 1 kẻ bị nguyên rùa (ma cà rồng hoặc sói), 1 say rượu, 1 du côn.

TỰ SET MỘT GAME RIÊNG

Các kịch bản được liệt kê ở trên chỉ có ở ULTIMATE WEREWOLF, theo kinh nghiệm bản thân bạn, bạn có thể thêm bớt các chức năng nếu thấy điều đó cần thiết. Phần thú vị của ULTIMATE WEREWOLF là set được những game khác nhau với các chức năng khác nhau và xem game diễn ra như thế nào. Nếu như game đạt mức cân bằng, bạn vẫn sẽ có được cho riêng mình 1 game hay. Đôi lúc có 1 vài chức năng sẽ khiến bạn khó khăn hơn là mình nghĩ.

Làm theo phân hướng dẫn dưới đây để giữ cho game luôn cân bằng:

Luôn luôn thêm các Thường Dân. Thường Dân

trở nên ít được yêu thích khi người chơi cầm lá bài đó, nhưng chức năng này giúp cho làng có một nền móng vững chắc che chắn cho các chức năng khác. Nếu bạn chơi luật game cơ bản "lật bài", điều này dẫn đến mọi người đều biết chức năng của người đã chết là gì, bạn phải cần nhiều Thường Dân hơn bình thường, nếu không game sẽ nhanh chóng có lợi thế cho phe người khi họ nhận các chức năng của họ, và phe sói sẽ nhanh chóng thua.

Càng nhiều người biết lẫn nhau, bạn càng cần giúp phe Sói. 1 nhóm toàn là người lạ chơi với nhau thường có lợi cho phe sói, và điều ngược lại thì càng đúng. Càng nhiều người trong cùng 1 nhóm chơi ULTIMATE WEREWOLF với nhau thì bạn càng phải tăng sức mạnh cho Sói (hoặc giảm

bớt sức mạnh phe Dân) để giữ công bằng.

Để phòng trước nếu thêm người chơi. Người chơi có thể thêm vào hoặc bỏ đi trước khi game bắt đầu. Khi bạn đang set game, và có vẻ như sẽ có thêm vài người tham gia, hãy thêm vào 1 vài chức năng ít- ảnh-hưởng (Thường Dân,...) vào để bạn có thể thêm vào game mà không gây ảnh hưởng tới game nhiều. Khi mà 3 hoặc 4 người nữa đã tham gia, hãy nói lại kịch bản game cho họ hiểu. Càng nhiều người chơi, càng nhiều chức năng đặc biệt. Khi game có ít người, mỗi chức năng đặc biệt đều có sức ảnh hưởng lớn tới độ cân bằng game hơn là game có nhiều người chơi.

CHỨC NĂNG

Phần này liệt kê tất cả các lá bài chức năng có trong bộ Ultimate, và 1 vài chi tiết khác không được đề cập đến.Thêm vào đó, bạn có thể sử dụng lá bài trống để tạo nên những chức năng mới mà bạn phát minh ra.

Mỗi lá bài chức năng đều nêu rõ sự ảnh hưởng của nó đối với làng, con số đó sẽ ghi ở bên trái; khi bạn

set game, bạn nên set sao cho tổng con số đó trên tất cả các lá bài trong game tiến gần đến 0 nhất có thể. Nếu số âm thì game sẽ khó khăn hơn cho dân làng, ngược lại nếu dương sẽ giúp cho dân làng nhiều hơn.

Ở phần chính giữa lá bài là tên của chức năng đó, với màu sắc của phe đó. Phe dân làng màu xanh dương và phe sói là màu đỏ. Vài chức năng khác ở phe khác, và vài chức năng sẽ có khả năng thay đổi phe; những chức năng đó sẽ được chi tiết sau. Nếu có chức năng nào có hơn 1 lá trong bộ bài; thì sẽ được ghi chú số lượng ở phía sau mỗi tên của chức năng đó.

Phía bên phải là mức độ hoạt động của chức năng đó về đêm. Trăng tròn là sẽ được gọi dậy mỗi đêm, trăng khuyết sẽ chỉ được gọi dậy đêm đầu. Nếu không có trăng, chức năng đó sẽ không thức dậy vào ban đêm.

PHE DÂN LÀNG

Những chức năng này đều làm việc hỗ trợ phe dân làng dành chiến thắng. Trong tất cả các game, phe dân làng luôn có số lượng lớn nhất, nhưng phe dân làng khó nhận biết lẫn nhau hơn là phe sói. Chẳng ai biết được ai thuộc phe sói và họ cũng chẳng biết được ai theo phe mình.

+3 APPRENTICE (TIỀN TRI TẬP SỰ)

Tiền tri tập sự trở thành tiền tri nếu tiền tri chết. Tiền tri tập sự được đánh thức khi mà tiền tri được gọi dậy, sau đó quản trò thông báo tiền tri tập sự là tiền tri vì tiền tri đã chết rồi. (sẽ bị đụng vào vai gọi dậy trong lượt gọi tiền tri vào ban đêm, nếu tiền tri đã chết)

Biến Thể: thêm vào đó, tiền tri tập sự chỉ định 1 người mỗi đêm, nhưng chỉ cho họ biết người được chỉ định là sói hay không nếu người đó được chỉ định lần thứ 2. Nếu chơi theo cách này quản trò

cần phải ghi chú lại rõ ràng. Điều này sẽ khiến tiền tri tập sự hỗ trợ 1 phần cho tiền tri khi tiền tri chưa chết.

+4

AURA SEER (TIỀN TRI HÀO QUANG)



Tiền Tri Hao Quang tìm kiếm người chơi có chức năng, không phải dân thường hay sói.

Quản trò nên xác định rõ số lượng chức năng có trong game. Càng nhiều chức năng trong game, thì chức năng này càng mạnh. Hãy chắc rằng có ít nhất 1 chức năng "xấu", để Tiền Tri Hao Quang không bỏ qua những người có chức năng.

Biến thể: (Tiền Tri Hao Quang có thể được chơi như sau) biết được người vừa được chỉ định có thuộc phe dân hay không. Cách chơi này chỉ được sử dụng khi mà có 1 lượng lớn chức năng không thuộc phe dân (ít nhất thêm vào 3 phe cùng với sói). Kẻ bị nguyên rùa, Nhân bản và Say rượu được xem như là phe riêng.

+3

BODYGUARD (BẢO VỆ)



Bảo vệ chọn 1 người khác nhau mỗi tối (nhưng không được chọn người giống nhau 2 lần liên tiếp), người đó sẽ bắt từ vào ban đêm

Biến thể: bảo vệ chỉ có thể bảo vệ 1 người 1 lần

Biến thể 2: người được bảo vệ không bị chết vào ngày hôm sau (bị treo cổ hay các lý do khác)

-3

CUPID (THẦN TÌNH YÊU)



Thần Tình Yêu thức dậy đêm đầu và chọn 2 người (có thể chọn chính mình). 2 người được chọn sẽ trở thành người yêu của nhau và biết người kia chức năng là gì (xem "cặp đôi", trong phần "Hoán đổi Phe" bên dưới), nếu 1 người chết đi, người kia sẽ chết ngay lập tức vì vỡ nát con tim.

Biến thể: Xem Thần Tình Yêu như 1 lá dư khi

chia bài. Sau khi thắn tình yêu thực hiện chức năng của mình, người đó sẽ nhận được lá bài còn dư, và trở thành chức năng đó đến cuối game.

Biến thể 2: quản trò ngẫu nhiên (hoặc định sẵn) chọn 2 người yêu nhau, sẽ không ai biết ai được yêu trừ 2 người đó ra.

+3

DISEASED (NGƯỜI BỆNH)



Nếu sói cắn Con Bệnh, sói sẽ bỏ qua lượt cắn vào đêm tiếp theo bởi vì chúng bị lây bệnh. Nếu game chơi kiểu không lật bài, sói vẫn chọn người cắn vào đêm tiếp theo, nhưng người đó không chết, nếu game chơi kiểu lật bài, sói không cần chọn người để cắn.

+2

GHOST (CON MA)



Ma chết vào đêm đầu tiên.

Mỗi đêm (tính luôn đêm đầu) hắn có thể viết 1 chữ lên 1 mảnh giấy cho dân làng, như 1 thông điệp gửi từ âm phủ, với 1 vài giới hạn đó là không được viết tên hay viết tắt tên hoặc liên quan đến tên người chơi. Ma có thể quan sát mọi người từ bên ngoài và không được quyền nói, ra ám hiệu hay bắt cứ giao tiếp nào với dân làng vào ban ngày. Đây là 1 chức năng thú vị bởi thông tin đưa ra được xem như mạnh mẽ (có thể ghi ra màu sắc hay đồ vật ở gần người nào đó), có rất nhiều cách để diễn tả, khiến cho cuộc tranh luận vào ngày đầu tiên trở nên nhộn nhịp hơn bình thường.

Biến thể : người chơi đầu tiên bị giết sẽ trở thành ma, và khác 1 điều, người đó sẽ tiếp tục chơi theo phe của mình. Ví dụ như sói bị treo vào ngày đầu tiên, và con sói đó trở thành ma đêm sau đó. Anh ta sẽ nhìn xem ai là tiên tri cũng như những chức năng khác là ai, và đưa thông tin giúp cho phe của mình. Nếu game không chơi kiểu lật bài, người chơi sẽ phải đoán xem con ma đó thuộc phe gì.

+3

HUNTER (THỢ SĂN)



Nếu thợ săn chết (bất kể ngày hay đêm), hắn lập tức chỉ định nhắm bắn 1 người (hoặc nhắm lên trời), người bị nhắm bắn sẽ chết hoặc nhắm bắn lên trời thì xem như không bắn ai. Không được bình luân trong lượt nhắm của thợ săn. Nếu thợ săn bị giết vào ban đêm, quản trò sẽ định vai thợ săn để thông báo cho thợ săn nhắm bắn.

Thợ săn Ma cà rồng : Trong game có Ma cà rồng, Thợ săn sẽ trở thành thợ săn ma cà rồng. Khi thợ săn chết, anh ấy không cần nhắm bắn, thay vào đó 1 con ma cà rồng gần thợ săn nhất sẽ chết (trường hợp có 2 ma cà rồng ngồi cùng gần thợ săn, thì con bên phải thợ săn sẽ chết), đây là chức năng khá hay để chơi trong game có ma cà rồng và sói, như vậy sẽ bù lại phần nào sự bá đạo mà ma cà rồng hơn sói. (xem chi tiết chức năng ma cà rồng)

+2

IDIOT (THẮNG NGỐC)



Thắng Ngốc luôn luôn phải vote giết người khác. Chức năng này đi chung với Người Yêu Hòa Bình và nên được thêm vào ngẫu nhiên trong bộ bài. Người chơi không nên được biết trước nếu 1 hoặc cả 2 được thêm vào

Biến thể : Không chia chức năng này, nhưng ngẫu nhiên chọn 1 người là thắng ngốc, thắng ngốc sẽ không biết rằng mình ngốc và phiếu vote của người đó luôn tính là phiếu giết .

-1

LYCAN (NGƯỜI HÓA SÓI)



Người Hóa Sói có 1 dòng máu của loài sói, và được xem như là Sói nếu như bị tiên tri soi mặc dù Người Hóa Sói không phải.

Biến thể : Trong game có lật bài, Người Hóa Sói được thông báo cho mọi người là Sói khi chết.

+3

**MARTYR
(THIẾU NỮ)**



Thiếu Nữ có thể thế chỗ bất kì ai bị treo cổ, vào ngay sau khi lúc biểu quyết nhưng trước lúc lật bài lên. Quản trò nên nói « Mọi người đã quyết định treo cổ người này. Thiếu Nữ có muốn hy sinh bản thân vì người này hay không? »

Biến thể : Thiếu Nữ sẽ thức dậy mỗi đêm sau khi Sói chọn nạn nhân xong và có quyền quyết định thế chỗ người đó. Người đâu bị sói cắn sẽ sống sót và Thiếu Nữ sẽ chết thay người đó.

+1

**OLD HAG
(PHÙ THỦY GIÀ)**



Mỗi đêm, Phù Thủy Già gieo 1 căn bệnh lên 1 người, người đó phải rời khỏi làng (khu vực chơi) trong 1 ngày, và không được tham dự bình luận, treo cổ hay bất kì hoạt động nào trong ngày hôm đó (người đó cũng được an toàn khỏi Thợ Săn cũng như những tác nhân; giết người khác). Phù Thủy Già không thể tự gieo bệnh cho mình.

Biến thể : Sau khi 1 người trở về làng, đêm đó người đó chọn 1 người khác để gieo bệnh lên và cứ tiếp tục như vậy. Nếu người bị gieo bệnh chết vào đêm đó, Phù Thủy Già sẽ gieo bệnh cho 1 người khác vào đêm tiếp theo.

0

**OLD MAN
(ÔNG GIÀ)**



Ông già sẽ chết vào đêm X (X = số lượng sói hiện tại trong game +1). Việc này giúp phong phú các tác nhân gây chết hơn (nạn nhân của sói, phù thủy quăng binh...). Khi 1 sói đã chết điều đó đồng nghĩa với việc ông già sẽ chết nhanh hơn dự kiến.

+3

**PARANORMAL INVESTIGATOR
(THÁM TỬ)**



Một đêm trong suốt game, Thám tử chọn 1 người và sẽ được cho biết rằng có ít nhất 1 sói tính từ người bên trái, bên phải và chính người bị chỉ có sói, hoặc không.

-1

**PACIFIST
(NGƯỜI YÊU HÒA BÌNH)**



Người Yêu Hòa Bình luôn vote người chơi sống. Cô ta được xem là 1 lợi thế cho phe Sói, vì luôn có 1 thêm 1 phiếu để giúp người chơi còn sống vào ban ngày, giúp ngăn việc Sói bị giết bởi treo cổ. Chức năng này đi chung với Thằng Ngốc và nên được đặt ngẫu nhiên trong chồng bài. Người chơi

+2

**MASON
(SINH ĐÔI)**



Đêm đầu tiên quản trò gọi Sinh Đôi dậy và nhìn những Sinh Đôi còn lại. Không ai trong làng được phép nói hoặc ám chỉ về Sinh Đôi, bằng không họ sẽ bị giết đêm hôm đó để giữ bí mật, người đó sẽ tự động xử thua kể cả khi họ thuộc phe thắng.

Quản trò cần phải hướng dẫn mọi người ở phần này. Game sẽ tốt hơn nếu chủ đề này không được nói tới hay ám chỉ tới. Nếu 1 người chơi nói « Umh, Miton loại trừ được Trag, nhưng Trag không phải tiên tri » thì điều đó cũng rõ ràng được xem như ám chỉ tới Sinh Đôi, và người chơi nó nên bị giết. Người chơi chỉ được phạm 1 sai lầm. Người chơi sẽ chỉ mắc ít nhất 1 sai lầm nếu như quản trò nói kí điều này.

+2

**MARYOR
(THỊ TRƯỞNG)**



Phiếu biểu quyết của Thị Trưởng được tính là 2 khi biểu quyết treo cổ 1 người.

Vẫn được xem là 1 chức năng bình thường (vẫn bị treo cổ bởi dân chúng) hay vẫn có thể biểu quyết (cứu/giết khi bị lén giàn). Thị Trưởng vẫn giữ chức vụ đó cho tới khi anh ta chết. Khi đó mọi người có thể bầu 1 Thị Trưởng khác.

sẽ không được biết có 1 hay cả 2 ở trong game
Biến thể : Người Yêu Hòa Bình sẽ không tham
gia Biểu Quyết nghỉ vẫn người chơi nhưng vẫn
phải vote cứu người chơi.

+3

PRIEST
(THÁY TU)



Một đêm trong suốt game, Thầy Tu có thể chọn
bắt kì người nào để người đó được bảo vệ bởi sức
mạnh của chúa. Nỗ lực tiếp theo giết người chơi
đó bởi bắt kì lý do gì xem như thất bại.

Biến thể : 1 lần mỗi game, Thầy Tu có thể học
được chức năng vừa mới chết. Kiểu chơi này chỉ
được áp dụng khi game chơi không lật bài, và có
thể xem thêm ở biến thể "Không Lật Bài".

+3

PRINCE
(HOÀNG TỬ)



Vào lần bị vote chết và bị treo cổ đầu tiên của
người này, anh ấy sẽ lật bài lên và sẽ không bị treo
cổ. Người chơi ngay lập tức đi ngủ sau lần treo cổ
thất bại đó.

+7

SEER
(TIÊN TRI)



Mỗi đêm, Tiên Tri chọn 1 người chơi và quản trò
sẽ ra hiệu cho tiên tri biết người đó là sói hoặc
không phải sói.

+1

SPELLCASTER
(NGƯỜI PHÙ PHÉP)



Mỗi đêm, Người Phù Phép có thể chọn 1 người
để cho họ cảm vào ngày tiếp theo (họ không được
phép nói, nhưng vẫn có thể vote và ám chỉ hành
động). Người Phù Phép có thể tự làm phép cho
mình cảm, nhưng không thể cho 1 người cảm 2
lần trong 1 game.

Biến thể: mỗi đêm, Người Phù Phép bắt buộc
phải chọn 1 người để cho họ cảm vào ngày hôm

sau. Điều này khiến cho chức năng trở nên vui
nhộn hơn ở vài vòng đầu cho đến lúc phải đưa ra
những quyết định khó khăn ở những vòng sau.

+1

TOUGH GUY
(NGƯỜI CỨNG CỎI)



Nếu bị Sói Cắn, chết vào đêm tiếp theo (thay vì
ngay đêm sói cắn) Người chơi sẽ được thông báo
không ai chết đêm trước. Đêm tiếp theo có thể có
1 hoặc nhiều hơn số lượng người chết: Người
Cứng Cỏi và những người khác bị cắn hoặc bị giết
vào đêm đó.

-3

TROUBLEMAKER
(KẺ PHÁ RỐI)



Một lần suốt Game,Kẻ Phá Rối ra hiệu quản trò
vào ban đêm, ngày hôm sau sẽ có 2 cuộc biểu
quyết. Mỗi đêm, quản trò nên nói "Kẻ Phá Rối có
muốn quậy phá không?" Nếu Kẻ Phá Rối muốn,
quản trò sẽ thông báo cho dân làng biết sau khi
lượt treo cổ đầu đã hoàn thành.

+1

VILLAGER
(DÂN LÀNG)



Mục đích duy nhất của dân làng là tìm sói trong
làng của mình và treo cổ chúng vào ban ngày.

+4

WITCH
(PHÙ THỦY)



Phù Thủy có thể sử dụng quyền năng của mình để
chữa lành 1 lần trong suốt game để cứu chữa ai đó
bị tấn công vào ban đêm. Phù thủy cũng có thể sử
dụng quyền năng của mình để giết 1 lần suốt
game 1 người mà mình chọn. Quản trò sẽ gọi Phù
Thủy mỗi đêm và hỏi xem liệu Phù Thủy có
muốn dùng quyền năng nào hay không ? Kế cả
khi đã dùng rồi. 2 quyền năng có thể được dùng
chung vào 1 đêm.

PHE SÓI

Phe sói hâu hết nhận biết được nhau (trừ những chức năng đặc biệt). Cải trang và giả danh để trà trộn vào người trong dân làng, ban đêm tinh dậy và đi săn,... thật thú vị.

-6

SORCERESS (PHÁP SƯ SÓI)



Pháp Sư Sói tìm Tiên Tri mỗi đêm (Quản Trò ra hiệu Pháp Sư Sói chỉ đúng Tiên Tri). Sói không được biết Pháp Sư Sói là ai, và Pháp Sư Sói không biết Sói là ai. Tiên Tri sẽ soi Pháp Sư Sói ra người.

-6

MINION (KẺ PHẢN BỘI)



Chức năng này không cần đến 1 lá bài để chơi. Đêm đầu tiên, Sói chọn 1 người chơi, và người đó trở thành Phản Bội và theo phe Sói. Người chơi đó sẽ biết Sói là ai, nhưng không dậy cùng Sói vào ban đêm.

Tiên Tri soi Phản Bội ra người. Nếu Phản Bội có chức năng đặc biệt, thì chức năng đó vẫn giữ nguyên (Vì thế có khả năng có Tiên Tri Phản Bội, trường hợp này, sẽ rất bất lợi cho dân làng).

Nếu bạn chơi với cả 2 phe Ma Cà Rông và sói, mỗi phe có thể có 1 Phản Bội.

Biến thể: Phát lá bài Phản Bội như bình thường, và cho Phản Bội biết Sói là ai, và cho Sói biết Phản Bội là ai.

-6

WEREWOLF (SÓI)



Sói sẽ được biết những con khác vào đêm đầu tiên. Mỗi đêm sau đêm đầu, Sói phải thống nhất 1 nạn nhân để giết. Nếu Sói quyết định lâu hơn 1 phút hoặc không chọn giết ai, thì đêm đó sẽ không có ai chết. Sói không thể chọn giết 1 sói khác.

-8

WOLF CUB (SÓI CON)



Sói Con là Sói, và dậy chung với Sói mỗi đêm. Nếu Sói con bị giết, Sói còn lại sẽ giết 2 người vào đêm sau. Sói có thể chọn giết Sói Con vào ban đêm (Tất cả các Sói và Sói Con phải thống nhất Sói Con là mục tiêu). Và trả giá cho sự hy sinh này, Sói có thể chọn 2 nạn nhân khác để giết ngay lập tức sau khi chọn giết sói Con vào đêm đó.

-4

DIRE WOLF (SÓI TUYẾT)



Hàng đêm, thức dậy cùng những con Sói khác. Đêm đầu tiên, hãy chọn ra một người chơi khác làm người đồng hành. Nếu bạn đồng hành chết, bạn cũng sẽ chết theo.

-5

LONE WOLF (SÓI CÔ ĐƠN)



Hàng đêm, thức dậy cùng những con Sói khác. Bạn chỉ thắng nếu như bạn là người cuối cùng trong trò chơi.

-3

FRUIT BRUTE (SÓI ĂN CHAY)



Hàng đêm, thức dậy cùng những con khác. Nếu bạn là con Sói cuối cùng còn sống, bạn không chọn ra người chơi nào để ăn thịt.

-5

FANG FACE (NANH SÓI)



Đêm đầu tiên, hãy thức dậy cùng những con Sói khác. Nếu vẫn còn những con Sói khác trong trò chơi, bạn sẽ không thức dậy vào những đêm tiếp theo, cho đến khi chỉ còn mình bạn.

-4

WOLVERINE (NANH SÓI)



Hằng đêm, thức dậy cùng với Sói. Nếu bạn là con Sói ngồi gần nạn nhân nhất, những người chơi khác sẽ nghe thấy tiếng kim loại chạm vào nhau.

ĐỔI PHE

Những chức năng này có thể là 2 chức năng 1 lúc, hoặc họ có 1 thê đổi từ phe này sang phe khác.

-3

CURSED (KẺ BỊ NGUYỄN)



Kẻ Bị Nguyễn Rùa ban đầu theo phe Dân (và lúc đó Tiên Tri soi ra người). Nếu Kẻ Bị Nguyễn Rùa bị Sói cắn, thì người đó không chết, nhưng thay vào đó sẽ hóa Sói vào đêm tiếp theo (và từ lúc đó trở đi Tiên Tri sẽ soi ra sói). Quản Trò gọi Kẻ Bị Nguyễn Rùa mỗi đêm dậy riêng biệt (kể cả sau khi đã hóa Sói) và cho người đó biết đã hóa Sói hay chưa.

Nếu có phe Ma Cà Rồng, Kẻ Bị Nguyễn Rùa trở thành Ma Cà Rồng nếu bị Ma Cà Rồng cắn vào ban đêm.

-2

DOPPELGANGER (NHÂN BẢN)



Nhân Bản chọn 1 người chơi vào đêm đầu tiên. Nếu người đó bị giết trong đêm, Nhân Bản bí mật lấy chức năng đó. Cho đến khi người mà Nhân Bản chọn chết vào ban đêm (hoặc nếu người đó bị giết vào ban ngày), Nhân Bản theo phe Dân làng. Quản Trò sẽ bí mật thông báo cho Nhân Bản biết chức năng mới khi người kia chết đi. Tiên Tri sẽ soi Nhân Bản ra người.

Biến thể: Nhân Bản chọn 1 người chơi vào đêm đầu tiên và cô ta lập tức trở thành chức năng đó (cả 2 người có cùng chức năng). Nhân Bản phải được gọi dậy mỗi đêm khi dùng biến thể này để cho

phép cô ta thực hiện chức năng (nếu cô ta không có chức năng để thực hiện, cô ta vẫn được gọi dậy để người chơi khác không đoán được chức năng cô ta là gì)

+4

DUNK (SAY RƯỢU)



Say Rượu nghĩ anh ra là 1 Dân Thường trong 2 ngày đầu, và sẽ không biết anh ta thực sự là gì cho đến đêm thứ 3, khi Quản Trò gọi anh ta dậy và cho anh ra biết chức năng của mình. Say Rượu được Pháp Sư Sói tiên tri là người.

Trong chồng bài chuẩn bị, cho 1 Sói, 1 dân, và hầu hết các chức năng đặc biệt khác vào, xào lên và lấy 1 lá ra. Lá đó Sẽ là chức năng của Say Rượu. Biến thể: Say Rượu được cho biết chức năng vào đêm đầu. Khi anh ta biết anh ta là gì, anh ra sẽ sẽ không được phép thực hiện chức năng của mình, vì thế, anh ta sẽ không được gọi dậy thực hiện chức năng trong 2 đêm đầu. ví dụ, nếu Say Rượu là Sói, anh ta được biết anh ta là Sói nhưng không được mở mắt vào 2 đêm đầu khi Sói được gọi dậy. Nếu anh ta là Tiên Tri, anh ta không thể mở mắt vào 2 đêm đầu khi Tiên Tri được gọi dậy.

2 NGƯỜI YÊU NHAU (CUPID KẾT NỐI)

Không có bài cho 2 người yêu nhau, mà họ được chọn bởi Thiên Tình Yêu vào đêm đầu tiên. Quản Trò sẽ đánh thức cả 2 dậy vào đêm đầu tiên để họ biết chức năng của nhau.

Nếu họ đều theo phe Dân, họ cùng thắng với Dân nếu Dân thắng.

Nếu họ đều theo phe Sói, họ cùng thắng với Sói nếu Sói thắng nếu họ là 2 phe khác nhau, họ trở thành 1 phe riêng và chỉ thắng nếu họ là 2 người sống sót cuối cùng.

2 Người Yêu Nhau có thể là bất kì chức năng nào.

PHE KHÁC

Những phe này thuộc phe riêng biệt, không thuộc Phe Dân và Phe Sói.

+1

CULT LEADER (TRƯỞNG GIÁO PHÁI)



Trưởng Giáo Phái chọn 1 người chơi mỗi đêm và thêm người đó vào giáo phái của mình. Trưởng Giáo Phái chỉ thắng khi tất cả những người còn sống đều gia nhập môn phái của bạn. Điều kiện thắng khác vẫn được tính. Quản Trò 1 sẽ cần phải ghi danh sách những người thuộc giáo phái.

Biến thể: Nếu Trưởng Giáo Phái chết, Người già nhập giáo phái đầu tiên sẽ trở thành Trưởng Giáo Phái mới (Quản trò sẽ đóng vai người đó khi gọi Trưởng Giáo Phái dậy). Trưởng Giáo Phái mới tiếp tục mê hoặc người khác vào ban đêm, bắt kẽ họ có chức năng nào đi nữa. Trưởng Giáo Phái mới vẫn tham gia vào nhóm những người bị mê hoặc, và sẽ chỉ thắng khi những người còn sống khi hết game thuộc giáo phái.

0

HOODLUM (DU CÔN)



Đêm đầu tiên, Du Côn chọn 1 người. Du Côn chỉ thắng nếu cả 2 người được chọn đều chết vào khi chết thúc game và Du Côn vẫn còn sống. Điều kiện thắng khác vẫn được tính, vì thế Du Côn cần phe Dân Thắng để anh ta cũng có cơ hội thắng.

Biến thể: Du Côn chọn 4 người, và nếu Du Côn vẫn còn sống khi những người được chọn đều chết, game sẽ kết thúc và Du Côn ngay lập tức thắng, và tất cả các phe khác thua.

+1

TANNER (CHÁN ĐỜI)



Chán Đời chỉ thắng khi anh ta bị giết. Điều kiện thắng khác vẫn được tính.

Biến thể: Nếu Chán Đời bị treo cổ chết, anh ta sẽ lập tức chiến thắng và game kết thúc. Không ai được nhận minh là Chán Đời kể cả bản thân Chán Đời. Nếu bị giết bởi các lý do khác, Chán Đời không thắng.

-7

VAMPIRE (MA CÀ RỒNG)



Ma Cà Rồng là thế lực thứ 3 ngoài phe Sói và phe Dân. Ma Cà Rồng chọn 1 nạn nhân mỗi đêm, nhưng nạn nhân đó không được thông báo cho đến khi phiên treo cổ diễn ra; nạn nhân của Ma Cà Rồng chết vào chạng vạng. Ma Cà Rồng không thể bị giết bởi Sói, khiến chúng trở nên mạnh mẽ hơn.

Là 1 phe mạnh mẽ, Ma Cà Rồng hoặc Sói cần phải tiêu diệt hết 2 phe còn lại mới được công bố chiến thắng. Ma Cà Rồng có thể được chơi với nhóm nhiều người và có nhiều kinh nghiệm, tổng số lượng Ma Cà Rồng và Sói nên bằng số lượng Sói trong 1 game bình thường. Tất cả các chức năng đặc biệt tập trung vào Sói (Tiên Tri, P.I., ...) cũng có thể tập trung vào Ma Cà Rồng (tiên tri có thể soi ra Ma Cà Rồng...) nhưng sẽ không phân biệt rõ 2 phe.

THỨ TỰ GỌI

Có những chức năng cần được gọi dậy trong đêm theo đúng thứ tự. Chẳng hạn như, Phù thủy không thể được gọi dậy khi bạn chưa biết Sói cắn ai. Dưới đây là danh sách của tất cả các chức năng được gọi dậy trong đêm và thứ tự gọi của chúng.

Mè Đay Bảo Vệ

Tu Sĩ

Bảo Vệ

Sói (bao gồm Sói Trùm, Sói Con)

Ma Cà Rồng

Kẻ Bị Nguyên

Phù Thủy

Tiên Tri

P.I

Tiên Tri Hào Quang

Pháp Sư Sói

Phù Thủy Giả

Kẻ Phá Rối

(Các chức năng đặc biệt khác)

CÁC PHIÊN BẢN KHÁC CỦA ULTIMATE WEREWOLF



Dựa trên bộ luật của Board Game Ultimate Werewolf Deluxe Edition 2015.



Công ty TNHH Boardgame Việt Nam
Chuyên đồ chơi trí tuệ và giáo dục
Hotline: 0969.914.344
Website: www.boardgame.vn

Cơ sở Hà Nội



Cơ sở HN1
168A
Trần Vũ, Ba Đình



Cơ sở HN2
41 Ngách 1 Ngõ 168
Hào Nam, Đống Đa



Cơ sở HN3
24B Ngõ 86
Chùa Hà, Cầu Giấy



Cơ sở HN4
299 Văn Chương
Đống Đa

Cơ sở Hồ Chí Minh



Cơ sở HCM1
290/52
Nam Kì Khởi Nghĩa, Q.3



Cơ sở HCM2
456/30A
đường Cao Thắng, Q.10



Cơ sở HCM3
189/19 Hoàng Hoa Thám
Bình Thạnh

Cơ sở khác



Cơ sở Đà Nẵng
43/71 Trần Cao Vân
Q. Thanh Khê



Cơ sở Bình Định
Số 84 - 1 tháng 5,
Quy Nhơn



Cơ sở Cần Thơ
85-87 Trương Định
Ninh Kiều

Liên hệ với BoardgameVN



Công ty TNHH Boardgame Việt Nam
Chuyên đồ chơi trí tuệ và giáo dục
Email: boardgamevn2012@gmail.com
Hotline: 0969914344
Website: www.boardgame.vn