

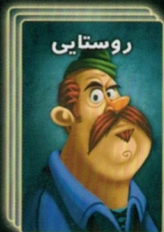
ONE NIGHT ULTIMATE WEREWOLF

در **گرگینه‌ی یک‌شبه** هر بازیکن یا نقش «روستایی» را دارد یا «گرگینه» و یا یکی از ۱۰ شخصیت دیگری که ویژگی‌های مخصوص به خود دارند. بر عهده‌ی شما است که دست کم یکی از گرگینه‌ها را پیدا کنید و او را بکشید تا برنده‌ی بازی شوید ... البته اگر خودتان از گرگینه‌ها نباشید!

محتویات

۱۶ کارت شخصیت

۱۶ توکن شخصیت



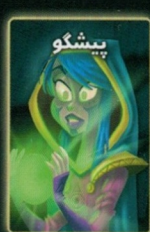
روستایی

۳ × روستایی



گرگینه

۲ × گرگینه



پیشگو

۱ × پیشگو



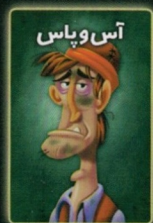
چیب‌بر

۱ × چیب‌بر



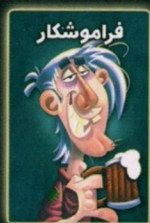
دردسرساز

۱ × دردسرساز



آس‌وباس

۱ × آس‌وباس



فراموشکار

۱ × فراموشکار



شکارچی

۱ × شکارچی



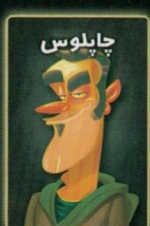
عضو انجمن

۲ × عضو انجمن



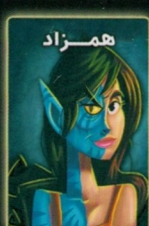
خوابگرد

۱ × خوابگرد



چاپلوس

۱ × چاپلوس



همزاد

۱ × همزاد

چیدمان اولیه

چیدمان اولیه بستگی به تعداد بازیکنان دارد. پیشنهاد ما این است که اولین بازی‌تان را ۳ تا ۵ نفره انجام بدهید تا جریان بازی خیلی سریع به دست‌تان بیاید (اگر تعدادتان بیشتر است هم نگران نباشید؛ این بازی آن‌قدر جذاب و کوتاه است که دیگران از دیدنش هم سرگرم می‌شوند).

این کارت‌ها را در اولین بازی‌تان به کار بگیرید:

| ۳ بازیکن | ۴ بازیکن | ۵ بازیکن |
|-----------|-----------|-----------|
| ۲ گرگینه | ۱ روستایی | ۲ روستایی |
| ۱ پیشگو | | |
| ۱ جیب‌بُر | | |
| ۱ دردرساز | | |
| ۱ روستایی | | |

تعداد کارت‌ها همیشه ۳ تا بیشتر از تعداد بازیکنان است. کارت‌های سوا کرده را به خوبی بُر بزنید و به هر بازیکن یک کارت بدهید. کارت‌ها باید به پشت باشند و هیچ‌کس آن‌ها را نبیند. سه کارت باقیمانده را هم به پشت در وسط بازیکنان بگذارید. توکن‌های مربوط به کارت‌های سوا شده را هم در وسط میز (در معرض دید همه) بگذارید.

هر بازیکن کارت خودش را پنهان از دیگران نگاه می‌کند، سپس آن را به پشت نزدیک کارت‌های وسط می‌گذارد. همه‌ی بازیکنان باید به همه‌ی کارت‌ها دسترسی داشته باشند.



چیدمان بازی ۵ نفره

تیم‌ها

بازیکنان مطابق نقشی که دارند در یکی از دو تیم «روستا» یا «گرگینه» قرار می‌گیرند و در پایان بازی، تمام اعضای یکی از این دو تیم با هم برنده‌ی آن دور از بازی محسوب می‌شوند.

شب

بازی از شب آغاز می‌شود و همه‌ی بازیکنان چشم‌های خودشان را می‌بندند. چند تا از نقش‌های این بازی در شب فراخوانده می‌شوند تا فعالیت شبانه‌ی خودشان را انجام دهند. بازیکنانی که نقش روستایی، شکارچی یا آس‌وپاس را دارند هیچ‌وقت در شب بیدار نمی‌شوند.

علاوه بر بازیکنانی که نقش دارند، یک نفر هم باید راوی باشد. یکی از خود بازیکنان نقش دار هم می‌تواند هم‌زمان با نقشی که دارد، مسئولیت راوی بودن را بر عهده بگیرد. در این صورت، باید اولین نقش را فراخواند. بعد بی‌صدا تا ۱۰ بشمارد تا بازیکنانی که آن نقش را دارند فعالیت شبانه‌ی خودشان را انجام بدهند. سپس نقش بعدی را فراخواند و این کار را تا آخرین نقش ادامه بدهد.

راوی می‌تواند از متن زیر برای کنترل نقش‌های موجود استفاده کند:

راوی: «همه چشم‌هاتون رو ببندید.»

تمام بازیکنان چشم‌های خود را می‌بندند.

راوی: «گرگینه‌ها بیدار بشید تا همدیگره رو بشناسید.»

بازیکنانی که نقش گرگینه دارند چشم‌های خودشان را باز می‌کنند و چون چشم بقیه‌ی بازیکنان بسته است می‌توانند همدیگر را تشخیص بدهند.

راوی: «گرگینه‌ها چشم‌هاتون رو ببندید. پیشگو بیدار شو. حالا یا کارت یه نفر دیگه رو نگاه کن یا دو تا از کارت‌های وسط رو ببین.»

بازیکنی که نقش پیشگو دارد چشم‌هایش را باز می‌کند و یکی از دو کار گفته شده را انجام می‌دهد. این کار باید به سرعت، بدون تولید صدا و بدون این که تماسی با کسی داشته باشد انجام شود.

چون برخی از کارت‌ها در طول شب جابه‌جا شده‌اند، ممکن است نقش بعضی از بازیکنان بدون این که خودشان بدانند عوض شده باشد. نقش هر بازیکن را کارتی که اکنون جلوی خود دارد تعیین می‌کند، نه کارتی که در ابتدای بازی داشته است. بعد از چند دقیقه گفت‌وگو، رأی‌گیری بین بازیکنان انجام می‌شود:

راوی: «همه آماده، سه ... دو ... یک»
هر بازیکن به بازیکن دیگری اشاره می‌کند. این کار باید هم‌زمان، بلافاصله بعد از شنیدن کلمه‌ی «یک» انجام شود.

بازیکنی که بیشترین اشاره‌ها به سوی او باشد، کشته می‌شود و باید کارت خودش را نشان بدهد. اگر تعداد بیشترین رأی‌ها برابر بود، تمام بازیکنانی که بیشترین رأی را آورده‌اند کشته خواهند شد. اگر هر بازیکن فقط یک رأی گرفته باشد، هیچ کس کشته نمی‌شود.

پایان بازی

بعد از گذشت یک شب و یک روز، نتیجه معلوم می‌شود. در هر یک از شرایط زیر، تیم **روستا** برنده است:

۱ دست کم یک گرگینه کشته شود.

اگر حتی یک یا چند نفر از اعضای تیم روستا هم همراه با گرگینه کشته شوند، باز تیم روستا برنده است.

۲ هیچ کس گرگینه نباشد.

این احتمال وجود دارد که کارت‌های گرگینه در وسط میز قرار گرفته باشند و هیچ بازیکنی نقش گرگینه نداشته باشد.

بازیکنان تیم **گرگینه** فقط زمانی برنده خواهند بود که گرگینه‌ای در بازی وجود داشته باشد و تمام گرگینه‌ها زنده بمانند.

اگر نقش «آس و پاس» در بازی تان وجود دارد، شرایط بُرد کمی تغییر می‌کند که جزئیات آن در شرح نقش آس و پاس گفته شده است.

راوی: «بیشگو، چشم‌ها رو ببند. جیب‌بُر بیدار شو. حالا می‌تونی کارت خودت رو با کارت یه نفر دیگه عوض کنی، بعد کارت جدیدت رو ببینی.»
بازیکنی که نقش جیب‌بُر دارد چشم‌هایش را باز می‌کند و در صورت تمایل، کار گرفته شده را انجام می‌دهد. این کار باید به سرعت، بدون تولید صدا و بدون این که تماسی با کسی داشته باشد انجام شود.

راوی: «جیب‌بُر، چشم‌ها رو ببند. دردرساز، بیدار شو. حالا می‌تونی کارت دو تا بازیکن دیگه رو با هم عوض کنی.»

بازیکنی که نقش دردرساز دارد چشم‌هایش را باز می‌کند و در صورت تمایل، کار گرفته شده را انجام می‌دهد (بدون این که کارت‌ها را ببیند). این کار باید به سرعت، بدون تولید صدا و بدون این که تماسی با کسی داشته باشد انجام شود.

راوی: «دردرساز، چشم‌ها رو ببند.»
راوی درحالی که چشم‌های خودش هم هنوز بسته است (مگر این که خارج از بازیکنان باشد) تمام کارت‌ها را کمی جابه‌جا می‌کند. این کار به این علت انجام می‌شود که هیچ بازیکنی از روی محل قرارگیری کارت خودش یا دیگران متوجه عوض شدن یا نشدن کارت‌ها نشود.

راوی: «همه بیدار بشن.»
همه‌ی بازیکن‌ها چشم‌های خودشان را باز می‌کنند و کنجکاوانه اطراف را می‌پایند.

در تمام طول شب، بازیکنانی که نقش آن‌ها فعالیتی ندارد نباید کوچک‌ترین حرکتی بکنند یا به هر شکل، ارتباطی با بازیکن‌هایی که چشم خودشان را باز می‌کنند داشته باشند.

روز

بعد از تمام شدن مرحله‌ی شب، بازیکنان دربارهی این که چه کسانی ممکن است گرگینه باشند با هم گفت‌وگو می‌کنند. بازیکنان هر چیزی می‌توانند بگویند اما کارت خود را نباید به کسی نشان بدهند. گرگینه‌ها هم برای این که زنده بمانند، ادعا می‌کنند که نقش دیگری دارند. در ضمن، هیچ کس نباید کارت خودش را نگاه کند.

نکاتی درباره‌ی راوی

اگر راوی در میان بازیکنان نباشد، می‌تواند دستورها را از روی متنی که در همین دفترچه (صفحه‌های ۲ و ۳) آماده است بخواند.

اگر راوی یکی از بازیکنان باشد، تا وقتی که هنوز بر کارش مسلط نیست، می‌تواند توکن‌های شماره‌دار را جلوی خودش بگذارد و در لابه‌لای بیدار کردن نقش‌ها (جایی که چشم همه باید بسته باشد) چشم خودش را باز کند و نگاهی به شماره‌ها بیندازد که یادش بیفتد نوبت کدام شخصیت است که بیدار شود. بعد چشم خودش را ببندد و نقش بعدی را فرایخواند.

اگر راوی نقش خودش را فرامی‌خواند باید یادش بماند که در پایان، بستن چشم را اعلام کند. همچنین نباید بلافاصله بعد از پایان فعالیتش به سراغ نقش بعدی برود، بلکه باید بگذارد که به اندازه‌ی متداول، زمان سپری شود.

وقتی نقش جدیدی به بازی اضافه می‌شود بهتر است بعد از بیدار کردن آن، قدری بیشتر به بازیکن وقت بدهید تا یادش بیاید که این نقش چه کاری انجام می‌دهد.

نکات دیگری درباره‌ی بازی

ایجاد صدای زمینه کمک می‌کند تا بازیکنانی که در طول شب باید فعالیتی انجام بدهند، نگرانی شنیده شدن صدای برداشتن کارت یا حرکت دست خود را نداشته باشند. برای همین بهتر است همه‌ی بازیکن‌ها با یک دست خود به آرامی روی میز ضربه بزنند.

مدت زمان بحث کردن بازیکن‌ها با هم به خودشان بستگی دارد. اگر تعداد زیاد باشد این زمان قدری طولانی‌تر می‌شود. بعد از چند بار بازی کردن، می‌توانید از زمان‌سنج (مثل کروномتر روی گوشی همراه) برای محدود کردن زمان استفاده کنید. هر وقت زنگ پایان زمان به صدا در آمد، باید بحث را تمام کنید و رأی بگیرید. این کار از بحث‌های بی‌ربط هم جلوگیری می‌کند.

وقتی تعداد بازیکنان زیاد باشد (مثلاً بیشتر از ۷ نفر)، دسترسی همه به مرکز میز یا کارت‌های دیگران

دشوار می‌شود. با ایستادن در مرحله‌ی شب می‌توانید این دسترسی را قدری آسان‌تر کنید. پیشنهاد می‌کنیم که یا دور میز کوچک‌تری بازی کنید یا این که همه‌ی بازیکن‌ها در مرکز میز جمع شوند.

بازی دنباله‌دار

اگر بخواهید چند دور پیوسته بازی کنید می‌توانید یکی از این دو نوع بازی دنباله‌دار را انجام دهید:

تورنمنت کوتاه

تعدادی مهره، توکن، سکه یا ... فراهم کنید. بعد از هر بازی به هر بازیکن تیم برنده یک مهره بدهید. عددی را تعیین کنید که بعد از چند دور بازی، هر بازیکنی به آن عدد رسید برنده‌ی بازی محسوب شود. مثلاً بازیکنی که ۵ مهره به دست بیاورد برنده است. اگر بیشتر از یک بازیکن شرایط بُردن داشته باشند، بازی ادامه پیدا می‌کند تا فقط یک نفر بالاترین امتیاز را به دست بیاورد.

تورنمنت بلند

چند بار پشت سر هم بازی کنید و حساب بازیکنان بازنده را داشته باشید. هر بازیکنی که ۲ بار ببازد از بازی خارج می‌شود. بقیه‌ی بازیکنان بازی را ادامه می‌دهند تا جایی که فقط یک نفر باقی بماند که برنده‌ی نهایی خواهد بود.

قوانین اختیاری

می‌توانید چند قانون دیگر را هم به قوانین اولیه‌ی بازی اضافه کنید. مثلاً با عوض کردن هر کارت با کارتی جدید، تجربه‌ای متفاوت از بازی خواهید داشت. در واقع می‌توانید هر ترکیب دلخواه از میان کارت‌ها را برای بازی‌تان انتخاب کنید اما یادتان باشد که هیچ وقت بیشتر از یکی - دو نقش جدید را وارد بازی نکنید تا بازیکنان بتوانند عملکرد آن‌ها را به خوبی یاد بگیرند.

تعداد کارت‌هایی که در بازی به کار می‌رود همیشه باید ۳ تا بیشتر از تعداد بازیکنان باشد.

پیش از شروع هر دست از بازی، توکن‌های نقش‌هایی که در بازی حضور دارند را به همان تعداد جلوی راوی

بگذارد تا همه‌ی بازیکنان بدانند که چه کارت‌هایی وجود دارد و راوی هم بتواند در صورت لزوم به آن‌ها مراجعه کند.

نقش‌هایی که در شب بیدار می‌شوند

این‌ها نقش‌هایی هستند که (به ترتیب) در شب بیدار می‌شوند. علاوه بر شرح هر نقش، نمونه‌ای هم از گفتار راوی درباره‌ی او آمده تا راوی را راهنمایی کند.

همزاد

نقشی که همزاد بر عهده دارد واقعاً پیچیده است بنابراین پیشنهاد می‌کنیم تا وقتی که همه‌ی بازیکنان عملکرد قبلی نقش‌ها را به خوبی یاد نگرفته‌اند کارت «همزاد» را وارد بازی نکنید.



شخصیت همزاد قبل از تمام نقش‌های دیگر از خواب بیدار می‌شود. او کارت یک بازیکن دیگر را می‌بیند (بدون این که بردارد یا تعویض کند) و بر حسب این که کارت چه نقشی را دیده باشد، عملکرد متفاوتی پیدا می‌کند:

روستایی، آس‌وپاس، شکارچی: او آن نقش را به خود می‌گیرد و در طول شب فعالیت دیگری ندارد.

گرگینه یا عضو انجمن: هر زمان که گرگینه یا عضو انجمن فراخوانده می‌شود او هم با آن‌ها بیدار می‌شود. اگر کارت گرگینه را دیده باشد در تیم گرگینه است و اگر عضو انجمن را دیده باشد عضو تیم روستا است.

پیشگو، جیب‌بُر، ددرس‌ساز، فراموشکار: آن نقش را به خود می‌گیرد و بلافاصله عملکرد شبانه‌ی آن را اجرا می‌کند، اما دیگر در زمان بیدار شدن آن نقش، بیدار نمی‌شود.

چاپلوس: در پایان مرحله‌ی همزاد، راوی اعلام می‌کند که «همزاد چشمش را ببندد، مگر این که چاپلوس را دیده باشد. حالا گرگینه‌ها شست خود را بالا بگیرند.» اکنون همزاد هم در تیم گرگینه است.

خوابگرد: بعد از این که خوابگرد چشمش را بست، همزادی که کارت خوابگرد را دیده است بیدار می‌شود

و گاهی به کارت خودش می‌اندازد تا مطمئن شود که هنوز کارت همزاد را دارد. فراخوانی نقش همزاد با سایر نقش‌ها قدری تفاوت دارد.

اگر چاپلوس در بازی نباشد، چنین عبارتی به کار می‌رود:

راوی: «همزاد، بیدار شو و کارت یک بازیکن دیگه رو ببین و با نقش جدیدت آشنا شو ... اگه نقش جدیدت فعالیت شبانه داره، الان انجامش بده.»

همزاد چشم‌هایش را باز می‌کند و به کارت یکی از بازیکنان نگاه می‌اندازد. اگر کارت دیده شده پیشگو، جیب‌بُر، ددرس‌ساز یا فراموشکار باشد باید فعالیت مربوط به آن را همان موقع اجرا کند. اگر گرگینه باشد، باید هم‌زمان با فراخواندن آن‌ها بیدار شود. اگر روستایی، آس‌وپاس یا شکارچی باشد، هیچ کاری نمی‌کند.

راوی: «همزاد، چشم‌ها رو ببند.»

اگر چاپلوس در بازی نباشد، چنین عبارتی به کار می‌رود:

راوی: «همزاد، بیدار شو و کارت یک بازیکن دیگه رو ببین و با نقش جدیدت آشنا شو ... اگه نقش جدیدت فعالیت شبانه داره، الان انجامش بده.»

همزاد چشم‌هایش را باز می‌کند و به کارت یکی از بازیکنان نگاه می‌اندازد. اگر کارت دیده شده پیشگو، جیب‌بُر، ددرس‌ساز یا فراموشکار باشد باید فعالیت مربوط به آن را همان موقع اجرا کند. اگر گرگینه یا چاپلوس باشد، باید هم‌زمان با فراخواندن آن‌ها بیدار شود. اگر روستایی، آس‌وپاس یا شکارچی باشد، هیچ کاری نمی‌کند.

راوی: «اگه نقش جدیدت چاپلوسه، چشم‌ها رو باز نگه دار، در غیر این صورت ببند. گرگینه‌ها، انگشت‌های شست‌تون رو بالا بگیرید که همزاد چاپلوس شده بتونه شماها رو تشخیص بده.»

اگر همزاد کارت چاپلوس را دیده باشد باید چشم‌هایش را باز نگه دارد تا بتواند گرگینه‌ها را (که شست‌شان باز است) تشخیص بدهد؛ در غیر این صورت بلافاصله چشم‌هایش را می‌بندد.

راوی: «گرگینه‌ها، انگشت‌هاتون رو ببندید. همزاد، چشم‌ها رو ببند.»

اگر خوابگرد در بازی باشد راوی باید بعد از فراخواندن او، این عبارت را به کار ببرد:

راوی: «همزاد، آگه کارت خوابگرد رو دیدی، بیدار شو و کارت خودت رو نگاه کن.»
همزاد چشم خودش را باز می‌کند و نگاهی به کارتش می‌اندازد تا ببیند آیا در طول شب تعویض شده است یا نه.

راوی: «همزاد، چشم‌هات رو ببند.»

گرگینه

در طول شب، تمام گرگینه‌ها مطابق فراخوان، چشم خود را باز می‌کنند تا همدیگر را بشناسند. اگر بازیکنی که چشم خود را باز کرده است بازیکن دیگری را با چشم‌های باز نبیند، حتماً گرگینه‌ی دیگری در بازی نیست و کارت



گرگینه در وسط میز است.

راوی: «گرگینه‌ها، بیدار بشید و همدیگر رو بشناسید.»

گرگینه‌ها چشم‌های خود را باز می‌کنند و به دنبال بازیکن دیگری که چشمش باز است می‌گردند (البته شاید گرگینه‌ی دیگری وجود نداشته باشد).

راوی: «گرگینه‌ها چشم‌هاتون رو ببندید.»

حرکت اختیاری گرگ تنها،

اگر فقط یک گرگینه در بازی وجود داشته باشد، گرگینه می‌تواند یکی از کارت‌های وسط میز را ببیند. این حرکت می‌تواند کمک بزرگی به گرگینه‌بکنند.

چاپلوس

در شب، بلافاصله بعد از مرحله‌ی گرگینه، چاپلوس بیدار می‌شود و می‌بیند که گرگینه‌ها چه کسانی هستند؛ تمام گرگینه‌ها در حالی که چشم‌شان بسته است انگشت شست خود را بالا می‌گیرند تا چاپلوس آن‌ها را تشخیص بدهد.



اگر چاپلوس کشته شود اما تمام گرگینه‌ها زنده بمانند، تیم گرگینه‌ها (به همراه چاپلوس) برنده است. اگر گرگینه‌ای در بازی نباشد، کافی است یک نفر دیگر (به جز خود چاپلوس) کشته شود تا چاپلوس برنده باشد. این نقش، می‌تواند کمک بزرگی برای تیم گرگینه محسوب شود.

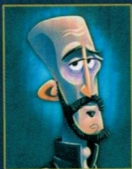
راوی: «چاپلوس، بیدار شو. گرگینه‌ها، انگشت شست خودتون رو بالا بگیرید تا چاپلوس شما رو بشناسه.»

چاپلوس چشم خود را باز می‌کند. گرگینه‌ها انگشت خود را بالا می‌گیرند و چاپلوس تمام دست‌ها را نگاه می‌کند تا گرگینه‌ها را تشخیص بدهد.

راوی: «گرگینه‌ها، شست‌هاتون رو به حالت عادی برگردونید. چاپلوس، چشم‌هات رو ببند.»

عضو انجمن

اگر می‌خواهید نقش عضو انجمن را وارد بازی کنید باید حتماً هر دو کارت آن را به کار ببرید. اعضای انجمن در شب بیدار می‌شوند و همدیگر را پیدا می‌کنند. اگر یک عضو انجمن بیدار شود اما عضو دیگری را نبیند، حتماً کارت دوم در میان کارت‌های وسط میز است. اعضای انجمن در تیم روستا هستند.



راوی: «اعضای انجمن، بیدار بشید و همدیگر رو پیدا کنید.»

هر عضو انجمن چشم‌های خود را باز می‌کند و به دنبال عضو دیگر می‌گردد (ممکن است فقط یک عضو انجمن حضور داشته باشد).

راوی: «اعضای انجمن، چشم‌هاتون رو ببندید.»

پیشگو

پیشگو می‌تواند در هنگام شب، کارت یکی از بازیکنان دیگر یادو تا از کارت‌های وسط میز را ببیند اما نمی‌تواند آن را جابه‌جا کند. پیشگو در تیم روستا است.



راوی: «دردسر ساز، بیدار شو. تو می‌تونی کارت دو تا بازیکن دیگه رو با هم عوض کنی اما نگاهشون نکن.»

بازیکنی که نقش دردسر ساز دارد چشم‌هایش را باز می‌کند و در صورت تمایل کارت دو بازیکن دیگر (به جز خودش) را با هم عوض می‌کند. او نباید این کارت‌ها را ببیند.

راوی: «دردسر ساز، چشم‌ها رو ببند.»

فراموشکار

فراموشکار، همان‌طور که از نامش برمی‌آید، نقش خودش را از یاد برده است. وقتی که شب شد، او باید کارت خودش را با یکی از کارت‌های وسط میز عوض کند اما نباید آن کارت را ببیند. به این ترتیب نقش (و شاید تیم) او عوض می‌شود اما خودش اطلاعی از آن ندارد. نقش و تیم او مطابق کارتی است که جلوی او قرار می‌گیرد.



راوی: «فراموشکار، بیدار شو و کارت خودت رو با یکی از کارت‌های وسط زمین عوض کن.»

بازیکنی که نقش فراموشکار دارد چشم‌هایش را باز می‌کند و کارت خودش را با یکی از کارت‌های وسط زمین عوض می‌کند و بدون این‌که آن را ببیند جلوی خودش می‌گذارد.

راوی: «فراموشکار، چشم‌ها رو ببند.»

خوابگرد

خوابگرد بیدار می‌شود و کارت خودش را نگاه می‌کند تا ببیند آیا تغییری کرده است یا نه. نقش خوابگرد را فقط در صورتی وارد بازی کنید که جیب‌بر یا دردسر ساز در بازی حضور داشته باشد. خوابگرد در تیم روستا است.



راوی: «خوابگرد، بیدار شو و کارت خودت رو ببین.»

راوی: «پیشگو، بیدار شو و کارت یک بازیکن دیگه یا دو تا از کارت‌های وسط میز رو ببین.»

بازیکنی که نقش پیشگو را دارد بیدار می‌شود و بدون ایجاد سروصدا، کارت بازیکنی دیگر یا دو کارت از مرکز میز را نگاه می‌کند.

راوی: «پیشگو، چشم‌ها رو ببند.»

جیب‌بر

جیب‌بر می‌تواند در شب، کارت یک بازیکن دیگر را بدزد و کارت «جیب‌بر» خودش را به جای آن بگذارد. او می‌تواند کارت جدیدش را ببیند اما همراه با فراخوان نقش جدیدش نباید بیدار شود. بازیکنی که کارت جیب‌بر را دریافت می‌کند در تیم روستا است (و چه بسا خودش خبر نداشته باشد!) و تیم بازیکنی که جیب‌بر بوده است بستگی به نقش جدیدش دارد. همچنین، جیب‌بر می‌تواند عمل جیب‌بری را انجام دهد و در همان نقش بماند (در تیم روستا).



راوی: «جیب‌بر، بیدار شو. تو می‌تونی کارت خودت رو با کارت یک بازیکن دیگه عوض کنی.»

بازیکنی که نقش جیب‌بر دارد چشم‌هایش را باز می‌کند و در صورت تمایل کارت خودش را با کارت یک بازیکن دیگر عوض می‌کند، آن را می‌بیند و جلوی خودش می‌گذارد.

راوی: «جیب‌بر، چشم‌ها رو ببند.»

دردسر ساز

در شب، دردسر ساز می‌تواند کارت دو بازیکن دیگر را با هم عوض کند اما نباید هیچ کدام از آن‌ها را ببیند. بازیکنانی که کارت‌های آن‌ها با هم عوض می‌شود، نقش جدیدی به خود می‌گیرند و مطابق آن ممکن است تغییر تیم بدهند، هر چند احتمالاً تا پایان بازی از آن خبردار نمی‌شوند. خود دردسر ساز در تیم روستا است.



استفاده از توکن نقش‌ها



بازیکنی که نقش خوابگرد داشته چشم‌هایش را باز می‌کند و کارت خود را نگاه می‌کند تا اگر کارتش در طول خواب بودن او عوض شده، از نقش جدید خودش آگاه شود.

راوی: «خوابگرد، چشم‌هاش رو ببند.»

نقش‌هایی که در شب بیدار نمی‌شوند

نقش‌های زیر در شب بیدار نمی‌شوند:

بازی گرگینه‌ی یک‌شبه تعدادی توکن دارد که متناظر با کارت‌ها و نقش‌های موجود در بازی است. این توکن‌ها کاربردهای متفاوتی دارند:

۱ نشان دادن نقش‌های حاضر در بازی:

توکن‌های نقش‌های موجود در بازی را وسط میز بگذارید که همه‌ی بازیکنان بدانند چه نقش‌هایی (و از هر کدام چند تا) در بازی وجود دارد.

۲ نشان دادن نوبت نقش‌ها:

اعداد روی توکن‌ها نوبت بیدار شدن آن نقش را نشان می‌دهند و راوی می‌تواند در شب در لابه‌لای بیدار کردن بازیکنان، نگاهی به اعداد روی توکن‌ها بیندازد تا یادش بیاید نقش بعدی چیست.

۳ انتخاب اتفاقی نقش‌ها:

تمام توکن‌ها را درون کیسه‌ای بریزید و تعداد نقش مورد نیاز را از درون کیسه بیرون بیاورید (به تعداد بازیکنان به علاوه‌ی ۳).

۴ نتیجه‌گیری:

در مرحله‌ی روز بازی، این توکن‌ها می‌توانند بازیکنان را در رسیدن به نتیجه‌گیری مناسب کمک کنند. هر وقت جمع بازیکنان به نتیجه‌ای درباره‌ی یکی از بازیکنان برسند می‌توانند توکن نقش مشخص شده را روی کارت او بگذارند.

روستایی

نقش روستایی، ویژگی خاصی ندارد اما هرچه باشد مسلماً گرگینه نیست! گرگینه‌ها اغلب ادعا می‌کنند که روستایی هستند. روستایی‌ها در تیم روستا هستند.



آس‌وپاس

آس‌وپاس چنان از وضعیت خودش متنفر است که دلش می‌خواهد بمیرد. او فقط در صورتی برنده می‌شود که کشته شود. اگر آس‌وپاس بمیرد اما همه‌ی گرگینه‌ها زنده بمانند، تیم گرگینه برنده نمی‌شود. اگر آس‌وپاس بمیرد و دست کم یکی از گرگینه‌ها هم کشته شود،



تیم روستا برنده خواهد بود. آس‌وپاس از اعضای تیم روستا در نظر گرفته می‌شود (اما در تیم روستا نیست) بنابراین اگر تمام گرگینه‌ها زنده بمانند و آس‌وپاس بمیرد، تیم روستا بازنده خواهد بود. در واقع آس‌وپاس، نه در تیم گرگینه است و نه در تیم روستا.

شکارچی

اگر شکارچی بمیرد، هر بازیکنی که شکارچی به او اشاره کند هم خواهد مرد (بدون در نظر گرفتن این که چقدر رأی به او داده شده است). شکارچی در تیم روستا است.



بازتولیدی از گروه آرمان گیمز



ONE NIGHT
ULTIMATE WEREWOLF

Ted Alspach, Akihisa Okui