

## Vlkodlaci z Mlynářské Rokliny

Hra pro 8 až 18 hráčů, od 10-ti let.  
Délka hry: 20 až 30 minut

### Příběh:

Hluboko v Americké krajině se nachází malé město Mlynářská Roklina do které vnikají Vlkodlaci. Každou noc vraždí obyvatele města, kteří se v důsledku záhadného jevu stávají vlkodlaky. Je čas převzít nad nimi kontrolu a odstranit toto prastaré zlo předtím než město ztratí posledního obyvatele.

### Cíl hry:

- ✓ Pro obyvatele města: zabít všechny vlkodlaky.
- ✓ Pro vlkodlaky: zabít všechny obyvatele města.

### Součástí hry:

24 karet:  
4 karty vlkodlaků, 13 karet stálých obyvatel  
1 karta věštkyně, 1 karta zloděje  
1 karta lovce, 1 karta Amorka  
1 karta čarodějnice, 1 karta malého děvčátka  
1 karta šerifa

1.

### Karty:

#### Vlkodlaci:

Každou noc vlkodlaci kousnou, **zabijí a sežerou** jednoho obyvatele města. Během dne zkouší skrývat svoji identitu a odporné činy před obyvateli města. Záleží na počtu hráčů a variantě hry, zda jsou ve hře 1,2,3 nebo 4 vlkodlaci.

#### Obyvatelé města:

Každou noc je jeden z nich **zavražděn** vlkodlaky a tento hráč vypadává ze hry. Další ráno se ti co přežili shromáždí na náměstí a snaží se objevit, kdo je vlkodlak. Zjišťování se děje sledováním a studováním znaků, které jsou skryté v tvářích hráčů. Po diskuzi obyvatelé města hlasují pro jednoho podezřelého, který je následně lynčován, oběšen, upálen a vyloučen ze hry. Obyvatelé města jsou různí, ve hře jich je 8 typů.

#### Běžní obyvatelé:

Tito lidé nemají jiné schopnosti než jejich vlastní intuici. Každý obyčejný měšťan musí **analyzovat** určité chování hráčů a uhodnout kdo je vlkodlak a sám se musí vyhnout obvinění, lynčování a vlastní smrti.

2.

### Věštkyně:

Každou noc může věštkyně **odhalit osobnost** jednoho hráče a následně může pomáhat ostatním obyvatelům ve správném odhalování vlkodlaků.

### Lovec:

Když je lovec zabít vlkodlaky, nebo lynčován obyvateli města, tak se následně může **pomstít**. Během jeho umírání může vystřelit a tím vyloučit jakéhokoliv dalšího hráče ze hry.

### Amorek:

„Amorek“ je městským dohazovačem. Během první noci hry určí dva hráče, kteří „budou zamilovaní“ po zbytek hry. Amorek může vybrat sebe jako jednoho ze dvou milenců. Když jeden z milenců zemře, tak ten druhý okamžitě zabije sám sebe v důsledku žalu. Milý/á nemůže hlasovat pro lynčování svého milence/milenu ani v tom případě že by podváděli.

**Speciální případ:** Když je jeden z milenců **vlkodlak a druhý je obyvatelem města**, tak se cíl hry mění. Tento pár si přeje žít v lásce a míru a proto musí vyřadit všechny ostatní hráče (vlkodlaky, obyvatele města) ze hry s použitím standardních pravidel hry.

3.

### Čarodějnice:

Tato obyvatelka ví jak vytvořit **dva velmi účinné lektvary**. Ten první je **uzdravovací** lektvar, který může být použit na vzkříšení hráče, který byl zabít vlkodlakem. Druhý je **jed**, používá se během noci a vyřadí ze hry jednoho hráče. Každý lektvar může být použit jen **jednou během hry**. Čarodějnice může jakýkoliv lektvar použít i na sebe.

### Malé děvčátko:

Malé děvčátko je velmi zvláštní. Může otevřít oči během noci a **špehovat vlkodlaky**. Avšak když je chycená během špehování vlkodlaky, okamžitě zemře strachem, místo toho aby vlkodlaci určili oběť. Malé děvčátko může špehovat jenom během fáze kdy „vstávají vlkodlaci“.

### Šerif:

Jako skutečný šerif, tak i tento hráč je zvolen hlasováním obyvateli města. Hráč který obdrží nejvíce hlasů se stává šerifem. Šerif nemůže odmítnout tuto čest. Když se rozhoduje o lynčování apod., má šerif 2 hlasy. V případě že je šerif vyřazen ze hry, tak jmenuje svého nástupce, který se stává novým šerifem.

4.

### Zloděj:

Když je v balíčku karta zloděje, tak jsou na začátku hry navíc do balíčku přidány dvě karty běžných obyvatel. Poté co je balíček zamíchán a rozdělen, tak jsou dvě extra karty umístěny lícem dolů uprostřed stolu. Během úvodního kola první noci, se zloděj podívá na tyto dvě karty a **může vyměnit** jeho kartu za jednu z těchto dvou karet. Jakmile jsou tyto dvě karty vlkodlaci, tak zloděj **musí** vyměnit svou kartu za jednu z nich. Automaticky **přijímá** roli vybraného charakteru po zbytek hry.

### Karetní mix:

Hráči mohou použít jakýkoliv charakter karetního mixu na kterém se shodnou. Nejlepší cestou jak se naučit hrát je následující základní mix:

**2 vlkodlaci** (nebo 3 závisí na tabulce viz. uvedeno níže)  
**2 věštkyně**  
**Standardní obyvatelé** (závisí na tabulce viz. další strana)

Když se použije základní mix, moderátor (jak bude uvedeno dále) použije jenom pravidla pro standardní kolo (1-7) a ignoruje uspořádání kola v bodech (D-F).

5.

Nejlepší je zkusit si s těmito kartami zahrát jednu nebo dvakrát a teprve potom přidat další karty.

Nejdůležitější na této hře je atmosféra, protože hra je docela krátká, tak se může hrát několikrát a střídát charaktery. Je velmi zajímavé používat určité charaktery když je málo hráčů, což přidává na napětí a skutečně to pomáhá vytvořit nepředvídatelnou atmosféru.

hráči	vlkodlaci	věštkyně	obyvatelé
8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
13	3	1	9
14	3	1	10
15	3	1	11
16	3	1	12
17	3	1	13
18	4	1	13

6.

### Příprava hry:

**A)** Hráči si vyberou **moderátora** (náhodně, hlasováním, nebo jakkoliv). Pro prvních několik her moderátorem musí být někdo, kdo zná celá pravidla této hry. Moderátor je velmi důležitý hráč. Jeho úkolem je vytvořit silnou atmosféru k tomu aby si hráči mohli hru více užít.

**B)** Moderátor vezme určitý počet karet a zamíchá je, poté rozdělí každému jednu charakterovou kartu (obrázkem dolů). Každý z hráčů se tajně podívá na svou kartu a umístí ji před sebe obrázkem dolů.

**C)** Moderátor uspí město tak, že řekne **„Stmívá se, město usíná a všichni zavřou oči“**. Všichni hráči zavřou oči. Dále už vše závisí na charakterech ve hře.

**D)** Moderátor říká **„Zloději vstávejte“**. Hráč který má kartu zloděje otevře oči, potichu se podívá na dvě karty uprostřed stolu a vymění kartu zloděje za jednu z těchto dvou karet. Moderátor pak řekne „Zloděj usíná“. Zloděj zavře oči.

7.

**E)** Moderátor zavolá **Amorka** tím, že řekne **„Amorku vstávej“**. Hráč který má kartu Amorka otevře oči a potichu určí dva hráče (nejlépe muž/žena). **Moderátor** jde kolem stolu a tajně se **dotkne ramenou dvou milenců** (kteří mají stále zavřené oči). Moderátor pak řekne „Amorek usíná“. Amorek zavře oči.

**F)** Moderátor zavolá **milence** tím že řekne **„Milenci vstávejte, poznejte jeden druhého a upadněte zpátky do slastného spánku“**. Milenci se podívají na sebe. Neukazují si navzájem charakterové karty, a proto tedy neznají pravý charakter jejich lásky.

*Když je příprava hry u konce tak Moderátor nyní pokračuje ve standardním kole.*

### Standardní kolo:

**1** – Moderátor volá **věštyni**. Moderátor říká **„Věštyně vstávej a vyber si hráče jehož charakter chceš znát“**. Moderátor potichu ukáže věštyni charakterovou kartu vybraného hráče. Poté Moderátor řekne „Věštyně usíná“.

8.

### 2 – Moderátor volá vlkodlaky.

Moderátor řekne **„Vlkodlaci vstávejte, poznejte se a vyberte novou oběť“**. Vlkodlaci, *pouze jenom vlkodlaci*, otevřou oči a potichu se dohromady **poradí** a určí novou oběť. Během této fáze může **malé děvčátko** špehovat vlkodlaky. Nemusí tak učinit, ale může když si troufne. Když ho během špehování chytne, zemře místo toho aby označili oběť.

Moderátor poté řekne **„Vlkodlaci znovu usínají poté co naplnili jejich šílené potřeby“**. Vlkodlaci zavřou oči. Moderátor ráno odhalí výsledky.

### 3 – Moderátor volá Čarodějnice.

Moderátor řekne **„Čarodějnice vstávej a já ti ukážu oběť vlkodlaků. Budeš chtít použít tvůj uzdravující lektvar nebo jed?“**. Moderátor ukáže čarodějnici oběť vlkodlaků. Čarodějnice není povinna použít lektvar, když hráč nechce. Jakmile čarodějnice použije lektvar, **použije** ho tak, že ukáže **palcem nahoru pro uzdravování, palcem dolů pro otrávení**. Když čarodějnice použije otrávení, určí si hráče který bude otráven.

Ráno moderátor odhalí výsledky.

9.

### 4 – Moderátor budí město.

Moderátor řekne **„Slunce vyšlo. Všichni vstávejte a otevřete oči...Každý kromě toho, kdo byl v noci zavražděn“**. Moderátor nyní ukáže na oběť **vlkodlaků**. Tento hráč obrátí jeho/její kartu obrázkem nahoru a je venku ze hry. Tento hráč nemůže s ostatními hráči během hry komunikovat. Když je zabit **Lovec** tak on/ona se může pomstít předtím než okamžitě zemře. Když je vyloučeným hráčem jeden z **milenců**, tak ten druhý také zemře a obrátí svou kartu obrázkem nahoru.

### 5 – Obyvatelé debatují a dohadují se.

**Moderátor je tu od toho, aby vedl a organizoval debatu**. Během noci je slyšet zvláštní zvuk, něčí podezřelé chování, nějaký hráč vždy hlasuje proti jinému. Toto všechno jsou nápovědy, které mohou přinést stopu k rozpoznání vlkodlaka. Během diskuze jsou cíle hráčů různé.

Každý obyvatel města zkouší **odhalit Vlkodlaka** aby ho zlynčovali.

10.

- ✓ Každý obyvatel města zkouší **odhalit Vlkodlaka**, aby ho zlynčovali.
- ✓ Vlkodlaci předstírají že **jsou běžnými obyvateli města**.
- ✓ Věštyně a malé děvčátko zkouší **pomoci** obyvatelům města, ale bez toho aby odhalili sami sebe – což může být nebezpečné nebo smrtelné.
- ✓ Milenci zkouší **chránit** jeden druhého.

Můžeš podvádět nebo mluvit pravdu, ale je nejlepší být přesvědčen o tom co říkáš. Není to jen o tom chránit jen sám sebe, ale musíš také zjistit co nejvíce o ostatních hráčích.

### 6 – Město hlasuje.

Hráči musí vyřadit jednoho hráče, který je podezřelý z toho že je vlkodlak.

Na znamení moderátora, každý hráč současně ukáže prstem přímo na hráče, který bude vyřazen. (Nezapomeň nato že **šerif** má dva hlasy).

Hráč na kterého ukázalo nejvíce prstů, je usvědčen z toho že je vlkodlak a je okamžitě lynčován, pověšen, utopen, střelen stříbrnou kulkou a upálen (*jen pro jistotu*).

11.

Vyřazený hráč odhalí svou kartu a **nesmí komunikovat** s ostatními hráči do té doby než skončí hra.

### 7 – Město usíná.

Moderátor řekne **„Stmívá se. Hráči kteří přežili usínají“**. **Všichni hráči zavřou oči. Vyřazení hráči musí zůstat potichu.**

Dále se pokračuje opět krokem **1**.

### Kdo vyhrává?

Obyvatelé města vyhrávají když dokážou odhalit vlkodlaky. Vlkodlaci vyhrávají když zabijí posledního obyvatele města. Milenci vyhrávají, jen když přežijí jako pár **Obyvatel města+Vlkodlak**, nebo když jsou ostatní hráči vyřazení.

12.