

AKIHISA OKUI'S

# 32人狼

## LOBISOMEM POR UMA NOITE

### O que seria LobisOMEM?

LobisOMEM por uma Noite é baseado no party game LobisOMEM (Werewolf). No LobisOMEM, os jogadores são divididos em duas equipes: Aldeões e Lobisomens. Os Aldeões tentam descobrir quem são os Lobisomens, e os Lobisomens tentam devorar todos os Aldeões sem serem descobertos. Como resultado, os jogadores precisam estudar, blefar e persuadir uns aos outros. É um jogo muito intrigante, mas requer um mínimo de 7 pessoas para jogar e frequentemente leva pelo menos uma hora. Pessoas com poucos amigos (como eu) não conseguem jogar :(

### Qual a diferença?

LobisOMEM por uma Noite é tão empolgante quanto LobisOMEM, mas precisa de menos jogadores e menos tempo. Pode ser jogado de 3 a 7 jogadores em apenas 10 minutos!

### Qual a história?

Um pequeno vilarejo foi infiltrado por Lobisomens que o têm atacado todas as noites; restam poucos sobreviventes. Você precisa descobrir quem são os Lobisomens que estão vivendo secretamente no vilarejo.

### Aldeões

Encontre um LobisOMEM para matar e não mate um inocente.

### Lobisomens

Esconda sua identidade e não seja morto.

### [1] Cartas de Personagens

- 

**LobisOMEM Monstruoso**  
O LobisOMEM lembra daqueles que foram devorados na noite passada. Olhe as cartas do cemitério. Tente mentir para confundir o vilarejo e fazer com que o time dos Aldeões não descubra a sua identidade.
- 

**Caçador**  
O Caçador mata um personagem. Esconda, sem olhar, uma carta do cemitério. Se o Caçador sobreviver e a carta escondida for um LobisOMEM, os Aldeões são os vencedores.
- 

**Bruxa**  
A bruxa pode ver o poder de outro jogador. Esta será uma informação valiosa para o vilarejo. É preciso ganhar a confiança dos jogadores!
- 

**Vampiro**  
O Vampiro pode trocar sua carta por uma de outro jogador. Se você o trocar por um zumbi, você deve utilizar a sua habilidade.
- 

**Múmia & Esqueleto**  
A Múmia e o Esqueleto formam o time dos Mortos: um time independente que não joga com os Aldeões e nem com os Lobisomens. Você será vitorioso se for o escolhido para ser executado.
- 

**Zumbi**  
O Zumbi toma posse de um cadáver do cemitério revivendo-o. Você deve trocá-lo por uma das cartas do centro. Após trocar, esconda a carta do Zumbi mantendo-a fora de jogo.
- 

**Aldeões**  
Aldeões não fazem ideia do que está acontecendo no vilarejo e também não possuem nenhuma habilidade especial.

### [2] Preparação do Baralho (Nº de jogadores)

	3	4	5	6	7
LobisOMEM Monstruoso	1	2	2	2	2
Caçador	1	1	1	1	1
Bruxa	1	1	1	1	1
Vampiro	1	1	1	1	1
Múmia & Esqueleto	1	1	2	2	2
Zumbi	1	1	1	1	1
Aldeões	—	—	—	1	2

### [3] Preparação do Jogo (exemplo para 4 jogadores)

- ★ Ao jogar em 4 jogadores utilize **2 Lobisomens, 1 Caçador, 1 Bruxa, 1 Vampiro, 1 Esqueleto (ou Múmia) e 1 Zumbi.**
- ★ Dê 1 carta para cada jogador e coloque 3 cartas viradas para baixo no centro da mesa.
- ★ Secretamente, veja sua carta.
- ★ Coloque todas as cartas viradas para baixo na mesa. (Veja o exemplo ao lado)
- ★ O turno da Noite se inicia!



Game Designer: Akihisa Okui

Ilustrações: Emiko Hayashi

Tradução: Masayoshi Ninomyia e Luis Francisco

Agradecimentos: Takahashi, Nabe-chan, Malta-san (Sugorokuya), Japon Brand, Sayakichi+Halt+Suzu, Manin-do.



## [4] Como Jogar (exemplo para 4 jogadores)

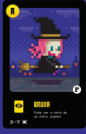
**O Anoitecer** — Os jogadores no papel de **Caçador**, **Bruxa**, **Lobisomem**, **Zumbi** e **Vampiro** agem durante o anoitecer:

- ★ O Mestre declara **"Anoiteceu."**
- ★ Todos os jogadores (incluindo o Mestre), devem fechar os olhos e aguardar Amanhecer enquanto batucam com os dedos na mesa.
- ★ Os jogadores devem respeitar a seguinte ordem de personagens: **Caçador** → **Bruxa** → **Lobisomem** → **Zumbi** → **Vampiro**
- ★ A rodada é narrada pelo Mestre, garantindo que nenhum jogador saiba o papel dos outros jogadores.



### Turno do Caçador

- ★ O Mestre declara: **"Acorde Caçador! Comece sua caça..."**
- ★ O jogador que obteve a carta do Caçador deve abrir os olhos e puxar uma carta do cemitério **sem ver seu conteúdo**, escondendo-a pelo resto do jogo.



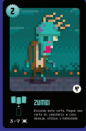
### Turno da Bruxa

- ★ O Mestre declara: **"Acorde Bruxa! Preveja o futuro de alguém..."**
- ★ O jogador que obteve a carta da bruxa deve abrir os olhos e ver a carta de um dos outros jogadores. **A Bruxa não pode ver cartas do cemitério** (Tente não fazer barulho para não se entregar).



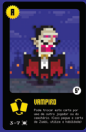
### Turno do Lobisomem

- ★ O Mestre declara: **"Acorde Lobisomem! Forme sua alcatéia..."**
- ★ O jogador que obteve a carta do Lobisomem deve abrir os olhos e verificar se alguém abriu os olhos, pois este também é um Lobisomem. Após formar (ou não) sua alcatéia verifique todas as cartas do cemitério. (Caso haja apenas um Lobisomem, verifique somente as cartas do cemitério e volte a fechar os olhos).



### Turno do Zumbi

- ★ O Mestre declara: **"Zumbi, levanta-te e escolha um corpo do cemitério..."**
- ★ O jogador que obteve a carta do Zumbi deve abrir os olhos e escolher uma carta do cemitério. Substitua sua carta anterior, escondendo-a pelo resto do jogo.
- ★ Caso deseje, utilize a habilidade de seu novo personagem.



### Turno do Vampiro

- ★ O Mestre declara: **"Acorde Vampiro! Sugue o sangue de uma vítima..."**
- ★ O jogador que obteve a carta do Vampiro deve abrir os olhos e pode trocar a carta atual por qualquer outra carta (inclusive do cemitério). Em caso de troca, verifique a carta (o jogador que teve sua carta trocada não saberá que virou um vampiro até o sol raiar).

## ATENÇÃO!

Durante a vez de cada personagem, tanto os que jogam em seu turno quanto os que estão dormindo contam até dez, em silêncio. Quando chegarem ao dez, todos devem falar em voz alta **"DEZ!"**, para garantir que ninguém saiba de quem é o turno.

## NOITE

**O Amanhecer** — Após a longa noite, os aldeões se juntam em volta do cemitério para debaterem um plano de captura do Lobisomem.

- ★ O Mestre declara **"O Sol raiou! Abram seus olhos..."**
- ★ Ao ouvir a ordem, todos os jogadores devem abrir os olhos.

### Debate (5 minutos).

O tempo fica a critério do grupo. À medida que o grupo vai se acostumando com as regras, o tempo pode ser tanto estendido, como encurtado para um minuto.

- ★ O Mestre então declara: **"Comecem o debate..."** e inicia a contagem do tempo. Enquanto os Aldeões caçam o Lobisomem, o Lobisomem deve esconder sua identidade, pondo suspeitas em outros jogadores por meio de dissuasão evitando ser executado.
- ★ **Exemplos de temas para debater:** Quem é o Caçador; o resultado da premonição da Bruxa; o conteúdo da carta do Vampiro; quem era Zumbi; uma mentira que livre o Lobisomem e por fim quem é quem.

**DICA:** O Lobisomem deve enganar os outros para não se tornar suspeito. O Zumbi deve agir de acordo com o corpo que reviveu. Caso o novo corpo seja o de um Lobisomem, ele deve agir como parte da alcatéia, sem avisar o jogador original do Lobisomem. O Morto, para ser executado, deve se passar como Bruxa ou Vampiro para que os outros jogadores pensem que ele na verdade é um Lobisomem.

Os jogadores precisam apontar um culpado para ser executado, mesmo se decidirem que não há Lobisomens.

**Atenção:** Para que o jogo flua bem, recomenda-se que o Lobisomem não se revele ou que alguém revele as cartas escondidas no cemitério (caso o grupo concorde, estas recomendações podem ser ignoradas).

### Hora do Julgamento

Quando o tempo para debate terminar (5 minutos), dá-se início ao julgamento:

- ★ O Mestre declara **"Chegou a Hora do Julgamento..."**
- ★ Na contagem de três, todos os jogadores apontam para quem deve ser executado.
- ★ O jogador mais votado será executado e este deve revelar sua identidade. Caso não haja um Lobisomem entre os jogadores — a vila está pacífica — o segundo mais votado será executado.
- ★ No momento da execução, todos os jogadores devem revelar suas identidades. (Veja a Regra 5 para saber o resultado do jogo).

## MANHÃ

## [5] Fim de jogo

### Caso o Lobisomem tenha sido o mais votado:

- ★ Caso haja apenas um Lobisomem, o time dos Aldeões vence.
- ★ Caso haja dois Lobisomens, se qualquer um deles foi executado, o time dos Aldeões vence.

### Caso um Aldeão tenha sido o mais votado:

- ★ O time dos Lobisomens vence.

### Caso um Morto tenha sido o mais votado:

- ★ O time dos Mortos vence

### Em caso de empate na votação:

- ★ Ambos são executados.
- ★ Caso um dos empatados seja um Lobisomem, o time dos Aldeões vence.
- ★ Caso um Lobisomem sobreviva, o time dos Lobisomens vence.
- ★ Caso cada jogador tenha recebido um voto, reinicie o debate.