

# The **Werewolves** of Millers Hollow

Jogo por  
**Philippe des Pallières & Hervé Marly**



**8 - 18 jogadores, idade - 14 pra cima**  
**duração da partida: 20 ~ 30 minutos**

## **A história :**

Nas profundezas do interior dos Estados Unidos, a pequena cidade de Millers Hollow foi recentemente infiltrada por lobisomens.

Todas as noites, assassinatos são cometidos pelos habitantes da cidade, que devido a algum fenômeno misterioso

*(possivelmente o efeito estufa)*

tornaram-se lobisomens. Agora é hora de assumir o controle e eliminar este mal antigo, antes que a cidade perca seus últimos habitantes.

## Objetivo do jogo :

- Para os habitantes da cidade: mate todos os lobisomens.
- Para os Lobisomens: Mate todos os habitantes da cidade.

## Game Components :

24 cards

4 cards  
**Werewolves  
(Lobisomens)**



13 cards **Cidadões  
Comuns**

1 **Oráculo**



1 **Ladrão**

1 **Caçador**



1 **Cupido**

1 **Bruxa**



1 **Garotinha**



1 **Xerife**

## As Cartas :



Todas as noites, os Lobisomens mordem, **matam e devoram** um cidadão. Durante o dia eles tentam **esconder sua identidade** dos habitantes da cidade. Dependendo do número de jogadores e das variantes utilizadas no jogo, há 1, 2, 3 ou 4 Lobisomens em jogo.

## Os Cidadãos :



Cada noite, um deles é **morto** pelos Lobisomens. Este jogador é eliminado do jogo.



Na manhã seguinte, os sobreviventes se reúnem na praça da cidade e tentam descobrir quem são os Lobisomens.



Isto é feito debatendo e estudando os rostos dos outros jogadores em busca de sinais de suspeita.

Depois de discutir e debater, os habitantes da cidade **votam pelo linchamento** de um suspeito, que é enforcado, queimado e eliminado do jogo. Existem 8 tipos diferentes de cidadãos:

## Cidadão Comum :



Essas pessoas não têm outras habilidades além de sua própria intuição.

Cada cidadão comum deve **analisar** o comportamento dos jogadores para adivinhar quem é um lobisomem e tentar não ser **confundido** com um lobisomem e linchado, enforcado e queimado.

## O Oráculo :



Cada noite, o oráculo pode ver **a verdadeira identidade de um jogador**. O oráculo escolhe qual jogador será. O oráculo deve ajudar os outros habitantes da cidade a identificar corretamente os Lobisomens, sem ser descoberto pelos Lobisomens.

## O Caçador :



Se o caçador for morto pelos Lobisomens ou linchado pelos habitantes da cidade, ele **poderá retaliar**. Com seu último suspiro, o caçador atirá, eliminando, qualquer outro jogador.

## Cupido :



Ele/ela recebeu o apelido por causa de sua habilidade de fazer **duas pessoas se apaixonarem instantaneamente.**

Durante a primeira noite do jogo, Cupido designa dois jogadores que ficarão “apaixonados” um pelo outro durante o resto do jogo. Cupido pode escolher-se como um dos amantes.

Se um dos amantes morre, o outro imediatamente se mata num ataque de pânico. Um amante não pode, mesmo que seja um blefe, votar para linchar seu amante.

**Caso Especial:** Se um dos amantes for um **Lobisomem e o outro for um Cidadão Comum**, o objetivo do jogo muda para esses dois jogadores. O único desejo da dupla é viver em amor e paz e, portanto, deve eliminar todos os outros jogadores.

## A Bruxa :



Este cidadão sabe fazer **duas poções muito poderosas**:

A primeira é uma poção de **cura**, que pode ser usada para ressuscitar um jogador morto por um Lobisomem. O segundo é um **veneno**, usado durante a noite para eliminar um jogador.

Cada poção só pode ser usada **uma vez por jogo**. A Bruxa pode usar qualquer uma das poções em si mesma, se desejar.

Se desejar, a Bruxa pode usar o veneno **à noite** e depois aplicar a poção de cura no dia seguinte.

Se este personagem for usado, você poderá ter uma noite onde **ninguém morre ou onde um jogador morre ou onde 2 jogadores morrem**.

## A Garotinha :



A Garotinha é muito curiosa. Ela pode abrir os olhos durante a noite **para espionar os Lobisomens**.

Porém, se ela for pega em flagrante pelos Lobisomens, ela morre imediatamente de susto, silenciosamente, em vez da vítima designada.

A Garotinha pode espionar durante a noite apenas durante a fase de “despertar dos lobisomens”. Quando a Garotinha está em jogo, é necessário que todos os jogadores evitem esconder o rosto (com as mãos, cartas, etc.) ao dormir.

## O Xerife :



Em vez de ser distribuída, como o resto dos personagens, esta carta é confiada a um dos jogadores.

Assim como um xerife real, este jogador é **eleito** pelo voto dos cidadãos. O jogador que receber mais votos será o Xerife.

Uma vez eleito, o Xerife não pode recusar a honra. Os votos deste jogador contam como **2 votos** (sempre aplicados a um único jogador, não divididos, ver votação abaixo). Se o Xerife for eliminado, em seu leito de morte, o Xerife nomeia um sucessor, que então se torna o novo Xerife.

### O Ladrão :



Se o Ladrão for usado, duas cartas adicionais de Cidadão Comum são adicionadas ao baralho no início do jogo. Depois que as cartas são embaralhadas e distribuídas, as duas cartas extras são colocadas viradas para baixo no centro da mesa. Durante o turno preliminar da primeira noite, o Ladrão olha para estas duas cartas e **pode trocar** a sua carta por uma destas duas cartas. Porém, se ambas as cartas forem Lobisomens, o Ladrão **deverá** trocar sua carta por uma delas. Se o Ladrão pegar uma das cartas extras, ele **assume** o papel desse personagem pelo resto do jogo.

## Combinações de Cartas

Os jogadores podem usar qualquer combinação de cartas de personagens que desejarem. Dito isto, a melhor maneira de aprender a jogar é usar a seguinte combinação base:



**2 Werewolves** (ou 3 de acordo com a tabela abaixo)



**0 Oráculo**



**Cidadões Comuns** (de acordo com a tabela abaixo)

Ao usar a combinação básica, o Moderador (veja abaixo) usa apenas as regras do Turno Padrão (1-7) e ignora a Configuração Rodada (DF).

Depois de jogar uma ou duas vezes desta forma, você pode adicionar lentamente os outros personagens.

A coisa mais importante a lembrar sobre este jogo é a atmosfera. Como o jogo é bastante curto, você pode jogar algumas partidas de uma só vez e alterar os personagens usados no jogo.

É muito interessante usar personagens específicos mesmo quando você tem um número menor de jogadores. Isso realmente aumenta o suspense e ajuda a criar uma atmosfera tensa e inesperada.

número  
de jogadores



|    |   |   |    |
|----|---|---|----|
| 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 |



## Arrumando o jogo



- A.** Os jogadores escolhem um Moderador (escolhido aleatoriamente, votado ou qualquer outra coisa). Nos primeiros jogos, o Moderador deve ser alguém que conheça todas as regras do jogo. O Moderador é o jogador mais importante do jogo. É seu trabalho criar uma atmosfera forte para tornar o jogo verdadeiramente agradável.
- B.** O Moderador pega o número apropriado de cartas, embaralha-as e distribui uma carta de personagem (virada para baixo) para cada jogador. Cada jogador então olha secretamente para sua carta e a coloca virada para baixo na sua frente.
- C.** O moderador adormece a cidade dizendo “A noite cai, a cidade dorme e todos fecham os olhos”. Todos os jogadores de personagens agora fecham os olhos.

## FASE DE CONFIGURAÇÃO

**D.** O moderador diz “O ladrão acorda”. O jogador que tem a carta Ladrão abre os olhos, olha silenciosamente para as duas cartas viradas para baixo no centro da mesa e possivelmente troca a carta de personagem Ladrão por uma dessas duas cartas (veja O Ladrão acima). O Moderador então diz “O Ladrão adormece”. O Ladrão fecha os olhos.

**E.** O Moderador chama o Cupido dizendo “Cupido acorda”. O jogador que tem a carta do Cupido abre os olhos e designa silenciosamente dois jogadores (podendo escolher a si mesmo). O Moderador anda ao redor da mesa e toca discretamente nos ombros dos dois amantes (fiquem de olhos fechados, amantes). O Moderador então diz “Cupido adormece”. O Cupido fecha os olhos.

**F.** O Moderador chama os amantes dizendo “Os amantes acordam, reconhecem-se e voltam a dormir felizes”. Os amantes apenas se olham. Eles não mostram suas cartas de caráter um ao outro e, portanto, não conhecem a verdadeira personalidade de seu amor.

## Fase Comum

**1** - O moderador chama o oráculo.  
O moderador diz “O oráculo acorda,  
e escolhe um jogador cuja verdadeira personalidade  
ela quer saber”.

O Moderador mostra silenciosamente ao Oráculo a carta  
de personagem do jogador escolhido. Depois o Moderador  
diz “O oráculo adormece”.

**2** – O moderador chama os lobisomens

O Moderador diz “Os Lobisomens acordam, se  
reconheçam e escolham uma nova vítima”.

Os Lobisomens, e apenas os Lobisomens, abrem os olhos,  
consultam-se silenciosamente e designam uma nova  
vítima. Durante esta fase, a garotinha pode espionar os  
lobisomens abrindo parcialmente os olhos, espiando ou  
fazendo o que achar que pode fazer. Ela não é obrigada a  
fazer isso, mas pode, se tiver coragem.

Se a garotinha for pega em flagrante, ela morre no lugar da vítima designada.

O Moderador então diz “Os Lobisomens adormecem novamente, após satisfazerem suas necessidades licantrópicas” (ou algo parecido). Os lobisomens fecham os olhos.

O moderador revelará os resultados pela manhã.

**3** - O Moderador chama a Bruxa.

O moderador diz “A Bruxa acorda. Vou te mostrar a vítima dos Lobisomens. Você gostaria de usar sua poção de cura ou veneno?”

O Moderador mostra à Bruxa a vítima dos Lobisomens. A Bruxa não é obrigada a usar as poções se o jogador não desejar. Se a Bruxa usar uma poção, ela indica mostrando um polegar para cima para cura e um polegar para baixo para envenenamento. Se for usado envenenamento, a Bruxa indica qual jogador será envenenado.

O moderador revelará os resultados pela manhã..

#### **4** - O moderador acorda a cidade

O moderador diz “O sol nasce. Todos acordem e abram os olhos... Todo mundo, exceto aquele que foi morto durante a noite.”

O Moderador agora aponta para a vítima dos Lobisomens. Este jogador vira sua carta para cima e sai do jogo. Este jogador não pode mais se comunicar com os outros jogadores.

Se o jogador morto for o Caçador, ele poderá retaliar antes de morrer e escolher outro jogador para morrer imediatamente.

Se o jogador eliminado for um dos dois amantes, o outro amante também morre imediatamente e vira a sua carta para cima.

#### **5** - Os habitantes da cidade discutem e debatem.

O moderador está aqui para moderar e organizar o debate (também conhecido como multidão furiosa!)

Ouve-se um barulho estranho durante a noite, comportamento suspeito, um jogador que sempre vota junto com outro. Todas essas são pistas que podem levantar a suspeita de um jogador ser um Lobisomem.

Durante a discussão, os objetivos dos jogadores são diferentes:

- Cada cidadão tenta desmascarar um lobisomem e linchá-lo.
- Os Lobisomens tentam se disfarçar de Cidadãos Comuns.
- O Oráculo e a Garotinha tentam ajudar os cidadãos, mas sem se revelarem, o que pode ser perigoso ou fatal.
- Os amantes tentam proteger um ao outro.

Todos os jogadores podem fingir que são qualquer coisa.

Você pode blefar ou dizer a verdade, mas é melhor ser convincente no que diz. E você não deve apenas se proteger, mas também descobrir o máximo que puder sobre os outros jogadores.

Confie em nós, você sempre se entrega de uma maneira ou de outra. Todo mundo tem uma “fala”.

## **6** - A Cidade vota.

Os jogadores devem eliminar um jogador que eles suspeitam que é um lobisomem.

A um sinal do Moderador, cada jogador, simultaneamente, aponta o dedo para um jogador que pretende eliminar (não se esqueça que o voto do Xerife vale dois).

O jogador com mais dedos apontados para eles é condenado por ser um Lobisomem e é imediatamente linchado, enforcado, afogado, baleado com uma bala de prata e queimado (só para ter certeza).

Este jogador foi eliminado do jogo. Se houver empate entre os acusados, ninguém é eliminado.

O jogador eliminado revela sua carta e não poderá se comunicar com os demais jogadores até o final do jogo.

## **7** - A cidade adormece.

O moderador diz “A noite cai. Os jogadores sobreviventes adormecem”. Todos os jogadores fecham os olhos. Os jogadores eliminados devem ficar em silêncio, principalmente quando descobrirem quem realmente são os Lobisomens.

O jogo volta ao passo **1** da fase comum.

## **GANHANDO O JOGO**

Os Cidadãos vencem se conseguirem eliminar todos os lobisomens.

Os Lobisomens vencem se matarem o último Cidadão.

Os Amantes vencem se forem o par sobrevivente de Cidadão/Lobisomem e todos os outros jogadores são eliminados.

## **AVISO AO MODERADOR**

Seu papel é fundamental: o ambiente do jogo depende inteiramente da sua habilidade. Graças a você, os outros jogadores podem esperar uma experiência agradável. Não hesite em criar uma atmosfera de arrepiar. Aumente o suspense ao revelar as vítimas do lobisomens. Reacenda os debates quando eles cessarem.

As frases citadas que você deve usar ao chamar os diferentes personagens durante a noite são apenas exemplos. Depois de se familiarizar com o jogo, você pode adicionar seu próprio toque pessoal para aprimorar o jogo e criar uma boa atmosfera.

Com jogadores experientes, mesmo que sejam poucos, não hesite em usar os cidadãos com habilidades especiais; isso trará mais interesse e emoção ao jogo. Com jogadores novatos, introduza os personagens especiais gradualmente. O ambiente é a chave para a diversão neste jogo. Os jogos são relativamente curtos; jogue alguns na mesma noite e varie os personagens.



For more tips and optional rules, log onto

**[www.the-werewolves.comz](http://www.the-werewolves.comz)**

The Author wishes to thank:

Nadine Bernard, Juliette Blind, Théo Dupisson,  
Elvire and Chloé, Philippe Mouret, Caroline Ottavis,  
Vincent Pessel, who contributed to this final version  
of the game, and most of all, Bruno Faidutti.

*Credits:*

*Graphics: Alexios Tjoyas.*

*Cards: Those marked with a © in the rulebook are copyright Lui-même  
editions, Philippe des Pallieres and Hervé Marly.*

*Design: Hervé Marly.*

*English Rules Translation: Frank Branham & Bruno Faidutti*

*English Rules Editors: Catherine Doherty & Ron*

***Tradução para o português e remoção de páginas finais  
por: Davi Rocha***

*This game is freely based on a traditional Russian Game, also known as  
“Mafia” or “Spies”, which appeared in the Soviet Union in the 1930’s.*

*All graphic work belongs to Lui-même editions, Philippe des Pallieres  
and Hervé Marly and Alexios Tjoyas.*

Published by



La Verrie - 44320 Saint-Père-en-Retz - France

## GAME SUMMARY

### Set up the Game

- **Town Falls Asleep**
- **The Thief**
- **Cupido**
- **The Lovers**

### The Standard Turn

- **The Fortune Teller**
- **The Werewolves**
- **The Witch**
- **The Town Wakes Up**
- **Vote**
- **Town Falls Asleep**