

GROWL English

4-10 Players. See the online FAQ to play with more players.

Werewolves are among us... and humans who get bitten three times turn into wolves themselves!

Humans try to give wounds to the wolves and avoid getting bitten. Humans win if at least **one** human survives after three nights.

Werewolves try to bite the humans. Werewolves win if **all** humans are turned into wolves (or dead) after three nights.

Set Up

1. Set Aside Night Cards

Without looking at them, shuffle the Night cards and Final Night cards separately. Set aside two Night cards and one Final Night card face-down. (You'll add them to the deck later.) Return the other Night and Final Night cards to the game box.

2. Remove Extra Cards

If playing with 4-8 players, you won't need all of the cards. Remove cards as indicated and place them in the game box.

6-8 players - Remove all cards marked 

4-5 players - Remove all cards marked  and 

Also remove all expansion cards for your first few games.

3. Infect Wolf Zero

Shuffle together **Bite** and **Gold** cards based on the number of players. Deal one of these starter cards to each player.

Players	4	5	6	7	8*	9*	10* "The Sniff"
Bites	1	1	2	2	2	3	3
Gold	3	4	4	5	6	6	7

Players look at their cards. Anyone with a bite is a **Wolf Zero** and will play the entire game as a werewolf. Other players are humans... for now!



4. Deal Starting Hands

Shuffle the rest of the deck and deal 3 more cards to each player.

Any player dealt 3 Wounds immediately shuffles those wound cards back into the deck and draws 3 new cards.

Any human dealt 3 Bites secretly joins the wolf team.

Then players form their starting hands by combining their 3 cards with the **Bite** or **Gold** card they received earlier.

5. Prepare the Night Cards

Place the deck of cards face-down on the table. Stick the two Night cards you set aside earlier into the deck, about 1/3 of the way and 2/3 of the way down:



Place the Final Night card on top of the deck and then **flip the deck over so it's face-up**. The top card should now be visible, and the bottom card should be the Final Night card.

6. The Sniff

If playing with **8 or more players**, everyone closes their eyes after looking at their starting hands. All of the wolves open their eyes to look at each other, then close them again. Then all players open their eyes and play begins.

7. Choose Start Player

Deal a home tile to each player, making sure to include the one with the start player symbol on it (3).

For the first game, the player with that home tile is the start player. For later games, the player with the most gold tokens is the start player. (If there's a tie, choose randomly between the tied players.)

The home tiles are important because they identify who is still alive, and also provide a location to place face-down cards that get passed during Night Phase.



Player Turns

Beginning with the start player, players take turns going clockwise until the third Night Phase (the Final Night) is fully resolved. To start your turn, pick up the whole (face-up) deck and read the top card aloud.

If it's a Night card - Follow the instructions (the card effects) on the card. Then set it aside and proceed to Night Phase.

If it's not a Night card - Give it to another living player. They add it to their hand. (There's no hand limit.) **That player checks their hand to see if they have died and/or secretly become a wolf. You can't keep the card for yourself!**

To end your turn, pass the whole deck to the next living player.

Night Phase

When a Night or Final Night card is revealed, players may not speak except to resolve the Night's card effects. Then, **living players choose one card to pass to the player on their left and one card to pass to the player on their right.** (Players are NOT allowed to randomize which cards they choose to pass to each side.) **Place each card face-down on top of your (closest living) neighbors' home tiles.** (Skip over any dead players when passing cards during Night Phase.)

If a player dies during a Night's card effect, or if they are unable to pass the two cards, they die prior to Night falling and do not pass cards.

IMPORTANT: If you're a human player, you can't pass Bite cards during Night Phase.
Only werewolves can "bite" during Night Phase.



After players pass cards, each player shuffles the cards they received and adds them to their hand. **Each player checks to see if they have died and/or secretly become a wolf.** Then player turns continue as usual.

Becoming a Werewolf

Throughout the game, players will receive cards with bite icons  and charm icons  on them. Any time a human player has three (or more) total bite icons  (after subtracting charm icons ), that player **immediately and secretly** turns into a werewolf and joins the wolf team.

IMPORTANT: Once a player is a wolf, **they never go back to being a human.**

Death

Throughout the game, players will receive cards with wound icons 🩸 and salve icons 🩹 on them. Any time a player (either a werewolf or a human) has three (or more) total wound icons 🩸 (after subtracting salve icons 🩹), they **immediately die**. (If a human becomes a werewolf at the same moment that they die, they die as a werewolf.)

When announcing your death, **don't reveal which team you're on**. Flip over your home tile to the red 'I Died' side and place your cards face-down. Don't give away any secrets!

Dead players can't be targeted by card effects, take turns, or pass cards at Night, but **still win** if their team wins!

Ending the Game

The game ends immediately after the third Night Phase is finished. **Don't forget to still pass cards after resolving the card effects of the Final Night!**

The game also immediately ends if there are only two (or fewer) players left alive.

The Growl

All **Wolf Zeroes** begin to growl out loud and shake their arms. Then other wolves join in. Finally, any humans who are still alive should stand up and cheer.

If a human player is still alive, the human team wins. But if all the living players are growling (and therefore werewolves), then the wolf team wins!

Gold

Players on the *winning* team (even dead ones) take one gold token, plus an additional gold token for each gold icon 🏆 on the cards in their hand.

Keep track of gold tokens if you play multiple games in a row. At the end of your game night, the player with the most tokens is crowned Wolf King or Wolf Queen!

HUMAN TIP: If you receive a Bite card at Night, that means at least one of your neighbors **must** be a wolf! Try to kill them with wounds.

WEREWOLF TIP: You need to be ruthless in this game, even if it means drawing suspicion! Bite your neighbors even on the first night, and use your day actions to hurt the humans too.

Card Reference

Bite - Adds a bite icon 🐾, which can turn a human into a wolf. Bites do NOT inflict wounds. 🔄 (Humans can't pass bites during Night.)

Charm - Adds a charm icon 🚫, which negates one bite icon.

Wound - Adds a wound icon 🩸, which can kill you.

Salve - Adds a salve icon 🚫, which negates one wound icon.

Gold - Adds a gold icon 🏆, which earns you gold tokens if your team wins the game.

When an icon negates something, it is only the **icon** (not the entire card) that is negated. Other card icons and effects are still active.

FAQ

This game uses the honor system, so don't cheat! You are allowed to say anything you want about the cards in your hand but you may **NOT** show anyone your cards unless a card effect allows it.

For additional rules and clarifications, please consult the online FAQ at JoeyVigour.com/GrowFAQ



GAME DESIGN: Joey Vigour

Art: Angelina Chemyak. Additional art by Grzegorz Pedrycz and Rob Joseph.

SPECIAL THANKS: Jeff Siadek, Halley Kim, Dom Smith, Jon Perry, Matt Austin, Roger Hicks, Molly Ferguson, Elliot Hochberg, First Play LA., and all the playtesters and translators.

GROWL Español

4-10 jugadores. Mira las preguntas frecuentes online para jugar con más jugadores.

Hay hombres lobo entre nosotros... ¡y los humanos que sean mordidos tres veces también se convierten en hombres lobo!

Los humanos tratan de herir a los hombres lobo y deben evitar ser mordidos. Ganan si al menos **uno** de ellos sobrevive durante tres noches.

Los hombres lobo tratan de morder a los humanos. Ganan si **todos** los humanos acaban convertidos en hombres lobo (o mueren) tras tres noches.

Preparación

1. Separar las cartas Night

Sin mirarlas, baraja las cartas Night y Final Night por separado. Pon a un lado, boca abajo, dos cartas Night y una carta Final Night. (Las añadirás al mazo de cartas más adelante.) Devuelve el resto de cartas Night y Final Night a la caja.

2. Retirar las cartas extra

Si juegan de 4 a 8 jugadores, no son necesarias todas las cartas. Retira las cartas que se indican a continuación y déjalas en la caja.

6-8 jugadores - Retira todas las cartas marcadas 

4-5 jugadores - Retira todas las cartas marcadas  

Quita todas las cartas de la expansión en tus primeras partidas.

3. Infectar al hombre lobo original

Baraja las cartas **Bite** y **Gold** dependiendo del número de jugadores. Reparte una de estas cartas a cada jugador.

Jugadores	4	5	6	7	8*	9*	10* "El olfateo"
Bites	1	1	2	2	2	3	3
Gold	3	4	4	5	6	6	7

Los jugadores miran sus cartas. Cualquiera que tenga una carta Bite es un **hombre lobo original** y jugará toda la partida como hombre lobo. Los demás son humanos... ¡por ahora!



4. Repartir las cartas iniciales

Baraja el resto de cartas y reparte 3 cartas más a cada jugador.

Cualquier jugador que tenga 3 cartas Wound debe barajar esas cartas con el resto y añadir a su mano 3 cartas nuevas.

Cualquier humano con 3 cartas Bite pasa a formar parte del equipo de hombres lobo.

Los jugadores forman su mano inicial con esas 3 cartas y la carta **Gold** o **Bite** que recibieron anteriormente.

5. Preparar las cartas Night

Coloca la baraja de cartas, boca abajo, sobre la mesa. Mete las dos cartas Night que has separado anteriormente en el mazo de cartas, aproximadamente a 1/3 y 2/3 de la baraja respectivamente:



Coloca la carta Final Night encima y, tras esto, **dale la vuelta a la baraja y coloca las cartas boca arriba**. La primera carta debería ser visible y la última debería ser la carta Final Night.

6. El olfateo

Si hay **8 o más jugadores**, todos deben cerrar los ojos tras mirar su mano inicial. Los hombres lobo abren los ojos para mirarse unos a otros y los vuelven a cerrar. Todos los jugadores abren los ojos y comienza el juego.

7. Elegir el primer jugador

Reparte una ficha hogar a cada jugador, asegurándote de que entre ellas se encuentra la ficha con el símbolo de primer jugador (3).

Para la primera partida, el jugador con esa ficha hogar será el primer jugador. Para las siguientes partidas, el primer jugador será el que tenga más token de oro. (Si hay un empate, elige al azar entre esos jugadores.)

Las fichas hogar son importantes porque se usan para identificar quién sigue vivo, e indican dónde poner las cartas boca abajo que se intercambian durante la fase nocturna.



Turnos

Empezando con el primer jugador, los jugadores juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj, hasta que la tercera noche (Final Night) se ha completado. Para empezar tu turno, toma la baraja de cartas que se encuentra boca arriba y lee en alto la primera carta.

Si es una carta Night - Sigue las instrucciones (efectos) de la carta, luego colócala a un lado y comienza la fase nocturna.

Si no es una carta Night - Dásela a otro jugador. El jugador debe añadirla a su mano. (No hay límite de cartas en la mano.) **El jugador debe comprobar si ha muerto o si se ha convertido en un hombre lobo de forma secreta. ¡No puedes quedarte la carta tú mismo!**

Para terminar tu turno dale la baraja al siguiente jugador.

Fase nocturna

Cuando se revela una carta Night o Final Night debe cesar cualquier tipo de conversación y debe resolverse lo que diga dicha carta.

Después, **los jugadores eligen una carta de su mano para darle al jugador de su izquierda y otra para el jugador de su derecha.** (No está permitido elegir o repartir las cartas al azar.)

Coloca cada carta, boca abajo, sobre la ficha hogar de cada uno de tus vecinos.

(Salta a aquellos jugadores que hayan muerto.)

Si un jugador no puede pasar cartas en la fase nocturna, o si muere debido al efecto de la carta Night, no entrega ninguna carta a sus vecinos ya que muere **antes** de que caiga la noche.

IMPORTANTE: Si eres humano, no puedes pasar cartas Bite a tus vecinos durante la fase nocturna.

Sólo los hombres lobo pueden morder durante la fase nocturna.



Una vez que todos han pasado sus cartas, cada jugador baraja las cartas que haya recibido y las añade a su mano. **Todos deben comprobar si han muerto o si se han convertido en hombre lobo de forma secreta.** Tras esto, los turnos siguen jugándose igual que antes.

Convertirse en hombre lobo

A lo largo del juego, los jugadores recibirán cartas con símbolos de mordisco 🐾 y símbolos de hechizo ⚡. Si un humano tiene en total tres (o más) iconos de mordisco 🐾 (tras quitar el número de iconos de hechizo ⚡), ese jugador pasa a ser un hombre lobo **de forma inmediata y en secreto.**

IMPORTANTE: Cuando un jugador es hombre lobo, **nunca vuelve a ser humano.**

Muerte

A lo largo del juego los jugadores recibirán cartas con iconos de herida 🩸 e iconos de bálsamo 🩹. Cuando un jugador (ya sea humano u hombre lobo) tenga en total tres (o más) iconos de herida 🩸 (tras quitar el número de iconos de bálsamo 🩹), **muere inmediatamente**. (Si un humano se convierte en hombre lobo a la vez que muere, muere como hombre lobo.)

Cuando anuncies tu muerte, **no digas a qué equipo pertenecías**. Dale la vuelta a tu ficha hogar para mostrar el lado 'I Died' y coloca tus cartas boca abajo. ¡No desveles ningún secreto!

Los jugadores muertos no pueden ser atacados por los efectos de una carta, no tienen turno, ni pasan cartas durante la noche, ¡pero **pueden ganar** si su equipo gana!

Terminar el juego

El juego termina inmediatamente tras la fase nocturna de la carta Final Night. **¡No olvides dar cartas a tus vecinos tras realizar los efectos de la carta Final Night!**

El juego también termina inmediatamente si hay dos jugadores vivos (o menos).

El Gruñido

Todos los **hombres lobo originales** comienzan a gruñir y a agitar los brazos. Luego se unen los demás hombres lobo. Por último, todos los humanos que hayan sobrevivido deben levantarse y aplaudir.

Si un humano sigue vivo, su equipo gana. Pero si todos los jugadores vivos están gruñendo (son hombres lobo), ese equipo será el que gane.

Gold

Los jugadores del equipo ganador (incluidos los que hayan muerto) reciben una token de oro, más una adicional por cada icono de oro 🏆 que tengan en su mano.

Apunta el número de piezas de oro si juegas múltiples partidas seguidas. Al final de la noche, ¡el jugador con más oro será coronado el Rey Lobo o la Reina Loba!

CONSEJO PARA LOS HUMANOS: Si recibes una carta Bite durante la noche, ¡significa que al menos uno de tus vecinos es un hombre lobo! Intenta matarlos con heridas.

CONSEJO PARA LOS HOMBRES LOBO: Necesitas ser despiadado en este juego, ¡incluso si eso significa levantar sospechas! Muerde a tus vecinos desde la primera noche y usa tus acciones de día para dañar a los humanos.

Referencia de cartas

Bite (Mordisco) – Añade un icono de mordisco  que puede convertir humanos en hombres lobo. Los mordiscos NO causan heridas.  (Los humanos no pueden pasar mordiscos durante la noche.)

Charm (Hechizo) – Añade un icono de hechizo  que elimina un icono de mordisco.

Wound (Herida) – Añade un icono de herida  que puede matarte.

Salve (Bálsamo) – Añade un icono de bálsamo  que elimina un icono de herida.

Gold (Oro) – Añade un icono de oro  que te da fichas de oro al final de la partida.

Cuando un icono elimina algo, no elimina toda la carta, sino sólo el icono. El resto de iconos y efectos de una carta siguen activos.

„Night“-Karten

The Gift – El regalo – Elige 2 jugadores vivos con más de cinco cartas cada uno. Ambos pondrán cualquier carta de su mano (incluso una carta Bite) boca abajo en la ficha hogar del otro. Descarta y cae la noche.

Truth Serum – Suero de la verdad – Elige un jugador vivo. Si es un hombre lobo, debe enseñarte una carta Bite solamente a ti. Si es un humano (o un hombre lobo sin carta Bite), debe enseñarte otra carta. ¡No podéis hablar hasta que termine la noche! Descarta y cae la noche.

Caged – Enjaulado – Elige un jugador vivo (incluyéndote a ti mismo) Ese personaje se sienta fuera (pierde su turno) esta noche (como si estuviera muerto). Descarta y cae la noche.

Blood Hound – Sabueso – Elige un jugador vivo y mira las cartas en su mano. ¡No podéis hablar hasta que termine la noche! Descarta y cae la noche.

Insomnia – Insomnio – Elige un jugador vivo (incluyéndote a ti mismo). Descarta y cae la noche. Durante esta noche el jugador elegido NO barajará las cartas que le pasen sus vecinos y sabrá quién le ha pasado cada carta.

Silver Bullet – Bala de plata – Elige un jugador vivo (incluyéndote a ti mismo) y coloca frente a él esta carta boca arriba. Si es un humano, añade . Si es un hombre lobo, añade . Cae la noche.

Séance - Sesión de espiritismo - Coloca esta carta boca arriba frente a cualquier jugador. Si ya está muerto (o en el momento en el que muera), debe admitir públicamente el equipo al que pertenecía cuando murió. Cae la noche.

Hypnosis - Hipnosis - Nombra una carta excepto "Gold" (Oro). Elige 2 jugadores vivos y ambos deberán decir cuántas cartas de ese tipo tienen en su mano. Descarta y cae la noche.

The Unwanted - Los indeseados - Al contar desde 3, todos los jugadores vivos deberán señalar a la izquierda o a la derecha. Los jugadores que sean señalados por sus dos vecinos serán los indeseados y morirán. Si hay más de dos jugadores indeseados, deberán hacer una segunda ronda entre ellos hasta que sólo quede uno o dos indeseados. Descarta y cae la última noche. 3... 2... 1... ¡SEÑALA!

The Tempest - La tempestad - Todos los jugadores vivos colocan cualquier carta boca abajo en el centro de la mesa, una sobre otra. Toma las cartas, barájalas y reparte una a cada jugador para que la añada a su mano. Descarta y cae la última noche.

The Accused - El acusado - Uno a uno, empezando por tu izquierda, cada jugador señala a quien quiera matar (no se puede cambiar el voto). El jugador más votado muere. Tú votas último y tu elección gana en caso de empate. Descarta y cae la última noche.

The Sleepwalkers - Los sonámbulos - Elige dos jugadores vivos y cambia sus sitios. Ambos se moverán con las cartas en su mano y sus fichas de oro, pero dejarán cualquier carta boca arriba que hubiera en la mesa. Descarta y cae la última noche.

The Unsaved - Los no salvados - Todos los jugadores vivos levantan la mano. Baja la mano y señala al jugador al que quieras salvar. Ese jugador baja su mano y señala a alguien con la mano en alto al que quiera salvar, etc. El jugador que no sea salvado muere. Descarta y cae la última noche.

All Hallows' Eve - Víspera de Todos los Santos - Elige un jugador muerto (si hay alguno). Ese jugador pasa una carta a la izquierda y otra a la derecha a sus vecinos vivos, que la añaden a su mano. Descarta y cae la última noche.

The Trusted - El confiable - Uno a uno, empezando por tu izquierda, cada jugador vivo señala a alguien en quien confíen (puedes ser tú mismo) y al que quieran salvar (no se puede cambiar el voto). El jugador más votado decide quién muere. Tú votas último y tu elección gana en caso de empate. Descarta y cae la última noche.

The Purge - La purga - Al contar desde 3, todos los jugadores vivos señalan a quien quieran matar. El jugador más votado muere. Tú votas último y tu elección gana en caso de empate. Descarta y cae la última noche. 3... 2... 1... ¡SEÑALA!

GROWL Deutsch

4-10 Spieler. Zusätzliche Regeln für mehr als 10 Spieler findet ihr in der Online-FAQ

Die Werwölfe sind unter uns ... und Menschen, die dreimal gebissen werden, werden selbst zum Werwolf!

Die Menschen versuchen, den Werwölfen Wunden zu geben und Bisse zu vermeiden. Sie gewinnen, wenn mindestens **ein** Mensch alle drei Nächte überlebt.

Die Werwölfe versuchen, die Menschen zu beißen. Sie gewinnen, wenn **alle** Menschen nach drei Nächten tot, oder selbst Werwölfe geworden sind.

Spielaufbau

1. Legt die „Night“-Karten beiseite

Mischt verdeckt die „Night“-Karten und die „Final Night“-Karten als jeweils eigenen Stapel. Legt zwei „Night“-Karten und eine „Final Night“-Karte verdeckt zur Seite. (Ihr fügt sie später dem Nachziehstapel hinzu.) Legt die übrigen „Night“- und „Final Night“-Karten in die Spielschachtel zurück.

2. Entfernt zusätzlich folgende Karten

Bei 4-8 Spielern werdet ihr nicht alle Karten brauchen. Legt daher folgende Karten in die Spielschachtel zurück.

6-8 Spieler - Entfernt alle Karten mit dem Symbol 

4-5 Spieler - Entfernt alle Karten mit den Symbolen  und 

Entfernt für eure ersten Spiele am besten sämtliche Erweiterungskarten.

2. Wolf Zero Infizieren

Je nach Spielerzahl mischt ihr die folgende Anzahl an Gold- und „Bite“-Karten („Bisse“) zusammen. Gebt dann jedem Spieler verdeckt eine dieser Startkarten.

Spieler	4	5	6	7	8*	9*	10* „Das Schnüffeln“
Bites	1	1	2	2	2	3	3
Gold	3	4	4	5	6	6	7

Jeder Spieler schaut sich nun seine eigene Karte an. Hat er eine „Bite“-Karte, ist er ein Wolf Zero und spielt das gesamte Spiel über einen Werwolf. Alle anderen Mitspieler sind Menschen ... für den Anfang!



4. Verteilt die Anfangskarten

Mischt den restlichen Stapel und gibt jedem Spieler drei weitere Karten.

Jeder Spieler, der 3 „Wound“-Karten erhalten hat, mischt diese sofort zurück in den Stapel und zieht drei neue Karten.

Jeder Mensch, der 3 „Bite“-Karten erhalten hat, wechselt damit heimlich ins Team der Wölfe.

Diese 3 Karten und die „Bite“- oder Gold-Karte, die ihr zu Beginn erhalten habt, bilden zusammen eure Handkarten bei Spielbeginn.

5. Bereitet die „Night“-Karten vor

Legt den Stapel mit den restlichen Spielkarten verdeckt auf den Tisch. Schiebt eine „Night“-Karte verdeckt etwa auf 1/3 Höhe in den Stapel und die zweite „Night“-Karte auf 2/3 Höhe:



Legt die „Final Night“-Karte verdeckt oben auf den Stapel und **dreht dann den ganzen Stapel um**, so dass die oberste Karte offen vor euch liegt und sich die „Final Night“-Karte ganz unten im Stapel befindet.

6. Das Schnüffeln

Falls ihr mit **8 oder mehr Spielern** spielt, schließen alle Spieler die Augen, nachdem sie ihre drei Startkarten erhalten haben. Nun öffnen nur die Wölfe die Augen um sich zu erkennen, und schließen sie wieder. Dann können alle Spieler die Augen wieder öffnen.

7. Wählt den Startspieler

Gibt jedem Spieler eines der Spieler-Plättchen. Achtet darauf, dass eines davon das Symbol für den Startspieler trägt (3).

Beim ersten Spiel ist der Spieler mit diesem Spieler-Plättchen der Startspieler. Bei späteren Runden ist der Spieler mit den meisten Goldstücken der Startspieler. (Falls mehrere Spieler gleich viel Gold haben, wählt einen davon zufällig als Startspieler aus.)

Die Spieler-Plättchen sind wichtig, weil ihr an ihnen sehen könnt, wer noch am Leben ist. Außerdem dienen sie als Ablagefläche für die verdeckten Karten, die ihr während der Nacht-Phase verteilt.



Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler macht jeder Spieler im Uhrzeigersinn seinen Zug, bis die dritte Nacht (die „Final Night“) abgehandelt wurde. Um euren Zug zu beginnen, nehmt ihr den ganzen (offen ausliegenden) Kartenstapel in die Hand und lest die oberste Karte.

Falls es eine „Night“-Karte ist – Folgt den Anweisungen (Karteneffekt) auf der Karte. Legt sie dann beiseite und macht mit der Nacht-Phase des Spiels weiter.

Falls es keine „Night“-Karte ist – Gebt die Karte einem Mitspieler. Dieser muss sie auf die Hand nehmen. (Es gibt kein Kartenlimit.) **Der Spieler überprüft, ob er gestorben, und / oder heimlich ein Werwolf geworden ist. Ihr dürft die Karte nicht selbst behalten, sondern müsst sie jemandem geben!**

Ihr beendet euren Zug, indem ihr den Kartenstapel an den nächsten Spieler weiterreicht.

Nacht-Phase

Sobald eine „Night“-Karte oder eine „Final Night“-Karte aufgedeckt wird, dürfen die Spieler nicht mehr miteinander sprechen, außer um die Anweisungen der „Night“-Karte auszuführen. Anschließend **wählt jeder Spieler eine Karte aus seiner Hand aus, die er dem Spieler links von sich gibt, und eine für den Spieler rechts von sich.** (Ihr dürft nicht zufällig irgendeine Karte auswählen.)

Legt die Karten verdeckt auf die Spieler-Plättchen eurer direkten, noch lebenden Nachbarn. (Tote Mitspieler überspringt ihr dabei.)

Falls Spieler nachts keine Karte weitergeben können, oder falls sie durch den Karteneffekt der „Night“-Karte gestorben sind, sterben sie, **bevor** die Nacht hereinbricht und geben keine Karten weiter.

ACHTUNG: Solange ihr ein Mensch seid, dürft ihr während der Nacht-Phase keine „Bite“-Karten an eure Nachbarn weitergeben. **Nur Werwölfe dürfen während der Nacht beißen!**



Nachdem alle Spieler zwei Karten weitergegeben haben, mischt jeder die beiden erhaltenen Karten auf seinem Spieler-Plättchen und nimmt sie auf die Hand. **Jeder Spieler überprüft nun, ob er gestorben ist und / oder heimlich in einen Werwolf verwandelt wurde.** Dann beginnt der nächste Spieler mit seinem normalen Zug.

Verwandlung in einen Werwolf

Das ganze Spiel über erhalten die Spieler Karten mit einem „Bite“-Symbol  oder einem „Charm“-Symbol . Sobald ein menschlicher Spieler zusammengerechnet drei (oder mehr) „Bite“-Symbole  auf der Hand hält (nachdem er für jedes „Charm“-Symbol  eines abgezogen hat), verwandelt er sich **sofort und im Geheimen** in einen Werwolf und spielt ab jetzt im Team der Wölfe mit.

ACHTUNG: Sobald ein Spieler zu einem Wolf wird, kann er nie wieder zu einem Menschen werden.

Tod

Das ganze Spiel über erhalten die Spieler Karten mit einem „Wound“-Symbol  und einem „Salve“-Symbol . Sobald ein Spieler (egal ob Mensch oder Werwolf) zusammengerechnet drei (oder mehr) „Wound“-Symbole  auf der Hand hält (nachdem er für jedes „Salve“-Symbol  eines abgezogen hat), ist er **auf der Stelle tot**. (Falls ein Mensch gleichzeitig zum Werwolf wird und stirbt, stirbt er als Werwolf.)

Wenn ihr euren Tod verkündet, **verratet nicht, in welchem Team ihr seid**. Dreht euer Spieler-Plättchen auf die Seite mit „I Died“ („Ich bin gestorben“) und legt die Karten in eurer Hand verdeckt vor euch ab. Gebt niemandem irgendeinen Hinweis über euer Team!

Für tote Spieler gelten keine Karteneffekte mehr, sie können keinen weiteren Zug mehr machen und nachts keine Karten mehr weitergeben, aber **ihr könnt noch immer gewinnen**, wenn euer Team gewinnt!

Spielende

Das Spiel endet auf der Stelle, sobald die „Final Night“-Phase abgeschlossen ist. **Vergesst nicht, dass ihr auch in der „Final Night“ noch jeder zwei Karten weitergeben müsst, nachdem ihr den Karteneffekt abgehandelt habt!**

Außerdem endet das Spiel ebenfalls sofort, wenn nur noch zwei (oder weniger) Spieler am Leben sind.

Das Knurren

Nach Spielende beginnen alle **„Wolf Zero“**-Spieler laut zu knurren und die Arme zu schütteln. Dann stimmen die anderen Wölfe mit ein. Schließlich dürfen alle Menschen, die noch am Leben sind, aufstehen und jubeln.

Wenn noch ein menschlicher Spieler am Leben ist, hat das Menschen-Team gewonnen. Wenn aber alle noch lebenden Spieler knurren (also Werwölfe sind), dann gewinnt das Wolf-Team!

Gold

Alle Spieler im Sieger-Team (auch die toten) erhalten ein Goldstück sowie ein zusätzliches Goldstück für jedes Gold-Symbol , das sie auf der Hand haben.

Spielt ihr mehrere Runden hintereinander, merkt euch, wer wie viele Goldstücke hat. Am Ende des Abends wird der Spieler mit dem meisten Gold zum Wolf-König oder zur Wolf-Königin gekrönt!

TIPP FÜR MENSCHEN: Wenn ihr nachts eine „Bite“-Karte bekommt, bedeutet das, dass mindestens einer eurer Nachbarn ein Wolf sein muss! Versucht, ihn mit „Wound“-Symbolen zu töten.

TIPP FÜR WERWÖLFE: Ihr müsst skrupellos in diesem Spiel sein, selbst wenn das bedeutet, dass ihr euch verdächtig macht! Beißt eure Nachbarn auch schon in der ersten Nacht, und nutzt eure Aktionen bei Tag ebenfalls, um den Menschen zu schaden.

Kartenübersicht

Bite (Bisse) - „Bite“-Symbole  können einen Menschen in einen Werwolf verwandeln. Bisse zählen NICHT als Wunden.  Menschen können in der Nacht-Phase keine „Bite“-Karten weitergeben.

Charm (Amulette) - Jedes „Charm“-Symbol  hebt die Wirkung eines „Bite“-Symbols auf.

Wound (Wunden) - „Wound“-Symbole  können euch töten.

Salve (Salbe) - Jedes „Salve“-Symbol  hebt die Wirkung eines „Wound“-Symbols auf.

Gold - Für jedes Gold-Symbol  erhaltet ihr am Ende ein Goldstück, falls euer Team gewinnt.

Falls ein Symbol irgendein anderes aufhebt, so hebt es immer nur das **Symbol** auf, nicht die ganze Karte. Andere Kartensymbole oder Karteneffekte bleiben weiterhin aktiv.

„Night“-Karten

The Gift - Das Geschenk - Wähle 2 lebende Spieler aus, die jeder 5+ Karten besitzen. Jeder von ihnen legt eine beliebige Karte aus seiner Hand (sogar eine „Bite“-Karte) verdeckt auf das Spieler-Plättchen des anderen. (Deckt die Karten nicht auf; mischt sie mit den Karten zusammen, die ihr diese Nacht erhaltet.) Wirf diese Karte dann ab - die Nacht bricht herein.

Truth Serum - Wahrheitsserum - Wähle einen anderen lebenden Spieler aus. Ist er ein Werwolf, muss er dir (so, dass niemand sonst sie sieht) eine „Bite“-Karte zeigen. Ist er ein Mensch (oder ein Wolf ohne „Bite“-Karte), muss er dir irgendeine andere Karte zeigen. (Ihr dürft nicht reden, bevor die Nacht vorüber ist!) Wirf diese Karte dann ab - die Nacht bricht herein.

Caged - Eingesperrt - Wähle irgendeinen lebenden Spieler aus (sogar dich selbst). Dieser Spieler setzt die Nacht aus (als wäre er tot). Wirf diese Karte dann ab - die Nacht bricht herein.

Blood Hound - Bluthund - Wähle einen anderen lebenden Spieler aus und sieh dir seine Karten an. (Ihr dürft nicht vor Ende der Nacht sprechen!) Wirf diese Karte dann ab - die Nacht bricht herein.

Insomnia - Schlaflosigkeit - Wähle irgendeinen lebenden Spieler aus (sogar dich selbst). Wirf diese Karte dann ab - die Nacht bricht herein. Während dieser Nacht darf der gewählte Spieler die Karten, die er erhalten hat, NICHT mischen und weiß daher, welcher Nachbar ihm welche Karte gegeben hat.

Silver Bullet - Silberkugel - Wähle irgendeinen lebenden Spieler aus (sogar dich selbst) und lege diese Karte aufgedeckt vor ihn. Ist er ein Mensch, gilt diese Karte als . Ist er ein Werwolf, gilt diese Karte als  . Dann bricht die Nacht herein.

Séance - Lege diese Karte aufgedeckt vor irgendeinen Spieler. Ist er bereits tot (oder sonst in dem Augenblick, in dem er stirbt), muss er offenlegen, in welchem Team er war, als er starb. Dann bricht die Nacht herein.

Hypnosis - Hypnose - Nenne irgendeine Karte (außer „Gold“). Wähle 2 beliebige lebende Spieler. Diese müssen wahrheitsgemäß verraten, wie viele Karten dieses Typs sie auf der Hand halten. Wirf diese Karte dann ab - die Nacht bricht herein.

The Unwanted - Die Unerwünschten - Zählt bis 3. Dann zeigt jeder lebende Spieler entweder auf seinen rechten oder linken Nachbarn. Spieler, die von ihren beiden Nachbarn ausgewählt wurden, auf die also zwei Finger zeigen, gehören zu den Unerwünschten und sterben. (Gibt es mehr als 2 Unerwünschte, nehmen nur diese an einer zweiten Auswahlrunde teil, bis nur noch 1 oder 2 Unerwünschte übrig sind und sterben.) Wirf diese Karte dann ab - die Letzte Nacht bricht herein. 3...2...1... ZEIGEN!

The Tempest - Der Sturm - Alle lebenden Spieler legen eine beliebige Karte verdeckt auf einen Stapel in der Tischmitte. Nimm den Stapel auf, mische ihn durch, und gebe jedem Spieler eine Karte auf die Hand (ohne sie anzusehen). Wirf diese Karte dann ab - die Letzte Nacht bricht herein.

The Accused - Der Beschuldigte - Beginnend mit dem Spieler links von dir, zeigt nacheinander jeder lebende Spieler auf jemanden, den er tot sehen will (die Wahl kann nicht geändert werden). Der Spieler mit den meisten Stimmen stirbt. (Du hast die letzte Stimme und entscheidest bei Unentschieden.) Wirf diese Karte dann ab - die Letzte Nacht bricht herein.

The Sleepwalkers - Die Schlafwandler - Wähle zwei beliebige lebende Spieler aus. Diese tauschen ihre Plätze. (Sie nehmen ihre Handkarten und Goldstücke mit, lassen offen vor ihnen liegende Karten aber liegen.) Wirf diese Karte dann ab - die Letzte Nacht bricht herein.

The Unsaved - Die Unerlösten - Alle lebenden Spieler heben eine Hand in die Luft. Als erstes senkst du (der aktive Spieler) deine Hand und zeigt auf den Spieler, den du erlösen willst. Nun senkt dieser Spieler seine Hand und zeigt auf einen Spieler, dessen Hand noch erhoben ist. Der letzte Spieler, der seine Hand noch oben hat, stirbt. Wirf diese Karte dann ab - die Letzte Nacht bricht herein.

All Hallows' Eve - Wähle einen toten Spieler aus (wenn es einen gibt). Dieser gibt eine beliebige Karte nach links, und eine nach rechts ab, direkt auf die Hand seines nächsten noch lebenden Nachbarn. Wirf diese Karte dann ab - die Letzte Nacht bricht herein.

The Trusted - Der Vertrauenswürdige - Beginnend mit dem Spieler links von dir, zeigt nacheinander jeder lebende Spieler auf jemand vertrauenswürdigen (sogar sich selbst), den er retten will (die Wahl kann nicht geändert werden). Der Spieler mit den meisten Stimmen bestimmt, welcher Spieler stirbt. (Du hast die letzte Stimme und entscheidest bei Unentschieden.) Wirf diese Karte dann ab - die Letzte Nacht bricht herein.

The Purge - Die Säuberung - Zählt bis 3. Dann zeigt jeder lebende Spieler auf jemanden, den er tot sehen will (du entscheidest bei Unentschieden). Der Spieler mit den meisten Stimmen stirbt. Wirf diese Karte dann ab - die Letzte Nacht bricht herein. 3...2...1... ZEIGEN!

GROWL Italiano

4-10 giocatori. Fate riferimento alla FAQ online per giocare con più giocatori.

I lupi mannari sono tra noi... e gli umani che vengono morsi tre volte si trasformano anch'essi in lupi!

Gli umani tentano di ferire i lupi e devono evitare di essere morsi. Gli umani vincono se almeno un umano sopravvive per tre notti.

I lupi mannari tentano di mordere gli umani. I lupi mannari vincono se **tutti** gli umani sono trasformati in lupi (o morti) dopo tre notti.

Preparazione

1. Mettete da parte le carte Night

Senza guardarle, mischiate le carte Night e Final Night separatamente. Mettete da parte due carte Night e una carta Final Night a faccia in giù (le aggiungerete al mazzo in seguito). Riponete le altre carte Night e Final Night nella scatola del gioco.

2. Rimuovete le carte extra

Se giocate con 4-8 giocatori, non avrete bisogno di tutte le carte. Rimuovete le carte come indicato e riponetele nella scatola del gioco.

6-8 giocatori - Rimuovete le carte contrassegnate con 

4-5 giocatori - Rimuovete le carte contrassegnate con  e 

Inoltre, per le vostre prime partite, rimuovete tutte le carte espansione.

3. Infettate il Lupo Zero

Mischiate insieme le carte **Bite** e **Gold** in base al numero di giocatori. Distribuite una di queste carte iniziali ad ogni giocatore.

Giocatori	4	5	6	7	8*	9*	10* "L'annusata"
Bites	1	1	2	2	2	3	3
Gold	3	4	4	5	6	6	7

I giocatori guardano la propria carta. Tutti quelli con una carta Bite sono **Lupi Zero** e giocheranno l'intera partita come lupi mannari. Gli altri giocatori sono umani... per ora!



4. Distribuite la mano iniziale

Mischiate il resto del mazzo e distribuite altre 3 carte ad ogni giocatore.

Ogni giocatore che riceve 3 carte Wound le rimischia immediatamente nel mazzo e ne pesca 3 nuove.

Ogni umano che riceve 3 carte Bite si unisce segretamente alla squadra dei lupi.

Questi giocatori formano la loro mano iniziale combinando le loro 3 carte con la carta **Bite** o **Gold** ricevuta prima.

5. Preparare le carte Night

Piazzate il mazzo di carte a faccia in giù sul tavolo. Infilate nel mazzo le due carte Night che avete messo da parte, a circa a 1/3 e 2/3 della sua altezza:



Piazzate la carta Final Night in cima al mazzo e poi **giratelo così che sia a faccia in su**. La carta in cima dovrebbe ora essere visibile, e la carta in fondo dovrebbe essere la carta Final Night.

6. L'Annusata

Se giocate con **8 o più giocatori**, tutti chiudono gli occhi dopo aver guardato le carte iniziali. I lupi aprono gli occhi per guardarsi l'un l'altro, e poi li chiudono. Tutti i giocatori aprono poi gli occhi e il gioco inizia.

7. Scegliere il giocatore iniziale

Distribuite una plancia base ad ogni giocatore, assicurandosi di includere quella col simbolo giocatore iniziale (3).

Per la prima partita, il giocatore con quella plancia base è il giocatore iniziale. Per le partite successive, il giocatore con più gettoni Oro è il giocatore iniziale (in caso di pareggio, tirate a sorte tra i giocatori coinvolti.)

Le plance base sono importanti perché identificano chi è ancora vivo, e, inoltre, è dove vanno piazzate a faccia in giù le carte che vengono passate durante la fase Notte.



Turni dei giocatori

Cominciando dal giocatore iniziale, i giocatori giocano a turno uno alla volta in senso orario finché la terza carta Night (la carta Final Night) è completamente risolta. Per iniziare il turno, prendete l'intero mazzo (a faccia in su) e leggete la carta in cima.

Se è una carta Night - Seguite le istruzioni (effetti della carta), poi mettetela da parte e procedete con la Fase Notte.

Se non è una carta Night - Datela ad un altro giocatore. La aggiungerà alla propria mano (non c'è limite alla propria mano).

Quel giocatore controlla la sua mano per vedere se è morto e/o è segretamente diventato un lupo. Non puoi tenerti la carta!

Per concludere il turno, passate l'intero mazzo al prossimo giocatore.

Fase Notte

Quando viene rivelata una carta Night or Final Night, qualsiasi conversazione deve cessare, se non necessaria a risolvere gli effetti della carta. Poi **i giocatori scelgono una carta da passare al giocatore alla propria sinistra e una carta da passare al giocatore alla propria destra** (ai giocatori NON è permesso scegliere casualmente quale carta passare ad ogni lato.) **Piazzate ogni carta a faccia in giù sulla plancia base del vostro vicino più prossimo ancora in vita** (saltando i giocatori morti).

Se un giocatore non è in grado di passare carte durante la Notte, o se è morto a causa degli effetti della carta Notte, muore **prima** che cada la notte, e non passa carte.

IMPORTANTE: Se sei un giocatore umano, non puoi passare carte Bite ai tuoi vicini durante la Fase Notte.

Solo i lupi mannari possono "mordere" durante la Fase Notte.



Dopo che tutti hanno passato le carte, ogni giocatore mischia le carte ricevute e le aggiunge alla propria mano. **Ogni giocatore controlla se è morto e/o segretamente diventato un lupo.** I turni dei giocatori continuano poi come al solito.

Diventare un Lupo Mannaro

Nel corso del gioco, i giocatori riceveranno carte con icone Morso 🐾 e Amuleto 🛡️. In qualsiasi momento un giocatore abbia tre (o più) icone Morso 🐾 totali (dopo aver sottratto le icone Amuleto 🛡️), quel giocatore **immediatamente e segretamente** si trasforma in lupo mannaro e si unisce alla squadra dei lupi.

IMPORTANTE: Una volta che un giocatore diventa un lupo, **non torna mai più** umano.

Morte

Nel corso del gioco, i giocatori riceveranno carte con icone Ferita 🩸 e icone Unguento 🧴. In qualsiasi momento un giocatore (sia lupo mannaro che umano) abbia tre (o più) icone Ferita 🩸 totali (dopo aver sottratto le icone Unguento 🧴), **muore immediatamente**. (Se un umano diventa lupo nello stesso momento in cui muore, muore come lupo mannaro.)

Quando annunciate la vostra morte, **non rivelate a quale squadra appartenete**. Voltate la vostra plancia base dal lato "Sono Morto", e piazzate le vostre carte a faccia in giù. Non rivelate alcun segreto!

I giocatori morti non possono essere presi di mira dagli effetti delle carte, effettuare turni o passare carte durante la Notte, ma **possono comunque vincere** se la loro squadra vince!

Fine del gioco

Il gioco finisce immediatamente dopo che la fase Notte della carta final Night è risolta. Non dimenticate di passare comunque le carte dopo aver risolto gli effetti della carta Final Night!

Il gioco finisce immediatamente anche se rimangono solo due (o meno) giocatori in vita.

Il Ringhio

Tutti i **Lupi Zero** cominciano a ringhiare e scuotere le braccia. Quindi gli altri lupi si uniscono a loro. Alla fine ogni umano rimasto in vita dovrebbe alzarsi e celebrare.

Se rimane in vita un giocatore umano, la squadra degli umani vince. Ma se tutti i giocatori viventi stanno ringhiando (e sono quindi lupi mannari), allora vince la squadra dei lupi!

Oro

I giocatori della squadra vincente (anche i morti) ricevono un gettone Oro, più un gettone aggiuntivo per ogni icona Oro 🏆 nelle carte in loro mano.

Tenete il conto dei gettoni Oro se giocate più partite di fila. Alla fine della serata, il giocatore con più gettoni è incoronato Re lupo o Regina Lupa!

CONSIGLIO PER GLI UMANI: Se ricevete una carta Bite di Notte, vuol dire che almeno uno dei vostri vicini è un lupo! Cercate di ucciderli con carte Wound.

CONSIGLIO PER I LUPI: Bisogna essere spietati in questo gioco, anche se significa attirare sospetti! Mordete i vostri vicini anche nella prima Notte, e usate le vostre azioni giornaliere per ferire gli umani.

Guida alle carte

Bite (Morso) - Aggiunge un'icona Morso , che può trasformare un umano in lupo.

 Le carte Bite NON infliggono Ferite (gli umani non possono passare carte Bite durante la Notte).

Charm (Amuleto) - Aggiunge un'icona Amuleto , che annulla un'icona Morso.

Wound (Ferita) - Aggiunge un'icona Ferita , che può ucciderti.

Salve (Unguento) - Aggiunge un'icona Unguento , che annulla un'icona Ferita.

Gold (Oro) - Aggiunge un'icona Oro , che ti fa guadagnare gettoni Oro se la tua squadra vince la partita.

Quando un'icona annulla qualcosa, è solo l'**Icona** (non la carta intera) che viene annullata. Altre icone e effetti della carta rimangono attivi.

Le carte Night

The Gift - Il Dono - Indica 2 giocatori viventi qualsiasi che abbiano ognuno 5+ carte. Entrambi devono porre una carta (anche un Bite) dalla propria mano a faccia in giù sulla plancia base dell'altro. (Non guardate le carte; mischiatele con le altre carte passate di Notte). Poi scarta questa carta, e cala la Notte.

Truth Serum - Siero della Verità - Indica un altro giocatore vivente qualsiasi. Se è un lupo mannaro, deve mostrarti in privato una carta Bite. Se è un umano (o un lupo senza Bite) deve mostrarti una carta diversa (non si parla finché la Notte non finisce!). Poi scarta questa carta, e cala la notte.

Caged - Imprigionato - Indica un giocatore vivente qualsiasi (incluso te stesso). Il giocatore non partecipa alla Notte (come se fosse morto). Poi scarta questa carta, e cala la Notte.

Blood Hound - Segugio - Indica un altro giocatore vivente e guarda la sua mano (non si parla finché la Notte non finisce!). Poi scarta questa carta, e cala la Notte.

Insomnia - Insonnia - Indica un giocatore vivente qualsiasi (incluso te stesso). Poi scarta questa carta, e cala la Notte. Durante questa Notte, il giocatore scelto NON mischierà le carte che gli sono passate, e saprà quindi quale vicino gli ha passato una determinata carta.

Silver Bullet - Proiettile d'Argento - Indica un giocatore vivente qualsiasi (incluso te stesso) e piazza questa carta a faccia in su davanti a lui. Se è un umano, aggiunge una . Se è un lupo mannaro aggiunge . Poi cala la Notte.

Séance - Seduta Spiritica - Piazza questa carta davanti ad un giocatore qualsiasi. Se è già morto (altrimenti, nel momento in cui muore) deve pubblicamente annunciare a quale squadra apparteneva quando è morto. Cala la Notte.

Hypnosis - Ipnosi - Nomina una carta qualsiasi (eccetto "Gold"). Indica 2 giocatori qualsiasi ed essi devono rivelare quante copie di tale carta hanno nella loro mano. Poi scarta questa carta, e cala la Notte.

The Unwanted - Gli Indesiderati - Al conto di 3, tutti i giocatori vivi puntano alla loro destra o sinistra. I giocatori che sono stati indicati da entrambi i loro vicini viventi sono gli Indesiderati, e muoiono (se ci sono più di 2 Indesiderati, loro soltanto partecipano ad un secondo round, finché non rimangono solo 1 o 2 Indesiderati, che muoiono). Poi scarta questa carta, e cala l'Ultima Notte. 3... 2... 1... PUNTARE!

The Tempest - La Tempesta - Tutti i giocatori viventi posano una carta a faccia in giù in una pila al centro del tavolo. Prendi la pila, mischiala e distribuisci una carta nella mano di ogni giocatore. Poi scarta questa carta, e cala l'Ultima Notte.

The Accused - L'Accusato - Uno alla volta cominciando dalla tua sinistra, ogni giocatore vivente punta qualcuno che vuole uccidere (non si può cambiare voto). Il giocatore con più voti viene ucciso (tu hai l'ultimo voto e decidi sui pareggi). Poi scarta questa carta, e cala l'Ultima Notte.

The Sleepwalkers - I Sonnambuli - Scegli 2 giocatori viventi qualsiasi, che si scambiano di posto (portano con sé la propria mano di carte e gettoni Oro, ma lasciano qualsiasi carta a faccia in su sul tavolo). Poi scarta questa carta, e cala l'Ultima Notte.

The Unsaved - Il Non Salvato - Tutti i giocatori viventi alzano la mano. Per primo, tu (il giocatore attivo) abbassi la mano e punti un giocatore che vuoi salvare. Quel giocatore abbassa la mano e punta un giocatore con la mano ancora alzata, ecc. L'ultimo giocatore non salvato muore. Poi scarta questa carta, e cala l'Ultima Notte.

All Hallows' Eve - La Vigilia di Ognissanti - Indica un giocatore morto (se ce ne sono). Deve passare una carta qualsiasi a destra e una a sinistra, nelle mani dei suoi vicini (viventi più prossimi). Poi scarta questa carta, e cala l'Ultima Notte.

The Trusted - Il Fidato - Uno alla volta cominciando dalla tua sinistra, ogni giocatore vivente punta qualcuno di cui si fida (può essere anche tu) e che vuole salvare (non si può cambiare voto). Il giocatore con più voti decide quale giocatore muore (tu hai l'ultimo voto e decidi sui pareggi). Poi scarta questa carta, e cala l'Ultima Notte.

The Purge - L'Epurazione - Al conto di tre - tutti i giocatori viventi devono puntare qualcuno che vogliono uccidere. Il giocatore con più voti muore (tu decidi sui pareggi). Poi scarta questa carta, e cala l'Ultima Notte. 3... 2... 1... PUNTARE!

GROWL 中文

4-10人，如果想要有更多玩家，請查看FAQ

狼人就在我們之中....並且被咬三次的人類也會變成狼人！

人類需要對狼人造成傷害，並且避免被狼人咬。如果三個夜晚之後還有人類存活，則所有人類玩家獲勝。

狼人需要試圖咬傷人類。如果三個夜晚之後所有存活的玩家都是狼人，則所有狼人玩家獲勝。

遊戲設置

1. 將 放置到一邊

將 Night Cards 以及 Final Night Cards 洗混，並將兩張 Night Cards 以及一張 Final Night Card 取出，並面朝下放置（稍後會將這幾張牌加入到牌堆）。將剩餘的 Night Cards 以及 Final Night Cards 放回盒子。

2. 移除多餘卡牌

4-8 人遊戲時不需要使用所有卡牌。將多餘的卡牌移除并放回盒子。

6-8 人 - 移除所有有標記  的卡牌

4-5 人 - 移除所有有標記  的卡牌以及  的卡牌

前幾次進行遊戲時，建議移除所有的擴展卡牌。

3. 決定起始狼人

將玩家人數對應數量的 "Bite" 以及 "Gold" 卡牌洗混，並給每個玩家各發一張牌。

玩家數量	4	5	6	7	8*	9*	10* 確認隊友
Bites	1	1	2	2	2	3	3
Gold	3	4	4	5	6	6	7

所有玩家都拿到牌以後，各自查看自己的手牌。任何拿到 "Bite" 的玩家就是 **起始狼人**，並且整場遊戲都會是狼人。其他玩家則是人類。



4. 發起始手牌

將剩下來的卡牌洗牌，並給每名玩家再發三張牌。

如果有玩家被發了三張 "Wounds"，則是將這些卡牌洗回牌堆，並重新抽三張牌。

如果有人類玩家被發了三張 "Bite"，他們將加入狼人陣營。

所有玩家將起始拿到的"Bite" 或者 "Gold" 加入到手上的三張牌。

5. 準備 Night Cards

牌堆應該面朝下，將放置在一旁的兩張 Night Cards 分別插入牌堆約1/3 以及 2/3 的位置。



將 Final Night Card 放置到牌堆頂，然後將牌堆翻面，使牌堆面朝上。牌堆頂的牌現在應該可見，且牌堆底的牌是Final Night Card。

6. 確認隊友

如果遊戲為**8人或以上**，所有人在確認起始卡牌之後閉上眼。所有起始狼人睜眼確認隊友，確認好以後閉上眼。最後所有玩家睜開眼，遊戲正式開始。

7. 決定起始玩家

將對應玩家數的玩家版洗混並給每名玩家各發一張。洗混前確認其中有起始玩家標記的玩家版。(3)

第一場遊戲，拿到有起始玩家標記的玩家版的人是起始玩家。之後的遊戲，上一把獲得最多黃金標記的玩家成為起始玩家(如果有平手，則在平手玩家中隨機選擇)。

玩家版可以記錄哪些玩家還活著，並且提供一個可以讓其他玩家在夜晚階段時放卡牌的位置。



玩家回合

從起始玩家開始，順時針順序，每名玩家輪流進行回合，直到第三個夜晚(最後一夜)結算完畢。到你的回合時，拿起牌堆，並宣佈牌堆頂是什麼牌。

如果是一張 Night Card - 執行卡牌效果之後將卡牌放置到一旁，並開始夜晚階段。

如果不是一張 Night Card - 將這張卡牌給予另一名活着的玩家。他必須將這張牌加入到手牌中(這個遊戲沒有手牌上限) **并自己確認有沒有死亡或者變成了狼人**，如果死亡則需公開，變成狼人則不用。**當前玩家不能選擇保留牌堆頂的牌！**

回合結束時，將整個牌堆傳給下一個玩家。

夜晚階段

當前玩家結算 Night 或者 Final Night 卡時，所有玩家不可以說話，除非與執行卡牌效果相關。執行卡牌效果後，所有玩家必須傳出兩張牌，一張給左側相鄰的玩家，一張給右側相鄰的玩家。玩家不能隨機挑選給什麼卡牌。將給出的卡牌面朝下放置在該玩家的玩家版上。傳牌時跳過所有已經死亡的玩家，他們不參與夜晚階段。

如果有玩家在夜晚階段無法傳出兩張牌，或者是執行 Night Card 的效果時死亡，他們則視同夜晚階段前死亡，並且不參與傳牌。

重要事項：人類玩家不能在夜晚階段傳出 "Bite"，只有狼人玩家可以。



所有人都傳遞好卡牌後，每名玩家將自己玩家版上的兩張牌洗混，並加入到自己手上。**所有玩家需要自己確認有沒有死亡或者變成了狼人**，如果死亡則需公開，變成狼人則不用。

變成狼人

遊戲過程中，玩家會獲得有撕咬或者護符符號的卡牌。

  如果一個人類玩家手上有最少三個沒有被護符抵消的撕咬符號，**那名玩家立刻且秘密的加入狼人陣營。**

重要事項：當一個人類變成了狼人，他就不可能變回人類了。



死亡

遊戲過程中，玩家會獲得有傷害或者膏藥符號的卡牌。



如果一個玩家(無論是狼人還是人類)手上有最少三張沒有被膏藥抵消的傷害符號，他將立刻死亡。如果一名人類玩家在成為狼人的同時死亡，則他視同一名死亡的狼人。

宣佈自己死亡時，**不要將你的陣營說出來**。將你的玩家版翻面至 "I Died" 面，並將你的卡牌面朝下的放置。你不能給出任何信息。

死亡的玩家不能成為卡牌效果的目標，不會成為當前玩家，也不能參與夜晚階段的任何步驟，但是你的陣營獲勝時**你也會跟著勝利**。

遊戲結束

結算完最後一夜以後遊戲結束。別忘了最後一夜卡牌效果結算后還有一個傳牌階段。

如果場上就剩兩名或者更少的玩家活著，那麼遊戲也會馬上結束。

狼嚎

從**起始狼人**開始狼嚎，其他狼人加入狼嚎。最後，所有還活著的人類站起來並且歡呼。

如果還有人類玩家存活，人類陣營獲勝。如果所有活著的玩家都加入了狼嚎(也就是都是狼人)，那麼狼人陣營獲勝。

金幣

勝利隊伍的每名玩家(哪怕已經死亡的玩家)獲得一個金幣標記，並且手牌中每有一個金幣符號可以額外拿一個金幣標記。

如果你打算連續玩多局此遊戲，你可以記錄每名玩家獲得的金幣標記。最後獲得最多金幣標記的玩家將會獲得狼王或者狼后的稱號。

人類秘訣：如果你在夜晚階段時拿到了 "Bite"，這代表你的鄰居中最少有一個人是狼人。試著用 "Wounds" 將正確的目標殺死。

狼人秘訣：你需要比較有進攻性，哪怕會被懷疑。第一夜就可以對鄰居使用 "Bite"，甚至在白天階段就可以明目張膽的攻擊人類。

卡牌

撕咬 - 獲得  個撕咬符號，三個沒有被抵消的撕咬符號可以把一名人類玩家變成狼人。撕咬並不會造成傷害。 (人類在夜晚階段時不能傳出“Bite”)

護符 - 獲得  個護符符號，可以用來抵消一個撕咬符號。

傷害 - 獲得  個傷害符號，三個沒有被抵消的傷害符號將會殺死你。

膏藥 - 獲得  個膏藥符號，可以用來抵消一個傷害符號。

金幣 - 獲得  個金幣符號，如果你的降靈獲勝，你可以獲得額外的金幣標記。

當一個符號抵消另一個符號時，只有對應的符號被抵消，而不是整張卡牌被抵消。卡牌上其他的符號以及效果還是存在的。

此遊戲沒有主持人監督，請各位玩家不要作弊。你可以隨意說你的手牌是什麼，但是你不能給任何人看你的手牌，除非有卡牌效果讓你這麼做。

夜晚階段

The Gift - 交換禮物 - 由當前玩家指定任意兩名活著並且有最少5張手牌的玩家，他們將傳給對方任意一張手牌 (即使是“Bite”)，將這張牌面朝下放置在對方的玩家板上。這些牌要跟夜晚階段正常傳遞的牌洗混後才會進入手牌。擲這張牌後，夜幕降臨。

Truth Serum - 真話藥劑 - 由當前玩家指定一名其他還活著的玩家。如果他是狼人，他必須將手上的一張“Bite”給當前玩家看。如果他是人類 (或者一名字上沒有“Bite”的狼人)，他必須將手上的一張非“Bite”給當前玩家看。(記住所有人在夜晚階段結束前不可以說話!) 擲這張牌後，夜幕降臨。

Caged - 籠禁 - 由當前玩家指定任意一名活著的玩家 (包括自己)，他不參與這次的夜晚階段。擲這張牌後，夜幕降臨。

Blood Hound - 尋血獵犬 - 由當前玩家指定一名其他還活著的玩家並查看他的手牌。(記住所有人在夜晚階段結束前不可以說話!) 擲這張牌後，夜幕降臨。

Insomnia - 失眠症 - 指定任意一名活著的玩家 (包括自己)，擲這張牌後，夜幕降臨。夜晚階段時，被指定的玩家不需要將收到的卡牌洗混，他可以知道他的鄰居傳了什麼牌給他。

Silver Bullet - 銀彈 - 由當前玩家指定任意一名活著的玩家 (包括自己)，並將這張牌面朝上放置在他面前。如果他是人類他會獲得 。如果他是狼人，他會獲得 。夜幕降臨。

Séance - 降靈會 - 由當前玩家指定任意一名玩家 (包括自己)，並將這張牌面朝上放置在他面前。如果該玩家已經死亡，他必須馬上公開他的降靈。如果該玩家還沒有死亡，則在他死亡的當下馬上公開他的所在降靈。夜幕降臨。

Hypnosis - 催眠術 - 由當前玩家指定任意兩名還活著的玩家，並且指定一種除了“Gold”以外的卡牌。被指定的兩名玩家必須公開說出他們手上有幾張被指定的卡牌。擲這張牌，夜幕降臨。

The Unwanted - 不必要的人 - 數到三時，所有活著的玩家需要指向他們的左側或者右側。如果一個玩家在右側的玩家都指向他，則他是不必要的人，直接死亡。如果有超過兩名不必要的人，則他們單獨進行第二輪的指定，直到只剩一名或兩名不必要的人，他們將直接死亡。擲這張牌，最後一夜降臨。1,2,3 指!

The Tempest - 風暴 - 所有活著的玩家各自從手牌面朝下的傳出一張任意手牌到桌子中間。洗混中間的這些卡牌，並且給所有玩家各發一張牌進入他們的手牌。擲這張牌，最後一夜降臨。

The Accused - 被告者 - 指定任意兩名活著的玩家，他們將交換座位。(他們將帶走各自的手牌以及黃金標記，任何面朝上的卡牌將會留在位置上)。擲這張牌，最後一夜降臨。

The Sleepwalkers - 夢遊者 - 由當前玩家指定任意兩名活著並且有最少5張手牌的玩家，他們將傳給對方任意一張手牌 (即使是“Bite”)，將這張牌面朝下放置在對方的玩家板上。這些牌要跟夜晚階段正常傳遞的牌洗混後才會進入手牌。擲這張牌後，夜幕降臨。

The Unsaved - 沒人救的人 - 所有活著的玩家舉起手。從當前玩家開始，放下手并指向一名你想死的玩家。那名玩家放下手并指向一名手還舉著的玩家，如此反復，最後一個人直接死亡。擲這張牌，最後一夜降臨。

All Hallows' Eve - 萬聖節 - 指定一名已經死亡的玩家 (如果有的話)。他可以從手牌中各傳出一張牌給左側以及右側最靠近並且活著的玩家。擲這張牌，最後一夜降臨。

The Trusted - 被信任的人 - 從當前玩家在左的玩家開始，每名活著的玩家指向一名他信任的人 (可以包括自己，但不能中途換目標)。被指最多次的玩家可以決定誰該死，當前玩家有最後一票，並且在平手時由你決定誰有決定權。擲這張牌，最後一夜降臨。

The Purge - 大清算 - 數到三時，所有活著的玩家指向他們想殺死的玩家。最多人指的玩家死亡 (如果有平票，你有決定權)。擲這張牌，最後一夜降臨。1,2,3 指!

如果有其他關於 Growl 的問題，請到 JoeyVigour.com/GrowlFAQ 查看網路上的FAQ

GROWL 日本語

4-10人プレイ・より多くの人数で行う場合はオンラインFAQを参照

人狼は我々の中に潜んでいる...そして3回噛まれた人間もまた人狼へと変身するのだ!

人間は人狼を攻撃し、噛まれないようにしてください。人間は3回の夜を**一人でも**人間が生存している状態で終われば、勝利となる。

人狼は人間を噛みつきようとしてください。人狼は3回の夜の後に**すべての**人間を人狼に変える(もしくは殺す)と、勝利する。

セットアップ

1. Nightカードの選択

裏向きのままNightカードとFinal Nightカードを別々にシャッフルする。そしてNightカードを2枚、Final Nightカードを1枚選び、伏せておく(後でデッキに追加します)。残りのNightカードとFinal Nightカードは箱に戻す。

2. エクストラカードの除外

4-8人プレイの場合、すべてのカードを使うことはありません。指定のカードは箱に戻してください。

6-8人プレイ - とマークされたカードを全て除外する。

4-5人プレイ - ととマークされたカード全てを除外する。

最初にプレイするときはすべての拡張セットを取り除きましょう。

3. マスターウルフの発見

Biteカードと**Gold**カードをプレイ人数に応じた枚数混ぜて、シャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ配る。

Players	4	5	6	7	8*	9*	10* "嗅ぎ当て"
Bites	1	1	2	2	2	3	3
Gold	3	4	4	5	6	6	7

プレイヤーは配られたカードを見て、Biteカードを持っているプレイヤーは**マスターウルフ**となり、ゲーム中ずっと人狼として振る舞う。それ以外のプレイヤーは、人間である...今のところはね!



4. 初期手札の配布

残りのデッキをシャッフルし、各プレイヤーに3枚ずつ配る。

3枚ともWoundカードだったプレイヤーは、すぐにデッキに戻して再シャッフルし、新たに3枚の手札を得る。

3枚ともBiteカードだったプレイヤーは秘密裏に人狼チームに加わります。

3枚の手札と最初に受け取った**Bite**カードか**Gold**カードとを合わせて、初期手札とします。

5. Nightカードの準備

テーブルに裏向きでデッキを置く。最初に選んだ2枚のNightカードをデッキのおおよそ1/3と2/3のところに追加します。



Final Nightカードをデッキトップに置いた後、**デッキを裏返します**。今デッキトップのカードは見えている状態で、デッキボトムはFinal Nightカードです。

6. 嗅ぎ当て

8人以上でプレイする場合、初期手札を確認した後、全員目を閉じます。人狼だけ目を開けて互いを確認したら、再び目を閉じます。その後全員が目を開けたら、プレイを開始します。

7. スタートプレイヤーの選択

スタートプレイヤーシンボル (③) があるタイルがあることを確認したうえで、ホームタイルを各プレイヤーに配る。

最初のゲームでは、そのシンボルのあるホームタイルを持つプレイヤーがスタートプレイヤーとなる。複数ゲームを行う場合、それ以降は、ゴールドトークンを最も多く持っているプレイヤーがスタートプレイヤーとなる。(引き分けの場合は、引き分け同士の中からランダムに選ぶ。)

ホームタイルは、誰がまだ生存しているかを示すため、そして夜フェイズにカードを伏せて受け渡す場所として、重要です。



プレイヤーターン

スタートプレイヤーから始め、3度目の夜(Final Night)が終了されるまで時計回りにターンを行う。

ターンの初めに、表向きで置いてある**デッキを全て持ち**、そのデッキトップのカードを読み上げる。

※他のプレイヤーに次のカードが何かを隠しておくために、デッキを全て持つ必要があります。

Nightカードの時 - カードの効果を解決し、そのNightカードを破棄して、夜フェイズに進む。

Nightカードでない時 - そのカードをほかのプレイヤーに渡し、受け取ったプレイヤーはそれを手札に加える(手札枚数上限はない)。そのプレイヤーは**自身が死亡したもしくは人狼になったか、手札をよく確認する。カードを自分で獲得することはできない**

ターン終了時、次のプレイヤーにデッキをそのまま渡す。

夜フェイズ

NightカードかFinal Nightカードが出た時、Nightカードの効果を解決するまで全ての会話を止める。そして、**左のプレイヤーに渡すカードと右のプレイヤーに渡すカードを1枚ずつ選ぶ**(ランダムに選んではいけない)。選んだカードを裏向きのまま、生存している隣のプレイヤーのホームタイルの上に置く(死亡しているプレイヤーはスキップする)。

夜フェイズ中にカードを渡せないプレイヤー、もしくはNightカードの効果中に死亡したプレイヤーは、**夜フェイズが来るより先に死亡したことになり、カードを渡すことはできない**。

注意: もしあなたが人間チームの場合、夜フェイズ中にBiteカードを隣のプレイヤーたちに渡すことはできない。



人狼だけが夜フェイズ中に"噛みつく"ことができる。

全員がカードを渡したら、受け取ったカードをシャッフルして、手札に加える。**各プレイヤーは自身が死んだか秘密裏に人狼になったかを確認する**。その後通常通りにプレイヤーのターンを続行する。

人狼化

ゲーム中に、プレイヤーはBite  カードとCharm  カードを手にする可能性がある。

[Bite  アイコンの数] - [Charm  アイコンの数]の計算結果が3以上になったプレイヤーは、**即座に秘密裏に人狼化し、人狼チームに加わる**。

注意: 一度人狼になってしまったプレイヤーは、**もう人間に戻ることはできない**。

死亡

ゲーム中に、Wound  アイコンやSalve  アイコンのあるカードを受け取ることがある。人狼か人間かに関係なく、[Wound  アイコンの数] - [Salve  アイコンの数]の計算結果が3以上になったプレイヤーは、**即座に死亡する**。(死亡するのと同時に人狼になった場合、そのプレイヤーは人狼として死亡する。)

自身の死亡を告げるとき、自身が**どちらのチームに属しているかを決して明かしてはいけない**。自分のホームタイルを「I Died」の面に裏返し、手札を全て伏せておく。どんな情報も漏らしてはいけない!

死亡したプレイヤーはカード効果や、夜フェイズにカードを渡す先の対象に選ばれない。しかし、チームが勝利すればあなたも勝利することができます。

ゲームの終了

最後の夜フェイズが終わったら、ゲームは直ちに終了します。Final Nightのカード効果のあとに、まだカード渡しがあるのを決して忘れないように。

生存プレイヤーが二人以下になった場合、ゲームは直ちに終了します。

遠吠え

マスターウルフたちが吠え始め、手を震わせる。それに続いて他の人狼も参加し、最後にまだ生存している人間は立ち上がって雄叫びを上げる。

もし人間が生存していた場合、人間チームの勝利。しかし、生存しているプレイヤー全員が吠えていたならば(つまり人狼)、人狼チームが勝利する。

ゴールド

勝利チームのプレイヤー(死亡しているプレイヤーも含む)はゴールドトークンを1つ受け取る。さらにプレイヤーの手札のGold  アイコンに応じて、追加でゴールドトークンを獲得する。

もし複数ゲーム連続して行う場合は、ゴールドトークンの数を記録しておきましょう。夜の終わりに、一番多くのゴールドトークンを持っていたプレイヤーがウルフキングもしくはウルフクイーンの称号を得ます!

人間のヒント: 夜フェイズにBiteカードを受け取ったら、あなたの左右どちらかは必ず人狼であるということを意味しています。攻撃して殺してしましましょう!

人狼のヒント: あなたはたとえ容疑がかかることになっても、ゲーム中は無慈悲になる必要があります。最初の夜から隣のプレイヤーたちを噛みに行き、日中のアクションでも人間を傷つけるアクションを積極的にとるべきです。

カードリファレンス

Bite(噛みつき) - 人間を人狼に変える。👤アイコンを持つ。BiteはWound(重傷)を与えない。👤(人間は夜フェイスにBiteを渡さない)

Charm(呪除符) - Biteアイコンを一つ無効にできる。👤アイコンを持つ。

Wound(重傷) - プレイヤーを殺す。🔥アイコンを持つ。

Salve(解毒) - Woundアイコンを一つ無効にできる。👤アイコンを持つ。

Gold(ゴールド) - ゲームに勝利したときにゴールドトークンを獲得できる。👑アイコンを持つ。

あるアイコンが何かを無効化した時、それはそのアイコンだけを無効化し、カード種類そのものを無効化するわけではない。ほかのカードのアイコンは依然として有効です。

Nightカード

The Gift - 贈り物 - それぞれ5枚以上カードを持っている生存プレイヤー2人を対象にして発動。二人はそれぞれ手札から一枚ずつ (Biteカードを含む) を相手のホームタイルにカードを置く(このカードは見ずに夜フェイスのカードと混ぜる)。その後このカードを破壊し、夜が来る。

Truth Serum - 真実薬 - 自分以外の他の生存プレイヤー1人を対象にして発動。対象が人間の場合、そのプレイヤーはあなたに秘密裏にBiteカードを1枚見せる。人間(もしくはBiteカードを持っていない人狼)の場合、他のカードを見せる。夜フェイスが終わるまでその内容をバラしてはいけない。その後このカードを破壊し、夜が来る。

Caged - 捕縛 - 自身を含めた生存プレイヤー1人を対象に発動。そのプレイヤーはこの夜フェイス中、(死亡プレイヤーのように)何もしない。その後このカードを破壊し、夜が来る。

Blood Hound - 探偵犬 - 自分以外の生存プレイヤー1人を対象に発動。そのプレイヤーの手札を見る。夜フェイスが終わるまでその内容をバラしてはいけない。その後このカードを破壊し、夜が来る。

Insomnia - 不眠症 - 自身を含めた生存プレイヤー1人を対象に発動。その後このカードを破壊し、夜が来る。この夜フェイスでは、対象プレイヤーは隣のプレイヤーたちからもらったカードをシャッフルしない。つまり、どちらのプレイヤーがどのカードを渡ったか分かる。

Silver Bullet - 銀の銃弾 - 自身を含めた生存プレイヤー1人を対象に発動。このカードを対象の前に表向きで置く。このカードは、対象が人間の場合は1つ分、対象が人狼のときは👤2つ分としてカウントする。そして夜が来る。

Séance - 降霊術 - このカードを任意プレイヤーの前に表向きで置く。そのプレイヤーが既に死亡している場合は(もしくは死亡する時に)、死亡したときに自分がどちらのチームであったかを公言する。そして夜が来る。

Hypnosis - 催眠術 - Gold以外の任意のカード名を宣言する。任意の生存プレイヤー2人を対象に発動。対象プレイヤー達は自身の手札に宣言されたカードと同名のものが何枚あるかを正確に、嘘をつかずに答える。その後このカードを破壊し、夜が来る。

The Unwanted - いらぬ子 - 3秒カウント後に、全ての生存プレイヤーは自身の右か左を指差す。両隣から指を差されたプレイヤーは「いらぬ子」となり死亡する。もし「いらぬ子」が3人以上いる場合、それらのプレイヤーだけが2回目に参加し、「いらぬ子」が1-2人になるまで行う。そして選ばれたプレイヤーは死亡する。その後このカードを破壊し、最後の夜が来る。3...2...1...セー!

The Tempest - 大嵐 - 全ての生存プレイヤーは、手札からテーブル中央に任意のカードを表向きで置く。それらをシャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ配る。その後このカードを破壊し、最後の夜が来る。

The Accused - 告発 - あなたの左隣の生存プレイヤーから時計回りに始める。生存プレイヤーはそれぞれ死亡を望むプレイヤーを指差し投票する(この投票は変更できない)。最も得票数の多かったプレイヤーが死亡する。あなたが最後に投票することで決定票を行う。その後このカードを破壊し、最後の夜が来る。

The Sleepwalkers - 夢遊病 - 任意の生存プレイヤーを2人選択し、その2人位置を入れ替える。2人は手札とゴールドトークンは持って移動するが、テーブル上に表向きで置いているカードは死していく。その後このカードを破壊し、最後の夜が来る。

The Unsaved - 救われざる者 - 全ての生存プレイヤーは手を挙げる。まず、自分が手を下ろし、次に殺したいプレイヤーを指名する。指名されたプレイヤーは手を下ろし、次のプレイヤーを指名する。これを続けて最後まで指名されなかったプレイヤーは死亡する。その後このカードを破壊し、最後の夜が来る。

All Hallows' Eve - 逢魔時 - 死亡しているプレイヤー1人を対象に発動する。そのプレイヤーはその左右の(最も近い生存している)プレイヤーに任意のカードを1枚ずつ渡し、手札に加えさせる。その後このカードを破壊し、最後の夜が来る。

The Trusted - 信頼 - あなたの左隣の生存プレイヤーから時計回りに始める。生存プレイヤーはそれぞれ自分を持って来ると信頼するプレイヤー(自身でも可)を指差し投票する(この投票は変更できない)。最も得票数の多かったプレイヤーが誰か一人を殺す。あなたが最後に投票して決定票を行う。その後このカードを破壊し、最後の夜が来る。

The Purge - 粛清 - 3秒カウント後に、全ての生存プレイヤーは死亡してほしいプレイヤーを指差し投票する。最も得票数の多いプレイヤーが死亡する(引き分けの場合、あなたが決定票を行う)。その後このカードを破壊し、最後の夜が来る。3...2...1...セー!

GROWL ภาษาไทย

สำหรับผู้เล่น 4-10 คน ถ้าหากมีผู้เล่นมากกว่านั้น สามารถเข้าไปดูได้ที่ FAQ

ภายในพวกเรามีมนุษย์หมาป่าอยู่... มนุษย์คนใดที่ถูกกัดครบสามครั้ง จะกลายร่างเป็นหมาป่า!

มนุษย์ต้องพยายามทำร้ายหมาป่า แต่อย่าปล่อยให้ถูกหมาป่ากัด เหล่ามนุษย์จะชนะเมื่อมีผู้มีชีวิตรอด **อย่างน้อย 1 คน** หลังจากผ่านไปสามคืน

มนุษย์ต้องพยายามทำร้ายหมาป่า แต่อย่าปล่อยให้ถูกหมาป่ากัด เหล่ามนุษย์จะชนะเมื่อมีผู้มีชีวิตรอด **อย่างน้อย 1 คน** หลังจากผ่านไปสามคืน

การเซ็ตอัปเกม

1. แยก Night Cards ออก

ให้สืบ Night Cards และ Final Night Cards แยกกองกัน หลังจากนั้นให้หยิบ Night Card ออกมา 2 ใบและ Final Night Card 1 ใบคว่ำไว้ โดยห้ามดูการ์ด เพื่อที่จะเอาไปใส่กองจั่วในภายหลัง นำการ์ดที่เหลือออกจากเกม

2. นำการ์ดที่ไม่เกี่ยวข้องออก

ถ้ามีผู้เล่น 4-8 คน จะต้องนำการ์ดบางใบออกจากเกม ดังนี้

6-8 คน - นำการ์ดที่มีสัญลักษณ์  ออกจากเกม

4-5 คน - นำการ์ดที่มีสัญลักษณ์  และ  ออกจากเกม

สำหรับเกมแรก ๆ ให้ลองเล่นโดยเอาการ์ดจากภาคเสริมทั้งหมดออกก่อน

3. แพร่เชื้อหมาป่าซิโร

สืบการ์ด Bite และ Gold จำนวนตามผู้เล่นในตารางด้านล่าง แล้วแจกการ์ดให้กับผู้เล่นแต่ละคน

Players	4	5	6	7	8*	9*	10* "การดมกลืน"
Bites	1	1	2	2	2	3	3
Gold	3	4	4	5	6	6	7

ผู้เล่นดูการ์ดของตัวเองโดยไม่ให้คนอื่นเห็น ผู้เล่นที่ได้การ์ด Bite จะเป็นหมาป่าซิโร ซึ่งหมายถึงว่าเป็นมนุษย์หมาป่า ผู้เล่นคนอื่น ๆ จะเป็นมนุษย์



4. จั่วการ์ดเริ่มต้น

นำการ์ดที่เหลือที่ไม่ได้นำออกจากเกมมาสับรวมกัน และแจกการ์ดให้ผู้เล่นเพิ่มอีกคนละ 3 ใบ

ผู้เล่นที่จั่วได้การ์ด Wound 3 ใบให้เอาการ์ด Wound ทั้งหมดกลับเข้ากองจั่ว แล้วจั่วใหม่อีก 3 ใบ

ผู้เล่นที่จั่วได้การ์ด Bite 3 ใบจะกลายเป็นมนุษย์หมาป่าทันที ดังนั้นตอนนี้ ผู้เล่นทุกคนจะได้การ์ดเริ่มต้นคนละ 4 ใบ

5. เตรียม Night Card

วางกองจั่วคว่ำหน้าไว้ แล้วแทรก Night Card 2 ใบเข้ากองจั่วที่ประมาณ 1 ใน 3 และ 2 ใน 3 ของกองจั่ว



วาง Final Night Card ข้างบนกองจั่ว แล้วพลิกกองจั่วให้หงายหน้าขึ้น ผู้เล่นทุกคนจะเห็นการ์ดใบบนสุด และตอนนี้ Final Night Card จะอยู่ด้านล่างสุดของกองจั่ว

6. การดมกลืน

หากมีผู้เล่นตั้งแต่ 8 คนขึ้นไป ให้ผู้เล่นทุกคนหลับตาลงหลังจากดูการ์ดเริ่มต้นของตนเองแล้ว และให้มนุษย์หมาป่าสืมตาเพื่อมองหากัน เมื่อมนุษย์หมาป่ารู้จักกันแล้วให้หลับตาอีกครั้ง หลังจากนั้นให้ผู้เล่นทุกคนสืมตา และเริ่มเล่นเกม

7. เลือกผู้เล่นคนแรก

จั่ว Home Tile ให้กับผู้เล่นแต่ละคน โดยให้รวมการ์ดที่มีสัญลักษณ์ (๑) ไปด้วย

ในเกมแรก ผู้เล่นที่มีสัญลักษณ์ดังกล่าวจะเป็นผู้เริ่มเกม ในเกมต่อไป ผู้เล่นที่มีเหรียญทองมากที่สุดจะเป็นผู้เริ่มก่อน (ถ้าหากผู้เล่นมีเหรียญทองเท่ากัน ให้สุ่มเลือกผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจากผู้เล่นที่มีเหรียญทองเท่ากัน)

Home Tile จะใช้บอกว่ใครยังมีชีวิตอยู่ และใช้สำหรับคว่าการ์ดที่ได้รับจากช่วงกลางคืนอีกด้วย



เทิร์นการเล่น

เกมจะเริ่มต้นจากผู้เล่นคนแรก และเล่นคนละเทิร์นตามเข็มนาฬิกา จนกว่า Final Night จะจบลง แต่ละเทิร์นจะเริ่มด้วยการจั่วการ์ดด้านบนสุดจากกองจั่ว และอ่านออกเสียงการ์ดใบนั้นให้กับผู้เล่นทุกคนได้ยิน

ถ้าเป็น Night Card - ให้ทำตามคำสั่งบนการ์ดนั้น ๆ หลังจากนั้นจะเข้าสู่ช่วงกลางคืน

ถ้าไม่ใช่ Night Card - ให้ส่งการ์ดนี้ให้กับผู้เล่นคนอื่น โดยจะส่งการ์ดขึ้นมือโดยตรง (ไม่จำกัดจำนวนการ์ดในมือ) **ผู้เล่นที่ได้รับการ์ดให้ตรวจสอบว่าตนเองตายหรือกลายเป็นมนุษย์หมาป่าหรือไม่ (กรณีเป็นมนุษย์หมาป่าให้เก็บเป็นความลับ)** **ผู้เล่นไม่สามารถเก็บการ์ดให้ตนเองได้** เมื่อจบเทิร์น ให้ส่งกองจั่วให้กับผู้เล่นคนถัดไป

ช่วงกลางคืน

เมื่อมี Night Card หรือ Final Night Card ปรากฏขึ้น ทุกคนจะต้องหยุดการสนทนาจนกว่าจะจบเทิร์น หลังจากนั้นให้ผู้เล่นแต่ละคนส่งการ์ด 1 ใบให้กับผู้เล่นทางซ้ายและส่งการ์ดอีก 1 ใบให้กับผู้เล่นทางขวา (ผู้เล่นไม่สามารถสุมการ์ดที่จะส่งไปให้กับผู้เล่นทั้งสองข้างได้) **โดยให้วางการ์ดแต่ละใบบน Home Tile ของผู้เล่นทั้งสองข้าง (ข้ามผู้เล่นที่ตายไปแล้ว)**

ถ้าผู้เล่นไม่สามารถส่งการ์ดได้ในช่วงกลางคืน หรือตาย เพราะคำสั่งบน Night Card จะถือว่าตายก่อนที่จะเข้าสู่ช่วงกลางคืน และไม่สามารถส่งการ์ดได้

หมายเหตุ: มนุษย์ไม่สามารถส่งการ์ด Bite ให้กับผู้เล่นทั้งสองข้างได้



เฉพาะหมาป่าเท่านั้นที่สามารถกัดได้ในช่วงกลางคืน

หลังจากที่ทุกคนส่งการ์ดให้กับผู้เล่นทั้งสองข้างแล้ว ให้ผู้เล่นแต่ละคนสับการ์ดที่ได้รับบน Home Tile แล้วเก็บขึ้นมือ **ผู้เล่นแต่ละคนให้ตรวจสอบว่าตนเองตายหรือกลายเป็นมนุษย์หมาป่าหรือไม่** เทิร์นต่อไปจะกลับสู่ช่วงกลางวันตามปกติ

การกลายเป็นมนุษย์หมาป่า

ในระหว่างการเล่น ผู้เล่นจะได้รับการ์ดที่มีสัญลักษณ์ Bite และ Charm เมื่อมนุษย์ได้รับสัญลักษณ์ Bite ตั้งแต่ 3 อันขึ้นไป (เมื่อหักล้างกับ Charm แล้ว) ผู้เล่นคนนั้นจะกลายเป็นมนุษย์หมาป่าทันทีโดยไม่มีใครรู้ และกลายเป็นเหล่ามนุษย์หมาป่า

หมายเหตุ: เมื่อมนุษย์กลายเป็นมนุษย์หมาป่าแล้ว จะไม่สามารถกลับไปเป็นมนุษย์ได้อีก

การตาย

ในระหว่างการเล่น ผู้เล่นจะได้รับการ์ดที่มีสัญลักษณ์ Wound 🩸 และ Salve 🧴

เมื่อมนุษย์ได้รับสัญลักษณ์ Wound 🩸 ตั้งแต่ 3 อันขึ้นไป (เมื่อหักล้างกับ Salve 🧴 แล้ว) ผู้เล่นคนนั้นจะ**ตายโดยทันที** (ถ้าผู้เล่นกลายเป็นมนุษย์หมาป่าและตายพร้อม ๆ กัน ผู้เล่นคนนั้นจะตายในฐานะมนุษย์หมาป่า)

เมื่อคุณประกาศตัวว่าตายแล้ว **ห้ามประกาศว่าตัวเองอยู่ฝ่ายไหน** ให้พลิกการ์ด Home Tile ของตนเองเพื่อแสดงสถานะว่าตายแล้ว และคว่ำการ์ดทั้งหมดของตนเองลงด้านหน้า

สำหรับผู้เล่นที่ตายแล้ว จะไม่ได้รับผลจากคำสั่ง ไม่ได้เล่นในเทิร์นการเล่น และไม่ได้ส่งการ์ดในช่วงกลางคืน แต่ก็**สามารถเป็นฝ่ายชนะ**ได้ถ้าผู้เล่นในฝ่ายเดียวกันชนะ

การจบเกม

เกมจะจบทันทีเมื่อจบช่วงคืนสุดท้าย (Final Night) นั่นคือหลังจากที่ส่งการ์ดให้กับผู้เล่นด่านข้างแล้ว

เกมจะสิ้นสุดลงทันทีหากมีผู้เล่นเพียง 1 หรือ 2 รายที่ยังมีชีวิตอยู่

การเห่าหอนของเหล่าหมาป่า

เหล่า**หมาป่าซีโร**จะเริ่มเห่าหอนและเรียกร้องหาพวกของมัน มนุษย์หมาป่าคนอื่นให้มารับการเรียกของหมาป่าซีโรด้วยการแสดงตัวออกมา มนุษย์คนอื่น ๆ ที่เหลือรอดให้แสดงความดีใจด้วยการแสดงตัวออกมา

ถ้าหากมีมนุษย์เหลือรอด เหล่ามนุษย์จะเป็นฝ่ายชนะทันที แต่ถ้าผู้เล่นที่มีชีวิตอยู่เป็นมนุษย์หมาป่าทั้งหมด ทีมมนุษย์หมาป่าก็จะกลายเป็นฝ่ายชนะ

ทอง

ผู้เล่นในฝ่ายชนะ (รวมถึงผู้เล่นที่ตายไปแล้ว) จะได้รับเหรียญทอง คนละ 1 อัน และได้รับเพิ่มตามจำนวนสัญลักษณ์ Gold 🏆 ทั้งหมดบนการ์ดในมือ ถ้าหากเล่นหลายเกม ให้จดจำนวนเหรียญทองที่ได้รับไว้ด้วย ในคืนสุดท้าย ผู้เล่นที่มีเหรียญทองมากที่สุดจะได้รับตำแหน่งราชาหมาป่าหรือราชาซีโรหมาป่า!

สำหรับเหล่ามนุษย์: ถ้ามนุษย์ได้รับการกัด Bite ในช่วงกลางคืน นั้นหมายความว่าคนใดคนหนึ่งที่อยู่ข้าง ๆ จะต้องเป็นมนุษย์หมาป่า ลองหาพวกเขาด้วยการรด Wound ดูลิ

สำหรับเหล่ามนุษย์หมาป่า: มนุษย์หมาป่าจะต้องเห็นโหมดอย่าเมตตาปราณีใคร ถึงแม้ว่าจะเป็นการทำให้คนอื่นสงสัยก็ตาม กัดคนข้าง ๆ คุณได้เลยตั้งแต่คืนแรก และพยายามบั่นหัวเพื่อทำรายเหล่ามนุษย์ในช่วงกลางวัน

คุณสมบัติการด

Bite - เพิ่มสัญลักษณ์  1 มิน เมื่อครบตามจำนวนจะทำให้สัญลักษณ์ร้ายแรงเป็นสัญลักษณ์การดในไม่ยั้งหรือ กับการ์ดความเสียหายชื่อ Wound  (มนุษย์ไม่สามารถสัการดได้ในช่วงกลางคืน)

Charm - เพิ่มสัญลักษณ์  1 มิน ซึ่งสามารถหักล้างสัญลักษณ์ Bite ได้ 1 มิน

Wound - เพิ่มสัญลักษณ์  1 มิน เมื่อครบตามจำนวนจะทำให้ผู้เล่นตายทันที

Save - เพิ่มสัญลักษณ์  1 มิน ซึ่งสามารถหักล้างสัญลักษณ์ Wound ได้ 1 มิน

Gold - เพิ่มสัญลักษณ์  1 มิน ซึ่งจะเปลี่ยนเป็นเหรียญทองถ้าหากเป็นฝ่ายชนะ

สัญลักษณ์ที่หักล้างสัญลักษณ์อื่นจะหักล้างเฉพาะสัญลักษณ์เท่านั้น ตัวการดยังคงมีผลอยู่

เกมนี้ใช้ความ ซื่อสัตย์ ดังนั้นห้ามโกง ผู้เล่นสามารถหยุดอะไรเกี่ยวกับการ์ดในมือก็ได้ แต่ห้ามแสดงการ์ดให้ผู้เล่นอื่นดูนอกจากว่าจะเป็นผลของการ์ดนั้น ๆ

การ์ดกลางคืน

The Gift - ของขวัญ - เลือกผู้เล่นที่มีอยู่มีชีวิต 2 คนที่มีการดตั้งแต่ 5 ในขึ้นไป ผู้เล่นทั้งสองคนจะต่อวางการ์ดใบใหม่ได้ (รวมถึงการด Bite) จากนั้นพูดว่าหนาม Home Tile ของผู้เล่นอีกคนหนึ่ง (สัการดไปกับการดอื่นบน Home Tile โดยหนามละ) หลังจากนั้นให้ถือการ์ดใบใหม่และจบช่วงกลางคืน

Truth Serum - เซรั่มแห่งความจริง - เลือกผู้เล่นหนึ่งคนที่มีอยู่มีชีวิตอยู่ (ยกเว้นตัวเอง) ถ้าผู้เล่นคนนั้นเป็นมนุษย์ธรรมดา ผู้เล่นคนนั้นจะต้องสัการด Bite โหตุผล แต่ถ้าไม่ใช่มนุษย์ธรรมดา (หรือเป็นมนุษย์ธรรมดาที่ไม่มีการด Bite) ในสัการดใบใหม่ให้ผู้เล่นคน (อย่าลืมว่าหนามพูดจบการช่วงกลางคืนจะจบลง) หลังจากนั้นให้ถือการ์ดใบใหม่และจบช่วงกลางคืน

Caged - ผู้ถูกกักขัง - เลือกผู้เล่นหนึ่งคนที่มีอยู่มีชีวิตอยู่ (รวมตัวเองด้วย) ผู้เล่นคนนั้นจะถูกตัดออกจากเกมในคืนนั้น (เหมือนตายแล้ว) หลังจากนั้นให้ถือการ์ดใบใหม่และจบช่วงกลางคืน ผู้เล่นที่ถูกกักขังกลับมาเล่นตามปกติ

Blood Bound - สู้กันโลหิต - เลือกผู้เล่นหนึ่งคนที่มีอยู่มีชีวิตอยู่ (ยกเว้นตัวเอง) และของการ์ดในมือผู้เล่นคนนั้นทั้งหมด หลังจากนั้นให้ถือการ์ดใบใหม่และจบช่วงกลางคืน

Insomniac - อารมณ์นอนไม่หลับ - เลือกผู้เล่นหนึ่งคนที่มีอยู่มีชีวิตอยู่ (รวมตัวเองด้วย) หลังจากนั้นให้ถือการ์ดใบใหม่และจบช่วงกลางคืน ในคืนนี้ ผู้เล่นที่ถูกเลือกจะไม่ต้องสัการดบน Home Tile ดังนั้น ผู้เล่นจะทราบว่าใครเป็นคนสัการดใบใหม่

Silver Bullet - กระสุนเงิน - เลือกผู้เล่นหนึ่งคนที่มีอยู่มีชีวิตอยู่ (รวมตัวเองด้วย) และวางการ์ดใบใหม่ผู้เล่นคนนั้น ถ้าผู้เล่นคนนั้นเป็นมนุษย์ จะเพิ่ม  ถ้าผู้เล่นคนนั้นเป็นมนุษย์ธรรมดา จะเพิ่ม  และจบช่วงกลางคืน

Séance - พิธีลี้ลับวิญญาณ - วางการ์ดใบใหม่ถ้าผู้เล่นคนใดก็ได้ หลังจากผู้เล่นคนนั้นตายแล้ว จะต่อวางการ์ดเป็นมนุษย์หรือมนุษย์ธรรมดา ถ้าหากว่าผู้เล่นคนนั้นตายแล้ว โหตุผลทันที หลังจากนั้นให้ถือการ์ดใบใหม่และจบช่วงกลางคืน

Hypnosis - พิธีลี้ลับจิต - ระบุชื่อการ์ด 1 ใบ (ยกเว้นการ์ด Gold) และเลือกผู้เล่นสองคนที่มีอยู่มีชีวิตอยู่ ผู้เล่นที่ถูกเลือกจะต่อวางการ์ดใบใหม่ในมือที่ตนถือใน หลังจากนั้นให้ถือการ์ดใบใหม่และจบช่วงกลางคืน

The Unwanted - ผู้ไม่ใคร่ต้องการ - โหตุ้ม 1 ถึง 3 เมื่อมี 3 แล้วให้ผู้เล่นที่มีชีวิตทุกคนเข้าไปที่ผู้เล่นคนชายหรือชายของผู้เล่น ผู้เล่นที่ถูกผู้เล่นที่มีอยู่มีชีวิต ชื่อที่ว่าเป็น The Unwanted และตามทันที (ถ้าหากว่า Unwanted ตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป โหตุ้มในคืนโดยมีผู้เล่นถูกเลือกที่เป็น Unwanted ไม่เรียก ๆ จนกว่าจะเหลือ Unwanted 1 หรือ 2 คน) หลังจากนั้นให้ถือการ์ดใบใหม่และจบคืนสุดท้าย

The Tempest - พายุแห่งความ - ผู้เล่นทุกคนที่มีอยู่มีชีวิตอยู่ ให้วางการ์ดคว่ำหน้าแล้ววางลงกลางคืนละ 1 ใบ หลังจากนั้นให้ถือการ์ดออกใหม่และจบให้ผู้เล่นคนละ 1 ใบ หลังจากนั้นให้ถือการ์ดใบใหม่และจบคืนสุดท้าย

The Accused - ผู้ถูกกล่าวหา - ผู้เล่นแต่ละคนให้ใบการ์ดผู้เล่นที่อยากให้ตาย โดยให้ใบการ์ดที่ตนเองเลือกคนชายหรือชายของผู้เล่นที่วางการ์ด (หลังจากให้แล้วคน ในเกมจะถูกเปลี่ยนได้) ผู้เล่นที่ถูกใบการ์ดที่ตนเองเลือก โดยผู้ถือการ์ดใบใหม่ได้ใบใหม่เป็นผลสุดท้าย ถ้าหากว่ามีโหตุ้มเสมอกัน ผู้ถือการ์ดใบใหม่จะเป็นคนตัดสิน หลังจากนั้นให้ถือการ์ดใบใหม่และจบคืนสุดท้าย

The Sleepwalkers - ผู้คนละเมอ - เลือกผู้เล่นสองคนที่มีอยู่มีชีวิตอยู่ และให้ผู้เล่นสองคนนั้นเล่นที่กัน (โดยให้พวกเขาดูคนมีผลและ เหรียญของ ใบคว่ำ สามารถสัการดหนามน้อยใบในวางไว้ที่เดิม) หลังจากนั้นให้ถือการ์ดใบใหม่และจบคืนสุดท้าย

The Unseen - ผู้ไม่ใคร่รอชีวิต - ผู้เล่นที่มีอยู่มีชีวิตอยู่ทุกคน หลังจากนั้นให้ผู้เล่นที่มีการ์ดสีแดงและผู้เล่นผู้เล่น 1 คนที่ถือการ์ดชายชีวิต ผู้เล่นที่ใคร่กว่าช่วยชีวิตให้ผู้เล่นสีแดง ผู้เล่นที่ถือการ์ดสีแดงที่ถือการช่วยชีวิตจนกว่าจะเหลือผู้เล่นที่ยังมีชีวิตอยู่คนเดียว ผู้เล่นคนนั้นจะตาย หลังจากนั้นให้ถือการ์ดใบใหม่และจบคืนสุดท้าย

All Hallow's Eve - คืนวันฮาโลวีน - เลือกผู้เล่นที่ตายไปแล้วหนึ่งคน ผู้เล่นคนนั้นจะต้องสัการด 1 ใบให้กับผู้เล่นที่มีอยู่มีชีวิตอยู่ ใบที่สัการดชาย และการ์ดอีก 1 ใบให้กับผู้เล่นที่มีอยู่มีชีวิตอยู่ใบสุดท้ายทางขวา หลังจากนั้นให้ถือการ์ดใบใหม่และจบคืนสุดท้าย

The Trusted - ผู้ที่เชื่อใจได้ - ผู้เล่นแต่ละคนให้ใบการ์ดผู้เล่นที่เชื่อใจที่สุด (รวมถึงตนเองด้วย) โดยให้ใบการ์ดผู้เล่นคนจากผู้เล่นทางชายมือของคนที่วางการ์ด (หลังจากให้แล้ว ไม่สามารถเปลี่ยนได้) ผู้เล่นที่ถูกใบการ์ดที่สัการดจะเลือกให้ผู้เล่นหนึ่งคนตายทันที โดยผู้ถือการ์ดใบใหม่ได้ใบใหม่เป็นผลสุดท้าย ถ้าหากว่ามีโหตุ้มเสมอกัน ผู้ถือการ์ดใบใหม่จะเป็นคนตัดสิน หลังจากนั้นให้ถือการ์ดใบใหม่และจบคืนสุดท้าย

The Purge - คืนแห่งการชำระล้าง - โหตุ้ม 1 ถึง 3 เมื่อมี 3 แล้วให้ผู้เล่นที่มีชีวิตทุกคนเข้าไปที่ผู้เล่นที่ตายไปโดย ผู้เล่นที่ถูกเข้ามาที่สัการดตายทันที (ถ้าหากเสมอกัน โหตุ้มว่าผู้ถือการ์ดใบใหม่มีสิทธิ์เลือก) หลังจากนั้นให้ถือการ์ดใบใหม่และจบคืนสุดท้าย

SET UP

1. Remove Extra Cards  , Night Cards , and Expansion Cards 

2. Infect Wolf Zero (Deal 1 Starter Card to Each Player):

Players 	4	5	6	7	8*	9*	10*
Bites 	1	1	2	2	2	3	3
Gold 	3	4	4	5	6	6	7

3. Deal Starting Hands (3 Additional Cards)

4. Prepare Night Cards 

* 5. "The Sniff" (If 8+ Players)

Joueurs



4 à 10

Age



10+

Durée



10 - 20min

GROWL

(French)

Fan Made



Les loups-garous sont parmi nous....et les humains mordus à trois reprises deviennent des loups-garous à leur tour !

Les humains essaient d'infliger des blessures aux loups et d'éviter d'être mordus. Ils gagnent si au moins l'un d'eux survit durant 3 nuits.

Les loups essaient de mordre les humains. Les loups gagnent si tous les humains sont transformés en loup ou morts au bout de 3 nuits.

Contenu de la boîte

20 Cartes Morsure [Bite]
5 Cartes Charme [Charm]
16 Cartes Blessure [Wound]
5 Cartes Baume [Salve]
10 Cartes Or [Gold]

8 Cartes Nuit [Night]
8 Cartes Nuit Finale [Final Night]
10 Cartes Maison [Home]
15 Tuiles Maison [Home]
24 jetons Or (18 x 1 / 6 x 3)

Mise en place

1. Sélection des cartes Nuit



Prenez les cartes Nuit et Nuit Finale, faites-en deux paquets et mélangez chaque paquet sans regarder les faces visibles des cartes. Piochez 2 cartes Nuit et 1 carte Nuit Finale que vous mettez de côté (elles seront ajoutées ultérieurement à la pioche). Remettez le reste des cartes Nuit et Nuit Finale dans la boîte.

2. Exclusion des cartes excédentaires

Dans une partie à moins de 9 joueurs, certaines cartes sont superflues :

4 à 5 joueurs : remettez dans la boîte les cartes marquées d'un  et d'un 

6 à 8 joueurs : remettez dans la boîte les cartes marquées d'un 

Conseil : pour vos premières parties, excluez également les cartes des extensions.

3. Infection du Loup Zéro

En fonction du nombre de joueurs, prenez le nombre de cartes Morsure et Or adéquat (cfr. Tableau ci-dessous), mélangez-les et distribuez une carte face cachée à chaque joueur.

	Le flair						
Nombre de joueurs	4	5	6	7	8	9	10
Morsure 	1	1	2	2	2	3	3
Or 	3	4	4	5	6	6	7

Les joueurs regardent secrètement leur carte. Tout joueur avec une Morsure est un Loup Zéro et restera un Loup toute la partie. Les autres joueurs sont des humains...pour l'instant !



4. Distribution de la main de départ

Mélangez le reste de la pioche et distribuez 3 cartes à chaque joueur.

Tout joueur recevant 3 Blessures: remet immédiatement ces 3 cartes dans la pioche, mélange les cartes et reprend 3 nouvelles cartes.

Tout joueur recevant 3 Morsures: rejoint secrètement l'équipe des Loups.

5. Préparation des cartes Nuit

Placez la pioche de cartes sur la table, faces cachées.

Prenez les 2 cartes Nuit sélectionnées à l'étape 1 et insérez-les comme suit en descendant vers le bas de la pioche :

- placez une première carte Nuit à environ 1/3 du paquet
- placez la seconde à environ 2/3 du paquet.

Ensuite, placez la carte Nuit Finale sélectionnée à l'étape 1 au-dessus du paquet.

Enfin, retournez la pioche de sorte que les faces soient visibles et que la dernière carte soit donc la carte Nuit Finale.



6. Le Flair [The Sniff]

Lors d'une partie à 8 joueurs ou plus, une fois la main de départ examinée par les joueurs, tout le monde ferme les yeux. Les loups ouvrent leurs yeux pour s'identifier et les ferment à nouveau. Alors, tous les joueurs ouvrent les yeux et la partie commence.

7. Choix du premier joueur

Distribuez une tuile/carte Maison à chaque joueur, en vous assurant que l'une d'elles possèdent le symbole « premier joueur » .

Pour la première partie, c'est le joueur avec la tuile « premier joueur » qui commence. Pour les parties suivantes, c'est le joueur avec le plus de jetons Or.

NB : en cas d'égalité, on choisit au hasard...on peut aussi choisir le joueur le plus velu ou avec les plus grandes canines...

Les tuiles/cartes Maison sont importantes car elles permettent d'identifier qui est toujours en vie et fournissent également un emplacement pour déposer face cachée les cartes échangées durant la phase de nuit.



Le tour de jeu

En commençant par le premier joueur, jouez les uns après les autres dans le sens horaire jusqu'à ce que la troisième nuit (Nuit Finale) soit entièrement résolue.

Pour démarrer votre tour, prenez l'entièreté de la pioche dont la première carte doit être face visible (pour tous les joueurs) et lisez-la à haute voix.

Si c'est une carte Nuit : suivez les instructions [Card Effects] puis défaussez-la et passez à la phase Nuit.

Si ce n'est pas une carte Nuit : Donnez-la à un autre joueur encore en vie. Il l'ajoute à sa main (*) et vérifie s'il est mort et/ou devenu secrètement un Loup.

Il est interdit de garder la carte pour soi-même !

Enfin, passez la pioche complète au joueur suivant (prochain joueur encore en vie).

(*) il n'y pas de limite au nombre de cartes de la main.

Phase de Nuit

Lorsqu'une carte Nuit ou Nuit Finale est révélée, les joueurs ne peuvent plus parler excepté pour résoudre les effets de la carte.

Les joueurs encore en vie choisissent une carte de leur main pour la donner au premier joueur en vie à leur gauche et une autre carte pour le premier joueur en vie à leur droite. On passe donc « au-dessus » des joueurs morts et la carte transmise doit être posée face cachée sur la tuile Maison de chacun des voisins.

Le choix des cartes ne peut être fait au hasard !

Les cartes ainsi transmises restent faces cachées jusqu'à ce que chaque joueur ait distribué ses 2 cartes !

Tout joueur mort durant la résolution des effets d'une carte Nuit OU incapable de distribuer 2 cartes MEURT AVANT la tombée de la Nuit et ne distribue donc pas de carte.

IMPORTANT : les joueurs Humains ne peuvent PAS donner de carte Morsure durant la phase de Nuit.



SEULS LES LOUPS PEUVENT « MORDRE » DURANT LA PHASE DE NUIT.

Une fois que tous les joueurs encore en vie ont distribué les 2 cartes à leurs voisins, chaque joueur ramasse les 2 cartes reçues SANS les regarder, les mélange et les ajoute à sa main.

Enfin, chaque joueur vérifie s'il est mort et/ou devenu un loup puis le Tour de jeu reprend normalement.

Devenir un Loup-garou

Durant la partie, les joueurs vont recevoir des cartes Morsure  et des cartes Charme .

Une carte Charme  annule l'effet d'une carte Morsure .

Dès l'instant où le total des cartes Morsure auquel on soustrait le total des cartes Charme atteint 3, le joueur devient secrètement un loup-garou. Il rejoint donc l'équipe des Loups.

**Important : la transformation est IRREVERSIBLE.
Une fois devenu un loup, il est impossible de redevenir humain !**

Mort

Durant la partie, les joueurs vont recevoir des cartes Blessure  et des cartes Baume .

Une carte Baume  annule l'effet d'une carte Blessure .

Dès l'instant où le total des cartes Blessure auquel on soustrait le total des cartes Baume atteint 3, le joueur (Loup ou Humain) meurt immédiatement.

Attention, si un joueur devient Loup au moment de mourir (il a reçu une carte Blessure ET une carte Morsure), il meurt en tant que Loup !

Vous devez annoncer votre mort **MAIS pas de quelle équipe vous faites partie !**

Retournez votre tuile Maison et posez-y les cartes de votre main faces cachées.

Ne révélez AUCUN secret !

Les joueurs morts ne peuvent être la cible des effets des cartes, participer aux tours ou distribuer des cartes lors des phases de Nuit MAIS ils gagnent si leur équipe gagne !

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement lorsque la troisième phase de Nuit est résolue. N'oubliez pas de distribuer 2 cartes une dernière fois après l'application des effets de la carte Nuit Finale !

La partie se termine immédiatement dans le cas où il ne reste plus que 2 joueurs (ou moins) en vie.

Le Grognement [The Growl]

Tous les loups Zéro commencent à grogner bruyamment et à agiter leurs bras. Puis, les autres Loups les rejoignent.

Enfin, tout humain encore en vie doit se lever et parader car il a fait gagner l'équipe des humains !

Mais si tous les joueurs vivant grognent (ils sont donc des loups), c'est l'équipe des loups qui gagne!

L'or

Les joueurs de l'équipe gagnante (même les morts) gagnent un jeton Or auquel ils ajoutent autant de jetons Or que d'icône Or  présentes sur les cartes de leur main.

Astuce pour les humains : Si vous recevez une carte Morsure durant une phase Nuit c'est qu'au moins un de vos voisins est un Loup. Essayez de les tuer avec des cartes Blessure.

Astuce pour les Loups : Vous devez être impitoyable dans ce jeu même si cela implique d'amener la suspicion sur vous ! Mordez vos voisins même la première nuit et utilisez les actions disponibles en journée pour blesser les humains.

Les cartes

Références

Morsure [BITE] : ajoute une icône  pouvant transformer un humain en loup. Les morsures n'infligent PAS de blessures.  les humains ne peuvent pas distribuer de Morsure durant la Nuit.

Charme [CHARM] : ajoute une icône  qui annule une icône .

Blessure [WOUND] : ajoute une icône  qui peut vous tuer.

Baume [SALVE] : ajoute une icône  qui annule une icône .

Or [GOLD] : ajoute une icône  qui vous rapporte des jetons Or si votre équipe gagne.

Attention : lorsqu'une icône annule quelque chose, il s'agit uniquement d'un aspect spécifique d'une carte et pas de la carte entière, les autres icônes et/ou effets de la carte sont toujours actifs !

Effets des cartes Nuit

Blood hound [Chien sanguinaire] : Désignez un autre joueur en vie et regardez sa main (interdiction de parler avant la fin de la nuit). Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.

Caged [En cage] : Désignez n'importe quel joueur en vie (cela peut être vous), ce joueur ne participe pas à la Nuit (comme un Mort). Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.

Hypnosis [Hypnose] : Annoncez un type de carte excepté l'Or puis désignez 2 joueurs en vie. Ils doivent déclarer sincèrement combien de cartes de ce type ils ont en main. Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.

Insomnia [Insomnie] : Désignez n'importe quel joueur en vie (cela peut être vous). Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe. Durant cette nuit, le joueur désigné ne doit pas mélanger les 2 cartes qu'on lui donne. Il saura donc exactement de qui proviennent les cartes.

Seance [Spiritisme] : Placez cette carte face visible devant n'importe quel joueur. S'il est déjà mort (où alors au moment où il meurt), il doit annoncer publiquement de quelle équipe il fait partie. La nuit tombe.

Silver Bullet [Balle en argent] : Désignez n'importe quel joueur en vie (cela peut être vous) et placez cette carte face visible devant lui. Si c'est un humain, cette carte ajoute une Blessure si c'est un loup, elle ajoute 2 Blessures ! Puis, la nuit tombe.

The gift [Le cadeau] : Désignez 2 joueurs en vie ayant au moins 5 cartes en main. Chacun dépose face cachée l'une de ses cartes (même une Morsure) sur la Maison de l'autre joueur. Ils ne peuvent pas la regarder, ils la mélangeront avec les cartes présentes sur la Maison à la fin de la Nuit. Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.

Thruth serum [Serum de vérité] : Désignez un autre joueur en vie. S'il s'agit d'un loup-garou, il doit vous montrer secrètement une carte Morsure. S'il s'agit d'un humain (ou d'un loup-garou qui n'a plus de carte Morsure), il doit montrer une autre carte (interdiction de parler avant la fin de la nuit). Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.

Effets des cartes Nuit Finale

All Hallow's eve [La Toussaint] : Désignez un joueur Mort (s'il y en a). Il donne à ses 2 plus proches voisins en vie une carte de son choix comme lors d'une phase de nuit normale. Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.

The Accused [L'accusé] : Chacun leur tour en commençant par votre gauche, les joueurs en vie désignent un joueur qu'ils veulent voir mort. Il est interdit de changer son vote. Le joueur avec le plus de votes est tué. C'est vous qui avez le dernier vote (et le choix en cas d'égalité). Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.

The Purge [La Purge] : Comptez jusqu'à 3. A 3, tous les joueurs en vie désignent un joueur qu'il veulent voir mort. Le joueur avec le plus de votes est tué. C'est vous qui avez le dernier vote (et le choix en cas d'égalité). Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.

The sleepwalkers [Les somnambules] : désignez 2 joueurs en vie. Ils échangent leur place en emportant avec eux leur main et jetons mais laisse toute carte déjà posée face visible sur la table. Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.

The Tempest [La tempête] : Tous les joueurs en vie posent une carte de leur main face cachée au centre de la table pour former une pile. Ramassez la pile, mélangez les cartes et distribuez-en une à chaque joueur. Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.

The Trusted [Digne de confiance]: Chacun leur tour en commençant par votre gauche, les joueurs en vie désignent un joueur en qui ils ont confiance et qu'ils veulent sauver (cela peut être eux-mêmes). Il est interdit de changer son vote. Le joueur avec le plus de votes décide quel joueur meurt. C'est vous qui avez le dernier vote (et le choix en cas d'égalité). Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.

The Unsaved [L'abandonné] : tous les joueurs en vie lèvent une main en l'air. En premier, vous (le joueur actif) baissez votre main et désignez un joueur que vous voulez sauver. Ensuite, ce joueur baisse à son tour sa main et désigne un joueur à sauver parmi ceux qui ont la main levée et ainsi de suite. Le dernier joueur ayant une main levée meurt. Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.

The Unwanted [L'indésirable]: Comptez jusqu'à 3. A 3, tous les joueurs en vie désignent le joueur à leur gauche ou leur droite. Les joueurs pointés à la fois par leurs plus proches voisins en vie de gauche et droite sont les indésirables et ils meurent. S'il y a plus de 2 Indésirables, ils effectuent un second tour entre eux jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 1 ou 2 indésirables qui meurent. Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.

Foire Aux Questions

Et si quelqu'un triche ?

Le jeu est basé sur la confiance. Evitez de jouer avec des personnes qui en sont incapables...

Puis-je montrer mes cartes à quelqu'un ?

NON, vous êtes autorisés à dire ce que vous voulez sur vos cartes mais pas à les montrer à moins que l'effet d'une carte ne vous y contraigne.

Conversion en Loup

Si le dernier humain est converti en Loup-garou à la fin du jeu, il gagne ?

Si le dernier humain encore en vie est converti lors de la Nuit Finale, il gagne avec les Loups. Cela peut paraître anodin (gagner en tant qu'Humain ou Loup) pour ce joueur mais cela désigne également le groupe de joueurs qui recevra de l'Or pour ce round. Et dans une partie en plusieurs rounds, c'est le joueur le plus riche qui l'emporte !

Phase de Nuit

N'est-il pas plus malin de mélanger les 2 cartes reçues durant la nuit avec l'entièreté de ma main plutôt que simplement entre elles ?

Vous pouvez le faire tant que vous vous rappelez du contenu de votre main. Les tests ont montré que la plupart des joueurs ne se souviennent pas de l'entièreté de leur main ce qui signifie qu'ils ne remarqueront pas quand ils se font mordre ou blesser. Gardez à l'esprit que certaines cartes Nuit

requièrent que vous soyez attentif aux cartes reçues de vos voisins...

Peut-on parler durant la phase de Nuit ?

Lorsqu'une carte Nuit est révélée, toute discussion doit cesser mise à part le joueur actif qui doit lire et faire appliquer les effets de la carte (on peut l'appeler le veilleur de nuit :-).

Hors de la phase de Nuit, vous pouvez discuter de ce que vous avez distribué la nuit précédente mais vous ne pouvez pas attendre la révélation d'une carte Nuit et dire à un autre joueur ce que vous allez distribuer !

Que fait-on, si durant la phase de nuit, un humain distribue accidentellement une carte Morsure ?

Si le joueur s'en rend compte, il doit annoncer son erreur publiquement et il meurt (de honte) instantanément (pour ce round). Il meurt en tant qu'humain même s'il aurait dû être transformé en loup cette nuit.

VARIANTE / Jouer à plus de 10 joueurs

Vous pouvez jouer à GROWL jusqu'à 15 personnes mais il s'agit d'une règle officielle et il vous faut un jeu supplémentaire pour compléter la pioche :

- À partir de 11 joueurs, pour **chaque** joueur supplémentaire, ajoutez 3 cartes Blessure ainsi que 3 cartes Morsure.
- À partir de 12 joueurs, il y aura 4 Loups Zéro (distribution de 4 cartes Morsure lors de la phase d'infection des Loups Zéro)

Extension du tableau de distribution pour la phase d'infection :

	Le Flair											
Nombre de joueurs	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Morsure 🐾	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
Or 🏆	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11
🐾 & 🩸 en +								3	6	9	12	15

Nous rappelons que cette variante n'a pas été testée aussi profondément que le jeu d'origine et est donc sujette à de futures évolutions en fonction des retours des joueurs.

La version la plus récente de la FAQ est disponible en ligne : JoeyVigour.com/GrowFAQ

GAME DESIGN: Joey Vigour Art: Angelina Chernyak. Additional art by Grzegorz Pedrycz and Rob Joseph.
SPECIAL THANKS: Jeff Siadek, Halley Kim, Dom Smith, Jon Perry, Matt Austin, Roger Hicks, Molly Ferguson, Eliot Hochberg, FPLA, and all the playtesters and translators.

To purchase a boxed copy of this game, or to order expansions, go to: JoeyVigour.com/GROWL

The Gift	Désignez 2 joueurs en vie ayant au moins 5 cartes en main. Chacun dépose face cachée l'une de ses cartes (même une Morsure) sur la Maison de l'autre joueur. Ils ne peuvent pas la regarder, ils la mélangeront avec les cartes présentes sur la Maison à la fin de la Nuit. Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.	Target any 2 living players who each have 5+ cards. They both send any card (even a Bite) from their hand face-down to each other's home tile. (Don't look at the cards; mix them in with the cards passed at Night.) Then discard this, and Night falls.
Truth Serum	Désignez un autre joueur en vie. S'il s'agit d'un loup-garou, il doit vous montrer secrètement une carte Morsure. S'il s'agit d'un humain (ou d'un loup-garou qui n'a plus de carte Morsure), il doit montrer une autre carte (interdiction de parler avant la fin de la nuit). Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.	Target another living player. If they're a werewolf, they must privately show you a Bite card. If they're a human (or if a wolf without a Bite), they must show you a different card. (No talking until Night is over!) Then discard this, and Night falls.
Caged	Désignez n'importe quel joueur en vie (cela peut être vous), ce joueur ne participe pas à la Nuit (comme un Mort). Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.	Target any living player (including yourself). That player sits out this Night (as if dead). Then discard this, and Night falls.
Blood Hound	Désignez un autre joueur en vie et regardez sa main (interdiction de parler avant la fin de la nuit). Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.	Target another living player and look at their hand. (No talking until Night is over!) Then discard this, and Night falls.
Insomnia	Désignez n'importe quel joueur en vie (cela peut être vous). Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe. Durant cette nuit, le joueur désigné ne doit pas mélanger les 2 cartes qu'on lui donne. Il saura donc exactement de qui proviennent les cartes.	Target any living player (including yourself). Then discard this, and Night falls. During this Night, the elected player will NOT shuffle the cards that are passed to them, and will thus know which neighbor sent which card.
Silver Bullet	Désignez n'importe quel joueur en vie (cela peut être vous) et placez cette carte face visible devant lui. Si c'est un humain, cette carte ajoute une Blessure si c'est un loup, elle ajoute 2 Blessures ! Puis, la nuit tombe.	Target any living player (including yourself) and place this face-up in front of them. If they're a human, this adds [Wound]. If they're a werewolf, this adds [WOUND] [WOUND]. Then Night falls.
Séance	Placez cette carte face visible devant n'importe quel joueur. S'il est déjà mort (où alors au moment où il meurt), il doit annoncer publiquement de quelle équipe il fait partie. La nuit tombe.	Place this face-up in front of <i>any</i> player. If they are already dead (or instead at the moment when they die), they must publicly admit which team they were on when they died. Night falls.

Hypnosis	<p>Annoncez un type de carte excepté l'Or puis désignez 2 joueurs en vie. Ils doivent déclarer sincèrement combien de cartes de ce type ils ont en main. Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.</p>	<p>Name any card (other than "Gold"). Target any 2 living players and they must truthfully state exactly how many copies of that card they have in their hand. Then discard this, and Night falls.</p>
The Unwanted	<p>Comptez jusqu'à 3. A 3, tous les joueurs en vie désignent le joueur à leur gauche ou leur droite. Les joueurs pointés à la fois par leurs plus proches voisins en vie de gauche et droite sont les indésirables et ils meurent. S'il y a plus de 2 Indésirables, ils effectuent un second tour entre eux jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 1 ou 2 indésirables qui meurent. Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.</p>	<p>On the count of 3, all living players will point to their left or right. Players who had both living neighbors pointing in their direction are the Unwanted, and they die. (If there are more than 2 Unwanted, they alone participate in a second round, until there are only 1 or 2 Unwanted remaining, and they die.) Then discard this, and Final Night falls. 3... 2... 1... POINT!</p>
The Tempest	<p>Tous les joueurs en vie posent une carte de leur main face cachée au centre de la table pour former une pile. Ramassez la pile, mélangez les cartes et distribuez-en une à chaque joueur. Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.</p>	<p>All living players put any card face-down in a pile in the middle of the table. Pick up the pile, shuffle it, and deal one to each player's hand. Then discard this, and Final Night falls.</p>
The Accused	<p>Chacun leur tour en commençant par votre gauche, les joueurs en vie désignent un joueur qu'ils veulent voir mort. Il est interdit de changer son vote. Le joueur avec le plus de votes est tué. C'est vous qui avez le dernier vote (et le choix en cas d'égalité). Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.</p>	<p>One at a time starting to your left, each living player points at someone they want dead (they can't change their vote). The player with the most votes is killed. (You have the last vote, and break ties.) Then discard this, and Final Night falls.</p>
The Sleepwalkers	<p>Désignez 2 joueurs en vie. Ils échangent leur place en emportant avec eux leur main et jetons mais laisse toute carte déjà posée face visible sur la table. Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.</p>	<p>Select any 2 living players, and they swap seats. (They carry with them their hand of cards and gold tokens, but leave any face-up cards on the table.) Then discard this, and Final Night falls.</p>
The Unsaved	<p>tous les joueurs en vie lèvent une main en l'air. En premier, vous (le joueur actif) baissez votre main et désignez un joueur que vous voulez sauver. Ensuite, ce joueur baisse à son tour sa main et désigne un joueur à sauver parmi ceux qui ont la main levée et ainsi de suite. Le dernier joueur ayant une main levée meurt. Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.</p>	<p>All living players raise a hand in the air. First, you (the active player) lower your hand and point at a player you want to save. That player lowers their hand and points at a player with their hand still raised, etc. The final unsaved player dies. Then discard this, and Final Night falls.</p>

<p>All Hallows Eve</p>	<p>Désignez un joueur Mort (s'il y en a). Il donne à ses 2 plus proches voisins en vie une carte de son choix comme lors d'une phase de nuit normale. Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.</p>	<p>Target a dead player (if any). They pass any card left and any card right, into the hands of each of their (closest living) neighbors. Then discard this, and Final Night falls.</p>
<p>The Trusted</p>	<p>Chacun leur tour en commençant par votre gauche, les joueurs en vie désignent un joueur en qui ils ont confiance et qu'ils veulent sauver (cela peut être eux-mêmes). Il est interdit de changer son vote. Le joueur avec le plus de votes décide quel joueur meurt. C'est vous qui avez le dernier vote (et le choix en cas d'égalité). Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.</p>	<p>One at a time starting to your left, each living player points at someone trusted (it can be yourself) they want to save (they can't change their vote). The player with the most votes decides which player dies. (You have the last vote, and break ties.) Then discard this, and Final Night falls.</p>
<p>The Purge</p>	<p>Comptez jusqu'à 3. A 3, tous les joueurs en vie désignent un joueur qu'il veulent voir mort. Le joueur avec le plus de votes est tué. C'est vous qui avez le dernier vote (et le choix en cas d'égalité). Ensuite, défaussez cette carte et la nuit tombe.</p>	<p>On the count of 3 – all living players will point at someone they want to die. The player with the majority of votes dies (you break any ties). Then discard this, and Final Night falls. 3... 2... 1... POINT!</p>