

늑대인간 오리지널

The Werewolves of Miller's Hollow

게임목표

- 마을 사람들 : 늑대인간들을 제거
- 늑대인간 : 마을 사람들을 제거
- 피리 부는 사나이 : 모든 플레이어를 현혹

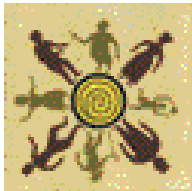
늑대인간

매일 밤마다 마을 사람들을 사냥한다. 낮에는 마을 사람들에게 들키지 않아야 한다.



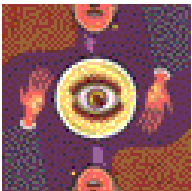
마을 사람

밤마다 이들 중 한 명이 늑대인간에게 죽는다. 죽은 플레이어는 즉시 게임에서 빠지고 더 이상 토론에 참여할 수 없다. 살아남은 마을 사람들은 늑대인간이라고 의심되는 한 명을 처형한다.



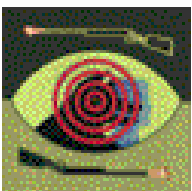
• 일반 주민

특별한 능력은 없고, 직감이 뛰어난 사람이 맡는 것이 좋다.



• 선지자

밤마다 원하는 플레이어 한 명의 정체를 알 수 있으며, 늑대인간에게 들키지 않도록 마을 사람들을 도와야 한다.



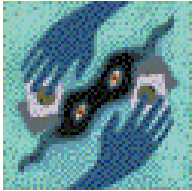
• 사냥꾼

늑대인간에게 죽거나 다른 플레이어에게 사형을 당하면 즉시 다른 플레이어 한 명을 죽여서 복수할 수 있다.



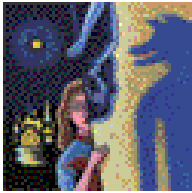
• *큐피드*

첫 번째 밤에 서로 연인이 될 두 플레이어를 지목한다. 연인 중 한 명이 죽으면 다른 한 명도 슬픔에 겨워 따라 죽는다. 늑대인간과 마을 사람이 서로 연인이 될 수도 있다. 연인은 다른 모든 플레이어들(늑대인간과 마을사람)에 대항한다. 연인이 둘 다 살아남으면 이들은 승리한다. 큐피드는 연인 중 한 명으로 자신을 지목할 수도 있다.



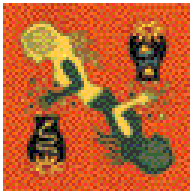
• *마녀*

그녀는 아주 강력한 마법의 약 두 개를 만드는 법을 알고 있다. 치료약으로 늑대인간에게 죽은 플레이어를 되살릴 수 있다. 밤에 독약을 사용해 한 플레이어를 제거할 수 있다. 각 약은 한 번씩만 쓸 수 있다. 같은 밤에 약 두 개를 모두 사용할 수도 있다. 다음 아침이 되면 0 명, 1 명 또는 2 명이 죽어 있을 것이다. 이 약은 마녀 자신을 치료하기 위해 사용할 수도 있다.



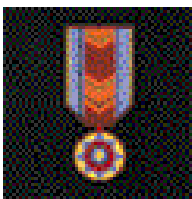
• *도둑*

이 카드를 사용하려면 카드 2 장을 추가해야 한다. 도둑은 첫 번째 밤 동안 나누어 주고 남은 카드 2 장 중 한 장과 자신의 카드를 바꿀 수 있다. 이제 새 역할을 맡는다. 이 카드 2 장이 전부 늑대인간이라면 늑대인간 역할을 해야 한다.



• *소녀*

밤에 늑대인간이 희생자를 지목할 때 몰래 그것을 지켜볼 수 있다. (예를 들어 눈을 살짝 뜨고). 이것을 늑대인간에게 들리면 지목된 희생자 대신 즉시 조용히 죽는다.



• *보안관*

한 플레이어는 자신의 역할 카드에 추가로 이 카드를 가진다. 선거로 보안관을 선출하며 일단 선출되면 거부할 수 없다. 이제부터 보안관은 두 개의 표를 행사할 수 있다. 이 플레이어가 죽어서 게임에서 빠지게 되면 죽기 직전에 그의 후계자를 지목한다.

• **게임 진행** •

1- 사회자를 정한다.

2- 사회자는 카드 면이 보이지 않도록 한 장씩 나누어 준다.

3- 이제 밤 시간이다. 사회자는 모든 플레이어가 눈을 감도록 요청한다. 그리고 마을 사람들은 잠에 빠지게 된다. (눈을 감고 고개를 숙인다.)

- 게임에서의 역할에 따라서 -

4- (처음 한 번만) 사회자는 도둑을 부른다. 그는 눈을 뜨고, 원한다면 가운데 있는 두 장의 카드 중 한 장을 교환해 와서 그 역할로 바꿀 수 있다. 도둑은 다시 잠이 든다. (눈을 감는다.)

5- (처음 한 번만) 사회자는 큐피드를 부른다. 그는 잠에서 깨어나 두 플레이어를 지목한다. (자신도 가능하다.) 사회자는 테이블 주위를 돌다가 지목된 플레이어의 등을 가볍게 건드려 연인이 되었음을 알린다.

6- (처음 한 번만) 사회자는 연인을 부른다. 그들은 눈을 뜨고 서로를 확인한 후 다시 눈을 감는다.

7- (매 번마다) 사회자는 선지자를 부른다. 눈을 뜨고, 정체가 궁금한 플레이어를 지목한다. 사회자는 그녀가 고른 플레이어의 카드를 보여준다. 선지자는 다시 눈을 감는다.

9- (매 번마다) 사회자는 늑대인간을 부른다. 그들은 고개를 들고 눈을 떠서 서로를 확인하고 조용히 희생자 한 명을 선택한다. 정체를 들킬 위험을 줄이기 위해 눈을 뜨지 않고 희생자를 고르지 않을 수도 있다. 만일 늑대인간이 희생자로 주목되면 그 늑대인간은 죽는다. 늑대인간 중 아무도 눈을 뜨지 않으면, 그들은 굶어 죽고 마을 사람들이 승리한다. 그 동안 소녀는 원하면 (몰래 훑쳐봄으로써) 늑대인간들을 감시할 수 있다. 소녀가 잡히면 늑대인간이 선택한 희생자 대신 즉시 죽게 된다. 늑대인간은 다시 눈을 감는다.

10- (매 번마다) 사회자는 마녀를 부르고 다음과 같이 말한다. : “마녀는 눈을 뜨세요, 늑대인간에게 죽은 희생자를 알려드리겠습니까. 치료약이나 독약을 사용하시겠습니까?” 사회자는 마녀에게 늑대인간에게 죽은 희생자를 알려준다. 마녀는 특정 차례에 약을 사용해야만 하는 건 아니다. 마녀가 약을 사용한다면 목표를 가리키며 치료약은 엄지손가락을 위로 올리고, 독약은 엄지손가락을 내려서 표시한다. 이 결과는 다음 날 아침에 공개한다.

11- 이제 낮이 되었고 모두 고개를 들고 눈을 뜬다. 사회자는 지난 밤에 누가 늑대인간에게 죽었는지 알려준다. 죽은 이들은 자신의 카드를 공개하고 게임에서 빠진다. 빠진 사람이 누구였든 다른 플레이어들과 어떤 형태의 대화도 할 수 없다.

- 희생자가 사냥꾼이라면 보복으로 원하는 플레이어를 즉시 죽일 수 있다.
- 희생자가 연인 중 한 명이라면 다른 연인도 즉시 죽는다.

13- 플레이어들은 토론을 한 뒤 투표를 통해 제거할 대상을 정해야 한다.

- 마을 사람들은 늑대인간들 중 한 명을 투표해 제거하려 할 것이다..
- 늑대인간들은 속이고 거짓말을 해서 자신의 정체를 숨기고 마을 사람으로 보이도록 해야 한다.
- 선지자와 소녀는 마을 사람들을 도와야 하지만, 정체가 드러나 밤에 죽지 않도록 조심해야 한다

- 연인은 서로를 보호해야 한다.

투표에서 동점이 나왔을 경우, 희생양이 대신 죽게 되지만 그는 죽으면서 다음 날 낮에 투표권을 박탈할 한 명을 선택할 수 있다. 다음 투표가 동점이 될 경우, 보안관이 희생자를 결정한다. 보안관이 없을 경우, 투표 대상자를 포함한 플레이어들이 재투표를 한다.

14- 투표를 통해 다수결로 지목된 사람은 제거된다. 그 사람은 자신의 역할 카드를 공개하고 다른 이들과 어떤 방식으로든 대화할 수 없다.

15- 다시 밤이 돌아왔다. 모든 살아있는 플레이어는 잠이 든다. (게임에서 빠진 플레이어들은 볼 수는 있지만 조용히 해야 한다.)

7 번으로 돌아가 다시 게임을 시작한다.

[사회자를 제외한 게임인원]

Number Of Player (Except the game master)			
8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
13	3	1	9
14	3	1	10
15	3	1	11
16	3	1	12
17	3	1	13
18	3	1	14