



WILKOŁAKI

PEŁNIA KSIĘŻYCA

**Jedna noc. Jeden dzień.
Jedna decyzja.**

Dla 3–10 graczy w wieku powyżej 9 lat

Autorzy: Ted Alspach i Akihisa Okui

Grafika: Gus Batts • Design: DE Ravensburger,
Gisela Kössler (instrukcja gry)

Redakcja: Annette Ulmer

Ravensburger

Drodzy gracze,

niech nie wystraszy Was objętość tej instrukcji.

Zanim rozpoczniecie pierwszą partię, przeczytajcie zasady gry i teksty, za pomocą których będziecie grać. Cała reszta przyda Wam się później, pogłębiając Wasze doświadczenie gry. Dobrej zabawy!

Gra

Głęboko w lesie ukryta jest mała wioska, na której ciąży okrutna klątwa. Jej zupełnie bezbronni mieszkańcy zamieniają się nocami w krwiożercze wilkołaki. Jedynym sposobem, aby uratować mieszkańców wioski, jest pozbycie się wilkołaków ...

W grze „Wilkołaki. Pełnia księżyca” każdy z Was wcieli się z jedną z wylosowanych ról: zwyczajnych Mieszkańców Wsi, mieszkańców wsi o szczególnych umiejętnościach oraz Wilkołaków. Wygracie, jeśli odkryjecie, kim są Wilkołaki – o ile oczywiście sami nimi nie jesteście! A jeśli tak, postarajcie się wytrawnie zwodzić pozostałych graczy i zrzucać podejrzenia na innych!

Zawartość

16 kart postaci (3 Mieszkańców Wsi, 2 Wilkołaki, 1 Jasnowidzka, 1 Złodziej, 1 Intrygantka, 1 Kaletnik, 1 Pijaczyna, 1 Łowczy, 2 Masonów, 1 Lunatyczka, 1 Protegowany, 1 Sobowtórka), 16 okrągłych znaczników postaci



Przygotowanie do gry

Zanim rozpoczniecie pierwszą partię:

Wyjmijcie ostrożnie wszystkie karty i znaczniki postaci.

Wskazówka: Jeśli korzystacie ze smartfonów, możecie ściągnąć bezpłatną aplikację „Wilkołaki. Pełnia Księżycy” Ravensburger. Wówczas przejmie ona rolę mistrza gry, a Wy będziecie mogli w pełni oddać się zabawie. Oczywiście możecie grać także bez używania aplikacji.

Przed każdą partią:

Wybierzcie te karty postaci, którymi chcecie grać. Potrzebujecie zawsze o trzy karty postaci więcej, niż wynosi liczba graczy. Możecie wybrać dowolne karty postaci, albo skorzystać z któregoś z przygotowanych scenariuszy. Gotowe scenariusze znajdziecie od **strony 17** w niniejszej instrukcji.

Wskazówka: Jako pierwszą partię rozegrajcie scenariusz „Pierwsza Noc”, przeznaczony dla 3-5 graczy – nawet wówczas, gdy graczy jest więcej. Dzięki temu nie będziecie musieli od razu uczyć się aż tylu ról. Ponieważ rundy są bardzo krótkie, nikt nie będzie musiał zbyt długo czekać na swoją kolej!

Na środku stołu połóżcie wybrane karty postaci, a obok nich odpowiadające im znaczniki. Za pomocą znaczników będziecie mogli zapamiętać, jakie postaci są obecnie w grze.

Przetasujcie wybrane karty postaci. Każdy gracz otrzymuje jedną zakrytą kartę postaci. Trzy pozostałe karty postaci leżą zakryte na środku, jedna obok drugiej. Uważajcie, aby nikt nie mógł zobaczyć przedniej strony kart.



Teraz każdy gracz spogląda na swoją kartę, aby dowiedzieć się, jaką postacią został. Następnie odkłada zakrytą kartę przed sobą. Wszystkie karty muszą leżeć w zasięgu każdego z graczy.

Wybierzcie mistrza gry albo uruchomcie aplikację.

Nie zapomnijcie: Mistrz gry gra razem z Wami i musi mieć przypisaną postać!

Drogi mistrzu gry,

w osobnej instrukcji dla mistrza gry znajdziesz wszystko, co powinieneś wiedzieć, aby poprowadzić rozgrywkę. Do Twoich zadań należy:

1. Wywoływanie w nocy kolejnych postaci.
2. Moderacja dyskusji za dnia, jeśli masz na to ochotę.
3. Zwołanie głosowania pod koniec dnia.

Przebieg gry

We wsi są dwie drużyny: wataha wilków oraz mieszkańcy wsi. Zazwyczaj wygrywa jedna z nich. Gra zawsze trwa jeden dzień i jedną noc.

Pod koniec dnia wszyscy mieszkańcy wsi za pomocą głosowania podejmują decyzję, kto może być Wilkołakiem. Postać, która zdobyła najwięcej głosów, „umiera” – a jej drużyna przegrywa!

Noc:

Gdy zapada noc, wszyscy gracze zamykają oczy.

W nocy kolejno budzą się różne postaci, które następnie prezentują swoje szczególne umiejętności. Od **strony 10** tej instrukcji opisane są wszystkie postaci oraz ich szczególne umiejętności. Znajdziecie tam także wskazówki, w jaki sposób możecie odegrać swoje role.

Wskazówka: Podczas pierwszej partii wystarczy, jeśli tylko przeczytacie role, które odgrywacie.

Nie musicie zapamiętywać, kiedy jest Wasza kolej ani co macie zrobić. Mistrz gry (lub aplikacja) wywoła Waszą postać i powie Wam, którą akcję powinniście teraz przeprowadzić.

Dzień:

A teraz wszyscy gracze mogą otworzyć oczy.

W ciągu dnia przedyskutujcie, kim mogą być Wilkołaki. Możecie mówić wszystko, co chcecie, ale nie wolno Wam nikomu pokazać swojej karty. Wam także **nie** wolno już na nią patrzeć. Wilkołaki powinny udawać, że mają inną rolę niż w rzeczywistości, tak aby nie rzucać na siebie podejrzeń.

Wskazówka: W przeciwieństwie do innych gier z serii „Wilkołaki”, w tej edycji nierzadko ważne jest, aby zdradzić nieco na temat odgrywanej postaci i powiedzieć innym graczom, czego dowiedzieliście się dzięki Waszym szczególnym umiejętnościom. Jeśli jesteś Intrygantem, możesz np. przyznać się do zamieniania kart postaci.

Uwaga! Jeśli jesteś Wilkołakiem, koniecznie musisz udawać inną postać! Inaczej nie uda Ci się nabrać pozostałych graczy...

Na dobry początek dyskusji: zapytaj innych graczy wprost, jakie postaci odgrywają. Może się czegoś dowiesz ...

Głosowanie:

Po kilku minutach dyskusji następuje głosowanie. Policzcie do trzech i jednocześnie wskaźcie na wybranego przez Was gracza. Gracz, który otrzyma największą ilość głosów, umiera. Jeśli macie remis, umierają wszyscy gracze z największą ilością głosów.

Wyjątek: Jeśli każdy gracz otrzyma **dokładnie po jednym** głosie, nikt nie umiera!

Wskazówka: Presja czasu podnosi temperaturę dyskusji. W pierwszych partiach możecie dać sobie nieco więcej czasu. Im częściej gracie, tym krótsze powinny być Wasze dyskusje. Zaczynajcie z czasem dyskusji około 10 minut, stopniowo zmniejszając go do 5 lub mniej minut. Jeśli korzystacie z aplikacji, możecie ustawić sobie dowolny czas dyskusji. A teraz odkryjcie swoje karty i zdradźcie, kim jesteście!



Zamienione karty postaci:

Często zdarza się, że gracze są zaskoczeni kartą, którą mają przed sobą. Niektórzy mieszkańcy wsi zamieniają karty w nocy.

Ostateczne znaczenie ma karta, która leży przed graczem – nawet jeśli to inna karta niż ta, którą wylosował na początku.

Może się okazać, że w międzyczasie gracz zmienił drużynę!

Uwaga: Nie wolno ponownie spoglądać na swoją kartę.
Dlatego czasami można nie mieć pojęcia, kim właściwie jest się za dnia ...

Koniec gry – kto wygrał?

Podstawowe zasady:

1. Jeśli żaden Wilkołak nie zginął, wygrywa wataha wilków.
2. Jeśli zginął przynajmniej jeden Wilkołak, wygrywają mieszkańcy wsi.

(Mieszkańcy wsi wygrywają nawet wówczas, jeśli w wyniku remisu zginie dodatkowo jeden lub kilku Mieszkańców Wsi.)

Nikt z Was nie jest Wilkołakiem?

Jeśli nikt nie jest Wilkołakiem, bo karty postaci leżą na środku, musicie ze sobą skutecznie współpracować: mieszkańcy wsi wygrywają, jeśli nie oddano głosu na żadnego Mieszkańca Wsi. Nikt nie umiera, jeśli podczas głosowania każdy gracz otrzymał dokładnie jeden głos.

Wskazówka: Jeśli uważacie, że Wilkołaka nie ma, wówczas najlepiej będzie, jeśli każdy z Was zagłosuje na swojego sąsiada z lewej strony. W ten sposób nikt nie umrze, a Wy wygracie – zakładając, że faktycznie nie było Wilkołaka ...

Nie jesteście pewni, kto wygrał?

Skorzystajcie z testu Kto-Jest-Zwycięzcą na odwrocie instrukcji.



Dodatkowe informacje nt. postaci (Protegowany i Kaletnik):

Protegowany:

Protegowany jest członkiem watahy wilków. Protegowany wygrywa, jeśli w grze jest przynajmniej jeden Wilkołak, a żaden Wilkołak nie umiera. Również, jeśli sam umrze. Jeśli w grze nie ma Wilkołaka: Protegowany wygrywa, jeśli sam nie umrze, natomiast umrze co najmniej jeden Mieszkaniec Wsi.

Kaletnik:

Kaletnik nie należy do żadnej drużyny. Wygrywa tylko wtedy, jeśli umrze. Jeśli ponadto zginie co najmniej jeden Wilkołak, wygrywają także mieszkańcy wsi.

Postaci (w kolejności alfabetycznej)

Każda postać zawiera następujące informacje:

Nazwa postaci: Drużyny, akcje (kolejność wybudzania się), stopień trudności.

Drużyny:

Wszystkie postaci należą albo do drużyny mieszkańców wsi, albo do watahy wilków. Tylko kaletnik nie należy do żadnej drużyny. Gdy gra się kończy, wygrywają wszyscy członkowie danej drużyny (albo żaden).

Akcje:

Role dzielą się na dwie grupy: są postaci, które zostają wywołane w nocy, aby się przebudziły (**aktywni nocą**) oraz postaci, które nie są wywoływane (**przesypiający noce**).

Kolejność wybudzania się:

Każda aktywna nocą postać posiada numer, który wskazuje kolejność, w jakiej wybudza się w nocy.

Stopień trudności:

Role mają różne stopnie trudności. Stopnie są następujące: *, ** i ***. W pierwszych partiach grajcie tylko postaciami o stopniach trudności * i **.



Pijaczyna: Mieszkańcy wsi, aktywni nocą (8), **

Pijaczyna nie potrafi przypomnieć sobie, jaką rolę miał odgrywać: W nocy zamienia swoją kartę na jedną z zakrytych kart leżących na środku. **Nie** patrzy na kartę, którą wylosował. Wchodzi w rolę i należy od teraz do jednej z drużyn – ale nie wie, do której.



Mieszkaniec Wsi: Mieszkańcy wsi, przesypiający nocę, *

Mieszkaniec Wsi nie ma żadnych umiejętności szczególnych.

Wskazówka: Wilkołaki często sugerują, że są Mieszkańcami Wsi. Jeśli więc jesteś Mieszkańcem Wsi, musisz uważać, aby gracze nie pomyśleli, że jesteś Wilkołakiem!

Sobowtórka Drużyna: zmienna, akcje: zmienne (1), ***

Uwaga! Postać Sobowtórki to skomplikowana, wielopoziomowa rola. Wprowadźcie ją do gry dopiero wtedy, gdy dobrze znacie już wszystkie inne role!



Sobowtórka naśladuje inną postać. Należy do drużyny postaci, której rolę imituje. W nocy budzi się jako pierwsza. Podgląda kartę innego gracza i przyjmuje jego postać, ale nie zamienia kart. W zależności od tego, jako rolę przyjęła, zaczyna zachowywać się inaczej:

1. Mieszkaniec Wsi, Kaletnik albo łowczy:

Wciela się w rolę i nie podejmuje tej nocy żadnych działań. Jeśli umrze w roli Kaletnika – wygrała. Jeśli umrze w roli łowczego, umiera również postać, na którą wskazała.

2. Wilkołak albo Mason:

Budzi się, gdy wywoływane są Wilkołaki albo Masoni. Jeśli jest Wilkołakiem, należy odtąd do watahy wilków i wygrywa, jeśli wataha wygra. Jeśli jest Masonem, należy do drużyny mieszkańców wsi.

3. Jasnowiedzka, Intrzygantka, Złodziej lub Pijaczyna:

Przejmuje tę rolę natychmiast i nie przebudza się ponownie, gdy dana postać zostanie wywołana.

4. Protegowany:

Sobowtórka **nie** zamyka oczu, jeśli trafiła na kartę Protegowanego. W takiej sytuacji czeka, aż Wilkołaki podniosą kciuki, aby mogła je rozpoznać. Należy odtąd do watahy wilków.

5. Lunatyczka:

Pod koniec nocy, po wywołaniu „prawdziwej” Lunatyczki, wywołana zostanie Sobowtórka-Lunatyczka. Teraz może sprawdzić, kim jest.

Jeśli podczas trwania gry inny gracz otrzymał kartę Sobowtórki, wówczas przejmuje on rolę, którą ona dotychczas naśladowała. Po głosowaniu, które nastąpiło po dyskusjach, gracz, który początkowo pełnił rolę Sobowtórki, zdradza pozostałym, jaką postać imitował.

Uwaga! Jeśli np. Lunatyczka po zakończeniu rundy odkryje swoją kartę, która okaże się być kartą Sobowtórki, wówczas może nie wiedzieć, jaką rolę obecnie odgrywa. W takiej sytuacji: Bądź przebiegły i nie daj się zabić!



Mason: mieszkańcy wsi, aktywni nocą (4), ***

Karty Masonów muszą pojawić się w grze w komplecie. W nocy Masoni otwierają oczy i sprawdzają, kim są. Jeśli tylko jeden Mason otworzy oczy, oznacza to, że druga karta leży na środku. Mason nie może spojrzeć na żadną kartę ze środka.

Wskazówka: Masoni, którzy ze sobą współpracują, są bardzo silni, ponieważ mogą dać sobie nawzajem alibi.

Jeśli Wilkołaki są wystarczająco odważne, mogą udawać także Masonów. Może nawet uda im się skonfundować prawdziwych Masonów?... Masoni mogą pojawić się w grze dopiero powyżej 7 graczy, w innym wypadku byłoby zbyt silni!



Kaletnik: Kaletnik, przesypiający nocę, **

Kaletnik to biedny gość: nienawidzi swojej pracy tak bardzo, że chciałby umrzeć. Może wygrać tylko wtedy, gdy zginie. Zasady końca gry:

1. Jeśli nie umrze żaden Wilkołak, ale umrze Kaletnik, wówczas Kaletnik wygrywa.
2. Jeśli umrze Kaletnik i **przynajmniej jeden** Wilkołak, wówczas wygrywa Kaletnik oraz mieszkańcy wsi.

Protegowany: wataha wilków, aktywna nocą (3), **

Protegowany wybudza się bezpośrednio po Wilkołakach. Wilkołaki, **nie otwierając oczu**, podnoszą kciuki, aby w ten sposób pokazać się Protegowanemu. Dzięki temu Protegowany wie, kim są Wilkołaki. Za to Wilkołaki nie wiedzą, kto jest Protegowanym. Zasady końca gry:

1. Jeśli w grze są Wilkołaki, Protegowany może umrzeć, a mimo to wygrać!

Jeśli nie umrze żaden Wilkołak, lecz umrze Protegowany, wówczas wygrywa wataha wilków (a razem z nią Protegowany).



2. Nie gra z Wami żaden Wilkołak? W takiej sytuacji Protegowany wygra jedynie wówczas, jeśli **przeżyje, a inny gracz umrze**. Protegowany może być bardzo silnym partnerem dla Wilkołaków.

Wskazówka: Jeśli jesteś Protegowanym, możesz celowo ściągnąć na siebie podejrzenia i odsunąć się od Wilkołaków – jeśli umrzesz, prawdopodobnie i tak wygrasz. Ale lepiej nie przesadzaj z nadmiernym popisywaniem się ...

Łowczy: mieszkańcy wsi, przesypiający noce, **

Umierając, łowczy pociąga za sobą innego gracza: umiera także ten, na którego łowczy wskazał.

Wskazówka: Jeśli jesteś łowczym, możesz umrzeć, a mimo to wygrać, jeśli wskazałeś na Wilkołaka. Uważasz, że gracze pomylili się w ocenie, a Ty lepiej wiesz, kto jest Wilkołakiem? W takim razie postaraj się umrzeć, i zabierz ze sobą Wilkołaka ...



Złodziej: mieszkańcy wsi, aktywni nocą (6), *

Złodziej zamienia w nocy swoją kartę z kartą innego gracza. Może wtedy spojrzeć na swoją nową kartę.

Uwaga! Złodziej może zmienić drużynę: na przykład, jeśli wymieni swoją kartę na kartę Wilkołaka, wówczas zostaje członkiem watahy wilków. **Nie** odgrywa natomiast żadnych akcji związanych ze swoją nową rolą.





Lunatyczka: mieszkańcy wsi, aktywni w nocy (9), *

Lunatyczka budzi się jako ostatnia i sprawdza, czy ma wciąż tę samą kartę postaci. Jeśli jej karta postaci została zamieniona, wówczas przynależy do drużyny swojej nowej karty.

Wskazówka: Używajcie karty Lunatyczki jedynie wówczas, gdy w grze jest również Złodziej i/lub Intrygantka.

Jasnowidzka: mieszkańcy wsi, aktywni nocą (5), *

Jasnowidzka może **przeczytać** w nocy kartę jednego z graczy **lub dwie** karty ze środka. Nie zamienia kart.

Wskazówka: Moc Jasnowidzki polega na demaskowaniu kłamców. Posiada informacje na temat graczy lub kart, które leżą na środku. Jeśli gracz zaprzecza tym informacjom, Jasnowidzka z łatwością może go przejrzeć. Jeśli jesteś Jasnowidzką, warto wstrzymać się z ujawnieniem swojej tożsamości – być może Wilk zdemaskuje się wcześniej?...



Intrygantka. mieszkańcy wsi, aktywni nocą (7), *

Intrygantka zamienia miejscami karty dwóch **innych** graczy. Nie może jednak na nie spojrzeć. Dwaj gracze, którym Intrygantka zamieniła karty,

należą od tego momentu do drużyny, do której należy leżąca przed nimi karta.

Wilkołak: wataha wilków, aktywna nocą (2), *

W nocy Wilkołaki otwierają oczy i spoglądają na pozostałych członków stada.

Samotny wilk: Jeśli jesteś jedynym Wilkołakiem w grze, ponieważ np. pozostałe karty Wilkołaka leżą na środku, możesz spojrzeć na **jedną** kartę ze środka.

Wskazówka: Jeśli jesteś Wilkołakiem, powinieneś pamiętać o tym, że Twoim zadaniem jest podsuwanie innym graczom fałszywych tropów. Najlepiej zadeklarować dowolną inną tożsamość, zanim pozostali gracze zdążą ujawnić szczegóły swoich postaci. Możesz np. udawać, że jesteś

Mieszkańcem Wsi. Jeśli jesteś samotnym wilkiem, możesz bez trudu imitować postać, której kartę podejrzalesz.



Scenariusze

Gra „Wilkołaki. Pełnia księżyca” oferuje różnorodne możliwości ciekawego łączenia ról. Poniżej znajdziecie wybór wciągających scenariuszy gry o różnych poziomach trudności, przygotowanych dla różnej liczby graczy.

Możecie także wymyślać własne scenariusze, Po prostu wybierzcie o trzy karty postaci więcej, niż liczba graczy, i zabawa może się zaczynać!

Pierwsza Noc (dla początkujących, 3-5 graczy)

- 3 graczy: 2 Wilkołaków, 1 Jasnowidzka, 1 Złodziej, 1 Intrygantka,
1 Mieszkańców Wsi
4 graczy: + 1 Mieszkańców Wsi
5 graczy: + 2 Mieszkańców Wsi

Zew Księżycy (łatwa, 3-6 graczy)

- 3 graczy: 2 Wilkołaków, 1 Lunatyczka, 1 Złodziej, 1 Intrygantka,
1 Mieszkańców Wsi
4 graczy: + 1 Mieszkańców Wsi
5 graczy: + 1 Mieszkańców Wsi + 1 Jasnowidzka
6 graczy: + 2 Mieszkańców Wsi + 1 Jasnowidzka

Samotna Noc (łatwa, 3-4 graczy)

- 3 graczy: 1 Wilkołaków, 1 Jasnowidzka, 1 Złodziej, 1 Intrygantka,
2 Mieszkańców Wsi
4 graczy: + 1 Mieszkańców Wsi

Konfuzja (średnio trudna, 3-9 graczy)

- 3 graczy: 2 Wilkołaków, 1 Pijaczyna, 1 Złodziej, 1 Intrygantka,
1 Lunatyczka
4 graczy: + 1 Mieszkańców Wsi
5 graczy: + 1 Mieszkańców Wsi + 1 Jasnowidzka
6 graczy: + 2 Mieszkańców Wsi + 1 Jasnowidzka
7 graczy: + 3 Mieszkańców Wsi + 1 Jasnowidzka
8 graczy: + 3 Mieszkańców Wsi + 1 Jasnowidzka + 1 Protegowany

9 graczy: + 2 Mieszkańców Wsi + 1 Jasnowidzka + 1 Protegowany
+ 2 Masonów

Zemsta (średnio trudna, 4–7 graczy)

4 graczy: 2 Wilkołaków, 1 Łowczy, 1 Jasnowidzka, 1 Złodziej, 1 Pijaczyna,
1 Lunatyczka

5 graczy: + 1 Intrygantka

6 graczy: + 1 Intrygantka + 1 Mieszkańców Wsi

7 graczy: + 1 Intrygantka + 2 Mieszkańców Wsi

Tajemniczy Wspólnicy (średnio trudna, 6–7 graczy)

6 graczy: 2 Wilkołaków, 1 Protegowany, 1 Łowczy, 1 Jasnowidzka,
1 Złodziej, 1 Intrygantka, 2 Masonów

7 graczy: + 1 Mieszkańców Wsi

Godziny Rozczarowania (średnio trudna, 4–10 graczy)

4 graczy: 2 Wilkołaków, 1 Kaletnik, 1 Jasnowidzka, 1 Złodziej,
1 Pijaczyna, 1 Lunatyczka

5 graczy: + 1 Intrygantka

6 graczy: + 1 Intrygantka + 1 Mieszkaniec Wsi

7 graczy: + 1 Intrygantka + 2 Masonów

8 graczy: + 1 Intrygantka + 2 Masonów + 1 Łowczy

9 graczy: + 1 Intrygantka + 2 Masonów + 1 Łowczy + 1 Protegowany

10 graczy: + 1 Intrygantka + 2 Masonów + 1 Łowczy + 1 Protegowany
+ 1 Mieszkaniec Wsi

Sojusz o Zmierzchu (trudna, 5–10 graczy)

5 graczy: 2 Wilkołaków, 2 Masonów, 1 Protegowany, 1 Złodziej,
1 Intrygantka, 1 Lunatyczka

- 6 graczy: + 1 Pijaczyna
7 graczy: + 1 Pijaczyna + 1 Jasnowidzka
8 graczy: + 1 Pijaczyna + 1 Jasnowidzka + 1 Mieszkańców Wsi
9 graczy: + 1 Pijaczyna + 1 Jasnowidzka + 2 Mieszkańców Wsi
10 graczy: + 1 Pijaczyna + 1 Jasnowidzka + 2 Mieszkańców Wsi + 1 Kaletnik

Zmora (trudna, 8–10 graczy)

- 8 graczy: 2 Wilkołaków, 1 Sobowtórka, 1 Protegowany, 1 łowczy,
1 Jasnowidzka, 1 Złodziej, 1 Intrygantka, 1 Mieszkańców Wsi,
2 Masonów
9 graczy: + 1 Lunatyczka
10 graczy: + 1 Lunatyczka + 1 Pijaczyna

Anarchia (trudna, 3-10 graczy)

Odłóż na bok 2 karty Wilkołaków i 1 kartę Mieszkańca Wsi. Przetasuj pozostałe karty postaci i wylosuj po jednej karcie dla każdego gracza. W opcji „Anarchia” gracie wylosowanymi kartami (po jednej dla każdego gracza) i odłożonymi kartami Wilkołaków i Mieszkańca Wsi.



© 2022

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

[ravensburger.com](https://www.ravensburger.com)

Ravensburger