

游戏规则



米勒山谷

狼人



The Werewolves

of Miller's Hollow

游戏设计：Philippe des Pallières 和 Hervé Marly

在过去的几年
米勒山谷狼人推出了各个版本
新月、特殊身份、盟约
现在我们将每个版本中最具人气的角色集合起来
请尽情享受这疯狂的盛宴：

米勒山谷狼人 精华版

我们全心全意制作了这个纪念版本
希望你能够喜欢这份充满智慧与欺诈的游戏！



2001



2006



2012



2014

游戏配件

28张卡牌，1枚警长徽章(详见第21页)

角色一览：

狼人阵营

第7-8页



-3张普通人



-1张施咒的狼教父



-1张大野狼

村民阵营

第9-16页



-7张普通村民



-1张丘比特



-1张预言家



-1张守卫



-1张小女孩



-1张狐狸



-1张锈剑骑士



-1张长老



-1张傻瓜



-1张女巫



-1张驯熊人



-1张猎人



可变阵营

第17-18页



-1张野孩子



-1张猎狼犬

孤立阵营

第19-21页



-1张白狼



-1张吹笛人



-1张天使

米勒山谷狼人的基本原则

在主持人的指导下，游戏日夜交替进行。

在夜晚，玩家闭上双眼，然后按顺序，主持人会要求特定的角色睁开眼睛，并使用其特殊能力。当所有角色都被唤醒后，主持人会请所有玩家睁开眼睛(村民睁眼)。

在白天，当村民全都醒来时，可能会发现有人遭到了谋杀。然后剩余的玩家需要进行讨论，投票决定出其中的一人处决，并祈祷还能看到第二天的太阳.....

每位玩家的目标根据其角色而变化。

请参阅7-21页来学习不同角色的能力和目标。

游戏设置

玩家随机选择一人作为主持人，他不会参与到游戏中，而是会引导游戏发展。在开始的几次游戏中，请选择一名熟悉游戏的玩家，或者是完全理解规则的玩家，或是大家认为最能调动气氛的玩家，来担任主持人。

(你可以登入www.loups-garous.com来学习如何成为优秀的主持人。)

主持人根据人数选好需要使用的角色卡。混洗后，随机发给每位玩家1张面朝下的角色卡。每位玩家查看自己的角色后，将其面朝下放在自己面前。

然后游戏就可以开始了……

游戏流程

游戏中，禁止将自己的角色向其他玩家展示。但你可以自由讲述任何内容！主持人请按照角色唤醒顺序来主持游戏(详见第22-23页)。

A - 主持人请村民入睡：

主持人说：“夜幕低垂，山谷入眠，请诸位闭上眼睛。”

所有玩家低头闭眼，然后主持人按顺序唤醒各个角色。

B - 在所有玩家都被唤醒后，主持人唤醒村民：

主持人说：“晨曦以至，万物苏醒，请诸位睁开眼睛。”

所有玩家抬头睁眼，然后主持人根据前一夜的技能使用情况，来宣告早晨发现被谋杀的玩家。

村民们可以开始讨论各种情况发生的可能性，主持人请组织发言顺序，并维持讨论秩序。

所有玩家要带入自己的角色之中，相互讨论。这是游戏的核心部分。请动用你的智慧去推理、猜测、或隐藏住真相。当我们相互信任或猜忌之时，就能看到游戏最闪亮的部分！

C - 当大家觉得讨论可以结束时，主持人开始村民投票：

由主持人喊口令，所有玩家同时用手指指出他们想要处决的玩家。玩家一般而言想要处决对自身的生存危害最大的玩家。

票数最多的玩家被处决。

注意：如果出现平局，请进行第二次投票。投票对象为第一次投票时，票数最多的玩家。如果第二次投票依然平局，则本回合无人被处决。

投票中，警长的票视为2票，并且他投票的对象在平局时，优先被处决。

被处决的玩家翻开其角色卡，之后不能再与其他角色交流。然后从阶段A开始，直到有一阵营的玩家达成胜利条件。

游戏中各式各样的角色

每位玩家都持有一张角色卡。从现在开始，他们就是生活在米勒山谷的村民。这张卡牌给予了该玩家一个秘密身份，并将他们划入不同的阵营，同时还赋予其独特的胜利条件。部分角色有特殊能力。

狼人阵营

他们是黑夜的野兽，吞食村民来谋求生存。

阵营目标：消灭村庄中，其他阵营的所有人。

在夜晚中，主持人会唤醒狼人，使用其能力。



普通狼人

每个夜晚，当他们被主持人唤醒时，会悄悄醒来，秘密选择一名村庄中的居民。在任何情况下，普通狼人都不能吞食其他狼人。

被狼人吞食的玩家会离开游戏，并不再继续参与其中。

在白天时，他们需要隐藏自己的真实身份，防止被处决。他们的数量取决于当前玩家人数和使用的剧本。



施咒的狼教父

这片土地上最早出现的一只狼人，所有狼人的始祖。他拥有特殊能力：透过特殊咬伤散播他的诅咒。每晚他和其他狼人一起醒来猎杀。游戏中仅一次，在狼人入睡后，他可选择举起手，代表这名受害者不会被吞食，而是被诅咒。

施咒的狼教父每场游戏只可使用这项能力一次，主持人轻拍被诅咒的居民，而他立刻(安静地)变成普通狼人，这名玩家现在开始加入狼人的夜间宴会。

如果他有夜晚执行的能力，在接下来的夜晚中，除了作为狼人被唤醒之外，他仍会被主持人唤醒，并执行他的能力。



大野狼

在米勒山谷中，大野狼是令所有人都害怕的存在。它的体型和胃口一样巨大，也曾因为它，让一整个村子都从地图上消失！

每晚，它和其他狼人一起醒来猎杀，但只要没有任何狼人、野孩子或猎狼犬被消灭时，它会第二次单独醒来，并吞食另一名被害人，但它不能吞食狼人。

详见第19页“白狼”。

村民阵营

村民是米勒山谷能够运作的关键。
他们面对着各种威胁，巧妙运用自己的勇气，
来相互保护，并驱逐黑暗。

阵营目标：消灭所有狼人。



普通村民

没有任何技能。他们唯一的武器就是自己的智慧和
和分析力。他们要说服别人，防止自己无辜地被
处决。在一天结束时，他们要参与到居民的投票
中去，将一位潜在的恶人处决。



丘比特

(只在第一夜被唤醒)

丘比特射出带有魔法的弓箭，让人们陷入爱河。
第一夜中(准备回合)，他选择两位玩家成为情
侣。丘比特可以选择他自己作为情侣之一。如果
情侣中的一人被消灭，则另一位也会因为心碎而

死。情侣不可以消灭他们的爱人，也不能忍受爱人被他人歧视！情侣的目标是一同生存到游戏结束。如果情侣不在同一个阵营，则情侣的目标变为消灭其他所有玩家。



预言家

(夜晚会被唤醒)

每个夜晚，预言家可以选择一名玩家，主持人会向她展示该玩家的真实身份。她必须协助其他村民，但是又要保持隐蔽，以免被狼人吞食。



守卫

(夜晚会被唤醒)

这名强力的角色可以保护村民免遭狼人吞食……

每个夜晚，守卫将在狼人之前被唤醒。他向主持人指出一名玩家(依照传统，守卫比出如同卡牌上的手势)。

被选择的玩家这一夜将受到保护(仅维持一夜)。即使被狼人选中，该玩家不会被吞食。

注意：守卫有权选择自卫。守卫不能连续两晚保护同一名玩家。守卫的能力无法保护小女孩。(因为她正在青少年反叛期，所以任何手段都无法让她避免遭遇麻烦。)守卫无法防止吹笛人的魅惑。



小女孩

(如果本人希望的话，可在夜晚启动)

小女孩可以睁眼偷看狼人是谁。

如果她在偷看时被狼人抓到，她立刻代替被选的受害者被狼人吞食(安静地)。小女孩每晚只能在狼人被唤醒时偷看一次。

她不能遮住眼睛，也不能把眼睛张得很开。



狐狸

(夜晚会被唤醒)

在米勒山谷，所有人都对它的活泼和谨慎表示赞赏，除了鸡和狼人。

在夜里，当主持人唤醒狐狸，它可以指定三个相邻而坐的玩家，它指向位在中央的玩家，如果这

组玩家中至少有一只狼人，主持人向狐狸回复一个肯定的手势，此情况下，狐狸在下个夜晚可以再次使用牠的能力。

如果它所选的玩家中没有狼人，则狐狸永远失去它的能力，但至少它有了三名清白镇民的重要信息。

注意：主持人每晚都会唤醒狐狸，但它不一定要使用能力。

给主持人的建议：狐狸不会看到这些玩家的角色卡，主持人只是让它知道三人中是否有狼人。



锈剑骑士

“大喷嚏”是名退休的老骑士，在全世界奔走冒险的生活，已经耗尽了他的精力，让他连保养自己武器的心情都没有了。昔日忠实守护着他的长剑渐渐生锈，但这把锈剑仍每晚伴他入睡：入侵者要小心了！

如果骑士被吞食，他依然被消灭，但有一只狼人会被锈剑所伤而致命。犯下这起罪行的狼人中，坐在锈剑骑士左手边的第一只狼人将在下一个夜晚死去。

这只受伤的狼人可以带伤苟活一天，死后的清晨由主持人公布失踪的狼人是谁。

注意：精明的玩家可以判断出在锈剑骑士和受伤而死的狼人之间，都是无辜的村民。



长老

他历经人世的沧桑坚强的活着，并在人生的历练中获得了不凡的能力，狼人们必须抓到他两次才能吞食他。

当狼人们第一次要吞食长老时，他会存活下来，主持人不要宣告他的角色。长老在第二次被吞食时才会被消灭。

如果是村民投票、女巫使用毒药、及猎人最后一击时，长老会直接死掉。而如果这种情况发生的话，所有村民因为失去智慧导师而绝望，将失去村民阵营的所有特殊能力直到游戏结束。

注意：如果长老受到女巫的治疗，他只回复一条命。



女巫

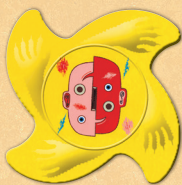
(夜晚会被唤醒)

这位村民会制作两种效用非常强大的药剂：

第一种是治疗药水，可以救活被狼人吞食的村民。第二种是毒药，在夜晚用来消灭一名玩家。

每次游戏中每种药剂只能使用一次，也可在同一夜使用两种药。

女巫如果愿意，也可以将这两种药剂对自己使用。



傻瓜

哪个地方没有傻瓜？他什么事都不会做，但他是那么可爱，没有人希望伤害他……

如果村民投票处决他，傻瓜将他的角色卡翻开。此时，村民知道自己犯下的错误，并且立即赦免他。

从现在开始，他继续进行游戏，但他不能再进行投票。一个傻瓜所投的票有什么意义呢？这个回合不会再次投票。

注意：如果狼人吃掉他，傻瓜依然会被吞食。如果傻瓜是本村的警长并死亡，则警长的角色将永远消失。如果猎人射中了傻瓜，傻瓜会被杀死。



驯熊人

喔！多美妙的回忆啊！在三条通往广场的鹅卵石上，铁链拖曳所发出的叮当声响，伴随着大熊的低吼声。

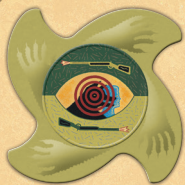
喔！离上次驯熊人——泰坦带着他聪明的伙伴，在夏夜的镇上表演让人惊呼的芭蕾有多久了？它除了这些才艺外，还可以发现附近隐身的狼人。

每个早晨，紧接在公布夜间的受害者身份后，如果至少有一只狼人变成和驯熊人直接相邻，则主持人发出低吼声，告诉所有玩家驯熊人的熊嗅到了危险的味道。

只有仍在游戏中的玩家才会计算相对位置。

给主持人的建议：为了方便起见，请被消灭的玩家离开桌子。如果驯熊人被诅咒，只要他没死，则主持人每回合都发出低吼。

详见第7页“施咒的狼教父”。



猎人

如果猎人被狼人吞食，或是被镇民处决，他必须在咽下最后一口气之前，开枪并消灭另一名玩家。

特殊情况：如果猎人是情侣之一，他的爱人被消灭导致他被消灭时，他可以立刻开枪消灭另一名玩家。如果这种情况导致场上没有玩家剩余，则没有阵营获胜。



可变阵营

他们时而帮助村民，时而帮助敌人。

在游戏中，他们会改变自己的阵营。

阵营目标：与变化后的阵营一致。



野孩子

在幼年时被遗弃在森林中，他被狼群收养长大，在他可以慢慢用四肢行走后，野孩子开始在山谷周围游荡。

某一天，他看到一个人用两只脚优雅地从山谷中走出来，野孩子为这动作深深着迷而把他当成了自己的偶像。所以他决定加入小镇的生活圈，并怀着不安进入了镇上。镇民们被他的遭遇感动，接受并欢迎他加入他们的生活。

他会遇到什么事？会变成一个诚实的居民，或是可怕的狼人？在他的内心中，在这两种选择不断地碰撞，希望他的偶像能坚定他灵魂，夺回刚刚寻回的人性。

野孩子属于村民阵营，在第一夜中会被主持人唤醒。野孩子选择一名玩家成为他的偶像。如果在游戏中，这名偶像被消灭，野孩子立刻变成一名狼人，并在次夜随着他的同胞兄弟们一起进行猎杀，直到游戏结束。

但只要他的偶像还活着，野孩子就保持镇民的身份，而他的偶像是不是狼人并不影响他的身份！

只要偶像未被消灭，他与村民一同宣告胜利。如果偶像被消灭，他与狼人一同宣告胜利。并没有任何规范约束野孩子不能消灭他的偶像，如果野孩子想要的话，他也可以这样做。

给主持人的建议：在野孩子被村民处决后，不要公布他的偶像将会更有趣。对于他真实身份的疑惑，将缠绕在每个人心里：他在被处决前是镇民还是狼人？



猎狼犬

所有的狗在它们心底都知道自己的祖先是狼，是人类训练它们成为这种戒慎而逗趣的状态，以做为人类最忠实的伙伴。其实只有狗自己，能决定是服从于人类的文明，还是追随心中的野性。

在第一晚，它决定要成为普通村民或狼人。如果它想要成为狼人，它每晚就随狼人一同醒来并选择猎物。否则牠就维持闭眼的状态，并设法和镇民一起获胜。选择后将不能更改！

给主持人的建议：在猎狼犬被村民处决后，不要公布他的选择将会更有趣。对于他真实身份的疑惑，将缠绕在每个人心里：他在被处决前是镇民还是狼人？

孤立阵营

他们的过去不为人知，但肯定是被米勒山谷中的居民深深伤害。

他们的心中只有复仇二字。

阵营目标：完成自身特定的目标，与所在阵营无关。



白狼

(夜晚会被唤醒)

在最近的一项研究中发现狼人群中出现了一只奇怪的突变种，这只性格扭曲的狼对自己同类的憎恨不亚于镇民！

每晚他和其他狼人一起醒来猎杀，但每隔一天的夜晚，由主持人单独唤醒，并可消灭一只狼人。这个身份的目标是成为镇上唯一存活者，只有在这种情况下他才能赢得游戏胜利。



吹笛人

(夜晚会被唤醒)

被无情地驱逐出村子多年之后，他用假身份回到村中展开他的报复行动。

每个夜晚，当游戏主持人唤醒他，吹笛人指定2

名玩家进行魅惑。当所有活着的玩家都受吹笛人的魅惑时，吹笛人独自赢得游戏胜利(即便是因投票处决或狼人吞食，而造成这种情况)。

如果吹笛人被施咒的狼教父诅咒，他成为普通狼人，原本的目标(魅惑所有玩家)无效，并与狼人一同追寻胜利。

注意：吹笛人不能魅惑自己。

女巫不能治疗魅惑。

狼人不会免疫魅惑。

被魅惑的玩家保有原本的能力与身份。

魅惑不会在恋人间传染。



天使

被邪恶生物所污染的小镇生活让她觉得恶心，她希望成为这场恶梦中的首位受害者，这样她就可以在天堂里自己舒服的床上醒来。

当使用天使进行游戏时，游戏将从投票开始，接着进行处决后才开始第一个夜晚。

如果天使成功让村民表决处死她，或在第一回合中被狼人吞食、

被女巫毒杀等方式被消灭，她就能成功脱离她的恶梦，并赢得游戏。游戏立即结束：玩家可以马上再开始新的一场游戏。

如果她失败了，接下来的游戏中，她将成为一名普通村民。

给主持人的建议：提醒其他玩家天使打的如意算盘，辩论将会因为“天使危机”而变得更活跃。

警长

所有其他角色都是用随机分发的，只有警长不是，警长是由所有的村民投票选出来的，得到票数最多的玩家成为警长，并获得警长徽章。

一旦被选出后，警长不能拒绝这项荣誉，而之后，这名玩家的投票视为2票。出现平局时，优先处决警长投票的那一方(如果平局时票数最高的玩家中，有警长投票的对象的话)。如果警长被杀死的话，依据警长的临终遗言，指名一名幸存者继任，成为新的警长。



回合流程

游戏前准备：

- 混洗角色卡，并分发
- 选举警长(也可等游戏进行后选举)

按顺序唤醒各个角色

如果使用天使，游戏从辩论和投票开始。如果天使在第一个白天或黑夜被消灭，则天使立刻获胜。

第一夜角色唤醒顺序：

- 丘比特
- 情侣
- 预言家
- 守卫
- 野孩子
- 猎狼犬
- 所有狼人，包括：猎狼犬
(如果选择狼人阵营)、白狼、施咒的狼教父、大野狼。小女孩可以偷看。
- 施咒的狼教父
- 大野狼
- 女巫
- 狐狸
- 吹笛人
- 被魅惑的玩家

此后每一个夜晚：

- 预言家
- 守卫
- 所有狼人，包括：猎狼犬(如果选择狼人阵营)、野孩子(如果偶像已经被消灭)、被施咒的狼教父诅咒的玩家。小女孩可以偷看。
- 白狼(每隔一天一次)
- 施咒的狼教父
- 大野狼(只要其他狼人未被消灭)
- 女巫
- 狐狸
- 吹笛人
- 被魅惑的玩家

每个白天：

- 宣告前一夜的死者
- 熊的吼叫
- 辩论与投票

白天结束后，进入次日夜晚。如此往复，直到有玩家胜利。

我们推荐第一个被消灭的玩家，协助主持人一同主持。你也可以用纸笔来记录角色。

我们感谢所有从《米勒山谷狼人》出版开始
就给予协助的玩家
感谢你们每一位。

米勒山谷狼人：精华版

由 *Philippe des Pallières* 和 *Hervé Marly* 设计

由 *Asmodee China* 出版

基础和新月美术设计： *Alexios Tjoyas*

特殊身份扩展美术设计： *Misda* 和 *Christine Deschamps*

盒面设计： *Tom Vuarchex*

中文翻译： 喵A

© éditions « lui-même », September 2016 – First edition

www.asmodee.com.cn/werewolves

