

A large, black werewolf with a full moon in the background, standing on a grassy hill with silhouettes of pine trees.

ONE NIGHT U L T I M A T E WEREWOLF

Svaki igrač preuzima ulogu seljana, vukodlaka ili specijalnog karaktera. Vaš je posao da otkrijete ko su vukodlaci i ubijete barem jednog od njih... osim ako i sami niste postali vukodlak!

SADRŽAJ



DOBRODOŠLI U ONE NIGHT ULTIMATE WEREWOLF

Za razliku od mnogih drugih igara, prava zabava u *One Night* je u otkrivanju šta se tačno dogodilo tokom te jedne noći, kada su mnogi igrači izveli neku posebnu akciju. Moraćete da otkrijete kom timu pripadate (jer vaša karta uloge možda je zamenjena sa nekom drugom), a zatim i kom timu pripadaju ostali igrači. Na kraju svake igre glasaćete za igrača za kog mislite da nije u vašem timu i onaj ko dobije najviše glasova "biva ubijen". Ako vukodlak umre, svi u timu sela pobeđuju. Ali ako nijedan vukodlak ne umre, tim vukodlaka pobeđuje!

Pošto je igra vrlo kratka, verovatno ćete igrati više partija. Budući da je *One Night* toliko drugačiji, možda će vam trebati nekoliko partija dok ne uđete u tok kako i šta reći u određenom trenutku.

Uskoro ćete shvatiti da događaji iz prethodnih igara imaju neosporni uticaj na trenutnu igru u smislu ponašanja igrača, kome veruju i koji su njihovi pravi motivi.

Što više igrate *One Night*, to više shvatate koliko je važno sačekati baš pravi trenutak da otkrijete informacije - i koliko može biti važno lagati, bez obzira na to u kom ste timu počeli!

NOĆNA FAZA

Kada završite sa postavljanjem, spremni ste da počnete noćnu fazu. Noću, svi igrači zatvaraju oči i određene uloge se bude po unapred određenom redu da preduzmu svoje akcije. Neke uloge (kao što su seljani) se ne bude noću.

PREUZMITE BESPLATNU APLIKACIJU ONE NIGHT

Pre nego što odigrate svoju prvu partiju, preuzmite aplikaciju *One Night* iz prodavnice aplikacija (iOS ili Android) na telefon i pokrenite je. Aplikacija će vas voditi kroz noćnu fazu igre i pružiti tajmer za dnevnu fazu.

Kada prvi put pokrenete aplikaciju, ikonica *One Night Ultimate Werewolf* u gornjem levom uglu biće odabrana, tako da će samo uloge iz ove igre biti dostupne. Ako igrate sa drugim igrama iz serije *One Night*, dodirnite te ikonice duž gornjeg reda da pristupite ulogama koje se nalaze u tim igrama.

NEMATE TELEFON?

Ako ne želite da koristite telefon za igranje *One Night* i dalje možete igrati sa jednim igračem kao naratorom. Posetite <https://beziergames.com/collections/one-nightultimate-werewolf/products/one-night-ultimatewerewolf> da biste preuzeli scenarije za naraciju i uputstva.



POSTAVKA

Ako vam je ovo prva partija, preporučujemo da odigrate partiju za učenje sa 3-5 igrača, koristeći uloge navedene ispod. (Ako imate grupu veću od 5 i dalje vredi odigrati brzu partiju sa 5 igrača prvo. Obecavamo da je brzo i zabavno za gledanje!)

3 igrača

2 vukodlaka
1 vidovnjak
1 kavgađžija
1 lopov
1 seljanin

4 igrača

2 vukodlaka
1 vidovnjak
1 kavgađžija
1 lopov
2 seljana

5 igrača

2 vukodlaka
1 vidovnjak
1 kavgađžija
1 lopov
3 seljana

6-10 igrača

Sve za igru sa 5 igrača i dodajte dodatne karte po potrebi.

- 1 Razvrstajte karte uloga na osnovu broja igrača, a zatim vratite ostale u kutiju igre. Ukupno, trebalo bi da imate 3 uloge više nego što ima igrača.
- 2 Za svaku odabranu kartu, pronađite odgovarajući žeton uloge i postavite ga na sredinu stola. Ostale žetone vratite u kutiju igre.



- 3 Promešajte odabrane karte i podelite 1 kartu licem nadole svakom igraču.
- 4 Postavite preostale 3 karte licem nadole u red na sredinu stola.

- 5 Svaki igrač bi trebalo tajno da pogleda svoju kartu i zapamti svoju ulogu. Kada završe, svaki igrač postavlja svoju kartu licem nadole ispred sebe, blizu karata na sredini stola. Svi igrači bi trebalo lako da mogu dohvatiti sve karte.

- 6 Otvorite aplikaciju *One Night* na telefonu i odaberite uloge koje koristite. Aplikacija će izdavati uputstva tokom noćne faze.

Kada noć počne, aplikacija izdaje uputstva za svaku ulogu, jednu po jednu. Nakon svakog uputstva, aplikacija pauzira nekoliko sekundi da bi igračima dala vremena da preduzmu svoje akcije. Igrači bi trebalo da svoje akcije obavljaju što je tiše moguće i ne bi trebalo da kažu ništa kada završe, jer će to otkriti ko su!

Dok su igračima oči zatvorene, ne smeju se kretati, pokazivati prstom ili na bilo koji način komunicirati sa igračima koji su budni.

DNEVNA FAZA

Kada aplikacija kaže svima da otvore oči, počinje dnevna faza. Tokom dana, igrači mogu slobodno diskutovati o tome za koga veruju da su vukodlaci i za koga bi trebalo glasati tj. ubiti. Igrači mogu reći šta god žele, ali ne smeju gledati ili pokazivati bilo koje karte uloga. Vukodlaci bi možda želeli da se pretvaraju da su neka druga uloga kako ne bi umrli!

Nakon noćne faze, vaša uloga je karta ispred vas, koja može biti drugačija od one sa kojom ste počeli (pošto su neke uloge zamenjene). Međutim, tokom dana nije vam dozvoljeno da gledate svoju kartu - pa možda verujete da imate jednu ulogu, a zapravo imate drugu!

Igrači imaju nekoliko minuta za diskusiju, a onda će tajmer označiti da je došlo vreme da se glasa o tome ko će biti ubijen.

MENJANJE ULOGA

Tokom noćne faze, uvek morate slediti uputstva za ulogu koju ste imali na početku igre. Zbog redosleda buđenja, moguće je da će vaša uloga biti zamenjena od strane drugog igrača pre nego što se probudite, ali nećete znati da se to dogodilo, pa uvek morate preduzimati svoje akcije kao da i dalje imate ulogu sa kojom ste počeli.

Na primer, lopov se budi pre kavgađžije i možda će se desiti da zameni svoju kartu sa kartom kavgađžije. Kada se zatim kavgađžija pozove da se probudi, igrač koji je dobio kartu kavgađžije i dalje treba da se probudi i preduzme akciju, iako sada ima drugu kartu uloge. On ne zna da su zamenjene, pa mora da nastavi da igra kao da je i dalje kavgađžija!

GLASANJE

Svaki igrač pokazuje na igrača za kog glasa. Igrač koji ima najviše glasova umire i otkriva svoju kartu. U slučaju nerešenog rezultata, svi igrači koji su izjednačeni umiru i otkrivaju svoje karte.

Morate glasati za drugog igrača; nije vam dozvoljeno da se suzdržite ili glasate za sebe.

Da biste bili ubijeni, morate dobiti barem 2 glasa. Ako niko nema barem 2 glasa, niko ne umire. Ovo se može dogoditi samo ako svaki igrač dobije tačno po jedan glas. Ako grupa to želi namerno da uradi jer misli da nema vukodlaka, jednostavan način je da svaki igrač pokaže na igrača sa svoje leve strane.

KRAJ IGRE

Nakon što se glasanje reši, svi preživeli igrači otkrivaju svoje uloge i određuju da li su bili na strani sela ili strani vukodlaka. Zahvaljujući lopovu i kavgadžiji, neki igrači mogu biti iznenađeni saznanjem da su na suprotnoj strani od one na kojoj su započeli!

Svi igrači na strani sela pobeđuju ako:

Barem jedan vukodlak umre; Ili

Niko nije vukodlak I niko ne umre.

Svi igrači na strani vukodlaka pobeđuju ako:

Je barem jedan igrač vukodlak I nijedan vukodlak ne umre.

POBEDA I SMRT

Ako ste na strani sela, uvek pobeđujete ako selo pobeđi - čak i ako umrete! Na primer, ako ste vidovnjak i izjednačite se u glasanju sa jednim od vukodlaka, oboje umirete. Ali pošto je barem jedan vukodlak ubijen, selo pobeđuje i vi pobeđujete! Vaša smrt se isplatila!

NEMA VUKODLAKA

Moguće je da ne bude igrača vukodlaka ako su sve vukodlak karte na sredini stola. Kada se to dogodi, selo može pobediti samo ako svaki igrač dobije po jedan glas, tako da niko ne umre. Ako nema vukodlaka, ali seljani ipak ubiju jednog od svojih, postali su žrtve paranoje i niko ne pobeđuje!

DNEVNA DISKUSIJA

Nije neuobičajeno da igrači započnu dnevnu fazu svojih prvih nekoliko igara **One Night** gledajući se međusobno i pitajući se šta da kažu. Evo nekoliko saveta kako da pokrenete stvari:

Da biste započeli diskusiju, možete ponuditi ograničenu količinu informacija. Na primer, možete reći: „Ja sam vidovnjak, ali neću reći koga sam gledao... još.“ ili: „Počeo sam kao lopov i zamenio sam nečiju kartu... kada neko drugi počne da priča, reći ću čiju.“

Ako ste vukodlak, važno je znati kako sve uloge funkcionišu, jer ćete morati inicijalno lagati o tome ko ste i šta ste radili (ako ste išta radili). Lako je reći da ste seljanin, ali često je efikasnije hrabro tvrditi da ste neka druga uloga pre nego što se „pravi“ vlasnik te uloge pojavi; postoji šansa da je ta uloga jedna od centralnih karata i ako nije, „pravom“ vlasniku te uloge može biti teško da ubedi druge igrače šta su, pošto ste vi to prvi tvrdili.

Iako je iskrenost možda najbolja politika u stvarnom životu, u **One Night**, čak i ako ste počeli u timu sela, to može dovesti do vašeg pada. Na primer, tvrdnja da ste lopov i da ste ukrali kartu seljanina od nekoga može naterati sve da vam veruju (ako igrač od koga ste ukrali potvrdi da je zaista bio seljanin na početku). Međutim, ako je kavgađžija zamenio vašu kartu sa vukodlakom nakon što ste se probudili, bićete izglasani lako, bez mogućnosti da se napravi verodostojna odbrana.

Umesto toga, čekanje samo malo da saznate da li je vaša karta zaista zamenjena od strane kavgađžije daje vam priliku da lažete i kažete da ste počeli kao vukodlak, možda uveravajući druge da je igrač sa kojim ste zamenjeni vukodlak umesto vas.

Sa većim grupama, potrebno vam je malo više vremena za diskusiju. Nakon nekoliko igara razmotrite korišćenje tajmera; kada tajmer istekne, svi moraju glasati. To dodaje osećaj hitnosti diskusiji i rezultiraće sa manje nebitnih razgovora tokom dana.

U grupama od 7+ igrača, nekim igračima može biti teže da dohvate sredinu stola tokom noćne faze. Razmotrite korišćenje manjeg stola i/ili da svi igrači ustanu noću da bi lakše dohvatili. Ako morate koristiti dugi „banket“ sto, pokušajte pozicionirati igrače na duže strane, a ne na krajeve.

Što više igrate **One Night**, biće zabavnije smišljati mrežu laži i istovremeno otkrivati istinu. Kako se vaša sposobnost obmanjivanja i shvatanja poboljšava, tako će se poboljšavati i sposobnosti drugih igrača, čineći svaku igru sve više i više zanimljivom. I kada se uloge menjaju između igara, otkrićete da će se vaše strategije još više razvijati!

NAPREDNA POSTAVKA

Kada se upoznate sa osnovnim pravilima i postavkom, možete dodati i promeniti uloge koje koristite i prilagoditi igru za do 10 igrača.

Odaberite 3 karte uloga više nego što ima igrača. Morate uključiti barem 1 vukodlaka. Ostale karte možete ili nasumično izabrati ili ih odabrati kao grupa kako biste kreirali jedinstvene scenarije.

Otkrijte odabrane karte i postavite odgovarajuće žetone uloga na sredinu stola.

Promešajte odabrane karte i podelite 1 kartu licem nadole svakom igraču. Postavite preostale 3 karte u red licem nadole na sredinu stola.

Svaki igrač bi trebalo tajno da pogleda svoju kartu i zapamti svoju ulogu. Kada završe, svaki igrač postavlja svoju kartu licem nadole ispred sebe, blizu karata na sredini.

Otvorite aplikaciju One Night na mobilnom uređaju i unesite uloge koje koristite.



KORIŠĆENJE ŽETONA ULOGA

Uz igru dolaze žetoni uloga koji se podudaraju sa svakom od karata. Ovi žetoni služe kao podsetnik svim igračima koje uloge (i koliko od svake) su u igri. Brojevi na žetonima takođe govore naratoru redosled buđenja uloga tokom noćne faze (videti sledeći odeljak).

Tokom dnevne faze, igrači mogu slobodno stavljati ili pomerati žetone uloga na karte drugih igrača kako bi pomogli u diskusiji ili označili igrače čije uloge veruju da su „proverili.”

BIRANJE ULOGA

Svaka nova uloga ima određena posebna pravila koja znatno menjaju način igranja igre. Neke uloge jasno pomažu timu sela, poput vidovnjaka ili masona, dok druge pomažu timu vukodlaka, poput podanika. Ne brinite previše ako se čini da jedan tim previše pobeđuje; igranje igre **One Night** obično evoluira tokom nekoliko igara.

Možete koristiti gotovo bilo koju kombinaciju uloga u svojoj igri (iako preporučujemo da svakoj grupi uvedete samo 1-2 nove uloge po igri). Budite kreativni u izboru uloga: probajte imati samo jednog vukodlaka ili čak kreirati selo bez seljana... na taj način svako ima posebnu ulogu!



VUKODLACI

Vukodlaci su neprijatelji sela, skrivajući se na otvorenom.

Noću, vukodlaci vide ko su ostali vukodlaci. Ako ne vidite nijednog drugog vukodlaka (a ima ih bar dva u igri), to znači da su ostali trenutno na sredini stola.

Ako imate kartu vukodlaka na kraju igre, vi ste u timu vukodlaka.

(Opciono pravilo) Usamljeni vuk: igrači se mogu složiti, pre početka da ako vukodlak ne vidi druge vukodlake, može pogledati jednu kartu sa sredine stola. To mu pruža koristan alat za obmanjivanje svih i izuzetno je korisno za vukodlaka bez partnera. Ova opcija je podrazumevano uključena u aplikaciji, ali se može isključiti na ekranu Ostale opcije.

SELJANI

Seljani ne rade mnogo, ali definitivno nisu vukodlaci.

Seljani nemaju posebne sposobnosti. Ako imate kartu seljanina na kraju igre, vi ste u timu sela.



PODANIK

Podanik je moćan saveznik vukodlacima i spreman je da žrtvuje svoj život da bi ih zaštitio.

Noću, podanik vidi ko su vukodlaci (aplikacija će reći vukodlacima da dignu palčeve kako bi ih podanik mogao videti), ali vukodlaci ne vide ko je podanik. Ako kao podanik ne vidite nijednog vukodlaka, to znači da su svi trenutno na sredini stola.

Ako imate kartu podanika na kraju igre, vi ste u timu vukodlaka i pobeđujete ako vukodlaci pobeđe. Međutim, nije neophodno da preživite kako bi vukodlaci (i vi) pobedili.

Ako na kraju igre niko nije vukodlak (jer su svi u sredini), tada pobeđujete samo ako je bar jedan igrač osim vas umro. Ako niko nije umro, vi gubite i tim sela pobeđuje. Ako ste samo vi umrli i vi i tim sela gubite.





VIDOVNJAK

Vidovnjakove vizije mogu pomoći selu da identifikuje vukodlake ili potvrdi nevinost seljana.

Noću, vidovnjak bira da pogleda kartu jednog drugog igrača ili dve karte sa sredine stola, ali ih ne sme zameniti ili pomeriti.

Ako imate kartu vidovnjaka na kraju igre, vi ste u timu sela.



PIJANICA

Pijanica je toliko pijan da ne može da se seti da li je vukodlak ili ne.

Noću, pijanica mora da zameni svoju ulogu sa kartom sa sredine stola i ne sme da pogleda svoju novu ulogu. To znači da ne zna kom timu pripada!

Ako imate kartu pijanice na kraju igre, vi ste u timu sela.



MASONI

Masoni mogu koristiti svoje tajno znanje o identitetima jedni drugih da pomognu selu.

Kada koristite ulogu masona, obavezno stavite oba masona u igru. Noću, svaki mason vidi ko je drugi mason. Ako ne vidite drugog masona, to znači da je trenutno na sredini stola.

Ako imate kartu masona na kraju igre, vi ste u timu sela.



KAVGADŽIJA

Obično seljanima nije previše drag kavgadžija, ali večeras, nevolje bi mogle biti upravo ono što im je potrebno da otkriju vukodlake...

Noću, kavgadžija može izabrati da zameni dve karte koje pripadaju drugim igračima, ne gledajući nijednu od njih.

Ako imate kartu kavgadžije na kraju igre, vi ste u timu sela.



LOPOV

Vukodlaci nisu jedini koji se šunjaju noću.

Noću, lopov može zameniti svoju ulogu sa drugim igračem, a zatim pogledati svoju novu ulogu. Ako lopov zameni ulogu sa ulogom koja se još nije probudila (kavgađžija, pijanica ili nesaničar), ne dobija priliku da se ponovo probudi i preduzme akciju te uloge. Na primer, ako lopov zameni uloge sa kavgađžijom, ne budi se kada se kavgađžija probudi. Samo igrač kom je dodeljena karta kavgađžije se budi.

Ako imate kartu lopova na kraju igre, vi ste u timu sela.



LOVAC

Lovac je obučen u veštini ubijanja i neće pasti bez borbe.

Ako otkrijete kartu lovca kada umrete, igrač na kog pokazujete takođe umire (bez obzira na broj glasova koje je taj igrač dobio).

Ako imate kartu lovca na kraju igre, vi ste u timu sela.



KOŽAR

Kožar mrzi svoj posao toliko da želi da umre... a vukodlaci žele da on pati tako što će ostati živ.

Ako imate kartu kožara na kraju igre, niste ni u timu sela ni u timu vukodlaka. Pobeđujete samo ako umrete, bez obzira na to koji drugi tim pobeđi ili izgubi.

Igranje sa kožarom menja ono što timovi vukodlaka i sela moraju da urade da bi pobedili. Ako je bar jedan igrač vukodlak, vukodlaci moraju osigurati da kožar preživi kako bi pobedili. Ako kožar umre, on pobeđuje i vukodlaci gube, čak i ako nijedan vukodlak nije umro. Ako vukodlaci i kožar umru, selo pobeđuje kao i obično i kožar takođe, pošto je umro.

Ako niko nije vukodlak i kožar umre, selo gubi (jer su ubili nekoga), ali kožar i dalje pobeđuje.



Nesaničar je uvek poslednji koji je budan, tako da možda uhvati trag o tome šta se dogodilo.

Koristite nesaničara samo ako su lovac i/ili kavgadžija u igri. Nesaničar se budi poslednji i može pogledati svoju kartu da vidi da li se promenila tokom noći.

Ako imate kartu nesaničara na kraju igre, vi ste u timu sela.



Ova uloga je prilično kompleksna i preporučujemo da je dodate u igru tek nakon što ste igrali sa većinom drugih uloga.

Dvojnici se uvek budi prvi i mora pogledati kartu jednog drugog igrača. Zatim odmah postaje kopija uloge koju je video i pridružuje se timu kojem pripada (bez zamene ili pomeranja svoje karte).

Ako dvojnici kopiraju ulogu koja se budi, takođe dobija priliku da preduzme akciju te uloge. Međutim, mora preduzeti svoju dodatnu akciju kako je opisano ispod, na osnovu toga koju ulogu je kopirao.

To osigurava da ne otkrije svoju novu ulogu drugim igračima sa istom ulogom, osim ako to nije predviđeno.

Seljanin, kožar ili lovac: ako dvojnici kopiraju ulogu koja se ne budi, postaje ta uloga, ali ne preduzima nikakvu akciju i ne budi se ponovo.

Vidovnjak, lovac, kavgadžija ili pijanica: ako dvojnici kopiraju ulogu koja može gledati ili zameniti karte, preduzima ovu akciju odmah, pre nego što zatvori oči. Ne budi se ponovo kada se ta uloga pozove.

Vukodlak ili mason: ako dvojnici kopiraju ulogu koja vidi druge igrače sa istom ulogom, ne preduzima odmah akciju. Umesto toga, budi se ponovo kada se ta uloga pozove, tako da se on i drugi igrači vide međusobno.

Podanik: ako je podanik u igri, dvojnici podanika otvara oči nakon regularnog podanika da vidi ko su vukodlaci.

Nesaničar: ako dvojnici kopiraju nesaničara, otvara oči i gleda svoju kartu kada ga pozovu nakon nesaničara.

Ako imate kartu dvojnika na kraju igre, vi ste u timu kog je dvojnici kopirao. Ako niste počeli kao dvojnici, igrač koji jeste mora vam reći šta je kopirao (i samim tim kom timu pripadate). Dvojnici koji je kopirao vukodlaka računa se kao vukodlak, pa ako bude ubijen, tim sela pobeđuje.

Na primer, ako dvojnici pogleda kartu vukodlaka, a zatim se lopov zameni sa dvojnikom, lopov postaje vukodlak. Međutim, lopov ne zna da je vukodlak do kraja igre, kada bivši dvojnici otkriva šta je kopirao!

IGRAČI KOJI SU TESTIRALI IGRU

Nicola Ally, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Chris Beley, Daniel Betat, David Betat, Ric Bretschneider, Donna Brooks, Stephen Buonocore, Steve Carlson, Bay Chang, David Clunie, David Coleson, Stephen Conway, Audrey Cueto, Drake Delmar, Cecil Devers, Annalyn Diaz, Teddy Diaz, James A. English, Randy Farmer, Jesse Filipko, Lom Friedman, Mulya Funk, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Chris George, Vince Guinto, Mike Heller, Jeremy Higdon, Henry Kagey, Laura Kelly, Bobby Lasher, Chris Lasher, Maura Lawton, Eddy Lazzarin, Evan Leal, Michelle Lian, Bernie Litgo, Dean Lizardo, David Mailhot, Mother Malone, Ted Marshall, Danny Martin, Jessica McCartney, Sean McCoy, Matthew Miller, Brian Modreski, Elwyn Moir, Michael Morrison, Nathan Morse, Richard New, Aaron Newman, Aliza Panitz, Bai Phelm, Greg Poulos, Tony Sadak, Steve Samson, Andy Scheffler, Jeffrey Shih, David Strauss, Debbie Sullivan, Monika von Tagen, Everett Tishler, Clifford Tong, Brent Townsley, Candy Weber, Ray Wisneski, Karen Woodmansee, Clyde Wright, David Zeeman i mnogi drugi.



Sačuvajte svoje karte od oštećenja kupovinom visokokvalitetnih zaštita za **One Night** karte na veb stranici beziergames.com

JAPANSKI ONE NIGHT WEREWOLF

Originalna japanska igra **One Night Werewolf** objavljena je u januaru 2013. godine i prodata je u 10.000 primeraka za šest meseci, postavši nezapamćeni hit u Japanu. Postala je osnova za **One Night Ultimate Werewolf**.

One Night Werewolf: <http://1nite-jinro.com/>

Twitter: https://twitter.com/1nite_jinro

Facebook: <https://www.facebook.com/1nite.jinro>

O DIZAJNERIMA

Ted Alspach je dizajner nekoliko igara, uključujući **Ultimate Werewolf**, **Werewords**, **Maglev Metro** i **Suburbia**.

Akihisa Okui je dizajner japanske verzije igre **One Night Werewolf**.

O UMETNIKU

Brazilski umetnik Gus Batts ilustrovao je više od 50 dečjih knjiga. Više informacija o njegovom radu možete pronaći na www.gusbatts.daportfolio.com



CEO: Ted Alspach COO: Toni Alspach

Razvoj aplikacije: Erik Coburn i Steven Melton

Upravljanje korisničkom podrškom: Ryan Moore

Upravljanje licencama i programima: Renée Harris

Upravljanje marketingom: Jay Bernardo

Upravljanje sajmovima i izložbama: Kevin Padula

©2024 Bezier Games, Inc. Sva prava zadržana. Nijedan deo ovih pravila ili drugih komponenta igre ne sme biti dupliciran ili elektronski kopiran, prenošen ili objavljen bez izričitog pismenog odobrenja kompanije Bezier Games, Inc.

One Night Ultimate Werewolf, Bezier Games i logo Bezier Games su registrovani zaštitni znakovi kompanije Bezier Games, Inc.

Upozorenje: Ovaj proizvod sadrži male delove koji se mogu progutati i nije pogodan za upotrebu od strane dece mlađe od 36 meseci.

OVAJ PROIZVOD NIJE IGRAČKA.