

A ALDEIA



ADORMEÇA



#AALDEIADORMECE

Textos escritos segundo a antiga ortografia.

Estamos no ano de 1911.

O Talasnal, aldeia na Serra da Lousã, vive tempos conturbados: o terror reina entre os cerca de 130 habitantes.

Todas as manhãs, quando acorda, a população depara-se com uma vítima mortal estendida nos ladrilhos da Eira, com o pescoço rasgado e o corpo ensanguentado.

Diz que andam Lobos famintos à solta na Serra, mas ninguém sabe ao certo. É imperativo que os Aldeões se unam para acabar com esta ameaça, antes que a Aldeia perca todos os seus habitantes.

CONCEITO DO JOGO		6
OBJECTIVO DO JOGO & CONTEÚDO DA CAIXA		7
PERSONAGENS		
O Narrador		8
Os Lobos		
Lobeco	8	Lobo Judas 9
Lobo Alfa	8	Lobo Vermelho 9
Os Aldeões		
Aldeão	10	Javali 12
Vidente	10	Ladrão 13
Bêbado	10	Médium 13
Bruxa	11	Menina 13
Caçador	11	Menino Selvagem 14
Careto	11	Polícia 14
Cupido	11	Raposa 14
Herdeira	12	Ratazana 15
Inquisidor	12	Insígnia 15

TIPOS DE PARTIDA	
Partida iniciante	16
Partida normal	16
Partida avançada	17
Partida com pontuação	17
DISTRIBUIÇÃO DAS PERSONAGENS	
N.º de jogadores vs. Personagens	18
N.º de jogadores vs. N.º de Lobos	19
TURNOS DE JOGO	
Preparação	20
Turno Preliminar	20
Turno Normal	22
VOTAÇÃO E ELIMINAÇÃO DE UM JOGADOR	
28	
CONDIÇÕES DE VITÓRIA	
29	
PONTUAÇÃO	
30	
PONTUAÇÃO — EXEMPLOS	
32	
CONSELHOS AO NARRADOR	
33	

◆ CONCEITO DO JOGO ◆

A Aldeia adormece é um jogo de *bluff*, mistério e suspense, manipulação e persuasão, para 8 a 25 jogadores.

Cada jogador tem uma identidade secreta: Lobo ou Aldeão. O objectivo dos Lobos é eliminar os restantes jogadores antes que a sua identidade seja revelada. Os Aldeões têm de descobrir quem são os Lobos, escondidos entre si, e eliminá-los antes que seja tarde demais.

Os turnos de jogo alternam entre a noite (quando a Aldeia está a dormir e os Lobos fazem as suas matanças, entre outros acontecimentos) e o dia (em que, numa discussão, toda a Aldeia procura descobrir quem são os Lobos escondidos entre todos). É aqui que o jogo ganha todo o seu sabor, à medida que surgem entre os participantes as mais variadas discussões, desconfianças e argumentos, num animado ambiente à volta da mesa.

Para tornar o jogo ainda mais interessante, alguns Aldeões e Lobos poderão beneficiar de poderes especiais: a Vidente, a Bruxa, o Cupido, o Lobo Alfa, o Lobo Judas, a Raposa, entre outros.

♦ OBJECTIVO DO JOGO & CONTEÚDO DA CAIXA ♦

OBJECTIVO DO JOGO

Há personagens que subvertem estes objectivos: ver os casos especiais no capítulo **Condições de Vitória** (p. 29).

Para os Aldeões

Eliminar os Lobos.

Para os Lobos

Eliminar os Aldeões.

Para o Lobo Judas

Eliminar todos os jogadores, Lobos e Aldeões.

CONTEÚDO DA CAIXA

37 Cartas

1 Carta *A Aldeia adormece*

1 Carta de produção

1 Narrador

1 Bêbado

1 Ladrão

5 Lobecos

1 Bruxa

1 Médium

1 Lobo Alfa

1 Caçador

1 Menina

1 Lobo Judas

1 Careto

1 Menino

1 Lobo

1 Cupido

Selvagem

Vermelho

1 Herdeira

1 Polícia

10 Aldeões

1 Inquisidor

1 Raposa

1 Vidente

1 Javali

1 Ratazana

1 Insígnia

1 Livro de regras

1 Bloco de notas*

1 Cartaz 90 × 70 cm*

* Apenas com a **Edição de Luxo**.
Descarrega os materiais de apoio em **aaldeiadormece.estaminestudio.com**

* Se o **Ladrão** fizer parte do baralho de jogo, alguém terá, obrigatoriamente, de se voluntariar para ser o **Narrador**, para não existir o risco deste ficar de parte.

O NARRADOR

O Narrador não joga, mas tem um papel fundamental: ele é maestro e juiz do jogo. Não é obrigatório que esta carta seja atribuída em sorte — se houver um jogador que se voluntarie para ser o Narrador, esta carta não é incluída no jogo*.

OS LOBOS

São 1, 2, 3, 4 ou 5, em função do número de jogadores e das variantes escolhidas (ver p. 18 e 19). Um Lobo não pode matar ou devorar outro Lobo, à exceção do Lobo Judas (p. 9). Em cada noite, os Lobos saem da sua toca e devoram um Aldeão. Durante o dia, tentam disfarçar a sua identidade assassina para escapar à vingança da Aldeia.

1. Lobeco

Ele sai da toca, todas as noites, com a alcateia para fazer uma vítima.

2. Lobo Alfa

O Lobo Alfa apenas pode usar o seu poder uma vez por jogo. Todas as noites, ele acorda e devora uma vítima com os outros Lobos. No entanto, se o desejar, ele levanta a mão, depois dos Lobos terem adormecido. **Isso significa que, em vez de morta, a vítima está amaldiçoada.** Nesse caso, o Narrador toca no Aldeão amaldiçoado que, imediatamente (e secretamente), se torna um Lobo – o que quer dizer que, a partir desse momento, esse jogador

2. LOBO ALFA

Ao longo do **Livro de regras**, há personagens que irão ser denominadas **Personagem/Lobo**. Isso quer dizer que elas foram amaldiçoadas pelo **Lobo Alfa**.

também passa a fazer parte das matanças nocturnas dos Lobos (acordando já como Lobo na reunião diurna seguinte). Se o Aldeão amaldiçoado tem um poder nocturno – Vidente, Bruxa, Raposa... –, ele acrescenta o seu poder ao papel de Lobo, sendo também acordado pelo Narrador na sua vez.

3. LOBO JUDAS

* Se a alcateia vencer, o **Lobo Judas** não é considerado vencedor, pois o seu objectivo é terminar sozinho. No entanto, esta regra muda se ele for um dos **Apassionados** (ver *Cupido*, p. 11/12).

3. Lobo Judas

Todas as noites, ele acorda e devora as suas vítimas com os outros Lobos. No entanto, a seguir, aquando do chamamento do Narrador, **ele acorda sozinho e pode matar um Lobo, ou não**. O objectivo do Lobo Judas é ser o único sobrevivente da Aldeia. Nesse caso, e só nesse caso*, ele vence.

4. Lobo Vermelho

O Lobo Vermelho apenas usa o seu poder enquanto nenhum Lobo (natural, convertido ou amaldiçoado) tiver sido morto. Todas as noites, ele acorda e devora uma vítima com os outros Lobos. A seguir, aquando do chamamento do Narrador, **ele acorda sozinho e faz outra vítima. O Lobo Vermelho não pode eliminar outro Lobo.**

OS ALDEÕES

Os Aldeões são todos aqueles que não são Lobos. Em cada noite, um (ou mais) dos Aldeões é devorado pelos Lobos. Esse(s) jogador(es) é(são) eliminado(s) da partida (p. 25 a 27). Os Aldeões sobreviventes reúnem-se na manhã seguinte e tentam descobrir quem são os Lobos. Depois de discutir, os Aldeões votam a execução de um suspeito que será eliminado do jogo - podendo ainda participar na noite seguinte (ver *Médium*, p. 13).

1. Aldeão

Padeiro, costureira ou ferrador, utiliza a sua capacidade de análise do comportamento dos outros para identificar os Lobos e o poder de persuasão para evitar a sua própria execução, como inocente que é.

2. Vidente

Em cada noite, a Vidente conhece a identidade de um jogador, sabendo se é Lobo ou Aldeão. Deste modo, dispõe de importantes informações para ajudar a Aldeia.

3. Bêbado

O objectivo do Bêbado é o de, *durante a discussão diurna da primeira ronda, tentar persuadir os outros jogadores de que é Lobo*. Se for o elemento mais votado dessa ronda, então o jogo acaba e o Bêbado é o vencedor*; se não, o jogo continua e nas rondas que se seguem a personagem funciona como um Aldeão.

3. BÊBADO

* A não ser que o

Bêbado seja um dos

Apaixonados: aí, ele só vencerá o jogo caso o termine apenas com o seu amado. **O amor vence sempre.**

4. BRUXA

* Excepto se for **Bruxa/Lobo** e tiver sido devorada pelo **Lobo Judas** (ver n. 5, pág. 23).

6. CARETO

Caso o **Careto** troque a sua própria carta por outra, o jogador que acabou de a receber já não dispõe deste poder.

Se o **Careto** for **Careto/Lobo** e trocar a sua carta com a de outro jogador, continua a ser **Lobo**, acumulando-o à sua nova personagem.

* À excepção das personagens cujo poder só é usado no Turno Preliminar (p. 20). Não é permitido incluir **Careto** e **Menino Selvagem** no mesmo jogo.

7. CUPIDO

Se o **casal** é **Aldeão/Lobo**, o objectivo do jogo muda para ambos: para poderem viver o seu amor em paz, terão de eliminar todos os restantes jogadores, **Aldeões** e **Lobos**, respeitando as regras do jogo.

4. Bruxa

A Bruxa tem o conhecimento para preparar duas poções: **a poção curativa** permite **ressuscitar o Aldeão** morto pelos Lobos nessa noite; **a poção venenosa** é usada para **eliminar um jogador**.

A Bruxa pode usar cada poção uma só vez durante a partida, podendo usar ambas na mesma noite.

A Bruxa pode usar a poção curativa sobre si mesma*.

5. Caçador

Seja morto durante a noite, de dia, ou morto de desgosto devido à morte do seu Apaixonado, **o Caçador replica a sua morte** antes de morrer, eliminando imediatamente qualquer outro jogador à sua escolha, **sem que haja discussão ou rondas de defesa**.

6. Careto

O Careto pode, *apenas numa das noites*, **trocar duas cartas em jogo** (podendo trocar a sua). Quando o Careto está em jogo, todas as manhãs os jogadores deverão confirmar a sua identidade. Se houver alguma troca, o poder dessa personagem é renovado*.

7. Cupido

Com as suas flechas mágicas, **o Cupido tem o poder de tornar duas pessoas apaixonadas**. *Na primeira noite*, ele designa os dois jogadores Apaixonados (podendo escolher-se a si próprio, se o entender). Se um dos Apaixonados é eliminado, o outro morre

Isto acontece mesmo que o **Lobo** seja um **Lobo Judas**. Ele só vencerá o jogo caso o termine apenas com o seu amado. **O amor vence sempre.**

8. HERDEIRA

Se for um dos **Apixonados**, não poderá usar o seu poder, uma vez que o seu amor é mais forte que o seu desejo para trocar a personagem. O mesmo acontece se ela for **Herdeira/Lobo**.

Se a **Herdeira** escolher a **Vidente**, ela só saberá a identidade das personagens que a **Vidente** sabia, mesmo que haja personagens amaldiçoadas ou convertidas entretanto.

* Se passar a ser **Menino Selvagem**, tem de saber se é **Aldeão**, apontando para o seu **Modelo**, ou **Lobo**; se passar a ser **Vidente**, tem de saber todos aqueles que a **Vidente** tinha reconhecido, etc...

de desgosto imediatamente. **Um Apaixonado pode votar no seu amado**, mas está consciente da sua própria sentença caso ele seja o mais votado.

8. Herdeira

Imediatamente antes do Narrador mostrar a carta do jogador que foi morto pela Aldeia após a discussão, a Herdeira pode revelar-se, mostrando a sua carta.

Nesse caso, o jogador perde a sua carta e passa a ser, até ao final do jogo (ou até que algum poder o converta noutra personagem), a personagem que ia ser eliminada pela Aldeia. Com isto, o Narrador tem de dar a informação que essa personagem tinha até então*.

9. Inquisidor

O Inquisidor tem o difícil poder de, se o desejar, **escolher duas pessoas para acusar como Lobos**. Se acertar em ambos, a Aldeia acorda de manhã sabendo que venceu o jogo juntamente com o Inquisidor. Se falhar ou se só acertar num suspeito, o Inquisidor morre instantaneamente*.

Logicamente, *apenas poderá usar o seu poder uma vez por jogo*, não sendo obrigado a usá-lo.

10. Javali

De manhã, logo depois de ser(em) comunicada(s) a(s) vítima(s) nocturna(s), se já for ou se um Lobo se tiver tornado vizinho do Javali, o Narrador anuncia **“O Javali fareja o perigo!”**.

9. INQUISIDOR

Se o **Inquisidor** for **Inquisidor/Lobo** não poderá utilizar o seu poder.

* Estas regras são válidas quando existem 2 ou 3 **Lobos**. Para um **Lobo**, o **Inquisidor** deverá apontar uma pessoa e acertar. Para 4 ou 5 **Lobos**, o **Inquisidor** deverá apontar três pessoas e acertar em, pelo menos, duas.

10. JAVALI

O poder do **Javali** só tem em conta os jogadores vizinhos, não conseguindo farejar-se a si próprio caso seja **Javali/Lobo**.

11. LADRÃO

Quando se joga com o **Ladrão**, é necessário acrescentar duas cartas **Aldeão** ao conjunto de cartas já escolhidas para o jogo.

13. MENINA

* A não ser que a **Menina** seja **Menina/Lobo**: aí, ela deverá abrir os olhos com os outros **Lobos**.

11. Ladrão

Depois do Narrador baralhar e distribuir as cartas pelos jogadores, as duas que sobram são colocadas sobre a mesa, de face para baixo. *Na primeira noite*, o Ladrão tem conhecimento dessas cartas e **pode, se o entender, trocar a sua carta por uma delas à sua escolha. Se essas cartas representarem dois Lobos, o Ladrão é obrigado a trocar a sua carta por uma das cartas Lobo**. Doravante, o Ladrão assume a nova personagem até ao final do jogo (ou até que algum poder o converta noutra personagem). Conhecendo as duas cartas que ficaram de parte, goza de mais informações que os restantes jogadores.

12. Médiun

Em cada noite, o **Médiun comunica com a alma penada do jogador que foi morto no dia anterior**. Esse jogador (Lobo ou Aldeão) "fala" com o Médiun, única e exclusivamente, através de uma letra (desenhando-a no ar).

13. Menina

Doce e ingênuas, as Meninas podem (não é obrigada a fazê-lo), entreabrindo os olhos, **espiar os Lobos durante a noite**. Se for apanhada pelos Lobos, morre imediatamente (em silêncio), em vez do jogador escolhido pelos Lobos. *A Menina só pode espiar à noite, no momento em que os Lobos estão acordados* (seja na caçada pela alcateia ou pelos Lobo Judas ou Lobo Vermelho a solo). **Não pode fingir que é um Lobo** abrindo francamente os olhos*.

14. MENINO SELVAGEM

Se o **Menino Selvagem**, ainda **Aldeão**, for amaldiçoado pelo **Lobo Alfa**, deixará de ter o seu **Modelo** e passará a actuar como **Lobo**.

* A escolha do **Modelo** tem em conta o jogador, independentemente da sua personagem.

14. Menino Selvagem

O Menino Selvagem é um Aldeão. Na primeira noite, aquando do chamamento do Narrador, o **Menino Selvagem escolhe, secretamente, um Modelo***. Se durante o jogo o Modelo for morto, o Menino, revoltado com a sociedade, torna-se num Lobo e acorda na noite seguinte para matar com os restantes Lobos, continuando assim até ao final do jogo. No entanto, enquanto o seu Modelo se mantiver vivo, o Menino continua um Aldeão, independentemente se o Modelo é Aldeão ou Lobo. **O Menino não pode votar no seu Modelo** para ser eliminado durante a reunião da Aldeia.

15. Polícia

Aquando do chamamento do Narrador, **ele tem o poder de prender** – o jogador que for preso **não pode votar nem comunicar** de nenhuma forma no debate do dia seguinte – **e/ou de dar imunidade** – o jogador imune **não pode ser votado** para morrer no dia seguinte. À semelhança da Bruxa, *o Polícia deve usar cada um dos poderes uma só vez durante a partida, podendo usar ambos na mesma noite*. O Polícia pode usar qualquer um dos poderes sobre si mesmo.

16. Raposa

A Raposa escolhe um grupo de três pessoas vizinhas, apontando para a pessoa do centro (podendo apontar para si própria). Se nesse trio houver, pelo menos, um Lobo, o Narrador faz um sinal positivo

17. RATAZANA

Se algum jogador tiver sido convertido em **Lobo** pelo **Lobo Alfa** durante a noite e estiver à esquerda da **Ratazana** de manhã, fica infectado nesta ronda.

Se a **Ratazana** for **Ratazana/Lobo** e for devorada pelo **Lobo Judas**, as regras aplicam-se do mesmo modo.

* O poder da **Ratazana** só acontece se a sua morte tiver sido consequência de acontecimentos nocturnos (devorada pelos **Lobos**, envenenada pela **Bruxa**, se for um dos **Apaixonados** e o seu par tiver sido morto de noite, se o **Caçador** tiver sido morto de noite e a tiver levado consigo, etc). Se for eliminada pela Aldeia durante o dia, o poder da **Ratazana** não tem qualquer efeito.

** No caso da Aldeia eliminar, durante esta discussão diurna, o **Lobo** já infectado, a infecção não é transmitida ao **Lobo** seguinte.

CASO ESPECIAL

Se a **Ratazana** for o **Modelo** do **Menino Selvagem** e estiver à sua direita, quando ela morre o que prevalece é o seu poder, ou seja, primeiro ela infecta o **Lobo** logo à esquerda, não contando com o **Menino Selvagem**; depois, ela converte o **Menino Selvagem** em **Lobo**.

com o polegar. Nesse caso, a Raposa pode voltar a usar o seu poder na noite seguinte. Se não houver nenhum Lobo nesse grupo, ela perde o seu poder e passa a ser um Aldeão. No entanto, já dispõe de importantes informações para ajudar a Aldeia.

17. Ratazana

Apenas se for eliminada durante a noite*, **a Ratazana morre, mas o primeiro Lobo à sua esquerda fica infectado**, devido às dentadas que levou na luta travada. Isto quer dizer que esse Lobo será eliminado na noite seguinte (não podendo participar na matança dessa noite). Esta eliminação será revelada na parte da manhã pelo Narrador após o desaparecimento do Lobo que, assim, terá sobrevivido durante um dia inteiro**.

18. Insígnia

A Insígnia é um sinal distintivo – **o voto do jogador que a possuir vale por dois, sendo também ele que decide o jogador a eliminar, em caso de empate**.

Esta é confiada a um dos jogadores, em complemento à sua carta de personagem, que deverá aceitá-la (**não é possível recusar a honra de a receber**) e ostentá-la orgulhosamente perante todos.

A Insígnia é atribuída por voto (maioria relativa).
Se for eliminado, o jogador que possuir a Insígnia nomeia, solenemente, o seu sucessor.

◆ TIPOS DE PARTIDA ◆

Em todos os tipos de partida, sugere-se a criação de um ambiente misterioso. Descarrega a banda sonora disponível em aldeiadormece.estaminestudio.com

PARTIDA INICIANTE

O jogo *A Aldeia adormece* pode atingir níveis de complexidade elevados. Por esse motivo, recomenda-se começar por jogar uma **Partida iniciante** e depois ir aumentando o grau de dificuldade. Neste tipo de partida, apenas jogam as seguintes personagens:

Narrador

Lobecos (*ver número na tabela p. 19*)

Aldeões em número suficiente

Vidente

PARTIDA NORMAL

Num nível intermédio, o jogo torna-se mais desafiante. Neste tipo de partida, joga-se com as seguintes personagens:

Narrador

Lobecos

Aldeões

Vidente

Bêbado

Bruxa

Caçador

Cupido

Javali

Ladrão

Menina

Insígnia

O número e tipo de cartas especiais para uma **Partida normal** depende do desejo dos jogadores em apimentar mais ou menos o jogo, bem como do número de jogadores (*ver p. 18/19*).

* Apenas com a **Edição de Luxo**.
Descarrega os materiais de apoio em **aaldeiadormece.estaminestudio.com**

PARTIDA AVANÇADA

Com jogadores experientes, mesmo que sejam poucos, recomenda-se jogar a **Partida avançada**, para o nível máximo de complexidade e desafio. Neste tipo de partida, é possível jogar com todas as personagens – o número e tipo de cartas especiais para uma **Partida avançada** dependem de diversas condicionantes (*ver p. 18/19*). Recomenda-se que, para este tipo de partida, o Narrador seja muito experiente e use o Bloco de notas disponibilizado com o jogo*.

PARTIDA COM PONTUAÇÃO

O sistema de pontos tem como objectivo garantir interesse e desafio no jogo, mesmo para os jogadores cujas personagens têm poderes menos aliciantes (à excepção do Narrador).

A utilização da pontuação é opcional, servindo de complemento a qualquer tipo de partida apresentado anteriormente. Neste caso, os jogadores poderão definir previamente o número de jogos que irão fazer e contabilizar o total de pontos no final, ou acordar quantos pontos é necessário atingir para um jogador se sagrar campeão. Todos os detalhes no capítulo **Pontuação** (*ver p. 30/31*).

◆ DISTRIBUIÇÃO DAS PERSONAGENS ◆

N.º DE JOGADORES vs. PERSONAGENS

Tendo em conta os infundáveis desenvolvimentos possíveis dependendo das combinações de personagens escolhidas para o jogo, não foi determinada uma tabela para a distribuição das personagens. No entanto, existem algumas considerações a respeito dos poderes:

- O Lobo Alfa é uma personagem que dá alguma vantagem aos Lobos, podendo jogar em qualquer situação. No entanto, sugere-se um mínimo de 12 jogadores para se jogar com o Lobo Alfa + o Menino Selvagem.
- O Lobo Vermelho só deverá jogar em jogos com, no mínimo, 15 jogadores.
- O Ladrão pode jogar sempre que desejável, tendo em conta que esta personagem poderá dar alguma vantagem aos Lobos.
- O Javali é uma personagem extremamente poderosa para a Aldeia.
- Juntar o Javali com a Raposa oferece uma aliança muito forte para a Aldeia. Sugere-se a inclusão de um ou de outro com poucos jogadores, jogando com ambos a partir de 17 jogadores.
- A combinação Vidente + Menina poderá oferecer demasiado poder à Aldeia e até ser redundante.

- O mesmo acontece com a Bruxa e o Polícia. Sugere-se que apenas um dos dois seja incluído com poucos jogadores (preferencialmente a Bruxa), podendo juntar os dois a partir de 15/16 jogadores.
- A Ratazana é uma personagem que também oferece grande poder à Aldeia.

N.º DE JOGADORES vs. N.º DE LOBOS

* Estes números dizem respeito aos **Lobos** incluídos no baralho inicial, não contando com os futuros **Lobos**, amaldiçoados ou convertidos devido aos poderes do **Lobo Alfa** ou do **Menino Selvagem**.

O número de Lobos* aqui apresentado contempla qualquer tipo de Lobo, dependendo do nível de complexidade e desafio pretendido, tendo em conta as recomendações anteriores: por exemplo, poder-se-á jogar com 2 Lobecos para 11 jogadores, mas será mais interessante incluir-se um Lobeco e um Lobo Alfa.

N.º de jogadores (sem o Narrador)	N.º de Lobos
8 – 11	2
12 – 16	3
17 – 20	4
21 – 25	5

◆ TURNOS DE JOGO ◆

Nas rondas indicadas com **Volta**, recomenda-se que o **Narrador** dê uma ou mais voltas à mesa para não se reconhecer as cartas e/ou jogadores implicados na jogada ou a utilização, ou não, dos poderes.

Nas rondas indicadas com **BN**, sugere-se que o **Narrador** utilize o **Bloco de notas** para facilitar a correcta narração dos acontecimentos.

Este turno varia conforme a escolha das personagens em jogo e a sua sobrevivência ao longo do jogo, mas elas são sempre chamadas nesta ordem.

PREPARAÇÃO

1. As cartas são baralhadas e é dada uma a cada jogador: no caso de alguém se voluntariar para Narrador (se o Ladrão fizer parte do baralho, é obrigatório alguém se voluntariar), ele mesmo faz isso; caso contrário, qualquer jogador o pode fazer. Cada jogador observa a carta discretamente e pausa-a em cima da mesa, à sua frente e voltada para baixo, acessível ao Narrador.

2. O Narrador adormece a Aldeia.

Ele diz: “A Aldeia adormece”. Todos fecham os olhos e, conforme a carta que lhes calhou em sorte, o Narrador irá começar a chamá-los.

TURNO PRELIMINAR

1. O Narrador chama o Ladrão. ^{Volta / BN}

Ele diz: “O Ladrão acorda”. O Ladrão abre os olhos, vê as duas cartas que ficaram sobre a mesa e, eventualmente, troca de personagem. O Narrador diz “o Ladrão volta a adormecer”. Ele fecha os olhos.

2. O Narrador chama o Menino Selvagem. ^{BN}

Ele diz: “O Menino Selvagem acorda”. O Menino Selvagem abre os olhos e aponta para o jogador que deseja escolher como Modelo. O Menino Selvagem

e o Narrador são os únicos que têm conhecimento de quem é o Modelo. O Narrador diz “o Menino Selvagem volta a adormecer”. Ele fecha os olhos.

3. O Narrador chama o Javali.^{BN}

Ele diz: “O Javali acorda”. O Javali abre os olhos e o Narrador deverá anotar o nome do jogador para poder anunciar o seu poder, quando for altura disso. O Narrador diz “o Javali volta a adormecer”. Ele fecha os olhos.

4. O Narrador chama a Menina.^{BN}

Ele diz: “A Menina acorda”. A Menina abre os olhos e o Narrador deverá anotar o nome do jogador para poder perceber se ela foi vista a espreitar ou não. O Narrador diz “a Menina volta a adormecer”. Ela fecha os olhos.

5. O Narrador chama o Cupido.^{Volta / BN}

Ele diz: “O Cupido acorda”. O Cupido abre os olhos e aponta para as duas pessoas que quer apaixonar, podendo escolher-se a si próprio. O Narrador toca, discretamente, na cabeça dos Apaixonados. O Narrador diz “o Cupido volta a adormecer” e o Cupido fecha os olhos.

6. O Narrador chama os Apaixonados.

Ele diz: “Os Apaixonados acordam e reconhecem-se”. Os Apaixonados não mostram a sua carta um ao outro, pelo que cada um continua a ignorar a verdadeira identidade do outro. O Narrador diz “os Apaixonados voltam a adormecer”. Eles fecham os olhos.

Este turno varia conforme a escolha das personagens em jogo e a sua sobrevivência ao longo do jogo, mas elas são sempre chamadas nesta ordem.

A partir da ronda 6 do Turno Normal, inclusive, a respectiva personagem só poderá usar o seu poder caso ainda se mantenha viva – se os **Lobos** a tiverem matado e a **Bruxa** não a tiver ressuscitado, ela não o poderá usar.

1. ALCATEIA

* É nesta altura que o **Narrador** espera uns segundos pelo sinal que, eventualmente, será dado pelo **Lobo Alfa** para amaldiçoar a vítima em vez de a eliminar.

TURNO NORMAL

1. O Narrador chama a alcateia.^{BN}

Ele diz: “A alcateia acorda”. Todos os Lobos acordam – Lobecos, Lobo Alfa, Lobo Judas e Lobo Vermelho, bem como o Menino Selvagem (caso o seu Modelo já tenha sido eliminado) e o jogador que tenha sido amaldiçoado pelo Lobo Alfa. Eles escolhem e apontam a vítima dessa noite (entretanto, a Menina pode tentar espreitar). O Narrador diz “Os Lobos voltam a adormecer”. Eles fecham os olhos*.

2. O Narrador toca no jogador amaldiçoado.^{Volta/BN}

Caso o Lobo Alfa tenha dado sinal, o Narrador toca na cabeça do jogador amaldiçoado. O jogador fica a saber que, na reunião da Aldeia da manhã seguinte, já terá de actuar como Lobo.

3. O Narrador chama o Lobo Vermelho.^{BN}

Ele diz: “O Lobo Vermelho acorda”. O Lobo Vermelho abre os olhos e aponta para o jogador que quer eliminar, não podendo escolher outro Lobo (entretanto, a Menina pode tentar espreitar).

NOTA

Se um dos **Lobos** for infectado pela **Ratazana** na noite anterior, o **Narrador** terá de tocar na cabeça desse **Lobo**, antes de acordar a alcateia, para que os **Lobos** tenham conhecimento de qual foi infectado (evitando confusão, no caso de algum ter sido convertido imediatamente antes).

5. BRUXA

* O **Narrador NUNCA** deve indicar a morte em duas situações:

1. Se algum **Lobo** for eliminado pelo **Lobo Judas**.
2. No caso do **Lobo Alfa** ter amaldiçoado a vítima, essa morte não conta, visto que nesse momento esse jogador já é considerado um **Lobo**.

6. VIDENTE

* O **Narrador NUNCA** revela que tipo de **Lobo** é.

Se o jogador escolhido já tiver sido amaldiçoado ou convertido, o **Narrador** faz um sinal positivo, visto que esse jogador é **Lobo**.

O Narrador diz “o Lobo Vermelho volta a adormecer”. Ele fecha os olhos.

4. O Narrador chama o Lobo Judas.^{BN}

Ele diz: “O Lobo Judas acorda”. O Lobo Judas abre os olhos e aponta, se o desejar, para o Lobo que quer eliminar (entretanto, a Menina pode tentar espreitar). O Narrador diz “o Lobo Judas volta a adormecer”. Ele fecha os olhos.

5. O Narrador chama a Bruxa.^{BN}

Ele diz: “A Bruxa acorda”. A Bruxa abre os olhos e o Narrador indica apenas o Aldeão que acabou de ser devorado pelos Lobos*. A Bruxa não é obrigada a usar nenhuma poção. No caso de querer usar alguma, deve apontar para o seu alvo e levantar o polegar, para ressuscitar essa pessoa (podendo escolher-se a si mesma caso tenha sido devorada pelos Lobos), e/ou baixá-lo, caso queira eliminar outro jogador com o veneno. O Narrador diz “a Bruxa volta a adormecer”. Ela fecha os olhos.

6. O Narrador chama a Vidente.^{BN}

Ele diz: “A Vidente acorda”. A Vidente abre os olhos e aponta para o jogador de quem deseja conhecer a identidade. Se for Lobo, o Narrador faz um sinal positivo com o polegar*; se for Aldeão, o Narrador faz um sinal negativo com o polegar. Ele diz “A Vidente volta a adormecer”. Ela fecha os olhos.

7. O Narrador chama a Raposa.^{BN}

Ele diz: “A Raposa acorda”. A Raposa abre os olhos e aponta para o jogador que está no centro das três pessoas onde ela arrisca haver um Lobo (podendo apontar para si própria). Se nesse trio houver, pelo menos, um Lobo, o Narrador faz um sinal positivo com o polegar e ela sabe que pode continuar a usar o seu poder. Se, pelo contrário, não houver nenhum Lobo nesse grupo, o Narrador faz um sinal negativo com o polegar e ela perde o seu poder, passando a actuar como Aldeão.

8. O Narrador chama o Polícia.^{BN}

Ele diz: “O Polícia acorda”. O Polícia não é obrigado a usar nenhum dos seus poderes. No caso de querer usar algum, deve apontar para o seu alvo e levantar o polegar, para dar imunidade, e/ou baixá-lo, caso deseje prender (podendo escolher-se a si mesmo em ambos os casos). O Narrador diz “o Polícia volta a adormecer”. Ele fecha os olhos.

9. O Narrador chama o Inquisidor.

Ele diz: “O Inquisidor acorda”. O poder do Inquisidor é perigoso, pelo que ele não é obrigado a usá-lo. No entanto, é extremamente poderoso. No caso de o querer usar, deve apontar para os seus alvos*. O Narrador deverá informar, com o polegar, se ele acertou ou não. O Narrador diz “o Inquisidor volta a adormecer”. Ele fecha os olhos.

9. INQUISIDOR

* O número de alvos para os quais o **Inquisidor** deve apontar varia de acordo com o número de **Lobos** em jogo (ver *Inquisidor*, p. 12).

10. O Narrador chama o Careto.^{Volta}

O Narrador diz: “O Careto acorda”. O Careto abre os olhos e, se o desejar, indica as duas cartas que deseja trocar (podendo trocar também a sua). O Narrador troca as duas cartas e, de seguida, diz “o Careto volta a adormecer”. Ele fecha os olhos.

11. O Narrador chama o Médiu.^{BN}

O Narrador diz: “O Médiu acorda”. Ele abre os olhos e espera pela ajuda que a alma penada do dia anterior lhe irá dar, escrevendo uma letra no ar. O Narrador diz “O Médiu volta a adormecer”. Ele fecha os olhos.

12. O Narrador acorda a Aldeia.

Ele diz: “A Aldeia acorda com a notícia de que...”. Aqui, o Narrador terá de indicar as mortes que aconteceram durante a noite, **nunca as explicando***, sendo elas Aldeões ou Lobos. Esse ou esses jogadores mostram a sua carta (nunca antes de o Narrador dar permissão) porque foram eliminados do jogo. **Não poderão nunca comunicar com os outros jogadores.**

Apaixonados Se um dos jogadores eliminados constitui o casal de Apaixonados, o outro Apaixonado morre de desgosto imediatamente.

Caçador Se o Caçador for eliminado, tem o direito de matar imediatamente outro jogador à sua escolha, sem discussão ou oportunidades de defesa por parte da vítima.

11. MÉDIUM

O **Médiu** apenas será chamado a partir da segunda noite, uma vez que, anteriormente, não existe nenhuma morte feita pelo povo.

12. A ALDEIA ACORDA

* Apesar de não poder, **NUNCA**, explicar como ou porque ocorreram as mortes, o **Narrador** deverá elucidar a Aldeia em que estado morreu a vítima – exemplo: a **Raposa** foi amaldiçoada pelo **Lobo Alfa**, o que quer dizer que passou a ser **Lobo**. Quando é eliminado, o **Narrador** deverá dizer: “O/a nome do/a jogador/a morreu e era a **Raposa** convertida em **Lobo**”.

Careto As mortes são sempre efectuadas tendo em conta o jogador, não a personagem. Isto quer dizer que, caso o Careto tenha trocado duas cartas, a personagem eliminada é a do jogador que foi morto*.

Inquisidor O Narrador anuncia se o Inquisidor venceu com a Aldeia ou foi eliminado sozinho.

Insígnia Se o jogador que possui a Insígnia for eliminado, ele designa o seu sucessor.

Lobo Judas No caso do Lobo Judas ter eliminado outro Lobo, esta morte é também aqui anunciada.

Menina Se a Menina foi vista durante a noite pelos Lobos, é aqui anunciada como morta.

Menino Selvagem Se o Modelo do Menino Selvagem foi eliminado, ele e o Narrador ficam a saber (secretamente) que a partir daqui ele será Lobo, devendo já participar no debate enquanto Lobo.

Ratazana Se for a segunda manhã após a morte nocturna da Ratazana, o Narrador indica o Lobo que morreu infectado, já não tendo participado nessa noite.

Para além das mortes, o Narrador deverá elucidar a Aldeia do seguinte:

Apaixonados Se um dos Apaixonados for eliminado, o Narrador terá de dizer que houve outro jogador que foi morto porque fazia parte do casal.

Javali Se o Javali se tornou vizinho de um Lobo, o Narrador deverá anunciar “O Javali fareja o perigo!”. Ele deverá dizer “O Javali não fareja o perigo”, caso ainda não haja nenhum Lobo vizinho do Javali.

EXEMPLO Se a ordem das personagens na mesa for Javali, Aldeão, Lobeco, o Javali farejará o perigo assim que o Aldeão for eliminado.

13. A ALDEIA REÚNE

* Apesar de não existir um modo específico de conduzir esta fase do jogo, sugere-se que o **Narrador** dê espaço ao diálogo e à discussão, intercalando-os com uma ronda de votação, seguida de defesa por parte do(s) jogador(es) mais votado(s), seguida de uma confirmação do número de votos e assim sucessivamente, até haver um jogador que a Aldeia deseja eliminar. Se não houver decisão, o jogo segue sem nenhum jogador ser eliminado pela Aldeia.

Não é obrigatório e poderá até constrear um pouco a dinâmica de jogo mas, no extremo, esta parte do jogo pode ser cronometrada.

Polícia No caso do Polícia ter prendido e/ou ter dado imunidade a alguém, o Narrador deverá dizê-lo agora.

13. A Aldeia reúne e discute sobre os suspeitos.

O Narrador anima, estimula, modera e controla o debate*. Cada jogador tem o direito de fingir ser outra personagem. Esta fase é o coração do jogo: a capacidade de *bluff* e de manipulação é um trunfo fundamental. Para tornar o jogo mais interessante, sugere-se que os jogadores não se desmascarem para se protegerem das acusações, tentando defender-se e acusar outros através da técnica da persuasão.

Não existe um turno especial para a atribuição da **Insígnia**. Ela é inserida no jogo no momento que o Narrador considera ser mais oportuno, tendo em conta o desenvolvimento do jogo. Para isso acontecer, há uma votação e o jogador com mais votos recebe a Insígnia, sem que haja discussão ou rondas de campanha. A campanha é feita desde o início do jogo.

◆ VOTAÇÃO E ELIMINAÇÃO DE UM JOGADOR ◆

14. A ALDEIA VOTA

No caso de ser a primeira discussão diurna, é aqui que o **Bêbado** deverá cumprir o seu objectivo opcional de jogo.

15. O JOGADOR

É ELIMINADO

* É nesta altura que, imediatamente antes do **Narrador** dar permissão para o jogador morto pela Aldeia revelar a sua carta, a **Herdeira** poderá dizer: “Espera, eu sou a Herdeira e quero essa carta!”. Esse jogador mostra que era a **Herdeira** e o **Narrador** dá-lhe, secretamente, a carta do jogador morto, passando todas as informações conhecidas até então, correspondentes à personagem (ver *Herdeira*, p. 12).

14. A Aldeia vota.

Depois da discussão entre a Aldeia, os jogadores devem eliminar um jogador que suspeitem ser um Lobo. O Narrador faz uma ou mais rondas de votação e o jogador que recolher mais votos (o voto do jogador que possuir a Insígnia vale por dois) é eliminado. Se houver empate, a vítima é escolhida pelo jogador que possuir a Insígnia. Se não houver Insígnia, os jogadores (incluindo os que foram mais votados) votam de novo para desempatar. Se o empate se mantiver, nenhum jogador é eliminado.

15. O jogador é eliminado.

O jogador com mais votos é eliminado e mostra a sua carta (nunca antes de o Narrador dar permissão)* e **não pode mais comunicar com os restantes jogadores**, exceptuando o único caso onde isto é possível: quando o **Médium** fala com uma alma penada (ver *Médium* p. 13).

16. A Aldeia adormece.

O Narrador diz: “A Aldeia adormece”. Os jogadores fecham os olhos (não se obriga que os jogadores eliminados fechem os olhos, mas exige-se que sejam honestos e não comuniquem com quem ainda está em jogo). O jogo recomeça no princípio do Turno Normal, etapa 1 (p. 22).

◆ CONDIÇÕES DE VITÓRIA ◆

UM EMPATE SIGNIFICA VITÓRIA DA ALCATEIA

* No caso de existir um "empate técnico", a vitória será sempre dos **Lobos**, pois eles defender-se-ão sempre – exemplo: reúnem-se na discussão da Aldeia quatro jogadores, dois **Aldeões** e dois **Lobos**. Uma vez que os **Lobos** se conhecem, vão sempre defender-se, não deixando que um deles seja o mais votado. Se um dos **Aldeões** não desempatar a votação, não haverá eliminação nessa ronda. Sendo assim, o jogo continua: nessa noite, os **Lobos** matarão um **Aldeão**, o que quer dizer que, na manhã seguinte, serão dois **Lobos** para um **Aldeão** – vitória dos **Lobos**, portanto.

Aldeões

Vencem assim que eliminam o último Lobo.*

Lobos

Vencem assim que eliminam o último Aldeão.*

CASOS ESPECIAIS

Apaixonados

Os Apaixonados só são considerados vencedores se conseguirem terminar os dois sozinhos, sejam ambos Aldeões, ambos Lobos, ou Aldeão + Lobo, eliminando todos os outros. O amor vence sempre.

Bêbado

Se for o elemento mais votado da primeira ronda de discussão, é o único vencedor. Se não, vencerá com a Aldeia caso esta elimine todos os Lobos.

Lobo Judas

Se não for um dos Apaixonados, só é considerado vencedor se for o único sobrevivente da Aldeia.

Menino Selvagem

Se conseguir chegar ao fim do jogo sem ser eliminado, vence, quer seja Aldeão ou Lobo.

Os **Pontos de Equipa** são atribuídos tendo em conta a equipa do jogador no final do jogo.

* À exceção do **Lobo Judas** e dos jogadores que formam o casal de **Apaixonados**, que não recebem Pontos de Equipa.

** A carta apresenta a pontuação da seguinte forma (ver ilustração):

Pontos de Sobrevivência
Em baixo, ao centro (x).

Pontos de Poder
Em cima.
No caso de ter pontuação negativa e positiva, estes valores aparecem à esquerda e à direita, respectivamente (y). Quando é um poder de valor único, este aparece ao centro (z).

O sistema de pontos divide-se em quatro tipos, cujo valor vai sendo somado em concordância com os acontecimentos durante o jogo:

1. Pontos de Equipa (2 ou 0)

Se a Aldeia vencer, todos os Aldeões recebem esta pontuação, mesmo aqueles que tenham morrido. O mesmo acontece com a alcateia e os Lobos.*

2. Pontos de Sobrevivência (ver tabela)**

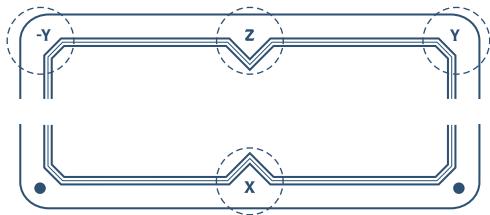
O jogador que chegar vivo ao fim do jogo recebe esta pontuação.

3. Pontos de Poder (ver tabela)**

O jogador ganha ou perde pontos de acordo com a utilização do seu poder.

4. Pontos de Casal (10)

Os jogadores que formam o casal não recebem Pontos de Equipa nem de Sobrevivência. Estes recebem Pontos de Casal, caso vençam o jogo juntos, mais Pontos de Poder, se for o caso.



Personagem	Pontuação							
	Equipa	Sobrev.	Poder	Casal	Notas			
Lobeco	2	5	-	10	-			
Lobo Alfa		10						
Lobo Vermelho		8						
Lobo Judas	-	30	+1		1 PONTO POR CADA LOBO MORTO			
Aldeão	2	1	20		APENAS RECEBE OS 20 PONTOS DE PODER SE VENCER SOZINHO			
Careto					-5 / 8	POÇÃO VENENOSA USADA EM ALDEÃO (-5) OU LOBO (8)		
Cupido						-2 / 5	LEVANDO CONSIGO UM ALDEÃO (-2) OU LOBO (5)	
Herdeira							-3 / 30	UTILIZANDO O SEU PODER CORRECTAMENTE (30), OU NÃO (-3)
Ladrão								-1 / 3
Bêbado		+1	1 PONTO POR CADA RONDA ACERTADA					
Bruxa			2		-			
Caçador								
Inquisidor								
Menina								
Raposa								
Javali		2	-	-				
Médium								
Polícia								
Ratazana								
Vidente								
Menino Selvagem	1 / 5	PONTOS DE SOBREVIVÊNCIA DE ACORDO COM O SEU ESTADO NO FINAL DO JOGO						

◆ PONTUAÇÃO — EXEMPLOS ◆

1. O Lobo Alfa sobrevive (10). Vitória dos Lobos (2).
O Lobo Alfa consegue **12 pontos**.
2. O Lobo Judas vence (30), tendo matado
2 Lobos (2). O Lobo Judas recebe **32 pontos**.
3. O Aldeão sobrevive (1). Vitória da Aldeia (2).
O Aldeão ganha **3 pontos**.
4. O Bêbado consegue enganar a Aldeia (20).
O Bêbado não ganha os Pontos de Equipa nem
de Sobrevivência. O Bêbado soma **20 pontos**.
5. O Bêbado não consegue enganá-la (0), mas
vence com a Aldeia (o mesmo que o exemplo 3).
6. A Bruxa não sobrevive (0), mas tinha usado o
veneno sobre um Lobo (8). Vitória da Aldeia (2).
A Bruxa conquista **10 pontos**.
7. O Caçador usa o seu poder sobre um Lobo (5).
Vitória dos Lobos (0). O Caçador obtém **5 pontos**.
8. O Caçador usa o seu poder sobre um Aldeão (-2).
A Aldeia vence (2). O Caçador termina com **0 pontos**.
9. A Bruxa forma casal com um Lobeco. O casal
vence (10 para cada um). Nenhum dos dois recebe
Pontos de Equipa nem de Sobrevivência. A Bruxa
tinha usado o veneno sobre um Aldeão (-5).
A Bruxa soma **5 pontos**, o Lobeco soma **10**.

◆ CONSELHOS AO NARRADOR ◆

É importante que o **Narrador** seja alguém tão experiente quanto o nível de complexidade do jogo, para que nenhum dos acontecimentos ocorridos no jogo passe esquecido (quem morreu esta noite?, quem é o **Modelo?**, a **Bruxa** ainda dispõe da poção?, o **Polícia** ainda pode prender?, o **Menino Selvagem** já é um **Lobo** ou ainda é **Aldeão?**) – usa o **Bloco de notas*** e a cábula presente na contra-capa do **Livro de regras** para te auxiliarem. É também importante que o **Narrador** seja cuidadoso para não revelar nenhuma informação que comprometa o jogo.

* Apenas com a **Edição de Luxo**. Descarrega os materiais de apoio em **aldeiadormece.estaminestudio.com**

Quando falares, tem atenção para não dares pistas sobre a identidade dos jogadores – por exemplo: “chamo o Vide..., ups! a Vidente”.

Durante a noite, quando falares aos personagens chamados, não dirijas a voz só para eles, para não indicares a sua posição.

Se os Lobos não se decidem sobre a vítima, pior para eles, não haverá mortos nessa noite (pelo menos feitos pelos Lobos).

Quando o Ladrão estiver em jogo, chama todas as personagens que foram incluídas no baralho inicial e “constrói o jogo” à volta disso, mesmo que elas estejam de parte – por exemplo, mesmo que a Vidente tenha sobrado, chama a Vidente e dá sempre a volta à mesa, como se ela existisse. Deste modo, evitas que os jogadores saibam as cartas que não estão em jogo.

Mesmo que as personagens não disponham dos seus poderes durante o jogo – Bruxa, Raposa, etc. – chama-os na sua vez, para que os outros jogadores não percebam se elas ainda têm ou não o seu poder.

◆ FICHA TÉCNICA E ARTÍSTICA ◆

IMPRESSÃO E ACABAMENTO

MaiaDouro

Impressão em offset,
a duas cores directas:
295 U e 876 C.

FONTES

Brothers

Emigre

Miller

Font Bureau

Neutra

House Industries

CAIXA DE MADEIRA

Nortestajo

PAUS Carpintaria

INSÍGNIA

Edição de Luxo

Arte da Medalha

Edição Simple

Altivar

Tiragem única e
numerada de

500 exemplares

Edição de Luxo 100

Edição Simple 400

Este jogo foi inteiramente idealizado, testado e produzido em Portugal, de Janeiro de 2016 a Outubro de 2017.

Algumas regras são passíveis de melhoramentos e adaptações.

Nota de direitos de autor

O jogo *A Aldeia adormece* foi criado sem quaisquer fins lucrativos ou comerciais. Este jogo é uma reinterpretação e foi pensado a partir do original, e em sua homenagem, o jogo *The Werewolves of Miller's Hollow* (2001), de Philippe des Pallières e Hervé Marly, incluindo personagens do mesmo, da expansão *The Werewolves of Miller's Hollow: Characters* (2012), dos mesmos autores, e do jogo *Ultimate Werewolf Artifacts* (2011), de Ted Alspach. Todos os direitos atribuídos aos autores.

Coordenação e grafismo do jogo

André do Estaminé

Ilustrações

A Maria Mota, Ana Types Type, Ana Vieira, André Silva, Carlos Meinedo (Snack Studio), Helena Morais Soares, Inês Vieira, João Moreira, José Luís Dias, Laro Lagosta, Lídia Azevedo, Luís Belo, Marta Afonso, Marta Ramos, Os Suspeitos, Óscar Afonso, Pedro Mota, Raquel Costa (Little Black Spot), Sara Moreira da Costa, The Royal Studio, Tiago Machado, Xesta Studio e Yara Kono

Vídeo

Registo • Artiks

Edição e Motion • Snack Studio

Banda sonora • João Neves

Agradecimentos

A Aldeia adormece é, mais do que um jogo, um momento de partilha, uma desculpa para nos divertirmos com os nossos amigos: é, por isso, um objecto que promove o contacto pessoal, ao invés do virtual. Produzi-lo (e pensá-lo) também resultou do real e só foi possível graças a dezenas de pares de mãos (e a um número proporcional de cabeças). Os donos dessas mãos e cabeças estão, um a um, em aaldeiadormece.estaminestudio.com

Fotografia

Álvaro Martino e Ana Vieira





TURNO PRELIMINAR

A Aldeia adormece
Ladrão • Menino Selvagem
Javali • Menina
Cupido • Apaixonados

TURNO NORMAL

Alcateia • Vítima do Alfa • Vermelho
Judas • Bruxa • Vidente • Raposa
Polícia • Inquisidor • Careto • Médium
A Aldeia acorda e reúne • Votação
A Aldeia adormece