

GULYABANI

KURAL KİTAPÇIĞI



Gulyabani diye bir şey yoktur, olamaz! Amaaa olabilir del!
(Süt Kardeşler, Arzu Film, 1976)

6 – 26 kişilik, 8 yaş ve üzeri

Oyun Hakkında

Uzun senelerdir görüşmeyen eski dostlar, hafta sonunu fırsat bilip, bir orman evine tatile giderek hasret gidermeye karar verirler. Seneler sonra tekrar buluşan eski arkadaşların bazıları ne yazık ki, bu süre içinde kötü yola düşmüş ve karanlık tarafı seçerek Gulyabani olmuşlardır. Orman evi tatilini organize eden Gulyabaniler, gündüz vakti normal görünümüne sahipken, akşamları ise Gulyabani'ye dönüşüp, eski dostlarını afiyetle yemek isterler. Dostlar da canlarını kurtarmak adına, gündüz olduğunda, Gulyabani olduğuna inandıkları birisini linç ederler. Blöfün ve eğlencenin tavan yaptığı bu macerada, evden canlı çıkabilmek için tüm hünelerinizi gösterin!

Kutu içeriği

26 adet karakter kartı

22 adet özel aksiyon kartı (Ek paket)



Karakterler

Oyunda iki farklı takım vardır; Gulyabaniler ve Dostlar. Gulyabaniler iki tip, Dostlar ise yedi farklı tipi bünyesinde barındırır. Dostlar Takımı'ndaki karakterlerin çoğunluğu, herhangi ek bir özelliği olmayan sıradan 'Arkadaş' karakterlerinden oluşur.

Gulyabaniler Takımı

Gulyabaniler, bu tatil organizasyonunda eski dostlarını yeme niyetindedirler. Gündüzleri normal dostmuş gibi davranırken, geceleri ise gulyabaniye dönüşüp, etrafa korku saçarlar. Oyuncu sayısına göre oyundaki gulyabani sayısı 2 – 5 arasında değişmektedir.

İki tür gulyabani vardır;

Gulyabani: Her gece diğer gulyabanilerle birlikte bir kişiyi yerler. Gündüzleri ise, kendi kimliklerini saklamak için dostmuş gibi davranırlar ve Dostlar Takımı gibi linç oylamasında oy kullanırlar.

Keko Gulyabani: Normal gulyabani özelliklerine sahiptir ancak gündüz tartışmaları esnasında en az bir kez 'Gulyabani' demek zorundadır. Aksi durumda, tartışmanın akşamında kendisi ölür.

Dostlar Takımı

Uzun zaman sonra eski dostlarla tekrardan buluşmak gerçekten heyecan vericiydi ancak bir gulyabani gerçeği de söz konusu. Onların tuzağına düşmek istemeyen Dostlar Takımı, el ele vererek Gulyabaniler Takımı'nı alt etmeye çalışır.

Gulyabanilerin haricindeki bütün karakterler Dostlar Takımı'ndandır. Her gece gulyabaniler, Dostlar Takımı'ndan birisini yer ve bu kişi oyundan elenir. Bir sonraki sabah sağ kalan dostlar (aralarındaki kim olduklarını bilmedikleri hain gulyabanilerle birlikte), kendi aralarında kimin gulyabani olabileceği üzerine tartışma yürüterek, birisini linç etmeye karar verirler. Linç edilen oyuncu, oyundan elenir. Toplamda 7 farklı dost karakteri vardır ve bazılarının, Dostlar Takım'ına yardım edebilecek özel güçleri vardır.

Arkadaş: Bu karakterin herhangi bir özel gücü yoktur. Oyuncuların tavırlarını ve konuşmalarını dikkatlice analiz ederek, kimlerin gulyabani olabileceği üzerine düşünür. Arkadaşın, linç kararında oy hakkı bulunur. Diğer dostların kendisini gulyabani zannederek linç etmemesi için güvenilir bir imaj yaratmak, bu oyuncu için önemlidir.

Uyurgezer: Her gece kendisini evin ayrı bir köşesinde bulur, yatağına giderken, diğer dostların yataklarında olup olmadığını kontrol eder. Yatağında olmayan oyuncunun gulyabani olduğunu anlar. Bu bilgi, kendisi için hem bir avantaj hem de risktir.

Her gece bir oyuncunun gulyabani olup olmadığını öğrenen Uyurgezer, bu özel gücüyle takımına yardımcı olurken, aynı zamanda dikkatli de olmalıdır. Bunu dostlarına çok açık şekilde anlatması, bir sonraki gece Gulyabaniler Takımı'nın akşam yemeği olmasına sebep olabilir.

Tırsak: Geceleri korkusundan uyuyamaz ve ölü taklidi yapar ancak bir yandan da, bir gözünü çaktırmadan açarak, neler olup bittiğini kontrol etmek ister. 2. gecedan itibaren, geceleri gulyabaniler ile birlikte gözlerini açarak, kimlerin gulyabani olduğunu görebilir. Ancak bunu yaparken çok dikkatli olması gerekir. Gulyabaniler Takımı bunu fark ederse, kendisini aynı gece tek lokmada yiyebilirler.

Kanka: Senelerdir birlikte takılan bu iki dost, birbirlerinin gulyabani olmadığına emindirler.

Oyunda iki adet 'Kanka Karakter Kartı' vardır ve bu karakter oyuna dahil edilecekse, ikisinin de oyun başında oyunculara dağıtılması gerekir. Kanka olan karakterler, oyunun başında birbirlerini tanır ve bu nedenle de, gulyabani olmadıklarını bilirler ve oyun sırasında birbirlerine güvenebileceklerini anlarlar.

Küçük Enişte: Küçük Enişte gulyabanileri öldürmeye çok istekli ancak bu konuda beceriksizdir. Küçük Enişte gulyabaniler veya dostlar tarafından öldürülürse, ölmeden önce son bir yumruk sallayarak, birisini oyundan eleyebilir. Tabii öldürdüğü oyuncu Dostlar Takımı'ndan da olabilir, Gulyabaniler Takımı'ndan da...

Depresif: Çok zor günler geçirmektedir ve bu sebepten ötürü, bu tatilin ona iyi geleceğini düşünmüştür. Ancak gulyabanilerin ortaya çıkmasıyla iyice depresyona girer ve kendisini artık mutlu edebilecek tek şeyin "ölüm" olduğunu düşünür.

Depresif olan oyuncu, ikinci gündüze kadar; gulyabaniler tarafından yenir veya dostlar tarafından linç edilirse, oyunu tek başına kazanır ve oyun biter. Eğer bunu başaramazsa, depresyondan çıkar ve oyuna normal bir arkadaş karakteri olarak devam eder.

Not: Kişi sayısına göre Depresif karakterin depresyon süresini, dilediğiniz kadar uzatabilirsiniz.

Çöpçatan: Çok eskiden birbiri seven ancak birbirine açılmayan iki sevgilinin aralarını, seneler sonra bu tatilde yapar ve onları buluşturur.

Oyunun başında Çöpçatan karakteri, dilediği iki kişiyi birbirine aşık eder (kendisini de edebilir). Bu iki aşık oyuncunun artık tek amacı, oyun boyunca birbirini kollamak ve gözetmektir. Aşıklardan birisinin ölmesi durumunda, diğeri de bu acıya katlanamayarak oyundan ayrılacaktır. Şayet bir gulyabani ve dost birbirine aşık olursa, bu iki oyuncu için oyunu

kazanma koşulu değişir ve ikisi de, oyunun sonunda sağ kalan son iki oyuncu olmaya çalışırlar. Çöpçatan, kendisini aşıklardan birisi olarak seçmezse, oyuna sıradan bir 'arkadaş' olarak devam eder.

Oyuna Başlama

Aşağıdaki tabloya göre oyundaki gulyabani sayısını ayarlamanızı tavsiye ediyoruz. Geri kalan oyuncular ise, arkadaş karakterlerinden veya özel karakterlerden seçebilirsiniz.

Oyuncu Sayısı	Gulyabani
6 - 7	1
8 - 11	2
12 - 17	3
18 - 23	4
24 - 26	5

İlk oyunlarınızda, oyuna alışana kadar özel karakterleri kullanmamanızı, sadece "Arkadaş" karakterleriyle oynamanızı öneriyoruz. İlerleyen oyunlarla birlikte, özel karakterleri ekleyerek oyuna derinlik katabilirsiniz.

Oyuna başlarken, kendi aranızdan bir moderatör seçmeniz gerekir. Bu kişi, size oyunu oynatacak olan kişi olduğundan ötürü; tecrübeli, kuralları bilen ve sizi oyunun atmosferine sokabilecek biri olmalıdır.

Moderatör, oyuncu sayısına göre tabloya bakar ve gerekli sayıda gulyabani ve arkadaş karakterini (veya özel karakterleri) alarak bir deste oluşturur. Desteye eklenen özel karakterler varsa, bütün oyuncuların bunu bilmesi gerekir.

Moderatör, oluşturduğu desteyi oyunculara yüzü kapalı şekilde dağıtır ve herkes, kartına bakıp, önüne yüzü kapalı şekilde yerleştirir.

Herkesin kartını önüne kapalı şekilde yerleştirmesiyle birlikte moderatör, oyunu başlatmak üzere oyunculara şu şekilde hitap eder:

'Orman evine gece çökmüş, sis bastırmış ve herkes uykuya dalmıştır. Şimdi herkes gözlerini kapasın'.

Ardından bütün oyuncular gözlerini kapar.

Not: Eğer 'Depresif' karakterini oyuna dahil ettiyseniz, bu karakterin depresyon süresi konusunda bir karar vermeniz gerekir. İkinci gündüze kadar ya da üçüncü

geceye kadar vs. şeklinde... Oyuncu sayısı arttıkça, depresyon süresini de artırmanızı tavsiye ediyoruz ancak bu süreyi çok uzun tutmamanızı öneriyoruz. Çünkü muhakkak birileri ölecek ve bu sürenin çok uzun olması, 'Depresif'in oyunu tek başına kazanmasını son derece kolaylaştıracaktır. Unutmayın ki Depresif, oyunu kazanabilmek için sürekli olarak kendisini öldürtmek isteyecektir.

İlk Gecenin Özel Talimatları:

İlk gece diğerlerinden biraz farklıdır çünkü Çöpçatan ve Kanka karakterleri, özel güçlerini ilk gece kullanır. Sonrasında ise oyun, normal standardına döner.

Çöpçatan'ın Rolü

Moderatör, 'Çöpçatan uyan' der ve Çöpçatan karakteri, gözlerini açarak, birbirine aşık etmek istediği iki kişiyi (bu kişilerden biri kendisi de olabilir) parmağıyla işaret eder. Ardından moderatör, masanın etrafında dönerek, aşık olan iki kişinin omzuna yavaşça dokunur. Ardından moderatör: 'Çöpçatan uykuna geri dön' der ve sonrasında Çöpçatan, gözlerini kapatır.

Moderatör, 'Az önce omzuna hafifce dokunduğum aşıklar, uyanın!' der ve bu iki oyuncu, gözlerini açarak birbirini tanır. Aşıklar, birbirlerine utangaç bakışlar atarken, dilerlerse birbirlerine ses çıkarmadan öpücükler de gönderebilirler ancak oyuna bu kadar kendinizi kaptırmamanızı öneriyoruz... Aşıkların birbirine karakter kartlarını göstermemesi gerekir çünkü imkansız bir aşk olsa da, bir gulyabani ve bir dost birbirine aşık olabilir. Aşıklar birbirini tanıdıktan sonra moderatör; 'Aşıklar! Uykunuza geri dönün' der ve aşıklar gözlerini kapatır.

Kankalar'ın Rolü

Moderatör, 'Kankalar uyanın ve birbirinizi tanıyın' der ve Kanka karakterine sahip olan oyuncular, birbirini tanır. Bu iki kişi artık birbirinin Dostlar Takımı'ndan olduğunu anlar ve Gulyabaniler Takımı'na karşı sırt sırta mücadele edebilirler. Kankalar birbirini tanıdıktan sonra moderatör; 'Kankalar uykunuza geri dönün' der ve kankalar gözlerini kapatır.

Not: Kanka karakteri kullanılacaksa, iki Kanka karakterinin de oyunun başında desteye eklenmesi gerekir.

İlk gecenin özel talimatları son bulmuştur. Bundan sonraki kısımlar -eğer ilgili özel karakterler oyundaysa ve hala hayattaysa- her gece tekrarlanması gerekir.

Standart Gece Talimatları:

Uyurgezer'in Rolü

Moderatör, *'Uyurgezer uyan ve kimliğini bilmek istediğini bir oyuncuyu işaret et'* der. Uyurgezer gözlerini açar ve parmağıyla, Gulyabani olup olmadığını öğrenmek istediği bir oyuncuyu işaret eder. İşaret ettiği kişi Gulyabani ise, moderatör, baş parmağını yukarı kaldırarak onay verir. Değilse, baş parmağını aşağıya doğru çevirir. Uyurgezer, ilgili bilgiyi aldıktan sonra moderatör; *'Uyurgezer! Git yatağına yat evladım'* der ve Uyurgezer, gözlerini kapatır.

Gulyabanilerin Rolü

Moderatör, *'Gulyabaniler uyanın ve kimi yiyeceğinize karar verin'* der. Gulyabaniler gözlerini açar ve el işaretleriyle anlaşarak, o gece yemek istedikleri oyuncuyu işaret ederler. Moderatör; *'Gulyabaniler! Sefanız bitti. Şimdi artık uykunuza geri dönün'* der ve Gulyabaniler Takımı gözlerini kapatır.

Not: *'Keko Gulyabani'* karakteri oyuna dahilse, ilk gece gulyabaniler uyanıldığında, bu oyuncunun kendi kartını moderatöre göstermesi gerekir. Böylece moderatör, gündüzleri bu oyuncunun en az bir kere *'Gulyabani'* deyiş demediğini kontrol eder. Eğer demezse, gece aşamasına geçildiğinde ölmek zorundadır.

Not: Oyunda *'Tırsak'* karakteri varsa, gulyabanilerle birlikte -eğer dilerse- **2. geceden itibaren** gözünü kısıp, çaktırmadan bakmaya çalışarak (kendisini nasıl gizlemek isterse) uyanabilir ancak dikkatli olması gerekir. Gulyabaniler bunu fark ettiği anda, bu onun son gecesi olabilir...

Gündüz Aşamaları:

Elim Haber Aşaması

Gulyabanilerin gece yediği oyuncunun adının *'Atınç'* olduğunu varsayalım...

Gulyabanilerin gözünü kapatmasıyla birlikte moderatör, *'Herkes uyanıp gözlerini açabilir ancak dün gece çok elim bir olay yaşandı ve Gulyabaniler, 'Atınç' isimli dostunuzu yedi'* der ve sonrasında herkes gözlerini açar.

Ardından Atınc, karakter kartını ters çevirir ve oyunun sonuna kadar konuşamaz veya yorumda bulunamaz. Geceleri artık gözünü kapatmasına gerek yoktur.

Not: Eğer gece öldürülen karakter 'Küçük Enişte' ise, bu karakter can havliyle birisine saldırır. Kendisi ölürken, istediği bir kişiyi de peşinden götürür.

Not: Eğer gece öldürülen karakter birisinin aşkı ise, geride kalan oyuncu hayatın anlamını sorgulamaya başlar. Kendisi de kartını açar ve oyundan ayrılır.

Tartışma Aşaması

Oyuncular dün geceki olayın şokunu atlattıktan sonra, bu olayı kimin yapmış olabileceği üzerine tartışmaya başlarlar. Kimisinin sinsice gülümsemesi, kimisinin çelişkili ifadeleri, kimisininse birine kafayı takmış olması, aynı zamanda Uyurgezer'in ve Tırsak'ın yönlendirmeleri ve kankaların birbirine olan güveni, bu aşamada büyük önem taşımaktadır. Dostlar Takımı, bütün bu parçaları birleştirmeye çalışarak, tek bir hedefe yürür; gulyabanileri tespit ederek, linç etmek!

Tartışma sırasında karakterlere tavsiyelerimiz:

- Dost karakterler, tartışmaları iyi takip ederek, gulyabanileri tespit etmeli.
- Gulyabaniler, Dostlar Takımı üyesi nasıl davranıyorsa öyle davranmalı ve kendisini gizlemeli. Şöyle ki;
"Ben de senin dostunum dostum",
"Kanka naber",
"Vay arkadaş, vay başıma gelenler",
"Heyy dostum, ver bi beşlik",
"İstedim vermediler, sen dostsun dediler" gibi cümlelerle kendinizi gizlemeye çalışabilirsiniz.
- Uyurgezer ve Tırsak karakterlerinin, Dostlar Takımı'nı gizli bir şekilde yönlendirmeleri gerekir. Bunu çok bariz şekilde yaparlarsa, gulyabaniler bir sonraki gece kendilerini yiyebilir.
- Eğer birisi Kanka karakterini gulyabanilikle suçluyorsa, diğer Kanka karakteri, onu savunacak tezler üreterek, Dostlar Takımı'nı ikna etmelidir.

- Depresif karakteri -depresyon süresi bitmemişse- birbirinden çelişkili ifadeler ve saçmalamalarla, bütün şüpheleri üzerine çekerek, Gulyabaniler veya Dostlar Takımı'nın kendisini öldürmesini sağlayabilir.
- Aşıklar her durumda birbirini savunmalıdır. Diğer oyuncular sevgilisini öldürmeye kalkışrsa; 'Yapmayın, etmeyin, kıymayın' gibi şeyler söyleyerek, hem sevgilisini hem de kendisini (sevgilisi ölürse kendisi de öleceği için) kurtarmaya çalışmalıdır.

Not: Oyunda herkes, herhangi bir oyuncu olduğunu iddia etme hakkına sahiptir. Bir gulyabani, kendisinin 'Tırsak' olduğunu iddia ederek, güven toplamaya çalışabilir veya başkaları hakkında iddialar üretebilir. Ancak hiçbir koşulda kimse, karakter kartını gösteremez. Bazen siz sıradan bir 'Arkadaş' karakteriyken, bütün oyuncular size yüklenerek, sizi, bütün kötülüklerin anasıymış gibi düşünebilirler. "İki gözüm önüme aksın", "Şuradan şuraya gitmek nasip olmasın", "Yalansa çocuğumu keserim" gibi argümanlarla, kendinizi savunmaya çalışabilirsiniz ancak Troy Games ekibi olarak bunu biz önermiyoruz. Zaten siz sıradan bir arkadaşsınız, zincirlerinizden başka kaybedecek hiçbir şeyiniz yok! Sabırlı olun ve linç edilmeyi bekleyin. Ardından, herkesin suratındaki pişmanlık ifadesine bakın ve ortamdaki derin sessizliği, hepsinin suratına tükürerek bozun... Ancak biz Troy Games ekibi olarak tükürmenizi de tasvip etmiyoruz. Sonuçta bu altı üstü bir oyun, abartmayın.

Linç Oylaması Aşaması

Oyuncular yeterli süre tartıştıktan sonra, gulyabani olduğundan şüphelendikleri birisini linç ederler.

Moderatör, dilediği bir anda tartışmaya son verip (dilerse tartışma süresi olarak belirli bir süre belirleyebilir, 4 dk. gibi), oyuncuların oylama aşamasına geçmesini isteyebilir. Herkes aynı anda, linç edilmesini istediği oyuncuyu parmağıyla işaret eder ve en çok linç edilmek istenen oyuncu öldürülür ve oyundan elenir. Eşitlik durumunda yaşca en küçük olan oyuncunun vermiş olduğu oy iki oy sayılır.

Elenen oyuncu kartını açar ve oyunun sonuna kadar herhangi bir yorumda bulunamaz.

Tekrar Gece Olunca...

Moderatör, yeni raundu başlatır ve tekrar standart geceden oyunu devam ettirir.

Oyunu Kazanma

- Dostlar Takımı, bütün gulyabanileri öldürdükleri takdirde oyunu kazanır.
- Gulyabaniler Takımı, tüm Dostlar Takımı üyelerini öldürdüklerinde oyunu kazanır.
- Depresif eğer depresyon süresi içerisinde öldürülürse, oyunu kazanır.
- Aşıklar eğer oyun sonunda sağ kalırlarsa, oyunu kazanır.

Moderatöre mektubumuz...

Oyunu arkadaşlarına oynatarak büyük bir fedakarlık yaptığının farkındayız, bunun için sana sonsuz teşekkürler. Lütfen diğer arkadaşlarına hemen bu oyundan 5'er 5'er almasını tavsi... Öhm, pardon. Konumuza geri dönelim...

Sizin başarılı bir moderatörlük yapabilmeniz, diğer oyuncuların oyundan aldığı keyfi artıracaktır. Bizim bu kitapçıkta size belirttiğimiz cümle kalıpları sadece birer örnek. Siz, dilediğiniz cümleleri kurabilirsiniz. Moderatörlük yaparken her zaman masanın ortasına doğru konuşmaya dikkat edin. Bazı uyanık arkadaşların, senin sesinin yönünden etkilenecek, kimin hangi karaktere sahip olduğunu anlayabilirler. Ayrıca oyunda 'Keko Gulyabani' karakteri varsa, bu oyuncuyu takip etmeyi de unutmayın.

Bu kitapçıkta oyun, gece Gulyabanilerin birisini yemesiyle başlıyor. Siz dilerseniz ilk gece Gulyabanilerin birisini yemeden, sadece birbiriyle tanışmasını sağlayarak (Kankaların tanışmasındaki süreçte olduğu gibi) gündüz aşamasına geçebilirsiniz. Böylece oyuna hiç başlamadan ölen bir 'Dost' oyuncusu olmamış olur.

Oyunun standart kuralları burada son buldu. Oyunun bu halinin dahi fazlasıyla keyifli olduğunu düşünüyoruz ancak dilerseniz oyuna derinlik katmak adına Özel Aksiyon Kartlarını oyuna dahil edebilirsiniz.

Ek Varyant: Gulyabaniler, geceleyin öldüreceği kişiyi işaret ettikten sonra, bir kişiyi daha seçerler. Bu seçtikleri kişi, bir sonraki gündüz

boyunca hiç konuşamaz. Moderatör bir sonraki sabah bu bilgiyi ilgili oyuncuyla paylaşır. Gulyabaniler, blöf için, kendilerinden birisini de susturmak üzere seçebilirler.

Ek Paket: Özel Aksiyon Kartları

'SIRADAN ARKADAŞ OLMAK ÇOK SIKICI ARKADAŞ' dediğinizi duyar gibiyiz. Sıradan arkadaşların da kendisini önemli hissedebilmesi için, sizlere bir takım süprizler hazırladık.

Aksiyon kartlarını oyuna dahil etmeniz için ana oyunu birkaç kez oynamış ve öğrenmiş olmanız gerekir. Unutulmamalıdır ki, bu kartlar oyuna derinlik de katabilir, oyunu kaosa da dönüştürebilir. O yüzden oyuna dahil edeceğiniz aksiyon kartlarını iyi seçmeniz gerekir. Örnek verecek olursak, 6 kişiyseniz ve 'Samuray' aksiyon kartını oyuna dahil ediyorsanız, büyük bir hata yapıyorsunuz çünkü oyun zaten 6 kişilik ve 'Samuray' kartı, bir anda 2 kişinin ölümüne yol açabilir! Oyunculara dağıtılacak olan özel aksiyon kartları destesini, bunun gibi detayları gözeterek hazırlamanızı tavsiye ediyoruz. 'Özel Aksiyon Kartları' sadece bir ek paket, oyuna dahil edip etmemek sizin insiyatifinizde.

Bütün oyunculara karakter kartlarını dağıtmanızın ardından, her oyuncuya oluşturduğunuz aksiyon kartı destesinden bir adet aksiyon kartı verirsiniz. Herkes kendi aksiyon kartına bakabilir ancak bu kartı oynayana kadar kimseye göstermemesi gerekir. Aksiyon kartını oyunun dilediğiniz bir anında oynayabilirsiniz.

Aksiyon kartları ikiye ayrılır (tıpkı insanlar gibi). Tek seferlik kullanılabileceğiniz kartlar ve oyun sırasında etkisi sürekli olacak olan kartlar. Tek seferlik olan kartlar, mavi metin kutusuna sahiptir ve kenarında 1 işareti vardır, sürekli olan kartlar ise sarı metin kutusuna sahiptir.

Tek seferlik kart kullandıktan sonra bir daha kullanılamaz. Etkisi sürekli olan kartlar ise önünüzde sürekli açık kalır. Sürekli olup, diğer oyuncular üzerinde kullanılabilen kartların kimin üzerinde oynanacağını, kart sahibi her gündüz tekrardan belirlemelidir ancak iki gün üst üste aynı oyuncuya aynı kart verilemez.

Kartların etkileri, kartların altındaki metin kutucuklarında yazmaktadır. Bazı kartlara bu kitapçıkta açıklık getirmek istiyoruz.

Dedektif: Gulyabani olduğunu düşündüğü iki oyuncuyu seçer. Ardından moderatör seçtiği iki oyuncunun Gulyabani olup olmadığını söyler. Eğer ikisi de Gulyabani ise, oyunu Dostlar kazanır. Aksi durumunda kendisi ölür.

Dost Kaziğı: Bu kartı üzerinde kullandığınız oyuncu, oyun boyunca karakterinin getirdiği bütün özel güçleri kaybeder. Mesela bir gulyabaninin üzerinde oynanırsa, gulyabani yine gulyabani olmaya devam eder ancak geceleri gözünü açamaz, birisini yiyemez. Kısacası, bu kart kimin üzerine oynanırsa, o kişinin gücü, sıradan bir 'Arkadaş' karakteriyle aynı ölçüye gelir. Ancak bu oyuncu, özel kartının gücünü kullanabilir.

Doğrucu Davut: Bu kartı dilediğiniz birisine vererek, o kişiye "Evet - Hayır" sorusu sorabilirsiniz. Sorunun sorulduğu kişi, doğru cevap vermek zorundadır. Sorunun cevabını bütün oyuncular duyar.

Örnek 1 : *Gulyabani misin? - Evet*

Örnek 2 : *Bu oyun çok eğlenceli değil mi? - Evet*

Gibi... Bu kart sayesinde bir anda işi çevirme oyununa da geçiş yapabilirsiniz. Bunu, size sunduğumuz ek bir hizmet olarak düşünün.

Dil Tutulması: Bu kartı üzerinde oynadığınız oyuncuya çok yüklenmeyin.

İrlandalı Boksör: Su isterse ikiletmeyin, bir koşu alıp getirin.

Bu oyun dünyanın farklı yerlerinde yayınlanmış olan Werewolf/Mafia oyunlarından esinlenerek hazırlanmıştır. Özel aksiyon kartları ise ağırlıklı olarak Ultimate Werewolf (Bezier Games) ve Palermo: The Big Cleanup (Kaissa Games) ek paketlerinden esinlenilmiştir.



Made in Turkey

Tasarım: NeoTroy Games

Çizim: Uros Vuckovic'e harika çizimlerinden dolayı teşekkür ediyoruz. Kendisi ile iletişim için uavuckovic@gmail.com'a mail atabilirsiniz.

TROY Games Oyuncak İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.

Nimet Ekşioğlu Sk. No:7 D:4 34738 Kadıköy - İstanbul
destek@neotroygames.com

www.neotroygames.com

© 2015, Troy Games Oyuncak, tüm hakları saklıdır.



UYARI! Küçük ve yutulabilir parçalar içerdiğinden dolayı boğulma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Çocuklara vermeden önce tüm ambalajları çıkarın. Adres ve bilgileri referans için saklayınız.