



HUNDIMÄNG

Jube seltskonnamäng 8 – 17 mängijale
Igal ööl tõuseb keskaegse külakese kohale kurjakuulutatav kuu ja selle elanikke ründavad pimeduse varjus lõrisevad libahundid.

Hommiku saabudes asuvad külaelanikud endi seast kurjategijaid otsima ja hukkavad ühe süüdistatava veel enne päikese loojumist.

Siis kostab aga jälle huntide ulgumist ja algab uus öö...

Mängu eesmärk

Mängus osalevad keskaegse külakese elanikud, kelle seas on kaks vaenulikku osapoolt: **Libahundid** ja **Inimesed**.

Libahuntide

eesmärk on päeval enda tegelikku identiteeti varjata ja öö varjus kõik inimesed maha murda.

Inimesed

seevastu proovivad päeval Libahuntidest külaelanikud kindlaks teha ja hukata.



Tegelaskaardid

Tegelaskaarte on kokku 17:

- üks Jutustaja kaart,
- kolm Libahundi ja
- 13 Inimese kaarti.

Jutustaja.

Jutustaja on erapooletu mängujuht, kes annab mängijatele märku nende ülesannetest ning hoiab mängu tempot.

Jutustaja roll on kõige keerulisem ja seda võiks täita kogenud mängija.

Inimeste seas on hulk erivõimetega tegelasi:

Selgeltnägija

Selgeltnägija saab igal ööl küsida Jutustajalt ühe kaasmängija kohta, kas see on Libahunt või mitte.

Loa selleks annab Jutustaja. Jutustaja noogutab, kui küsiti on Libahunt, ja raputab pead, kui Selgeltnägija eksis.



Ravitseja

Ravitseja saab igal ööl enda vabal valikul muuta ühe kaasmängija algavaks ööks hundikindlaks. Loa selleks annab Jutustaja.

Kuutõbine

Kuutõbine tohib öösel Libahuntide tegutsemisi salaja piiluda.

Piiluma peab Kuutõbine aga äärmiselt ettevaatlikult, sest kui Libahundid teda märkavad, murravad nad üsna kindlasti tema järgmisena maha.

Kui Jutustaja palub Libahuntidel silmad sulgeda, peab ka Kuutõbine piilumise lõpetama.

Selgeltnägija ja Ravitseja tegutsemise ajal Kuutõbine piiluda ei tohi!

Salaseltslased

Esimesel ööl palub Jutustaja silmad avada ja teineteisele noogutada kahel Salaseltslased.

Salaseltslased teavad teineteist ja võivad olla kindlad, et kumbki neist pole Libahunt.

Nad proovivad mängus teineteist toetada ja vältida teineteise Libahundi pähe hukkamist. Kui üks Salaseltslane murtakse Libahuntide poolt või hukatakse Libahundikohtus, pöörab teine Salaseltslane oma tegelaskaardi ümber ja astub samuti mängust välja.

Palgasõdur

Kui Jutustaja teatab hommikul Palgasõduri hukkamist või kui Palgasõdur mõistetakse Libahundikohtus süüdi, pöörab ta oma tegelaskaardi ringi, haarab relva ja surmab ühe külaelaniku, keda tema ise Libahundiks peab.

Nii Palgasõdur kui ka tema poolt surmatud mängija on otsekohe mängust väljas.



Libainimene

Libainimene muutub Libahuntide rünnaku tagajärjel ka ise Libahundiks.

Algul mängib Libainimene tavalise Inimesena.

Kui aga Libahundid teda öösel ründavad, teatab Jutustaja hommikul, et imekombel ei hukkunud sel ööl keegi.

Järgmise öö alguses puudutab Jutustaja märguandeks Libainimest.

Kui kätte jõuab Libahuntide tegutsemise aeg, avab ka Libainimene silmad ja hakkab mängima huntide poolel.

Laulik

Laulik valib mõttes ühe mängija, kellesse ta arutult armub.

Ta proovib oma väljavalitud võimaluste piires toetada ja hukkamisest säästa.

Laulik ei ole mängu kulgemise seisukohalt mõõdapääsmatu tegelane, aga ta muudab siiski mängu huvitavamaks.

Vastik Vanamutt

Vastik Vanamutt valib mõttes ühe mängija enda naabriks, keda ta ilma igasuguse põhjusega vihkab.

Ta proovib oma naabrit vaidlustes mustata ja Libahundikohtus hukka saata.

Vastik Vanamutt ei ole mängu kulgemise seisukohalt mõõdapääsmatu tegelane, aga muudab mängu igatahes huvitavamaks.

Eks kõigis meis peitub pisut Vastikut Vanamutti!

Lisaks on mängus mõned ilma erivõimeteta tegelased: Perenaine, Kalamees, Seakarjane ja Kõrtsmik.



Ettevalmistus

1) Pange kokku kasutatavate tegelaskaartide pakk.

Seda mängu saab mängida juhul, kui osalejaid on vähemalt **kaheksa**.

Kõige rohkem saab mängust osa võtta 17 mängijat (sh Jutustaja).

Tegelaskaartide pakk tuleb koostada vastavalt osalejate arvule ja selleks on kaardid nummerdatud.

Kui teie mängus on kaheksa osalejat, võtke kasutusele kaardid number 1–8, üheksa osaleja korral kaardid 1–9 jne.

2) Valige endi seast Jutustaja.

Jutustaja roll on kõige keerulisem ja seda võiks täita kogenud mängija.

3) Loosige ülejäänud rollid ja jagage hääletuskaardid.

Jutustaja segab tegelaskaartide paki ja iga mängija tõmbab endale juhuslikult ühe kaardi. Kaart määrab igale osalejale rolli kogu mänguks.

Kui mängijad on oma kaarti vaadanud ja selle juhise läbi lugenud, asetavad nad kaardi enda ette, nägu allapoole.

Mängijad peavad oma tegelaskaarte alati saladuses hoidma (kaasa arvatud pärast mängust välja langemist).

Jutustaja jagab igale mängijale ka ühe hääletuskaardi.

4) Valige endile Külavanem.

Jutustaja palub külaelanikel valida endile Külavanem. Seda tehakse nii, et iga mängija annab oma hääle ühele kaasmängijale, asetades tema ette hääletus-kaardi. Enda poolt hääletada ei tohi.

Kõige rohkem hääletuskaarte saanud mängija kuulutatakse Külavanemaks.

Kui kaks (või kolm või neli) mängijat saavad Külavanema valimisel võrdselt hääli, siis korraldatakse teine hääletusvoor, kus saab hääletada ainult nende kandidaatide poolt, kes esimeses voorus võitu jagasid.

Külavanemaks valitud mängija asetab enda ette Külavanema märgi.

Ta jääb Külavanemaks kuni mängust lahkumiseni või mängu lõpuni.

Külavanema hukkamise korral tuleb külarahval valida uus Külavanem.



Mängu käik

Mäng koosneb **öö** ja **päeva** vaheldumisest.

Öösel murravad Libahundid salaja maha ühe Inimese.

Päeval toimub Libahundikohtus, kus elus olevad külaelanikud valivad endi seast ühe õnnetu, kelle nad mõistavad süüdi ning saadavad ta hukkamisele.

Öö

Jutustaja teatab, et on saabunud **öö**, ja palub kõigil mängijail silmad sulgeda. Jutustaja võiks mängijatele meenutada, et põneva mängu möödapääsmatu celdus on see, et kõik hoiavad silmad ausalt kinni.

Et varjata tahtmatuid helisid, mis võiksid öösel tegutsejaid reeta, võivad kõik mängijad sõrmeotste vastu lauaplaati klõbistada või tasakesi huntide kombel ulguda.

Helitaust peab jääma parasjagu vaikseks, et Jutustaja juhtnöörid hästi kuulda oleksid.

1) Salaseltslased

Jutustaja palub silmad avada ning teineteisele noogutada kahel Salaseltslasel.

2) Libahundid

Nüüd ütleb Jutustaja, et kuu on tõusnud, ning palub Libahuntidel silmad avada ja seekordne ohver välja valida. Ülejäänud mängijad hoiavad silmad kinni.

Libahundid avavad silmad ning leiavad omavahel ja Jutustajaga pilkkontakti.

Libahundid lepivad hääletult kokku, kelle nad sel ööl maha murravad, ja annavad Jutustajale sellest märku ohvrile osutades.

Kui Libahuntide valik on Jutustajale selgunud, palub ta neil taas silmad sulgeda.

3) Selgeltnägija tegutseb

Kõigepealt palub Jutustaja, et Selgeltnägija silmad lahti teeks.

Ülejäänud mängijatel on silmad kinni.

Selgeltnägija avab silmad, saavutab Jutustajaga pilkkontakti ja osutab enda valikul ühe kaasmängija poole, et teada saada, kas too on Libahunt või mitte.

Kui osutatu on Libahunt, siis Jutustaja noogutab, ja kui see mängija ei ole Libahunt, raputab Jutustaja pead.

Siis palub Jutustaja, et Selgeltnägija sulgeks taas silmad.

4) Ravitseja tegutseb

Seejärel palub Jutustaja silmad avada Ravitsejal.

Ülejäänud mängijatel on silmad kinni.

Ravitseja avab silmad, saavutab Jutustajaga pilkkontakti ja osutab enda valikul ühe kaasmängija poole, keda ta sel ööl imerohtudega ravitseb.

Ravitsetud mängija saab üheks ööks immuunsuse Libahuntide võimaliku rünnaku vastu – teda ei saa Libahundid maha murda.

Iseennast ei saa Ravitseja hundikindlaks muuta.

Kui Ravitseja on tegutsenud, palub Jutustaja tal silmad sulgeda. Sellega on öö lõppenud.

Päev

Jutustaja teatab, et pärast hirmsat ööd on koitnud hele hommik, ja palub kõigil mängijail silmad avada.

Jutustaja räägib, et öösel, kui pahaaimamatud külaelanikud õiglast und magasid, tungisid külakesse verejanulised Libahundid ja ründasid ühte Inimest.

Juhul, kui Libahundid ründasid mängijat, keda **Ravitseja oli ravinud** teatab Jutustaja, et rünnatud Inimene pääses sel ööl imekombel terve nahaga.

Juhul kui rünnati **Libainimest** muutub see Libahuntide rünnaku tagajärjel ka ise **Libahundiks**.

Juhul, kui rünnati kedagi teist, annab Jutustaja teada, kelle Libahundid sel ööl maha mürdsid.

Hukkunud mängija peab otsekohe mängust lahkuma.

Hukkunud mängija tegelaskaarti ehk rolli ei tohi teistele mängijatele avaldada. Eranditeks on Salaseltslased ja Palgasõdur.





Libahundikohus

Külavanema juhtimisel viiakse igal päeval läbi Libahundikohus, mille käigus otsustatakse üks külaelanikest Libahundiks kuulutada ja hukata.

Libahundikohtul on kaks faasi: **kohtu alla andmine** ja **kohtuprotsess**.

Libahundikohtu kutsub kokku ja seda juhivad **Külavanem**.

Kohtualla andmine

Tema annab ka esimesena hääletuskaardiga teada, milline mängija tuleks tema arvates kohtu alla anda. Seejärel hääletavad järgemööda kõik teised mängijad.

Ka Külavanemat saab Libahundiks hääletada. Iseennast kohtu alla hääletada ei tohi.

Kohtu alla antakse need **kaks mängijat**, kes said kohtu alla andmise hääletusel kõige rohkem hääletuskaarte.

Juhul, kui enim hääletuskaarte saanud mängijaid on rohkem kui kaks või kui teise kohtualuse selgitamisel tekib viik, otsustab Külavanem, millised kaks mängijat kohtu alla antakse.

Kohtu alla astuvad mõlemad mängijad võrdsetena, olenemata neile antud hääletuskaartide arvust.

Kohtuprotsess

koosneb **süüdistus-** ja **kaitsekõnedest** ning **kohtuotsuse langetamisest**.

Kummagi kohtualuse vastu peetakse üks süüdistuskõne.

Süüdistuskõne pidajaks võib olla ükskõik milline külaelanik, ka teine kohtualune.

Pärast süüdistuskõnede kuulamist saab kumbki kohtualune pidada kaitsekõne.

Lisaks kõnedele on lubatud külaelanike lühikesed repliigid.

Kõnede ja repliikide kuulamise järel kuulutab Külavanem välja hääletuse ning kõik mängijad asetavad oma hääletuskaardi selle kohtualuse ette, kes nende meelest on Libahunt.

Enim hääletuskaarte saanud mängija kuulutatakse Libahundiks ja hukatakse (ükskõik, kas ta siis tegelikult ongi Libahunt või mitte).

Viigi korral otsustab Külavanem, kumb kohtualustest Libahundina hukatakse.

Hukatud mängija kukub otsekohe mängust välja. Mängija ei tohi oma tegelikku rolli avaldada ning seda ei tohi teha ka Jutustaja. Eranditeks on Salaseltslased ja Palgasõdur.

Seejärel saabub uuesti ööl

Märkus: Hukkunud mängijad ei tohi mängu jäanud külaelanikele infot edastada ega mingilgi muul moel mängu sekkuda.

Mängu lõpp ja võitmine

Öö ja päev vahelduvad, kuni Jutustaja kuulutab välja võitnud meeskonna: Inimesed või Libahundid.

Võitjaks kuulutatakse alati kogu meeskond – nii ellujäänud mängijad kui ka need, kes on juba mängust välja langenud.

Inimesed kuulutatakse **võitjaks** siis, kui Libahundikohtus on hukatud viimane tegelik Libahunt (kellel on Libahundi tegelaskaart).

Libahundid kuulutatakse aga **võitjaks** niipea, kui järjekordse öö saabudes on Libahunte ja Inimesi võrdsel arvul (näiteks 3:3, 2:2 või 1:1). Sellisel juhul hüüab Jutustaja Libahuntidele, et nad inimnahad seljast viskaksid ja kõik allesjäänud Inimesed nahka pistaksid.

Spikrikaart

Et ööl ja päeval toimuv õiges järjekorras meeles püsiks ning kõik etapid läbitud saaksid, on Jutustajale abiks Spikrikaart.

Päeval võivad spikrikaarti vaadata ka teised mängijad.

SPIKRIKAART

1. Algab öö, sulgege silmad ja kuulake Jutustajat.
2. Salaseltslased pilgutavad, teistel silmad kinni
3. Libahundid murravad, teistel silmad kinni.
4. Selgeltnägija küsib, teistel silmad kinni.
5. Ravitseja ravib, teistel silmad kinni.
6. Algab päev, kardetavasti hukkus öösel Inimene.
7. Kohtualuste leidmine ja kohtu alla andmine.
8. Süüdistus- ja kaitsekõned, kohtuotsus ja hukkamine.

Nõuanded

Libahunte on seda raskem tabada, mida paremini nad päeval Inimesi teesklevad. Oma poole võidulootuse suurendamiseks võivad Libahundid püüda süütuid külaelanikke hukka saata ka Libahundikohtus.

Selgeltnägijal ning teistel erivõimetega tegelastel on Libahuntide kohta rohkem infot. Nemad võivad proovida kohut mõjutada. Seda tuleb aga teha väga ettevaatlikult, sest ennast paljastades on suur oht sattuda ise Libahuntide järgmiseks ohvriks.

Selgeltnägija ja Ravitseja äratamise faase võiks Jutustaja võimalikult tõetruult läbi mängida ka siis, kui seda rolli kandvad mängijad on tegelikult juba hukkunud ja mängust lahkunud. Nii püsib mängus rohkem pinget.

Kui üks mängija teist liiga agaralt süüdistama hakkab, võivad ülejäänud hoopis esimest salakavalaks Libahundiks pidada.

Et mäng veelgi põnevam oleks, võivad Libahundid esimesel ööl pärast üksteise nägemist ja äratundmist esimeseks ohvriks valida ka Jutustaja. Nii ei lange ükski külaelanik liiga ruttu mängust välja ja kõik saavad vähemalt ühe ööpäevase ringi aktiivselt kaasa mängida.

Mängu komplekt

Mängu komplekti kuuluvad:

- Tegelaskaardid (17)
- Spikrikaart
- Hääletuskaardid (16)
- Külavanema märk
- Mängureeglite vihik



Revaler lauamängukirjastus on asutatud Tallinnas aastal 2002 kui Asko Künnap ja Priit Isok andsid välja Revaleri kaubamärgi alt oma esimese ühise lauamängu Farlander. Mõned aastad hiljem nimetati see Aasta Mängu nominendiks nii Soomes kui Rootsis.

Revaleri labor katsetab oma mängu põhjalikult ja armutult otse inimeste peal, halastamata sealhulgas vanuritele ja lastele. Usume lauamängudes, mille reeglid on selged ja läbimõeldud ja mis ei ammenda end paari mängukorraga. Seepärast on Revaler keskendunud non-gamers tüüpi mängudele, mille üks mängukord mahub tunni aja sisse ja mis pakuvad harivat või lustlikku ajaviidet.