

ETKİNLİK OYUNU

VAMPIR KÖYLÜ

KURAL KİTAPÇIĞI

Köyde biri vampir. Gece sinsice avlanır,
gündüz köy onu arar.

3-200 kişi

45-90 dk

12 yaş ve üzeri



KÖY UYUMADAN ÖNCE

Köy, fenerlerin ışığında uyumaya hazırlanıyor. Ama aranızdan biri — belki birkaçı — gün batınca başka bir şeye dönüşüyor. Vampirler karanlıkta köylülerin arasına karışır; köy ise gündüz tartışıp doğru kapıyı göstermeye çalışır.

Köyün amacı bütün vampirleri bulup elemek; vampirlerin amacı sayıca köyü geride bırakmak. Aralarındaki Joker ise kendi oyununu oynar.



İÇİNDEKİLER

1	Hikâye ve amaç	2	9	Oyun ayarları	13
2	Kazanma	3	10	Grup modu	15
3	Neye ihtiyacınız var	3	11	Moderatör rehberi	16
4	Hazırlık	4	12	Etkinlik için	19
5	Roller	5	13	Gece nasıl çözülür	20
6	Önerilen rol dağılımı	8	14	Sık sorularlar	22
7	Bir turun akışı	9	15	Kural özeti	23
8	Oylama ve eşitlik	12			

KAZANMA



KÖY

Yaşayan vampir koltuğu kalmadığında kazanır.



VAMPIRLER

Yaşayan vampir sayısı diğer tüm yaşayanlara (Joker dahil) eşit/fazla olduğunda kazanır.



JOKER

Gündüz asılarak elenirse kişisel zafer kazanır; oyun devam eder.

NEYE İHTİYACINIZ VAR



SUNUM EKRANI

TV veya projeksiyon:
QR/oda kodu, gün-gece durumu, süre, herkese açık sonuçlar.



MODERATÖR TELEFONU

Oyunu yöneten kişinin cihazı: rol atama, aşama kontrolü, oylama.



OYUNCU TELEFONLARI

Her katılımcının kendi cihazı: rolü basılı tutarak görme, gece aksiyonu, gündüz oyu.

OYUNA BAŞLAMADAN ÖNCE

- 1 Moderatör oda açar; oyuncu sayısı (3–200 kişi) ve katılım modu (bireysel/grup) stepper'larla seçilir. Önerilen rol dağılımı otomatik uygulanır; "Gelişmiş ayarlar" ile her rol/süre elle değiştirilebilir.
- 2 Grup modunda ayrıca "beklenen grup sayısı" seçilir; önerilen dağılım bu sayıya göre hesaplanır.
- 3 Sunum ekranında QR kod ve kısa oda kodu belirir.
- 4 Oyuncular QR'ı okutur veya kodu girer, ismini yazar.
- 5 Grup modu açıksa: oyuncu grup listesinde "Katıl" ile bir gruba katılır (bir gruptaysa başka gruba "Geç" ile geçer) veya "Yeni Grup Kur" der; moderatör de önceden grup kurabilir ya da rastgele dağıtabilir. Lobide "N grup · M kişi" sayacı görülür.
- 6 Moderatör katılım kilidini kapatır, rolleri atar (elle veya rastgele).
- 7 Herkes rolünü basılı tutarak görür, hazır olur; oyun başlar.

Bireysel katılımı her oyuncu kendi koltuğunu temsil eder. Grup katılımında bir grubun tüm üyeleri tek bir koltuğu ve tek bir rolü paylaşır (bkz. Grup modu). Büyük kalabalıklarda grup modu önerilir.

ON ROL, ON KİMLİK

■ Köy ■ Vampirler ■ Tek başına Rozetteki sayı: gece çözüm sırasındaki adım (s. 10).

KÖYÜN TEMEL DÖRTLÜSÜ

3
GECE SIRASI



VAMPİR
VAMPİRLER

YETENEK
Gece yaşayan, vampir olmayan hedefler arasından en çok seçilen kişiye saldırır. Diğer vampirleri ve onların hedef seçimini canlı görür.

DİKKAT
Eşitlikte bir kez 30 sn ek süre; yine anlaşılmazlarsa ya da hiç seçmezlerse saldırı yok.

-
GECE SEÇİM YOK



KÖYLÜ
KÖY

YETENEK
Özel yeteneği yoktur. Gündüz tartışır ve oy verir.

İPUÇU
En güçlü silah: gözlem ve ikna.

2
GECE SIRASI



DOKTOR
KÖY

YETENEK
Gece bir kişiyi korur; o kişi o geceki saldırıdan etkilenmez. Birden fazla Doktor bağımsız hedef seçer.

DİKKAT
Varsayılan: kendini koruyabilir, aynı kişiyi art arda koruyamaz (ayarlanabilir). Fahişe ziyaret ederse korumaz.

4
GECE SIRASI



GÖZCÜ
KÖY

YETENEK
Gece bir kişiyi araştırır; yalnız vampir olup olmadığını öğrenir, tam rolü öğrenmez.

DİKKAT
O gece ölürse sorgu sonucu kendisine gösterilmez.

GECE ZİYARETÇİLERİ

1 GECE SIRASI



FAHİŞE

KÖY

YETENEK

Gece bir koltuğu ziyaret eder; ziyaret ettiği kişinin o geceki yeteneği engellenir.

DİKKAT

O gece evde olmadığından kendine gelen saldırıdan etkilenmez. Vampiri ziyaret ederse ölür (saldırı yine olur). Saldırı hedefini ziyaret ederse yalnız hedef ölürse onunla ölür; hedef korunur ya da dönüşürse yaşar.

- GECE SEÇİM YOK



LANETLİ

KÖY » VAMPİR

YETENEK

Gece yeteneği yoktur. Korunmadan saldırı hedefi olursa ölmez, vampire dönüşür.

DİKKAT

Dönüşüm duyurulmaz: "Bu gece kimse ölmedi" denir. Korunursa ne ölür ne dönüşür. Aynı gece sorgulayan Gözcü "vampir değil" görür.

4 GECE SIRASI



MEDYUM

KÖY

YETENEK

Gece, rolü açıklanmamış bir ölü koltuk seçer; gerçek rolünü yalnız kendisi öğrenir.

DİKKAT

"Her tur otomatik açıkla" modunda oyuna eklenemez.

GİZLİ KİMLİKLER



4 GECE SIRASI

DELI

KÖY

YETENEK

Deli kendini Gözcü sanır: ekranında rolü Gözcü görünür, Gözcü gibi sorgu yapar — ama sonuç tamamen rastgeledir.

DİKKAT

Gerçek rolü (Deli) yalnız ölümden veya oyun sonunda açığa çıkar.



- GECE SEÇİM YOK

JOKER

TEK BAŞINA

YETENEK

Gece yeteneği yoktur. Gündüz asılarak elenirse kişisel zafer kazanır; oyun köy/vampir için devam eder.

DİKKAT

Gece ölümü, Avcı atışı veya çıkarılma zafer getirmez.



5 GECE SIRASI

AVCI

KÖY

YETENEK

Gece saldırısıyla veya asılarak ölünce bir son atış hakkı doğar: yaşayan bir koltuğu seçer, o da ölür. Atış sırasında Avcının rolü herkese açıklanır.

DİKKAT

Vurulan kişi Avcıysa zincir sürer. Moderatör çıkarmasında hak doğmaz.

ÖNERİLEN ROL DAĞILIMI

ÖNERİLEN

Motorun kendi kuralı: Vampir = $\max(1, \text{floor}(\text{koltuk}/4))$. Gözcü 3+, Doktor 4+, Avcı 7+, Fahişe 9+, Joker 11+, Lanetli 13+, Deli 15+, Medyum 17+ koltukta devreye girer ("her tur açıkla" modunda Medyum yerine Köylü eklenir). Kalan koltuklar Köylü olur. Uygulamadaki **Önerilen dağılım** düğmesiyle aynıdır; moderatör her zaman elle değiştirebilir.



KOLTUK	VAM	GÖZ	DOK	AVC	FAH	JOK	LAN	DEL	MED	KÖY
6	1	1	1	—	—	—	—	—	—	3
8	2	1	1	1	—	—	—	—	—	3
10	2	1	1	1	1	—	—	—	—	4
12	3	1	1	1	1	1	—	—	—	4
16	4	1	1	1	1	1	1	1	—	5
20	5	1	1	1	1	1	1	1	1	7

Vam: Vampir · Göz: Gözcü · Dok: Doktor · Avc: Avcı · Fah: Fahişe · Jok: Joker · Lan: Lanetli · Del: Deli · Med: Medyum · Köy: Köylü.



BİR TUR BİR BAKIŞTA

GECE



1 · Fahişe
ziyareti



2 · Doktor
koruması



3 · Vampir
saldırısı



4 ·
Gözcü/Deli/Medyum



5
Avcı atışı
(varsa)

| ŞAFAK |

GÜNDÜZ



Sabah
duyurusu



Tartışma



Aday ve
oylama



Eleme / Avcı
atışı



Kazanma
kontrolü

| SONRAKİ GECE |

OYUNCU EKSPANINDA NE GÖRÜRSÜNÜZ

Telefonda genel bir "herkes burada" oyuncu listesi gösterilmez — tam kadro yalnız sunum ekranındadır.

- ◆ Gece seçim yapan roller hedef listesini yalnız seçim anında alır: Vampir (hedef seçer, diğer vampirlerin seçimini görür), Doktor, Gözcü, Deli, Fahişe, Medyum (açıklanmamış ölümler), Avcı (son atış).
- ◆ Listeler alfabetik ve aranabilir.
- ◆ Köylü, Joker ve Lanetli gece seçim yapmaz; tarafsız bekleme ekranında kalır.

GECE ÇÖZÜM SIRASI

- 1 Fahişe ziyaretleri ve engellemeler.
- 2 Doktor korumaları (engellenmemiş olanlar).
- 3 Vampir saldırısı: korunuyorsa ölüm yok; hedef Lanetliyse dönüşür; hedef o gece evde olmayan Fahişeyse etkisiz; aksi halde hedef ölür. Vampiri ziyaret eden ve ölen hedefin evindeki Fahişe de ölür.
- 4 Gözcü / Deli / Medyum sonuçları (engellenmemiş ve o gece ölmemiş olanlar).
- 5 Gece ölen Avcı varsa Avcı atış aşaması.
- 6 Kazanma kontrolü (Avcı atışından sonra).

Örnekler: "Gece nasıl çözülür" sayfaları (s. 20–21).

ŞAFAK, TARTIŞMA VE OYLAMA

- 1 Sabah duyurusu: ölüm/koruma bilgisi; rol açıklaması oyun ayarına bağlı.
- 2 Tartışma süresi; moderatör süre bitince oylamayı kendisi açar.
- 3 Moderatör yaşayan bir oyuncuyu aday gösterir.
- 4 Aday hariç yaşayan herkes asılsın / asılmasın / çekimser oyu verir; süre bitene kadar değiştirilebilir. Aday bu oylamada oy kullanamaz.
- 5 Asılan Avcıysa Avcı atış aşaması açılır, ardından kazanma kontrolü yapılır.

OYLAMA KURALLARI

- ◆ Moderatör adayı seçer. Telefonlarda "Bu oyuncu asılsın mı?" (grup modunda "Bu grup asılsın mı?") sorulur.
- ◆ Aday oy kullanamaz; ekranında "Senin hakkında oylama yapılıyor" (grup modunda "Grubun hakkında...") yazar.



Asılsın > asılmasın: aday elenir.



Asılmasın > asılsın: tartışmaya dönülür, yeni aday seçilir.



Eşitlik (ör. 3-3 ya da hiç oy yok):
aynı adayla yeniden oylama, eski oylar temizlenir.



Çekimser ve kullanılmamış oylar
hesaba katılmaz.

Vampir hedefinde eşitlik: bir kez 30 sn ek süre; sonunda eşitlik sürerse ya da hiç hedef seçilmezse o gece saldırı olmaz.



GECE YÖNTEMİ VE AÇIKLAMA MODU

Telefondan seçim (varsayılan):

herkes telefonuna bakar, özel roller gizlice hedef seçer.

Klasik mod: herkes gözlerini kapatır, moderatör rolleri sırayla uyandırıp işaretle seçim alır.

AÇIKLAMA MODU	DAVRANIŞ
Her tur açıkla	Her ölümden rol otomatik açıklanır.
Moderatör isteğe bağlı*	Roller kendiliğinden açıklanmaz; moderatör dilediğinde açar.
İlk X tur gizli	X tur boyunca ölen rolleri oyun sonuna kadar gizli kalır; sonrasında otomatik açıklanır.

* Varsayılan mod.

DOKTOR AYARLARI

Kendini koruma açık/kapalı; tekrar koruma: sınırsız / art arda iki gece yasak / kişi başı ömür boyu bir kez. **Varsayılan:** kendini koruma açık, art arda iki gece yasak.



SÜRELER

ÖNERİ

30 sn

Rol tanışma

60 sn

Gece

10 sn

Sabah duyurusu

180 sn

Tartışma

45 sn

Oylama

30 sn

Tekrar oylama

30 sn

Vampir ek süresi

30 sn

Avcı atışı

Tüm süreler oyun öncesi değiştirilebilir; moderatör oyun sırasında +15/+30/+60 sn ek süre verebilir veya Mola verebilir.

MEDYUM KISITI

"Her tur otomatik açıkla" modunda kural editörü Medyum rolünü eklemeye izin vermez.



1 GRUP = 1 ROL

Kalabalık etkinliklerde birden çok kişi aynı koltuğu paylaşır; her üye kendi telefonundan oy kullanır.

- ◆ Gece hedefi, gündüz oyu, Avcı atışı ve Medyum seçimi üye başına alınır.
- ◆ Grubun kararı: üyelerin en çok seçtiği seçenek.
- ◆ Eşitlik/seçim yoksa: gece pas, gündüz çekimser, Avcı atış yok.
- ◆ Her üye kendi seçtiğini telefonunda vurgulanmış görür; ayrı bir "Grubun Kararı" şeridi o anki ortak kararı gösterir. Üyeler grup içi seçimleri ve o anki grup kararını canlı görür; sunum yalnız grup kararını gösterir.
- ◆ Vampir hedefi iki katmanlı: önce koltuk kararı, sonra vampir koltuklarının çoğunluğu.

MODERATÖRÜN GRUP ARAÇLARI



Grupları önceden kur: isim listesiyle hazırlar.



Rastgele dağıt: herkesi N gruba böler.



Üye taşı / birleştir / sil: oyun öncesi veya sırasında düzenler.



Gruba al / oyun içi yeni grup aç: geç gelen üyeyi bir gruba atar veya yeni grup açar (onay ekranı).

Grupsuz kalan üye "Moderatörün seni bir gruba alması bekleniyor" ekranında kalır, rol görmez. Bağlantısı kopan üye seçimini korur; tüm üyeler çevrimdışıysa grup o aşamada pas/çekimser sayılır, elenmez.

ODA KURMA VE LOBİ KONTROL LİSTESİ

Oyuncu sayısı ve her rolün adedi +/- stepper'larla ayarlanır; hızlı katman önerilen dağılımı otomatik uygular, "Gelişmiş ayarlar" elle değişikliğe açar.

1 KATILIM — oyuncular/gruplar katılır; sayaç "N grup · M kişi" ya da "N/kapasite" gösterir. "Sunum Ekranı" düğmesi sunum sayfasını yeni sekmede açar.	2 ROLLERİ DAĞIT — "Rastgele dağıt" veya alttan açılan listeden "Elle ata" (kalan kontenjan, ör. "Doktor 0/1 kaldı").	3 OYUNU BAŞLAT — liste tamamlandınca alt çubuktaki düğme etkinleşir.
--	---	---

20 KİŞİDEN SONRA SUNUM

KALABALIK EKRANLAR

- ◆ Kadro (lobi, gece, şafak, tartışma, Avcı atışı, oylama, final) soldan sağa kayan şeritlerde gösterilir; kalabalık arttıkça şerit sayısı otomatik artar. Oylama alanları kendi içinde aşağıdan yukarı kayar.
- ◆ Hareket azaltma tercihinde kayma yerine sayfa sayfa gösterim kullanılır ("Sayfa x/y").
- ◆ Final sahneleri (kazanan, varsa Joker) ok tuşlarıyla da geçilir. Puan tablosu katmanı kalabalıkta sayfalanır; sayfalar 9 sn'de bir değişir, ok tuşlarıyla da ilerler.

Pratik notlar: aynı Wi-Fi'da çok sayıda telefon desteklenir; sunum ekranı projeksiyonda; moderatör kendi telefonundan yönetir.

OYUN SIRASINDA

- ◆ Her aşama alttaki eylem çubuğundan, düğmeyi basılı tutarak bitirilir (yanlış dokunmaya karşı).
- ◆ Durum satırı "N kişi henüz seçmedi/oy vermedi/hazır değil" gösterir.
- ◆ Ek süre: +15/+30/+60 sn çipleri ve Mola düğmesi her zaman erişilir.
- ◆ Geri alınamaz işlemler (rol açma, oylama iptali, grup silme/birleştirme, rastgele dağıtma, oyuncu çıkarma, erken bitirme, rövanş) onay penceresiyle sorulur.

Rövanş: final ekranında "Aynı ekiple yeni oyun" — oda lobiye döner, koltuklar/gruplar ve üyeler korunur, roller sıfırlanır.

KLASİK MOD UYANDIRMA SIRASI



1 Fahişe



2 Doktor



3 Vampirler



4 Gözcü



5 Deli — Gözcü gibi uyandırılır, rastgele sonuç söylenir.



6 Medyum

Klasik modda Gözcü'nün gerçek sonucu yalnız moderatöre gösterilir; moderatör bunu oyuncuya gizlice iletir.

PUAN TABLOSU VE HİKÂYE

İkisi de sunumda tam ekran katmandır ve yalnız moderatör yönetir. Final kendiliğinden yalnız kazananı (varsa Joker'i) gösterir.

PUAN TABLOSU

- ◆ Moderatör her zaman açıp kapatır: lobide ve finalde Oyun sekmesindeki "Sunum ekranı" kartından, oyun sırasında alt çubuktaki "Puan tablosu" çipinden, her aşamada Sunum sekmesinden.
- ◆ Yalnız bitmiş oyunların puanları; ilk oyun bitmeden kapalıdır ("Puan tablosu ilk oyun bitince açılabilir.").
- ◆ Lobide kendiliğinden görünmez; açık/kapalı durumu rövanşta korunur.

OYUNUN HİKÂYESİ

- 1 Finalde "Sunum ekranı" kartında "Hikâyeyi oynat".
 - 2 Sunumda her gece ve gündüz bir bölüm: animasyonlu sahneler, sahne görselleri, sesler ve damgalar (Öldü, Kurtuldu, Evde yoktu, Dönüştü, Engellendi, Asıldı...).
 - 3 Moderatörde "Bölüm 2/5 · 1. Gündüz" satırı ve Durdur / Devam et, Sonraki, Baştan, Kapat.
 - 4 Kazanan vurgusuyla biter, sunum final ekranına döner; birden çok sunum ekranı senkron oynar.
- ◆ **Ses** yalnız sunum ekranında çalar; sunumda bir kez "Sesi etkinleştir"e basılır. Telefonlarda hikâye sesi yoktur.
 - ◆ **Hareket azaltma** tercihinde animasyon yerine sade bölüm sayfaları gösterilir.
 - ◆ Hikâye sırasında puan tablosu açılırsa hikâye duraklar; rövanşta hikâye sıfırlanır.

AYNI GECE, YENİ TURLAR

AYNI EKİPLE YENİ OYUN

Final ekranında moderatör seçer; oda lobiye döner, koltuklar/gruplar ve üyeler korunur, roller sıfırlanır.

OYUNUN HİKÂYESİ

Oyun bitince moderatör "Hikâyeyi oynat" der; sunumda gece ve gündüz bölümleri animasyonlu sahneler, sesler ve sahne görselleriyle akar. Yalnız oyun bittikten sonra açılır.

PUAN TABLOSU

Yalnız biten oyunlardan: kazanan takımdaki her koltuğa +1 (ölmüş olsa da); Joker kişisel zaferle +1; dönüşen Lanetli vampir takımından sayılır. Kendiliğinden gelmez; moderatör sunumda açıp kapatır.



FAHİŞE'NİN GECESİ



Ayşe
FAHİŞE,



Fatma
DOKTOR,



Hatice
LANETLİ,



Mehmet
VAMPİR,



Ali
KÖYLÜ.

Vampirler Ali'ye saldırır; Ayşe de Ali'nin evindedir.

► **İkisi de ölür.**

Aynı gece Fatma Ali'yi korumuştur.

► **İkisi de yaşar;** "Bu gece kimse ölmedi".

Ayşe'nin ziyaret ettiği, vampirlerin saldırdığı kişi Lanetli Hatice'dir.

► Hatice **dönüşür**, Ayşe **yaşar**.

Ayşe vampir Mehmet'in evine gider.

► Ayşe **ölür**; vampir saldırısı yine olur.

Vampirler Ayşe'ye saldırır, Ayşe Ali'nin evindedir.

► Saldırı **boşa gider** ("evde yoktu").

Ayşe Doktor Fatma'yı ziyaret eder.

► Fatma o gece **korumaz**; hedef ölür.

Ayşe Gözcü, Deli ya da Medyumu ziyaret eder.

► O gece **sorgu yok**.

Fahişe başka bir Fahişeyi ziyaret eder.

► Ziyaret edilenin kendi ziyareti **gerçekleşmez**.





DOKTOR, LANETLİ, GÖZCÜ

Fatma kendini korur.

- Varsayılan ayarda **olur** (kapatılabilir).

Fatma Ali'yi iki gece üst üste korur.

- Varsayılanda **olmaz** (ayar: sınırsız / art arda yasak / kişi başı bir kez).

Vampirler Hatice'ye saldırır, Fatma onu korur.

- Hatice **ne ölür ne dönüşür**.

Gözcü o gece dönüşen Hatice'yi aynı gece sorgular.

- "**Vampir değil**"; ertesi gece "vampir".

Gözcü o gece öldürülür.

- Sorgu sonucunu **alamaz**.



VAMPİR, OYLAMA, JOKER, AVCI

Vampirlerin oyu eşit kalır.

- Bir kez **ek süre**; yine eşitse ya da kimse seçilmezse **saldırı yok**.

Yargıda asılsın = asılmasın (3-3, 0-0).

- Aynı adayla **yeniden oylama**.

Joker gece saldırısında ölür.

- **Zafer yok**; yalnız asılırsa kazanır.

Avcı gece öldürülür.

- Şafakta **son atış**; kazanma kontrolü atıştan sonra.

Avcı başka bir Avcıyı vurur.

- **Zincir**: o da hemen atış yapar.



SIK KARŞILAŞILAN SORULAR

GRUP İÇİNDE OY DAĞILIRSA?

En çok seçilen seçenek grubun kararıdır; eşitlikte gece pas, gündüz çekimser, Avcı atış yok.

DELİ'NİN GERÇEK ROLÜ NE ZAMAN ANLAŞILIR?

Yalnız öldüğünde (açıklama moduna göre) veya oyun sonunda.

PUAN TABLOSU NEDEN AÇILMIYOR?

Yalnız bitmiş oyunları sayar; ilk oyun bitene kadar kapalıdır.

MEDYUM NEDEN EKLENEMİYOR?

"Her tur otomatik açıkla" modunda tüm roller zaten açık olduğundan kural editörü engeller.

MODERATÖR ÇIKARIRSA?

Çıkarılan Avcı atış yapmaz, çıkarılan Joker zafer kazanmaz.

HİKÂYEDE SES YOK?

Ses yalnız sunum ekranında çalar: sunumda "Sesi etkinleştir"e basın, moderatörün efekt seviyesini kontrol edin.



TEK SAYFA ÖZET

ROLLER

ROL	TAKIM	GECE	NE YAPAR
	Vampir VAMPİRLER	3	saldırır, takımı görür
	Köylü KÖY	-	özel yetenek yok
	Doktor KÖY	2	gece korur
	Gözcü KÖY	4	vampir mi öğrenir
	Fahişe KÖY	1	ziyaret eder, engeller
	Lanetli KÖY » VAMPİR	-	saldırıda dönüşür
	Medyum KÖY	4	ölüyü sorgular
	Deli KÖY	4	Gözcü sanır, rastgele
	Joker TEK BAŞINA	-	asılırsa kişisel zafer
	Avcı KÖY	5	ölünce son atış

TUR AKIŞI

- 1 Fahişe ziyareti
- 2 Doktor koruması
- 3 Vampir saldırısı
- 4 Gözcü/Deli/Medyum
- 5 Avcı atışı (varsa)
- 6 Duyuru » tartışma » oy
- 7 Eleme » kazanma kontrolü

KAZANMA

KÖY

Yaşayan vampir koltuğu kalmadığında kazanır.

VAMPİRLER

Yaşayan vampir sayısı diğer tüm yaşayanlara (Joker dahil) eşit/fazla olduğunda kazanır.

JOKER

Gündüz asılarak elenirse kişisel zafer kazanır.



VAMPIR KÖYLÜ

Köyün amacı bütün vampirleri bulup elemek;
vampirlerin amacı sayıca köyü geride
bırakmak. Aralarındaki Joker ise kendi
oyununu oynar.

3-200 kişi

45-90 dk

12 yaş ve üzeri

Kalabalıkta grup modu