

第二版

烂柯游艺社狼人杀法典



目 录

序 言	- 3 -
第一章 总则	- 4 -
第一条、狼人杀	- 4 -
第二条、角色与版型	- 4 -
第三条、玩家与裁判	- 4 -
第四条、空间与现场	- 4 -
第五条、材料与道具	- 5 -
第六条、进程与阶段	- 5 -
第七条、号码与顺序	- 5 -
第八条、阵营与属性	- 6 -
第九条、存活与死亡	- 6 -
第十条、正常与异常	- 6 -
第十一条、闭眼与睁眼	- 6 -
第十二条、白天与夜间	- 7 -
第十三条、结束与胜负	- 7 -
第二章 基本概念	- 8 -
第十四条、发言与遗言	- 8 -
第十五条、投票与计票	- 8 -
第十六条、放逐	- 8 -
第十七条、警长与警徽	- 9 -
第十八条、技能名称与描述	- 9 -
第十九条、技能的优先性	- 9 -
第二十条、行动的秘密性	- 9 -
第二十一条、被动与主动	- 10 -
第二十二条、致死技能	- 10 -
第二十三条、翻牌技能	- 10 -
第二十四条、死后技能	- 10 -
第二十五条、距离与相邻	- 10 -
第二十六条、额外生命	- 11 -
第二十七条、第二现场	- 11 -
第三章 游戏进程	- 12 -
第二十八条、准备阶段	- 12 -
第二十九条、开始阶段	- 12 -
第三十条、狼人的行动环节	- 12 -
第三十一条、其他角色的行动环节	- 12 -



第三十二条、行动环节的一致性.....	- 13 -
第三十三条、警长竞选.....	- 13 -
第三十四条、警长竞选的特殊情况.....	- 14 -
第三十五条、公布信息环节.....	- 14 -
第三十六条、常规发言环节.....	- 14 -
第三十七条、狼人自爆.....	- 15 -
第三十八条、白天流程的其他环节.....	- 15 -
第三十九条、放逐投票的特殊情况.....	- 15 -
第四十条、可以发表遗言的情况.....	- 16 -
第四十一条、白天的言行规范.....	- 16 -
第四十二条、胜负的优先情况.....	- 16 -
第四十三条、绑票.....	- 17 -
第四十四条、交牌.....	- 17 -
第四十五条、拍刀.....	- 17 -
第四十六条、结束阶段.....	- 18 -
第四章 其他事项.....	- 19 -
第四十七条、惩罚.....	- 19 -
第四十八条、奖励.....	- 19 -
第四十九条、暂停与中止.....	- 19 -
第五十条、非标准局.....	- 19 -



序 言

自 2019 年 3 月创社以来，烂柯游艺社在全体社员的共同努力下不断发展壮大。在四年的时间里，烂柯游艺社在狼人杀方面已经先后成功举办了五季金狼杯联赛、两届魁狼杯比赛、三届周年杯比赛、两届圆月大会和两届原创角色设计大赛。在此期间，烂柯游艺社陆续发布攻略教材，大力开发线上模式，积极训练新手玩家，不仅充分积累了大量狼人杀理论和实践经验，而且成功打造了一个充满朝气、蓬勃向上的狼人杀社群，已在更广泛的狼人杀爱好者中树立了良好积极的形象。

烂柯游艺社十分注重制定和改革狼人杀的各项制度和规范，努力成为最专业的狼人杀社团。随着烂柯游艺社狼人杀赛制日趋成熟，裁判执法日益完善，新角色、新版型层出不穷，独具烂柯游艺社特色的狼人杀体系已经逐步建立成型。因此，烂柯游艺社先后颁布了两版角色全册、四版功勋制度和数份比赛规则文件。在此基础上，将狼人杀游戏的所有规则与经验以文件形式进行统一整合的《烂柯游艺社狼人杀法典》已经呼之欲出。

经烂柯游艺社策划组批准，法典工作组牵头，由陈沧皓担任主编，杨和担任副主编，华伋、宋彦轲、胡雨章、黎籽秀、周广宇、邓默、胡泾莓、何可纾和董玎玎等社员参与编辑审阅的第一版《烂柯游艺社狼人杀法典》于 2022 年 2 月 20 日正式颁布。

第一版法典自 2021 年 8 月开始草拟，历时七个月，前后发布四版草案，经历五次集体审阅，逐字逐句反复推敲，大小修改不计其数，最终成稿一万三千余字，凝结了烂柯游艺社社员的宝贵心血，是烂柯游艺社发展史上具有里程碑意义的壮举。

在第一版法典颁布后的一年多时间里，烂柯游艺社社员结合新的实践，对法典提出数项修改建议，以进一步完善法典的用词和内容。经策划组批准，第二版法典自 2023 年 1 月开始草拟，于 2023 年 3 月 25 日正式颁布。

本法典分为四个章节，前后共计五十项条款。第一章为总则，共有十三项条款，总体概述狼人杀游戏。第二章为基本概念，共有十四项条款，定义最常出现的游戏元素。第三章为游戏进程，共有十九项条款，详细阐述游戏的各个阶段、流程和环节。第四章为其他事项，共有四项条款，对裁判执法做出补充说明。本法典有一个附件，为另行颁布的最新版角色全册。

本法典颁布后，烂柯游艺社举办的狼人杀比赛应当以本法典作为最高权威。烂柯游艺社颁布的狼人杀相关文件中，本法典具有最高规则效力。

结合新的游戏实践，烂柯游艺社应当定期更新本法典，以适应不断变化的游戏生态。烂柯游艺社拥有本法典版权和最终解释权，转载必须得到烂柯游艺社许可。

烂柯游艺社策划组
烂柯游艺社法典工作组
2023 年 3 月 25 日



第一章 总则

第一条、狼人杀

狼人杀，指由一定数量的游戏玩家在裁判的主持和执法下扮演特定的游戏角色，通过发言、投票、发动角色技能等操作以达成胜利条件的竞技性桌面卡牌游戏。

狼人杀标准局，指符合第二条至第四十九条所规定的一局狼人杀游戏。

第二条、角色与版型

游戏角色，指包括预言家、女巫、猎人、普通村民和普通狼人等在内的一系列虚构人物形象，简称为角色。

角色技能，指一个角色在游戏内可以执行或必须执行的特别操作，简称为技能。扮演一个角色的游戏玩家执行此类特别操作，简称为发动技能。

游戏版型，指明确游戏内会出现的角色种类、角色数量、角色技能等信息的一组规定，简称为版型。

狼人杀所有版型、角色与技能的规则说明另见本法典附件一。

第三条、玩家与裁判

狼人杀标准局设有十二名游戏玩家，简称为玩家。

狼人杀标准局设有一名主裁判，简称为裁判，游戏内可以称为上帝或法官。裁判依照本法典的规定推动游戏进程，在游戏内分发道具、传递信息、组织发言、计测时间、统计投票、执行奖惩、宣判胜负、记录流程，并完成本法典规定的其他执法工作。玩家在游戏内必须服从裁判的执法和判决。玩家对裁判的执法和判决有质疑，另见第四十一条和第四十六条。

狼人杀标准局可以设有一名或多名助理裁判，游戏内可以称为天使。助理裁判辅助裁判推动游戏进程，并在必要时给出提醒和建议。

第四条、空间与现场

游戏空间，指容纳裁判、玩家和观众以进行和观赏狼人杀游戏的实体或虚拟空间。本法典的规定均适用于在实体空间内进行的游戏。在虚拟空间内进行游戏时，部分规定的落实方式可以依照裁判和玩家的约定做出合理的调整。

狼人杀标准局的游戏空间内必须设有一处足够容纳裁判和十二名玩家的地点，称为游戏现场。游戏现场应当满足下述要求：

- (1) 拥有良好的视听环境。
- (2) 拥有良好的私密性，使裁判和玩家可以免受任何游戏现场外的干扰。
- (3) 裁判和玩家、玩家和玩家之间能够保持充分的距离。
- (4) 裁判和玩家约定的其他要求。

狼人杀标准局的游戏空间内可以设有一处与游戏现场完全隔离的观众席。

某些版型要求游戏空间内另设一处容纳玩家的地点，另见第二十七条。

第五条、材料与道具

狼人杀标准局使用的游戏材料与道具应当包括下述物品：

- (1) 一套特制的狼人杀身份牌。
- (2) 标有从 1 到 12 的数字号码牌各一张。
- (3) 十二个可以完整遮挡眼部的面具、眼罩或类似物品。
- (4) 一个显眼的标志物，称为警徽。
- (5) 计测时间的工具。
- (6) 用于笔记的工具。
- (7) 某些版型规定使用的特殊物品，其要求以具体的版型说明为准。
- (8) 裁判和玩家约定的其他物品。

所有身份牌应当满足下述要求：

- (1) 形状完全相同。
- (2) 背面图案完全相同。
- (3) 背面朝上时可以完全掩盖卡牌正面的信息。
- (4) 正面有且只有一个角色的名称。如果空间足够，正面可以有其他信息和图案。
- (5) 正面朝上时能完全显示卡牌正面的信息和图案。
- (6) 若两张卡牌正面的角色名称相同，则这两张卡牌正面的信息和图案必须完全相同。
- (7) 裁判和玩家约定的其他要求。

第六条、进程与阶段

狼人杀标准局完整的游戏进程先后会有下述四个阶段：

- (1) 准备阶段，裁判和玩家进行游戏开始前的各项后勤准备工作，另见第二十八条。
- (2) 开始阶段，裁判和玩家进行分配身份牌等工作，另见第二十九条。
- (3) 进行阶段，裁判执行日夜流程，另见第十二条。
- (4) 结束阶段，裁判宣判胜负并进行复盘，另见第四十六条。

裁判和玩家可以约定对游戏进程进行其他合理的补充。

第七条、号码与顺序

狼人杀标准局的十二名玩家在准备阶段各自公开选择 1 号到 12 号中的一个号码，并获得相应的号码牌。获得第某号的玩家游戏内称为某号玩家。然后，所有玩家按自身号码的自然排列顺序，围坐形成一个封闭的圆环。所有号码牌在游戏内必须始终明示。

号码由小到大的顺序，称为正序。号码由大到小的顺序，称为逆序。12 号正序的下一个号码是 1 号，1 号逆序的下一个号码是 12 号。

游戏内的操作、信息和判决若需要指代某名玩家，则必须使用该玩家的号码。玩家的名称在游戏内没有任何强制力。

第八条、阵营与属性

狼人杀标准局的一个角色通常属于下述的两个阵营之一：

- (1) 好人阵营，简称为好人。
- (2) 狼人阵营，简称为狼人。

狼人杀标准局的一个角色通常具有下述的三种属性之一：

- (1) 神属性，简称为神，通常属于好人阵营，拥有技能。
- (2) 民属性，简称为民，通常属于好人阵营，没有技能。
- (3) 狼属性，简称为狼，通常属于狼人阵营，其技能以具体的角色描述为准。

某些版型和角色可能出现下述的特殊情况，均以具体的版型说明和角色描述为准：

- (1) 具有民属性的角色拥有技能。
- (2) 具有民属性或神属性的角色属于狼人阵营。
- (3) 有角色在游戏开始时不具有阵营或属性，或者会在游戏内转变阵营或属性。
- (4) 有角色会在游戏内失去或获得技能。
- (5) 有角色属于区别于好人和狼人的第三方阵营。
- (6) 有角色具有区别于神、民、狼的特殊属性。

第九条、存活与死亡

狼人杀标准局开始时，所有玩家均默认为存活。存活的玩家在游戏现场内参与一切游戏进程。随着游戏进行，不断会有玩家从存活转为死亡。死亡的玩家中止参与一切游戏进程，离开游戏现场，游戏结束前不可以返回。

一名玩家在裁判宣布其死亡前始终视为其存活。

某些技能使玩家在死亡后可以继续存留在游戏现场内参与部分游戏进程，或使死亡的玩家重新转为存活，此类情况以具体的版型说明和角色描述为准。

第十条、正常与异常

狼人杀标准局开始时，所有玩家均默认处于正常状态。某些版型中，随着游戏进行，玩家可能受到某些技能效果的影响进入特定的异常状态，异常状态的效果以具体的版型说明和角色描述为准。

异常状态可能可以被解除。若被解除，则玩家恢复正常状态，简称为复原。

第十一条、闭眼与睁眼

闭眼，指玩家使用道具完整遮挡眼部，停止接收除来自裁判以外的所有游戏信息。

睁眼，指玩家摘除遮挡眼部的道具，开始接收游戏现场内所有游戏信息。

第十二条、白天与夜间

狼人杀标准局有两个流程，一个是夜间，另一个是白天。游戏开始后，裁判首先从夜间开始，循环执行夜间与白天的流程，直到游戏结束。裁判第某次执行夜间流程简称为第某夜，第某次执行白天流程简称为第某天。

夜间流程中，所有存活的玩家闭眼。裁判按版型规定的顺序依次叫喊某些角色的名称，简称为唤醒。被裁判唤醒的角色扮演者睁眼，在规定时长内对技能的发动做出决定，然后重新闭眼，此过程简称为行动。某角色在夜间行动的时段称为该角色的行动环节，另见第三十条至第三十二条。行动环节的规定时长由裁判和玩家约定。

白天流程中，所有存活的玩家睁眼。第一天和某些情况下的第二天首先进行警长竞选。警长竞选先后会有参选环节、警上发言环节、退选环节、警长投票环节和宣布结果环节，另见第三十三条和第三十四条。之后，白天流程先后会有公布信息环节、常规发言环节、归票环节、放逐投票环节和宣布结果环节，另见第三十五条至第四十五条。各环节内均可能有玩家发动技能，其发动技能时用于思考的规定时长由裁判和玩家约定。

第十三条、结束与胜负

除非特殊说明，否则狼人杀标准局有且只会会有一个阵营获胜。某个阵营被裁判宣判获胜时，该局游戏结束。

狼人杀标准局各阵营的胜利条件以具体的版型说明为准。若版型没有说明，则默认采用下述屠边规则：

(1) 狼人方面，若所有神全部死亡，或所有民全部死亡，则裁判宣判狼人获胜，此获胜方式简称为屠边。

(2) 好人方面，若所有狼全部死亡，则裁判宣判好人获胜。

某些情况下，可能有多个阵营同时达到胜利条件，另见第四十二条。

某些情况下，游戏可能提前结束，另见第四十三条至第四十五条。

某些情况下，各阵营可能会达成和局，和局条件以具体的版型说明或裁判和玩家的约定为准。和局条件达成时，裁判宣判和局，该局游戏结束。

第二章 基本概念

第十四条、发言与遗言

发言，指玩家白天于特定环节内，按顺序在规定时长内使用声音或肢体语言公开表达信息的操作。一名玩家发言时，其他玩家不可以发言。白天发言顺序的确定另见第三十三条和第三十六条。

某些情况下，一名玩家被裁判宣布死亡后，可以在离开游戏现场前发言，此类发言称为遗言。可以发表遗言的情况另见第四十条。

发言的规定时长由裁判和玩家约定。发言玩家可以提前结束发言。发言玩家若超时，则裁判必须强制中止其发言。

第十五条、投票与计票

投票，指玩家白天于特定环节内，在某些特定的存活玩家中选择并公布一名玩家号码的操作。这些特定的存活玩家称为有效投票目标。投票的目的和有效投票目标的确定方式另见第十六条、第三十三条、第三十四条和第三十九条。

除非特殊说明，否则每名投票玩家的投票效力均为 1 票。玩家投票时可以不投票给任何玩家，简称为弃票。若玩家的投票对象不是有效投票目标，则视为其弃票。

投票时，所有投票玩家必须在裁判进行投票倒计时后同时公布自己的投票。投票倒计时的规定时长由裁判和玩家约定。若有玩家投票超时，则裁判必须判定其此次投票无效，视为其弃票。若有玩家在看到其他玩家的投票后临时改变自己的投票，则裁判必须判定其仍以原先的投票为有效投票。

投票后，裁判确定并宣布所有投票玩家的投票对象，然后统计票数，此过程简称为计票。计票完成后，裁判确定并宣布获得最多票的一名玩家。若出现多名玩家获得最多票，则进行平票对决，另见第三十三条和第三十九条。

第十六条、放逐

放逐，指玩家白天于特定环节内，通过投票令获得最多票玩家死亡的操作，此类投票称为放逐投票。放逐投票的有效投票目标为白天所有的存活玩家。放逐投票中获得最多票的玩家被放逐，裁判立即宣布其死亡。

放逐投票中若出现多名玩家获得最多票，则进行平票对决，另见第三十九条。

第十七条、警长与警徽

警长，指拥有警徽的存活玩家。

警长在游戏内依照下述规则行使其特别的权力：

- (1) 常规发言环节开始时，警长必须依照特定规则决定玩家发言顺序，另见第三十六条。
- (2) 放逐投票前，警长可以选择并公布一个或多个存活玩家的号码，简称为归票。归票对包括警长在内的所有投票玩家均没有任何强制力。警长可以不归票。
- (3) 若警长归票时只公布了一个存活玩家的号码，且警长在此次放逐投票中投票给该玩家，则警长的投票效力增加 0.5 票，否则警长的投票效力仍为 1 票。
- (4) 若警长死亡，则其必须撕毁警徽或将警徽传递给一名存活的玩家。若警徽被撕毁，则该局游戏在随后的游戏进程中无警长。若警徽被传递，则获得警徽的玩家成为新的警长。撕毁警徽和传递警徽的示意由裁判和玩家约定。

警长行使权力时用于思考的规定时长由裁判和玩家约定。

游戏内第一名警长的确定另见第三十三条。

第十八条、技能名称与描述

一个完整的技能由技能名称和技能描述组成。

技能名称，指一个与该技能唯一对应的词语。

技能描述，指一段规定了技能发动时机、发动条件、发动对象、发动方式和发动效果的文本。

技能名称与技能描述的解读和使用原则另见本法典附件一。

第十九条、技能的优先性

若技能的效果与一般的游戏规则或程序相冲突，则裁判依照技能描述执行效果。

若不同角色间的技能效果有冲突，则裁判依照其中特别说明的技能描述执行效果。若没有特别说明，则裁判与玩家可以约定。若没有约定，则以裁判在游戏内的判决为准。

第二十条、行动的秘密性

若技能发动的时机在夜间，则技能发动时，包括发动者、发动对象、发动方式、发动效果、裁判告知发动者的信息和发动者告知裁判的信息在内的所有相关信息均只有发动者和裁判知晓，此特点简称为秘密性。夜间，玩家在其角色的行动环节行动时，裁判和包括其本人在内的所有玩家必须共同维护其行动的秘密性不被破坏。

若技能发动的时机在白天，则技能发动时，前述发动技能的相关信息必须被所有存活的玩家知晓。

下述情况不属于秘密性被破坏：

- (1) 玩家发言时主动公布其发动技能的相关信息。
- (2) 玩家通过推测得知其他玩家发动技能的相关信息。
- (3) 玩家通过其技能得知其他玩家发动技能的相关信息。
- (4) 某些技能效果依照技能描述被裁判公开。
- (5) 裁判和玩家约定的其他情况。

第二十一条、被动与主动

被动技能，指在符合发动条件的情况下必须被发动的技能，裁判无视玩家意愿，强制执行技能发动的效果。

主动技能，指在符合发动条件的情况下玩家可以自主决定是否发动的技能，裁判尊重玩家的意愿，在玩家示意发动技能的情况下才执行技能发动的效果，示意方式由裁判和玩家约定。若某个主动技能的发动需要由多名玩家共同决定，则决定方式由裁判和玩家约定。

第二十二条、致死技能

致死技能，指可以导致一名或多名玩家死亡的技能。

若一名玩家在白天成为致死技能的对象，则裁判立即宣布其死亡。若一名玩家在夜间成为致死技能的对象，则裁判于下一个白天开始时的特定环节内宣布其死亡，在此之前该玩家仍然视为存活。

一名玩家已经成为放逐对象或致死技能对象，但尚未被裁判宣布死亡的情况，简称为即将死亡。

第二十三条、翻牌技能

翻牌技能，指允许一名玩家展示其身份牌正面信息的技能。

若一名玩家所扮演的角色拥有翻牌技能，且该技能为主动技能，则该玩家选择发动此技能时，必须同时进行下述两个操作：

- (1) 将自己身份牌正面的信息完整展示给裁判和其他玩家，此操作简称为翻牌。
- (2) 明确向裁判和所有玩家示意发动技能，示意方式由裁判和玩家约定。

若有多名玩家在合理的技能发动时机同时或几乎同时发动翻牌技能，则处理方式由裁判和玩家约定。

第二十四条、死后技能

死后技能，指一名玩家被裁判宣布死亡时发动的技能。

若一名玩家所扮演的角色拥有死后技能，则当该玩家被裁判宣布死亡时，裁判必须先判断是否已有阵营获胜。若有，则裁判必须立即宣判胜负，该玩家不可以发动死后技能。

第二十五条、距离与相邻

距离，指从一名玩家到另一名玩家的远近程度。两名玩家间的距离依照下述规则计算：

- (1) 按正序，清点两名玩家间存活玩家的数量，但不包含这两名玩家本身，此数量加 1 后得正序数。
- (2) 按逆序，清点两名玩家间存活玩家的数量，但不包含这两名玩家本身，此数量加 1 后得逆序数。
- (3) 正序数和逆序数中的最小数即为这两名玩家间的距离。

游戏内，距离为 1 的两名存活玩家称为相邻。

第二十六条、额外生命

若一名玩家通过某些技能效果而拥有额外的生命，则游戏内该玩家第一次即将死亡时，导致其死亡的操作立即失效，该玩家仍然存活，并失去额外的生命。

拥有额外生命的玩家第一次即将死亡时，裁判强制执行前述效果。拥有额外生命的玩家失去额外生命时不会被裁判告知。

第二十七条、第二现场

第二现场，指游戏空间内区别于游戏现场的另一处容纳玩家的地点，仅在某些版型中存在。

第二现场必须与游戏现场和观众席完全隔离。游戏内，任何玩家死亡后必须立即进入第二现场。处于第二现场的玩家可以在任何时刻以任何形式自由交流任何信息。

随着游戏进行，处于第二现场的玩家可能受到某些技能的影响返回游戏现场，此类情况以具体的版型说明和角色描述为准。

第三章 游戏进程

第二十八条、准备阶段

狼人杀标准局的准备阶段，裁判和玩家应当进行下述后勤准备工作：

- (1) 裁判和玩家共同检查空间和道具，确认空间和道具符合规定。
- (2) 所有玩家选择号码牌并入座。
- (3) 裁判向所有玩家说明规则，介绍版型和角色，回答玩家的提问，确认所有玩家在游戏开始前知晓一切公开的版型和角色信息，同时可以组织玩家对游戏策略展开讨论。
- (4) 裁判和玩家对本法典要求约定的事项做出约定，同时可以对其他必要的事项做出约定，约定在即将进行的游戏内具备强制力。

后勤准备工作完成后，游戏进入开始阶段。

第二十九条、开始阶段

狼人杀标准局以裁判依照下述规则分配身份牌作为游戏的开始：

- (1) 裁判依照版型规定的角色种类和角色数量，挑选出十二张相应的身份牌。
- (2) 裁判将这些身份牌背面朝上洗乱后随机分发给十二名玩家，每人一张。
- (3) 所有玩家观看并确认自己的身份牌，身份牌上标有的角色即是获得者在随后游戏中扮演的角色。

玩家只能观看自己的身份牌。从游戏开始到游戏结束，除非有技能效果允许，否则任何玩家不可以展示自己身份牌正面的信息。

分配身份牌后，玩家可以在规定时长内通过交流和观察其他玩家确认身份后的言行举止，初步判断其他玩家的身份，简称为抵身份。抵身份的规定时长，以及玩家是否必须参与抵身份，由裁判和玩家约定。

抵身份完成后，游戏进入进行阶段，裁判宣布天黑请闭眼，所有玩家闭眼，裁判执行第一个夜间流程。

第三十条、狼人的行动环节

夜间，狼人有其行动环节。依照技能描述，狼人的行动环节内，部分或所有狼人睁眼，在维护秘密性的前提下接收裁判的信息，并互相自由交流信息。然后，这些狼人可以令一名存活的玩家死亡，简称为刀杀。狼人选择刀杀对象的方式由裁判和玩家约定。

夜间，部分狼人可能有其单独的行动环节，以具体的版型说明和角色描述为准。

第三十一条、其他角色的行动环节

夜间，部分非狼人角色有其行动环节。依照技能描述，这些角色的行动环节内，一名或多名玩家睁眼，在维护秘密性的前提下接收裁判的信息，并互相自由交流信息，然后对技能的发动做出决定。非狼人角色决定发动技能的方式由裁判和玩家约定。

第三十二条、行动环节的一致性

夜间，裁判必须按版型规定的行动顺序依次唤醒角色，且每一夜的唤醒必须保持一致。即使扮演某角色的玩家已经死亡，裁判仍然在其行动环节唤醒该角色，使任何存活玩家无法在闭眼时通过裁判的唤醒情况判断扮演该角色的玩家是否已经死亡。

最后一个行动环节完成后，夜间流程结束，裁判宣布天亮请睁眼，所有玩家睁眼，裁判开始执行白天流程。

第三十三条、警长竞选

警长竞选，指第一天开始时和某些情况下的第二天开始时确定游戏内第一名警长的一系列环节。这些环节按下述的先后顺序分别有：

(1) 参选环节，所有玩家必须公开选择参与或不参与竞选。参选的玩家称为警上玩家，不参选的玩家称为警下玩家。参选决定公布前，裁判进行参选倒计时。所有玩家必须在参选倒计时完成前公布自己的参选决定。参选的示意和参选倒计时的规定时长由裁判和玩家约定。若有玩家在参选倒计时结束后改变参选决定，则裁判必须判定其仍以原先的决定为有效决定。参选决定公布后，裁判确定并宣布所有警上玩家的号码。

(2) 警上发言环节，警上玩家按顺序逐一发言，发言顺序的确定方式由裁判和玩家约定。

(3) 退选环节，所有警上玩家发言后，裁判进行退选倒计时。选择退出竞选的警上玩家可以在自己发言前、发言中和发言后至退选倒计时完成前的任何时刻公布自己的退选决定。发言前退选的玩家不可以发言。发言中退选的玩家立即中止发言。退选的示意和退选倒计时的规定时长由裁判和玩家约定。退选倒计时完成后，裁判确定并宣布仍然参选的玩家号码。

(4) 警长投票环节，所有仍然参选的玩家成为有效投票目标，所有警下玩家进行投票，此类投票称为警长投票。然后裁判计票。参选后又退选的玩家不可以进行警长投票。

(5) 宣布结果环节，警长投票中获得最多票的玩家成为游戏内的第一名警长。

警长投票中若出现多名玩家获得最多票，则进行平票对决，另见第三十四条。

第三十四条、警长竞选的特殊情况

警长投票中若出现多名玩家获得最多票，则进行平票对决，这些玩家称为对决玩家。裁判为对决玩家额外执行一个警上发言环节、退选环节和警长投票环节。额外的警上发言环节和退选环节规则同第三十三条。额外的警长投票环节内，仍然参选的对决玩家成为有效投票目标，所有非对决玩家进行投票，此类投票称为警长对决投票。然后裁判计票。在警长对决投票中获得最多票的玩家成为游戏内的第一名警长。若警长对决投票仍然出现多名玩家获得最多票，则该局游戏没有警长。

某些情况下，警长竞选会被暂停或中止，另见第三十七条。

若警上发言环节内的任何时刻出现仅有一名玩家仍然参选的情况，则当前的发言结束后，若警长竞选没有暂停或中止，则裁判不再执行投票环节，仍然参选的玩家自动成为警长。

若警长竞选时没有任何玩家参选，则该局游戏没有警长。

若警长竞选时所有玩家参选，则除非退选倒计时完成前形成仅有一名玩家仍然参选的情况，否则该局游戏没有警长。

第三十五条、公布信息环节

白天的第一个环节是公布信息环节，裁判宣布上一个夜间即将死亡的玩家死亡。若死亡的玩家多于一个，则裁判按正序同时宣布这些玩家死亡。

没有玩家死亡的夜间，称为平安夜。

若有多个被裁判宣布死亡的玩家需要发动死后技能或处理警徽，则这些玩家发动技能或处理警徽的顺序由裁判和玩家约定。

第三十六条、常规发言环节

公布信息环节完成后是常规发言环节。常规发言环节开始时，若没有警长，则发言顺序的确定由裁判和玩家约定。若有警长，则警长必须依照下述规则指定发言顺序：

(1) 若上一个夜间只有一名玩家死亡，则警长选择从死亡玩家的号码处正序发言或逆序发言。

(2) 若上一个夜间为平安夜，或上一个夜间有多名玩家死亡，则警长选择从警长的号码处正序发言或逆序发言，警长最后发言。

发言顺序确定后，所有存活的玩家逐一发言。

第三十七条、狼人自爆

自爆，指部分狼人依照技能描述在白天的某些时机发动其翻牌技能。

狼人可以在下述时机自爆，然后裁判执行相应的技能效果：

(1) 常规发言环节内狼人可以自爆，若有自爆则当前的发言立即中止，裁判跳过白天流程之后的环节，直接进入下一个夜间。狼人是否可以在警长指定发言顺序前自爆，以及自爆后是否可以阻止警长指定发言顺序，由裁判和玩家约定。

(2) 警上发言环节内狼人可以自爆，若有自爆则当前的发言立即中止，警长竞选暂停，所有狼人自爆时的警上玩家保持在警上，裁判执行一个公布信息环节，然后跳过白天流程之后的环节，直接进入下一个夜间。第二天开始时，警长竞选继续，但裁判跳过警上发言环节，直接执行退选环节和投票环节。

(3) 第二天的退选环节内狼人可以自爆，若有自爆则警长竞选立即中止，该局游戏没有警长，裁判执行一个公布信息环节，然后跳过白天流程之后的环节，直接进入下一个夜间。

自爆的狼人立即死亡，但在下一个夜间狼人行动时仍然可以参与行动，行动结束后立即离开游戏现场。

即使一名狼人即将死亡，其仍然可以于警上发言环节或第二天的退选环节内自爆。若警上的狼人自爆，则其自爆时自动退选。

第三十八条、白天流程的其他环节

常规发言环节完成后，白天流程先后还有下述三个环节：

- (1) 归票环节，若有警长，则警长归票，否则当天没有归票。
- (2) 放逐投票环节，所有存活的玩家进行放逐投票，然后裁判计票。
- (3) 宣布结果环节，裁判根据计票结果确定并宣布被放逐的玩家死亡。

宣布结果环节完成后，白天流程结束，裁判宣布天黑请闭眼，所有玩家闭眼，裁判开始执行夜间流程。

第三十九条、放逐投票的特殊情况

放逐投票中若出现多名玩家获得最多票，则进行平票对决，这些玩家称为对决玩家。裁判为对决玩家额外执行一个常规发言环节和放逐投票环节。额外的发言环节内，发言顺序的确定由裁判和玩家约定。额外的投票环节内，对决玩家成为有效投票目标，所有非对决玩家进行投票，此类投票称为放逐对决投票。然后裁判计票。在放逐对决投票中获得最多票的玩家被放逐。若放逐对决投票仍然出现多名玩家获得最多票，则没有玩家被放逐。

没有玩家死亡的白天称为平安日。

第四十条、可以发表遗言的情况

裁判依照下述规则判定一名玩家是否可以发表遗言，前述规则的效力高于后述规则：

- (1) 狼人自爆不可以发表遗言。
- (2) 第一夜以任何形式死亡的任何数量的玩家均可以发表遗言。若有多名玩家可以发表遗言，则发言顺序的确定由裁判和玩家约定。
- (3) 某些技能效果允许玩家死亡时发表遗言。
- (4) 被放逐的玩家可以发表遗言。若该玩家需要发动死后技能或处理警徽，则其先发表遗言，再发动死后技能或处理警徽。
- (5) 裁判和玩家约定的其他情况下，死亡的玩家可以发表遗言。

第四十一条、白天的言行规范

玩家白天必须遵守下述言行规范：

- (1) 发言保持正常音量，动作保持正常幅度。
- (2) 发言不可以侮辱谩骂、赌咒发誓或贿赂交易，也不可以大篇幅讲述无关游戏的内容。
- (3) 发言遵守裁判和玩家有关发言内容的约定。
- (4) 非发言环节，或其他玩家发言时，除非有技能效果或警长权力允许，否则不可以有主观意图以任何形式向任何其他玩家传递任何信息。
- (5) 可以在任何时刻使用裁判提供的工具进行笔记，可以查阅自己的笔记，但笔记的内容始终不可以展示给任何其他玩家。
- (6) 若对程序和判决有质疑，必须通过合理的方式秘密告知裁判，或在游戏结束后申诉，不可以以质疑为理由擅自扰乱游戏进程。
- (7) 裁判和玩家约定的其他规范。

玩家的言行是否符合规范，必须由裁判判定。

第四十二条、胜负的优先情况

每有一名玩家死亡，裁判必须立即判断是否有阵营达成胜利条件。若有，则裁判必须立即宣判胜负，游戏进入结束阶段，否则游戏继续进行。

若夜间有多名玩家死亡，且死亡后有多个阵营同时达成胜利条件，则裁判按这些玩家的死亡顺序，宣判先达成胜利条件的阵营获胜。玩家的死亡顺序由夜间各角色的行动顺序决定，先行动的角色导致的死亡在先，后行动的角色导致的死亡在后。

第四十三条、绑票

绑票是狼人提前结束游戏的一种方式。

当一名玩家死亡后，若此时存活的狼人数量、好人数量、警徽和技能情况同时达到下述条件，则裁判可以宣判狼人绑票获胜：

- (1) 所有存活的狼人都曾在夜间行动时一起睁眼。
- (2) 存活狼人的数量多于存活好人的数量，或存活狼人的数量等于存活好人的数量但没有任何一名存活的好人是警长。
- (3) 若所有存活的狼人在之后的白天放逐投票时投票给同一个好人且夜间选择好人作为刀杀对象，则存活的好人当前已不存在任何技能或技能组合发动的可能性，使好人可以在之后的白天或夜间改变第 2 点所述的情况。

游戏内狼人是否可以绑票，由裁判和玩家约定。

第四十四条、交牌

交牌是狼人提前结束游戏的一种方式。

若游戏内仅有一名狼人存活，则该狼人可以在任何时刻示意交牌，交牌后裁判立即宣布好人阵营获胜。交牌的示意由裁判和玩家约定。

某些版型中，可能出现一名狼人无法得知自己是否为最后一名狼人的情况，裁判依照下述规则判定其交牌的结果：

- (1) 若该狼人依照技能描述不可以自爆，则其不可以交牌。
- (2) 若该狼人依照技能描述可以自爆，且其交牌时不是最后一名狼人，则视为其自爆。
- (3) 若该狼人依照技能描述可以自爆，且其自爆时已是最后一名狼人，则视为其交牌。

游戏内狼人是否可以交牌，由裁判和玩家约定。

第四十五条、拍刀

拍刀是狼人提前结束游戏的一种方式。

若版型中存在夜间狼人行动时不睁眼的狼人，则狼人不可以拍刀。

白天，任何一名存活的狼人可以在任何时刻示意拍刀。夜间，狼人行动时，所有存活的狼人讨论后可以示意拍刀。拍刀的示意由裁判和玩家约定。

狼人示意拍刀后，所有存活的狼人公开进行自由讨论，讨论的规定时长由裁判和玩家约定。讨论完成后，狼人可以刀杀若干次，所有存活的狼人共同决定并告知裁判每一次的刀杀对象以及刀杀顺序。若狼人在白天有玩家被放逐之前拍刀，则刀杀的次数为存活的狼人数量减 1，否则刀杀的次数为存活的狼人数量。狼人当前的其他技能均不可以发动。然后，裁判考虑存活好人当前技能或技能组合发动的所有可能性，判断狼人的刀杀效果。若存在至少一种可能性使狼人没有完成屠边，则裁判立即宣判好人获胜，否则裁判立即宣判狼人获胜。

游戏内狼人是否可以拍刀，由裁判和玩家约定。

第四十六条、结束阶段

狼人杀标准局进行时，裁判应当记录该局游戏的重要信息。

狼人杀标准局的结束阶段，裁判宣判胜负后，所有玩家返回游戏现场，然后裁判将所记录的信息完全公布，使所有玩家知晓，简称为复盘。应当被记录和公布的信息由裁判和玩家约定。

复盘完成后，若玩家有疑议，则裁判必须给予解释，若玩家有申诉，则裁判必须进行处理，处理方式由裁判和玩家约定。若没有疑议和申诉，则视为所有玩家认同游戏结果。

第四章 其他事项

第四十七条、惩罚

游戏内若有玩家违反规则，则裁判视其后果的严重程度，给予下述一种或多种惩罚：

- (1) 提醒，即告知其违规之处，建议其立即纠正。
- (2) 警告，即告知并批评其违规之处，责令其立即纠正。
- (3) 禁制，即禁止其一次、多次或全部的发言、投票或夜间行动。
- (4) 点杀，即立即宣布其死亡，并可以附加宣判即使其阵营胜利，其个人仍视为失败。
- (5) 判负，即立即宣判其阵营失败。

裁判给予玩家惩罚不影响正常的游戏进程。若有因裁判惩罚而直接或间接导致某阵营胜利的情况，则此胜负结果有效。

裁判和玩家可以约定其他的惩罚方式。

第四十八条、奖励

游戏结束后，裁判应当在胜利阵营的玩家中选择一到两名表现最优、贡献最大的玩家，授予其全场最佳的称号。裁判可以在失败阵营的玩家中选择一到两名发挥最好、责任最小的玩家，授予其鼓励奖。全场最佳和鼓励奖的选择方式由裁判和玩家约定。

裁判和玩家可以约定其他的奖励方式。

第四十九条、暂停与中止

游戏内，若出现因玩家违反规则、裁判执法失误或其他意外而导致游戏进程被破坏的情况，则裁判应当暂停游戏。暂停游戏时，所有存活的玩家闭眼，裁判应当使用合理的方式对被破坏的游戏进程进行纠正弥补。若游戏进程已无法被纠正弥补，则裁判应当中止游戏。中止游戏后的处理由裁判和玩家约定。

第五十条、非标准局

非标准局，指规则区别于标准局的一局狼人杀游戏。

在人数不足、空间不具备条件、道具不完备、时间有限或有其他原因导致组织标准局有困难的情况下，裁判和玩家可以组织非标准局。非标准局的游戏规则，在参考本法典后，以裁判和玩家的约定为准。