



桌 游 规 则 手 册

狼人杀

10 人 屠 边 局

3 狼人 · 1 预言家 · 1 女巫 · 1 猎人 · 4 平民

屠 边 规 则

壹 角色配置 | 贰 胜利条件 | 叁 夜晚流程

肆 白天流程 | 伍 角色职责 | 陆 术语与裁定

柒 角色卡 | 捌 推荐规则与建议 | 玖 法官主持词 | 拾 法官速查表

建议游戏时长 40 ~ 70 分钟 · 需 1 名法官主持



HAPPY HIPPO
CRAFT STUDIO · IRVINE, CA

狼人杀 · 10 人屠边局规则书

www.happyhippo.life

1 角色配置

10 人 · 3 狼 4 神 4 民（含猎人计入神职）

狼人阵营

共 3 人

狼人 ×3

好人 · 神职

共 3 人

预言家 ×1

女巫 ×1

猎人 ×1

好人 · 平民

共 4 人

平民 ×4

开局提示：游戏开始前，所有人闭眼，法官逐一发放身份牌；玩家看牌后立即盖牌，不得展示或交换。法官需准备计时器与出局记录表。

2 胜利条件

屠边规则

核心：狼人阵营只要消灭好人的**任意一边**（神职或平民）即可获胜，无需全歼好人。

狼人阵营胜利条件

- **屠神：**神职全部出局（预言家、女巫、猎人 3 人全部死亡）

或

- **屠民：**所有平民全部出局（4 名平民全部死亡）

好人阵营胜利条件

- 将 3 名狼人全部放逐或出局，即好人阵营获胜
- 只要仍有一名平民与一名神职存活，好人便未落败

狼人阵营

狼人 ×3

VS

好人阵营

预言家 · 女巫 · 猎人 · 平民 ×4



HAPPY HIPPO
CRAFT STUDIO · IRVINE, CA

狼人杀 · 10 人屠边局规则书

www.happyhippo.life

3 夜晚流程

每晚按固定顺序行动

1

狼人行动

狼人睁眼，互相确认身份，共同商量并**击杀一名玩家**。须以统一手势指向同一目标；若意见不一致，法官按多数或视为空刀（开局约定）。

2

女巫行动

女巫睁眼，法官告知**昨晚被杀的玩家**。女巫可选择：

- ① 使用 **解药** 救活该玩家（全局仅 1 次）；
- ② 使用 **毒药** 毒杀任意一名玩家（全局仅 1 次）；
- ③ 什么都不做。同一夜通常不可同时用解药与毒药。

3

预言家行动

预言家睁眼，指定**一名玩家**查验身份，法官以手势告知结果：**好人** 或 **狼人**。不可查验自己，同一目标重复查验无新信息。

4

猎人

猎人夜间**没有主动技能**，全程闭眼休息。法官可在首夜示意猎人睁眼确认身份，随后立即闭眼。

结算：所有夜间行动完成后，法官统一结算生死，公布夜晚结果，进入白天。**被狼刀且未被救、或被女巫毒杀的玩家，均无遗言。**

※ 夜间法官手势与禁忌

保障信息不泄露

- ✓ **统一手势：**预言家查验结果以大拇指向上（好人）、向下（狼人）表示，全程不发声。
- ✓ **绝对安静：**夜间除法官外不得出声、不得睁眼，不得改变坐姿或敏感小动作。
- ✓ **固定语速：**法官叫牌时语速、停顿、时长保持一致，避免因等待时长不同而泄露信息。
- ✓ **空叫牌：**建议即使女巫已死亡或无药，法官仍照常叫牌，以免玩家推测局面。



1

公布昨晚死亡玩家

法官宣布"天亮了", 公布昨夜死亡的玩家号码, 不透露死因。

2

死亡玩家遗言

若约定首夜死亡有遗言, 则按**顺时针 (或逆时针) 固定顺序**依次发言; 被毒杀者无遗言。

3

玩家依次发言

存活玩家依次发言, 每人时间建议 **1~2 分钟**, 超时由法官打断。

4

自由讨论

所有存活玩家自由发言、对质与辩论, 法官控制总时长。

5

投票放逐

法官倒数后同时举手投票, 票数最高者出局; **平票则重新投票**, 再次平票则本轮无人出局。

6

放逐玩家遗言

被放逐玩家发表遗言后出局, 是否亮身份牌由开局约定。

特别说明: 若被投票放逐的是**猎人**, 可立即开枪带走一名玩家 (该玩家无遗言); **被女巫毒死的猎人不能开枪**。被狼刀或被毒出局的玩家均没有遗言。



角色	阵营	技能与职责	胜利目标
狼人 ×3	狼人阵营	· 每晚与同伴共同击杀一名玩家 · 白天伪装好人、混淆视听、误导投票 · 可悍跳预言家、倒钩、冲票等战术	屠尽全部神职 或 屠尽全部平民
预言家 ×1	好人阵营	· 每晚查验一名玩家，得知其为好人或狼人 · 合理报验，带领好人找出狼人 · 不可查验自己；验人信息是好人核心资源	找出并放逐所有狼人
女巫 ×1	好人阵营	· 拥有 1 瓶解药（救人）与 1 瓶毒药（杀人），各限用 1 次 · 解药可救活当夜被狼刀的玩家 · 毒药可在夜间毒杀任意一名玩家 · 是否可首夜自救由开局约定	保护好人，协助消灭狼人
猎人 ×1	好人阵营	· 夜间没有任何技能 · 被投票放逐出局时，可开枪带走一名玩家 · 被女巫毒药毒死时不能开枪（常见规则）	消灭所有狼人
平民 ×4	好人阵营	· 没有任何特殊技能 · 依靠发言、逻辑推理与投票找出狼人 · 必要时可承担"挡刀""保神"职责	找出并放逐所有狼人，保护好人阵营

屠边要点：10 人局中神职仅 3 人，狼人常优先"屠神"。因此好人需注意保护预言家与女巫，平民适时挡刀，是屠边局的核心策略差异。

※ 出局与遗言对照

法官判定参考

出局方式	是否有遗言	说明与技能触发
被狼人击杀	无遗言	若女巫使用解药则不出局；首夜死亡是否有遗言由开局约定
被女巫毒杀	无遗言	猎人被毒死 不能 开枪，技能失效
被投票放逐	有遗言	猎人可在遗言后开枪带走一名玩家
被猎人枪杀	无遗言	猎人带走的玩家立即出局，不再触发其技能



术语	含义
悍跳	狼人假冒预言家跳身份，与真预言家争夺好人信任
倒钩	狼人在白天支持真预言家以伪造好人身位，后期再反水
平安夜	当夜无人死亡，可能是狼人空刀或女巫使用了解药
冲票 / 平票	多名玩家集中投票驱逐某人；最高票相同则为平票
挡刀	平民主动假装神职，引诱狼人错杀以保护真神职
自刀	狼人击杀自己同伴，以骗取女巫解药或洗白身份
归票 / 退水	将票数集中到某人身上；或主动放弃先前的站边结论

※ 常见争议裁定

法官处理原则

- ！ **夜间发声：**夜间除法官外不得发出声音或睁眼，违者法官可警告或判定其出局。
- ！ **身份牌泄露：**玩家不得展示身份牌，出局玩家不得再参与讨论或暗示。
- ！ **规则冲突：**以开局宣布的规则为准，法官裁定为最终结果。

※ 首夜与关键节点

法官控场要点

- ✓ **发牌阶段：**全员闭眼，法官逐一发放身份牌，玩家自行查看后立即扣回桌面，不得交流。
- ✓ **首夜狼人认人：**务必给足确认同伴的时间，并用手势确认击杀目标一致，避免二次睁眼。
- ✓ **女巫用药提示：**法官仅告知被杀者座位号，不得透露其身份；女巫需在 10 秒内以手势作答。
- ✓ **预言家验人：**结果以竖起拇指（好人）或摊掌向下（狼人）示意，避免出声。
- ✓ **白天宣布：**一次性报出所有夜间死亡者，不透露死因，防止推断出女巫毒药动向。
- ✓ **胜负判定：**每轮出局后立即在心中核对屠边条件，达成即当场宣布结束。



狼人

WEREWOLF · ×3

阵营 狼人阵营

技能 每晚与狼人同伴共同商议，**击杀一名**玩家；白天伪装好人身份，误导投票。

目标 屠尽全部**神职**，或屠尽全部**平民**。

预言家

SEER · ×1

阵营 好人阵营

技能 每晚查验一名**玩家**身份，得知其为**好人**或**狼人**。

目标 带领好人找出并放逐所有狼人。

女巫

WITCH · ×1

阵营 好人阵营

技能 **解药**：救活当夜被杀的玩家（限 1 次）。

毒药：毒杀一名玩家（限 1 次）。

目标 保护好人，协助消灭狼人。

猎人

HUNTER · ×1

阵营 好人阵营

技能 夜间无技能。被投票**放逐出局**时（非被毒死），可开枪带走一名玩家。

目标 消灭所有狼人。

平民

VILLAGER · ×4

阵营 好人阵营

技能 无特殊技能，凭发言、推理与投票参与对抗。

目标 找出并放逐所有狼人，保护好人阵营。

法官备忘

MODERATOR

牌数 狼人 3 · 预言家 1 · 女巫 1 · 猎人 1 · 平民 4，共 **10 张**。

道具 身份牌、号码牌、计时器、出局记录纸。

提醒 按 **狼人** → **女巫** → **预言家** 顺序叫夜，全程不透露死因。

建议使用 200g 以上卡纸打印；正面朝下发牌，玩家看牌后立即盖牌，不得展示或交换身份牌。



8 推荐规则

开局前统一约定，避免中途争议

- ✓ **女巫首夜自救：**建议允许女巫首夜自救，开局须明确约定是否允许。
- ✓ **遗言规则：**首夜死亡玩家有遗言，其后夜间死亡玩家无遗言（可按人数自行调整）。
- ✓ **猎人被毒：**猎人被女巫毒药毒死时不能开枪，此为较常见规则。
- ✓ **弃票与平票：**弃票不计入有效票；若最高票平票，则平票玩家发表简短辩解后重新投票，再次平票本轮无人出局。
- ✓ **发言时长：**每位玩家发言建议 1~2 分钟，超时由法官立即打断。
- ✓ **同夜双药：**建议禁止女巫同一夜同时使用解药与毒药。
- ✓ **狼人空刀：**狼人可选择空刀（不杀人），当夜为平安夜。

※ 游戏建议

各角色思路提示

预言家

验人优先选择"信息量最大"的位置，如发言可疑或表现摇摆的玩家；报验时先给结论再给逻辑，避免过度暴露查验思路。

女巫

解药宜谨慎使用，首夜救人可能保住神职也可能被狼骗药；毒药是关键时刻的处决手段，宁慢勿错。

猎人

平时低调，出局时开枪带走最可疑的目标；不要在早期硬跳身份，以免被狼人针对性毒杀。

平民

多听少说、注意细节矛盾；关键时刻主动"挡刀"或站边神职，是屠边局中平民的重要价值。

狼人

屠边局中优先考虑"屠神"路线，集中击杀预言家与女巫；白天注意发言节奏一致性，避免自刀过早暴露或过度冲票引起怀疑。

建议游戏时长 **40 ~ 70** 分钟 · 需 1 名法官全程主持



HAPPY HIPPO
CRAFT STUDIO · IRVINE, CA

狼人杀 · 10 人屠边局规则书

www.happyhippo.life

一 · 游戏开始与身份确认

「天黑请闭眼。所有玩家闭眼，不得发出声音。」

开局

「狼人请睁眼，互相确认同伴。请商议今晚要击杀的玩家，用手势指认。」

狼人

「狼人确认完毕，狼人请闭眼。」

狼人

「女巫请睁眼。今晚死的是 X 号玩家，你有一瓶解药和一瓶毒药，是否使用解药？」

女巫

「是否使用毒药？如使用请指认目标。女巫请闭眼。」

女巫

「预言家请睁眼。请指认你今晚要查验的玩家。」

预言家

「(以手势告知：好人／狼人) 预言家请闭眼。」

预言家

「猎人今夜没有行动，请继续保持闭眼。」

猎人

二 · 白天宣布与流程推进

「天亮了，请所有玩家睁眼。昨晚是平安夜。／昨晚死亡的是 X 号玩家。」

公布

「X 号玩家请发表遗言，时间 1 分钟。(如无遗言规则则跳过)」

遗言

「现在由 X 号玩家开始，依次发言，每人限时 1 至 2 分钟。」

发言

「发言结束，现在进入自由讨论，时间 3 分钟。」

讨论

「请大家准备投票。三、二、一，请举手。投票结束，X 号玩家出局。」

投票

「X 号玩家请发表遗言。(若为猎人：你可以开枪带走一名玩家。)」

出局

「天黑请闭眼，进入第二夜。」

进夜

三 · 游戏结束宣布

「全部狼人已出局，游戏结束，好人阵营胜利！」

好人胜

「神职（或平民）已全部出局，达成屠边条件，狼人阵营胜利！」

狼人胜

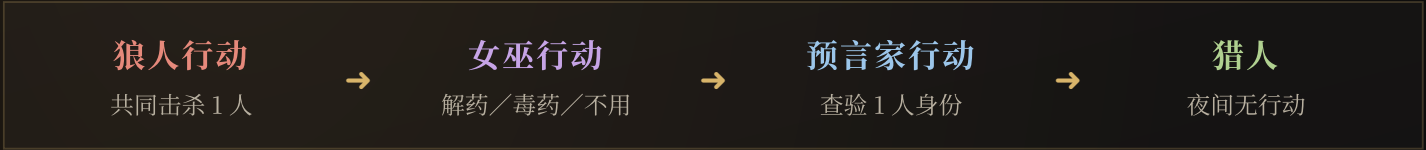
「请所有玩家亮出身份牌，我们来复盘本局。」

复盘

※ 以上为简版主持词，实际主持时可根据人数、氛围与玩家熟练度灵活增删。法官须全程保持中立，不得以语气、停顿或表情透露任何身份信息。



夜晚叫牌顺序



重要规则速查

项目	要点
女巫	解药救人 1 次、毒药杀人 1 次，可选择不使用；同夜不建议双药并用
猎人	被投票放逐出局（非被毒死）时，可开枪带走一名玩家
遗言	被狼刀或被毒出局的玩家 没有 遗言；被放逐者有遗言
投票	平票则平票者辩解后重投，再次平票本轮无人出局
屠边判定	神职 3 人全灭 或 平民 4 人全灭，狼人立即获胜
好人获胜	3 名狼人全部出局

身份数量速查（10 人）

3
狼人

1
预言家

1
女巫

1
猎人

4
平民

法官出局记录表

轮次	夜间死亡	白天放逐	技能触发与备注
第一夜 / 天			
第二夜 / 天			
第三夜 / 天			
第四夜 / 天			
第五夜 / 天			