

Werwölfe tutta la settimana



Il noto gioco del lupo mannaro viene solitamente giocato in cerchio la sera. Questo gioco è una variante di quel gioco, ma la cornice è aperta e si rimane in gioco tutto il giorno

Gioco

Inizio del gioco

- La prima sera viene spiegato il gioco e vengono distribuite le carte. Il conduttore del gioco può scegliere di giocare con lui, ma non è consigliabile se i bambini giocano per la prima volta. Ci sono i seguenti personaggi: *2 lupi mannari*, *1 cacciatore*, *1 nonna*, *1 bambino selvatico* e *gli abitanti del villaggio*. Due lupi mannari si sono rivelati un successo, è ancora possibile controllare la quantità di vittime al giorno. I caratteri sono spiegati più dettagliatamente nelle appendici
- Durante il giorno, i *lupi mannari* hanno il tempo di "uccidere" uno o due abitanti del villaggio (a seconda di quanti sono in gioco, si può dire che devono "ucciderne" due o che possono "ucciderne" solo uno). Potreste trovare un termine più appropriato per "uccidere" nel vostro gruppo, soprattutto con i bambini più piccoli. Lo fanno avvicinandosi a un compagno di squadra, mostrandogli la carta e dicendogli che è "morto". Se il bambino è *villano* o *nonna* (e *bambino selvatico*, se il modello di riferimento è ancora vivo), deve firmare la lista. I dati saranno poi utili per la discussione della sera
- Se il bambino è anche un *lupo mannaro*, non succede nulla, i *lupi mannari* solo ora sanno l'uno dell'altro e potrebbero essere in grado di fare squadra. Tuttavia, se il bambino è il *cacciatore* e può identificarsi di conseguenza, il *lupo mannaro* muore e deve quindi entrare nella lista. Il *lupo mannaro* deve anche, ovviamente, non rivelare chi è il *cacciatore*.

Giocare la sera

- La sera ci si ritrova, i *lupi mannari* devono aver "ucciso" almeno qualcuno in modo che ci sia anche materiale da discutere. Purtroppo i bambini "uccisi" non possono più partecipare alla recita dopo la loro "morte", e bisognerebbe valutare se non sia il caso di fare un programma supplementare per loro, in modo che non parlino del loro "assassino". I vivi vorrebbero eliminare un *lupo mannaro* ogni sera, i *lupi mannari* vorrebbero naturalmente che un *villano* morisse e che loro potessero distrarsi
- Il *bambino selvaggio* è in realtà un normale *villano*, tuttavia, può diventare un *lupo mannaro* se il suo modello di riferimento muore, cosa che lo ha definito la prima sera. Il *bambino selvaggio* ha quindi l'obiettivo, la sera delle votazioni, di far morire il suo modello di riferimento in modo da poter diventare anche lui un *lupo mannaro*.
- Un'altra paesana speciale è la *nonna*, che può sparare a qualcuno durante le votazioni serali, dimostrando così la sua innocenza e diventando una normale *villana*. Durante il giorno non ha la

sua "borsa" con la pistola, quindi non può difendersi da un *lupo mannaro*. Per lei, quindi, conviene sfruttare il suo carattere il più presto possibile.

- Se un *lupo mannaro* viene effettivamente incontrato durante la votazione, il gruppo è autorizzato a votare di nuovo, altrimenti la votazione viene chiusa e continua il giorno successivo. È opportuno inserire nell'elenco tutte le vittime, comprese quelle dei voti o della *nonna*, in modo che tutti abbiano una visione d'insieme.

Giocatori

- La partita termina quando i *lupi mannari* sono riusciti a uccidere tutti i *villani* oppure - e non pensate che questo accada più spesso - i *villani* sono riusciti a eliminare tutti i *lupi mannari*. Bisogna sempre tenere conto se il *bambino selvaggio* è ancora un *villano* o un *lupo mannaro*.
- **Attenzione:** Se il game master non sta al gioco, può sapere chi è il modello del *bambino selvaggio*. Se il bambino muore nell'ultima votazione e tutti i *lupi mannari* sono stati eliminati, il gioco continua, perché c'è ancora un *lupo mannaro* in vita. E viceversa, il gioco è finito se il modello di ruolo del *bambino selvaggio* è ancora vivo e tutti i *lupi mannari* sono stati eliminati, poiché il *bambino selvaggio* è allora semplicemente un *villano*.

due diversi modelli di stampa

Werwolf