INVIATO DA
LeaKarin

ON
09/09/2018

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Werwölfle 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

Lupo mannaro

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Gioco
Lupo mannaro
Concorso
Squadra
Magazzino

Età
13–16 anni
a partire dai 16 anni

Numero di partecipanti
1–20

Bibbia
Manca questa informazione.

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/werwolfle-tutta-la-settimana