

WEREWOLF

Un gioco di mistero, deduzione e comunicazione per 6 o più giocatori.

In un tranquillo villaggio sui Balcani è stata scoperta la presenza di alcuni licantropi!

Gli abitanti del villaggio dovranno cercare di scoprirne l'identità e metterli al rogo prima che sia troppo tardi, mentre i Lupi Mannari, una notte dopo l'altra, divoreranno gli abitanti indifesi.

La lotta continuerà fino a quando una delle due fazioni non sarà completamente eliminata.

Sara forse la tua?

COMPONENTI DEL GIOCO

33 Carte Ruolo

1 Carta dei Turni

1 Carta delle Icone

1 Carta Biografia

1 Libretto delle Regole

IL GIOCO

Werewolf si gioca in una alternanza di giorni e notti. Durante il giorno, gli abitanti del villaggio si radunano in assemblea per cercare di scoprire chi sono i licantropi e votano per metterli al rogo. Durante le notti, i Lupi Mannari scelgono una vittima da divorare e la Veggente sonda gli animi dei giocatori cercando di scoprirne la natura.

E' necessaria la presenza di un Moderatore, che ha il compito di guidare i giocatori e condurre la partita.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per prima cosa decidere chi sarà il Moderatore.

Il suo primo compito sarà spiegare il gioco ai nuovi giocatori e preparare il Villaggio.

LA COMPOSIZIONE DEL VILLAGGIO

- PER LE PRIME PARTITE

Per le prime partite consigliamo di mischiare nel mazzo del Villaggio un numero di carte uguale al numero di giocatori. Nel Mazzo **devono** essere presenti La Veggente e delle carte Lupo Mannaro (1 per 5-8 giocatori, 2 per 9-12 giocatori, 3 per 13-16 giocatori, 4 per 17-20 giocatori e così via). In queste partite consigliamo di non tenere conto del testo di nessun altro Ruolo al di fuori della Veggente e dei Lupi Mannari, considerando tutti gli altri come semplici abitanti del villaggio senza alcun potere.

Una volta che vi sarete impraticchiti con le meccaniche di base, allora potrete inserire tutti gli altri Ruoli ed entrare nel vivo del gioco.

- PER LE PARTITE SUCCESSIVE

Il Moderatore, assieme ai giocatori, sceglie quali Ruoli saranno presenti nel villaggio fra tutti quelli disponibili nel gioco. Scegliete un numero di Ruoli uguale al numero dei giocatori. Questa è una fase molto delicata, dal momento che una buona composizione del Villaggio è essenziale per una partita bilanciata. Come regola generale consigliamo di inserire un Ruolo "antagonista" (Lupo Mannaro, Vampiro, Traditore, etc..) per ogni 4 giocatori, arrotondando per difetto. Chiaramente si tratta di un numero puramente indicativo, col tempo e con la pratica inizierete ad intuire come meglio bilanciare i Villaggi, a seconda anche dello stile e dell'esperienza dei giocatori.

- PER I PIÙ ESPERTI

Nel momento della scelta dei Ruoli presenti nel Villaggio, potete rendere la partita ancora più interessante scegliendo un numero di carte mag-

giore rispetto a quello dei giocatori. Chiaramente, saranno poi distribuiti soltanto un numero di Ruoli pari ai giocatori, quindi alcuni di essi non verranno effettivamente giocati. Tuttavia, i giocatori dovranno comunque tenerli in considerazione nel corso della partita, in quanto "potrebbero" comunque essere presenti. Questo aumenterà le possibilità di bluff da parte di chi deve nascondere la propria identità.

Quanti più Ruoli saranno inseriti rispetto al numero dei giocatori, tanto più le variabili di gioco saranno ampie. E' consigliato tenere sempre qualche ruolo extra rispetto ai giocatori.

Per i più precisi e portati al calcolo si può arrivare ad avere un Ruolo extra per ogni 2 giocatori (es. con 12 giocatori si possono avere 18 ruoli possibili).

Dopo che il gruppo ha scelto quali Ruoli includere, è compito del Moderatore costruire segretamente il Villaggio, seguendo all'incirca la stessa proporzione vista precedentemente (un antagonista ogni quattro giocatori). Questo, ovviamente, senza far sapere agli altri quali Ruoli sono effettivamente giocati e quali invece lasciati fuori. Per facilitare il compito ai giocatori si può fare una lista dei Ruoli possibili e tenerla a portata di tutti, o tenere quelli non giocati scoperti sul tavolo.

Ricordate che il Moderatore dovrà comunque chiamare i turni di tutti i Ruoli possibili, anche se non sono stati inseriti nel mazzo del Villaggio.

DISTRIBUZIONE DEI RUOLI

Dopo avere preparato il Villaggio, i giocatori siedono in cerchio o attorno ad un tavolo, il Moderatore mischia il mazzo e distribuisce una carta Ruolo ad ogni giocatore, che la guarda senza rivelarla agli altri.

Il Moderatore deve quindi prendere nota del Ruolo di ciascun giocatore. A questo scopo, con-

sigliamo di utilizzare carta e penna per segnare tutte le note che deve ricordare. Un metodo particolarmente efficace può essere quello di disegnare visivamente uno schema di come sono seduti i giocatori e segnare vicino ad ognuno il Ruolo assegnato. Questo faciliterà la gestione del gioco durante la partita.

Non appena ogni giocatore ha memorizzato il proprio Ruolo, il gioco può incominciare!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- LA PRIMA NOTTE

Il gioco ha inizio con la prima notte. Durante tutte le notti, compresa la prima, tutti i giocatori devono rimanere in silenzio e tenere gli occhi chiusi.

Il Moderatore chiamerà i Ruoli nell'ordine stabilito dalla Carta dei Turni. Quando viene chiamato un Ruolo, quel giocatore può aprire gli occhi fino a che il suo turno non è finito.

Per evitare che nel silenzio si sentano fruscii e rumori rivelatori, i giocatori possono tamburellare leggermente con le dita sul tavolo per produrre un lieve rumore di sottofondo, che, fra l'altro, contribuirà a creare un'atmosfera adatta.

Quello che segue è un esempio di gioco della prima notte. A parlare è il Moderatore.

"E' notte e vi ritirate nelle vostre abitazioni. Tutti i giocatori chiudano gli occhi."

Il Moderatore si assicura che tutti i giocatori abbiano gli occhi chiusi e siano in silenzio.

"La Veggente apra gli occhi e mi indichi un giocatore, io le dirò se questo giocatore possiede o meno un'Aura Oscura."

La Veggente apre gli occhi e indica in silenzio un giocatore al Moderatore, quest'ultimo fa un cenno di "sì" con la testa se quel giocatore possiede un'Aura Oscura, di "no" se possiede un'Aura Bian-

ca. Le risposte del moderatore sono silenziose, quindi solo la Veggente conosce la risposta alla propria domanda.

Nota: se state tamburellando con le dita ricordatevi di indicare con l'ALTRA mano per non far sentire l'interruzione del rumore ai vostri vicini.

Il Moderatore prosegue.

"La Veggente chiuda gli occhi".

Il Moderatore si accerta che il giocatore abbia chiuso gli occhi, poi continua.

"I Lupi Mannari aprano gli occhi e si riconoscano. Il Capo Branco si faccia riconoscere dagli altri Lupi Mannari".

Durante la prima notte, i Lupi Mannari non attaccano nessuno, ma si riconoscono a vicenda. Nelle notti successive il Lupo più forte del branco sceglierà la vittima.

Si procede in questo modo per tutti i Ruoli presenti nel villaggio che richiedono un proprio turno durante la prima notte. Fatto questo, il Moderatore prosegue, dicendo quanto segue.

"E' giorno. Aprite gli occhi".

Tutti i giocatori aprono gli occhi (e smettono di tamburellare con le dita) e inizia la prima fase giornaliera.

- IL PRIMO GIORNO

Il Moderatore può seguire le indicazioni sulla Carta dei Turni per guidare gli eventi durante il giorno.

- ASSEMBLEA DEL VILLAGGIO

Questa parte del gioco è completamente libera. Ognuno può parlare a sua discrezione del proprio personaggio, rivelando o meno dettagli sulla propria identità, facendo domande agli altri giocatori, condividendo informazioni ricevute durante la notte e, eventualmente, accusando un altro giocatore di essere un Lupo Mannaro.

L'unica regola è che i giocatori non devono **mai** scoprire la propria carta Ruolo.

Lo scopo di questa parte del giorno è decidere come dovrete votare e chi accusare di essere un Lupo Mannaro, per mandarlo eventualmente al rogo.

Questa parte termina quando il Moderatore annuncia che si procede con la Prima Votazione. Nel decidere questo, il Moderatore dovrà applicare un minimo di buon senso, lasciando tempo sufficiente ai giocatori per le loro deduzioni e accuse o procedendo più direttamente qualora i giocatori non abbiano informazioni rilevanti da condividere o da discutere.

Tenete presente che, tendenzialmente, le prime fasi del gioco saranno più veloci perché le informazioni sono ancora poche e nessuno vorrà parlare per primo. Il primo giorno sarà quindi solitamente il più breve in questa fase e il Moderatore potrà procedere velocemente alla Prima Votazione.

- LA PRIMA VOTAZIONE

La Prima Votazione serve per determinare quali giocatori saranno accusati di essere un Lupo Mannaro. Uno di essi potrebbe essere bruciato sul rogo alla fine della giornata.

Per annunciare la Prima Votazione il Moderatore dirà quanto segue.

“Procediamo con la Prima Votazione. Ognuno di voi *deve* esprimere uno ed un solo voto di accusa verso un altro giocatore. Chiudete tutti gli occhi e io chiamerò uno ad uno i nomi dei giocatori, quando sentite il nome del giocatore che volete votare alzate la mano.

Una volta che tutti i giocatori avranno chiuso gli occhi, il Moderatore procederà a chiamare uno alla volta i nomi dei giocatori e ad annotare i voti che ciascuno riceve sul proprio foglio.

Quando tutti i nomi sono stati chiamati il Mode-

ratore annuncerà al villaggio quali giocatori andranno al ballottaggio nella Seconda Votazione secondo la seguente regola:

Se i giocatori con più voti sono più di uno, a pari merito, tutti loro e soltanto loro vanno al ballottaggio nella Seconda Votazione.

Se il giocatore con più voti è uno solo, va al ballottaggio lui e il secondo giocatore con più voti (o tutti i secondi giocatori a pari merito se sono più di uno).

Questo assicura che vi siano almeno due giocatori per la Seconda Votazione.

Il Moderatore dirà quindi quanto segue.

“La Prima Votazione è conclusa, aprite tutti gli occhi. Vanno al ballottaggio nella Seconda Votazione [lista dei nomi].”

- *ARRINGHE DI DIFESA*

Segue una seconda fase di dibattito in cui i giocatori accusati hanno diritto a difendersi prima che si voti per chi di loro deve essere messo al rogo. Per fare questo, sono liberi di condividere qualsiasi informazione ritengano più opportuna, al limite, accusare a loro volta i giocatori in ballottaggio assieme a loro. In questa fase tutti i giocatori possono parlare, ma la discussione deve essere sempre inerente a coloro che sono in ballottaggio.

- *SECONDA VOTAZIONE*

Quando i giocatori accusati hanno avuto modo di difendersi, il Moderatore dirà quanto segue:

“Procediamo con la Seconda Votazione per decidere chi deve andare al rogo. Ognuno di voi, ad eccezione di chi è in ballottaggio, *deve* esprimere un voto di accusa verso uno dei giocatori in ballottaggio. Il giocatore che avrà ricevuto più voti verrà messo al rogo. In caso di pareggio il Villaggio, indeciso, per oggi non brucerà nessuno.

Chiudete gli occhi.”

Il Moderatore chiamerà quindi tutti i giocatori in ballottaggio e segnerà per ognuno il numero di voti ricevuto, dopo di che dirà quanto segue:

“Aprite gli occhi. Il villaggio ha deciso. Va al rogo [nome]” **oppure** “Il villaggio è nel dubbio. Oggi non vi sarà alcun rogo.”

“E’ notte. Chiudete gli occhi”.

Dopo la fase del rogo ha immediatamente inizio la notte e non avvengono altre discussioni fra i giocatori.

Quando un giocatore è stato messo al rogo la sua carta Ruolo viene ritirata dal Moderatore senza essere mostrata. Quel giocatore da questo momento è fuori dal gioco e non può più intervenire in alcun modo nella discussione. Potrà comunque seguire il gioco da spettatore (e tenere quindi gli occhi aperti di notte e durante le Votazioni!). Potreste scoprire che questo, spesso, può essere altrettanto divertente che giocare!

- LE NOTTI SUCCESSIVE

Le notti successive, procedono come la prima, con la differenza che alcuni Ruoli vengono chiamati solo la prima notte (es. Giulietta) e altri vengono chiamati solo dalla seconda notte in poi (es. Guaritore).

Dalla seconda notte i Lupi Mannari uccidono un giocatore ogni notte: il Lupo Mannaro più forte in gioco sceglie la vittima durante il loro turno.

Ricordatevi che durante le notti successive dovette sempre continuare a chiamare tutti i Ruoli che avete inserito nella partita, anche se il giocatore che possedeva quel Ruolo è stato ucciso.

- GIORNI SUCCESSIVI

Al mattino, il Moderatore annuncia il giocatore che è stato ucciso dai Lupi Mannari e ritira la sua

carta senza mostrarla. Quel giocatore è fuori dal gioco.

Durante le Votazioni, nei giorni successivi, consigliamo di alternare l'ordine in cui il Moderatore chiama i giocatori (da destra a sinistra o da sinistra a destra), per far sì che non gli siano sempre gli stessi nomi ad essere chiamati per ultimi.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina nel momento in cui si realizza una delle seguenti Condizioni di Fine del Gioco. Quando questo accade, il Moderatore lo comunica *immediatamente* ai giocatori e la partita è finita.

- VITTORIA DEL VILLAGGIO

(o dei Criminali, vedi pag 17)

Sono stati eliminati tutti i Lupi Mannari, il Vampiro e gli eventuali Vampiri Minori.

- VITTORIA DEI LUPI MANNARI

Sono presenti in gioco solo Ruoli con la Fazione Lupi Mannari.

- VITTORIA DEL VAMPIRO

Sono presenti in gioco solo Ruoli con la Fazione Vampiro.

Nota: la presenza del Ghoul e del Traditore non preclude la vittoria del Villaggio.

Possono verificarsi delle situazioni di stallo di due giocatori in cui nessuno è in grado di uccidere l'altro (es un Lupo Mannaro e L'Eremita). In quel caso i Lupi Mannari vincono sulle altre Fazioni e il Vampiro vince sul Villaggio.

Se nel gioco sono presenti anche i Criminali, questi non cambiano le Condizioni di Fine del Gioco, ma soltanto le Condizioni di Vittoria del Villaggio e dei Criminali stessi (vedi pag.17).

VARIANTI

Una delle principali caratteristiche di *Wherewolf* è quella di poter essere variato liberamente da chi lo gioca. Quelle che seguono sono solo alcune delle possibili **Varianti** del gioco, ai voi scoprirne e sperimentarne delle nuove!

RIVELAZIONE DEL RUOLO

Ogni qual volta un giocatore viene ucciso, la sua carta viene scoperta e il suo Ruolo viene rivelato. Questa variante limita molto le possibilità ed è consigliata solo ai giocatori più inesperti. Chiaramente con questa variante alcuni Ruoli possono perdere del tutto significato (ad esempio il Medium) e non dovrebbero essere usati nel gioco.

VOTAZIONE SCOPERTA

I giocatori tengono gli occhi aperti durante le Votazioni giornaliere. Anche questa è una variante che semplifica il gioco e il lavoro del Moderatore, rendendo al contempo la vita più dura per i giocatori che devono bluffare. Se usate questa regola, non dovrete usare Ruoli che agiscono durante le Votazioni.

L'AMULETO E LA SPADA

L'Amuleto è un talismano che protegge il giocatore che lo possiede. All'inizio del gioco il Moderatore sceglie casualmente il primo possessore dell'Amuleto, che non deve essere noto agli altri giocatori (potete mischiare le carte prima di distribuirle ed estrarne una a caso: quel giocatore sarà anche il possessore dell'Amuleto). Durante la prima notte, il Moderatore batte un colpo sulla spalla del giocatore sorteggiato nel turno dell'Amuleto. Durante le notti successive, il Moderatore chiama il Possessore dell'Amuleto che

apre gli occhi e indica un giocatore. Il Moderatore batte un colpo sulla spalla di quel giocatore che non apre gli occhi, ma sa di essere il nuovo possessore dell'Amuleto. Se un giocatore in possesso dell'Amuleto dovesse essere eliminato per qualsiasi motivi, l'Amuleto invece lo protegge! Se viene ucciso di notte, rimane in vita; se viene mandato al rogo, il rogo è annullato come in un caso di pareggio.

L'Amuleto può essere usato soltanto una volta. Viene distrutto non appena protegge qualcuno, la prima volta che viene passato ad un giocatore che l'ha già avuto o se il Possessore dell'Amuleto si rifiuta di passarlo.

La Spada viene sorteggiata, passata e distrutta allo stesso modo dell'Amuleto, ma non protegge il suo portatore. Invece, se il Possessore della Spada viene attaccato dai Lupi o dal Vampiro, muore ma uccide il Lupo più forte in gioco o il Vampiro (a seconda di chi lo ha attaccato). La Spada è un oggetto molto potente, se decidete di inserirla nel gioco bilanciatela adeguatamente nella composizione del Villaggio.

GIOCO A TEMPO

Una variante particolarmente interessante è quella di fissare una durata predeterminata per ogni giorno della partita. Alla scadenza del tempo, se il Villaggio non ha ancora mandato nessuno al rogo, giunge la notte e qualsiasi attività del Villaggio viene sospesa.

Questa variante, pur richiedendo un'attenzione maggiore, ha il grande vantaggio di rendere molto tangibile la tensione dello scorrere del tempo e del sole che sta tramontando. L'effetto è ancora più realistico se potete usare un orologio visibile da tutti i giocatori (un orologio da scacchi o una clessidra al centro del tavolo sono perfetti a tale scopo).

CONSIGLI DI GIOCO

IL MODERATORE

Il ruolo del Moderatore è essenziale alla buona riuscita di una partita di **Wherewolf**. Come Moderatore, avete il compito di scegliere i Ruoli che compongono il Villaggio, spiegare il gioco ai nuovi giocatori, rispondere ai dubbi e guidare i giocatori durante la partita. Sarete voi a dare il *tempo* al gioco, tagliando le fasi di discussione quando il gioco langue e dando corda ai giocatori quando invece prende piede. Ogni Moderatore ha il proprio stile e interviene più o meno nel gioco. Non esiste un modo "corretto" di moderare una partita, seguite il vostro gusto e soprattutto cercate di capire che cosa vogliono i vostri giocatori.

Di notte, quando chiamate i Ruoli, ci sono alcuni accorgimenti da seguire: lasciate trascorrere sempre abbastanza tempo, come se un giocatore stesse davvero usando i propri poteri, anche se non è davvero presente. Cercate di parlare rivolgendovi al centro della sala, piuttosto che al giocatore che ha gli occhi aperti in quel momento. Usate sempre il pronome del Ruolo e **non** quello del personaggio (per esempio, la Veggente sarà sempre una "lei", anche se il giocatore è un uomo).

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

A prima vista, la spiegazione del gioco potrebbe sembrare molto più lunga e complessa di quanto non sia in realtà. Il mio consiglio è quello di tenere al minimo indispensabile le spiegazioni (regole per il giorno, regole per la notte, Ruoli e condizioni di vittoria) e iniziare subito a giocare

una partita. Scoprirete che il modo migliore di spiegare il gioco è proprio giocando!

L'AMBIENTE

Un buon ambiente di gioco è un altro elemento fondamentale che aggiunge colore alla partita. Cercate una stanza sufficientemente grande e isolata da rumori e interferenze esterne. Alcuni gruppi preferiscono giocare intorno ad un tavolo, altri preferiscono un cerchio di sedie, con lo spazio libero al centro. Nel caso optiate per il tavolo, fate in modo di avere a portata di mano un modo per raggiungere un giocatore con gli occhi chiusi senza che gli altri se ne accorgano (spazio per muovervi dietro le sedie, una bacchetta per toccarli senza alzarvi, etc...).

Se i giocatori non si conoscono fra di loro, è consigliabile un cartellino con il nome da mettere sul tavolo o da puntare all'abito.

Se vi è possibile, create anche uno spazio in cui possano andare i giocatori che vengono eliminati dal gioco. Il fatto che non restino seduti in mezzo agli altri contribuirà alla tensione per la progressiva riduzione del Villaggio e semplificherà le discussioni fra i giocatori rimanenti.

Se non potete farli allontanare, provate qualche trucco per distinguerli (ad es. ruotare la sedia con lo schienale in avanti, girare il cartellino con il nome e scrivere FUORI DAL GIOCO).

L'ATMOSFERA

Oltre che un gioco di bluff e di deduzione logica, **Wherewolf** è anche un gioco di atmosfera, quindi ogni piccolo accorgimento che prenderete in questa direzione non farà che rendere più divertenti e suggestive le vostre partite. Sono particolarmente efficaci tutti gli espedienti per rendere l'atmosfera giusta durante la notte,

come ad esempio spegnere la luce e lasciare il minimo di illuminazione per distinguere i giocatori che vengono indicati e i cenni del Moderatore (è sufficiente la luce della stanza attigua, se non volete esagerare con candele, luci azzurre o luci regolabili). Un altro accorgimento molto utile è usare un lettore di musica per mandare un rumore di fondo durante la notte (su internet si trovano facilmente suoni di ambiente come vento, pioggia e tuoni... e magari anche qualche ululato in sottofondo!). Tenete invece le luci accese e un silenzio assoluto durante le Votazioni, per dare due connotazioni diverse ai momenti in cui i giocatori hanno gli occhi chiusi.

I "CATTIVI"

Giocare un Ruolo che deve bluffare la propria identità è sicuramente più difficile che giocare con il fronte del Villaggio, ma può dare molte soddisfazioni. Inizialmente, sarete tentati di giocare nell'ombra senza attirare troppo l'attenzione, ma ricordate che, se nel Villaggio nessuno dà false informazioni, sarà molto facile fare giusti ragionamenti che porteranno ad individuarvi! Quindi non esitate ad fingere Ruoli importanti, come la Veggente o il Mago, magari per permettere ai vostri alleati di rimanere nascosti. E ricordate: un Villaggio con una sola Veggente, quasi sempre, è un Villaggio che vince.

DISCUSSIONI POST PARTITA

Spesso, uno dei maggiori divertimenti nel gioco è discutere alla fine della partita degli eventi salienti o delle scelte effettuate durante la stessa. Non solo, questo è anche un modo per imparare il gioco molto più velocemente, confrontandosi con gli altri giocatori e scoprendo cosa è real-

mente accaduto mentre avevate gli occhi chiusi. Incoraggiate quindi la discussione fra i giocatori, chiedendo loro dove pensano di aver sbagliato, che scelte differenti farebbero, di chi si sono fidati e perché, chi secondo loro è stato maggiormente ascoltato dal Villaggio nelle sue argomentazione. Questo è anche uno dei modi migliore di porre le basi per una partita successiva.

CONSIDERAZIONI FINALI

Alcune osservazioni conclusive sul gioco.

Wherewolf è un gioco in cui è il gruppo a vincere e non il singolo. Ricordate che, a parte rare eccezioni, non importerà se alla fine partita sarete in vita o meno. Quello che importerà sarà il contributo che avrete dato alla vostra Fazione per permetterle di vincere.

Wherewolf è un gioco di logica e deduzione. Gli elementi per trarre le giuste conclusioni saranno a disposizione di tutti, sarà vostro compito saperli usare al meglio.

Ma ancora di più di tutto questo, **Wherewolf** è un gioco di interazione. Lavorare di squadra, prendere decisioni, rendervi affidabili al gruppo e capire chi a sua volta può essere affidabile e chi invece non lo è, guidare il gruppo e comunicare efficacemente le vostre opinioni. Tutte queste sono caratteristiche fondamentali del gioco.

Vi accorgete che, essendo le relazioni fra le persone l'elemento fondante di questo gioco, **Wherewolf** assumerà forme diverse a seconda che lo giochiate al pub con gli amici, con la famiglia dopo una cena, ad un seminario di lavoro o in classe con i compagni di scuola.

Ogni gruppo diverso con cui entrerete in contatto potrà regalarvi una nuova interpretazione di questo gioco. A voi scoprirle!

NOTE STORICHE

Werewolf è un gioco le cui radici si perdono nei tempi, anche se recenti. Le prime apparizioni sembrano risalire agli anni 50 in Inghilterra, con un gioco popolare chiamato *Murder*. La prima stesura ufficiale di un regolamento è avvenuta nel 1986 ed è opera di Dimitry Davidoff, un insegnante di psicologia dell'Università di Mosca. All'epoca il gioco si chiamava Mafia e aveva come ambientazione quella di un villaggio siculo in cui si nascondevano i "mafiosi". Il tema dei Licantropi è stato invece introdotto da Andrew Plotkin, nel 1997. Molte persone hanno contribuito all'evoluzione del gioco nel corso degli anni, anche se il contributo maggiore si è avuto sicuramente con l'avvento di internet, che ha collegato le varie comunità di giocatori e ha diffuso le modifiche e le varianti sperimentate nel tempo.

Nel corso degli anni sono state pubblicate numerose versioni commerciali del gioco (*Are You A Werewolf?* edizioni Looney Labs, *Les Loup,sgarous de Thiercelieux*, edizioni Lui-même, *Lupus in Tabula*, edizioni DaVinci e *Ultimate Werewolf*, edizioni Bezier Games, solo per citarne qualcuna), ognuna delle quali attingeva in maniera più o meno rilevante alle modifiche che il gioco aveva subito negli anni.

Io ho conosciuto il gioco nel 2001 e ho iniziato immediatamente a costruirne una mia versione. Il mio obiettivo nella creazione di **Werewolf** è stato quello di ampliare il gioco senza appesantirlo e creare all'interno nuove dinamiche di interazione e nuove meccaniche di gioco, arrivando ad ottenere un gioco complesso ma non complicato, ben bilanciato e interattivo per ogni ruolo.

I RUOLI

Quelli che seguono sono tutti i Ruoli di **Wherewolf**. Per ogni Ruolo sono indicate le seguenti informazioni:

Fazione

L'icona della Fazione stabilisce le Condizioni di Vittoria di quel Ruolo.

- VILLAGGIO

Vince se in gioco non sono presenti Lupi Mannari, Vampiri o Criminali **OPPURE** vince se in gioco non sono presenti Lupi Mannari e Vampiri, sono presenti Criminali **ma** c'è almeno una Guardia.

-CRIMINALI

Vince se in gioco non sono presenti Lupi Mannari, Vampiri o Guardie ed è presente almeno un Criminale.

- LUPI MANNARI

Vince se sono presenti solo Ruoli con la Fazione Lupi Mannari.

- VAMPIRO

Vince se sono presenti solo Ruoli con la fazione Vampiro.

- ROMEO E GIULIETTA

Vince se, alla fine del gioco, l'altro giocatore con questa Fazione è ancora in vita.

-PAZZO

Vince se vince la Fazione Villaggio e lui è stato attaccato almeno una volta dai Lupi Mannari (di conseguenza di solito vince da morto, a meno che non sia stato protetto o salvato in qualche modo).

-LUPO REIETTO

Vince se vince la Fazione dei Lupi Mannari e lui è l'unico Lupo Mannaro in gioco.

Aura

L'icona dell'Aura indica se quel Ruolo possiede un'Aura Oscura o un'Aura Bianca e serve per dare il responso ad un'eventuale indagine della Veggente o del Medium. Un'Aura Oscura, solitamente, identifica un Lupo Mannaro, anche se altri Ruoli possono dare il medesimo responso e complicare la lettura della Veggente.

Misticismo

L'icona del Misticismo indica se quel Ruolo possiede Poteri Mistici. Il Misticismo è il potere che contraddistingue gli abitanti del villaggio che possono agire durante la notte per ottenere informazioni o per proteggere i loro compagni. Serve per dare il responso ad un'indagine del Mago o per l'attacco del Vampiro. I Ruoli dotati di Poteri Mistici vengono comunemente chiamati semplicemente Mistici e comprendono: la Veggente, il Medium, il Mago, la Strega e il Guaritore.

Descrizione

Descrizione del Ruolo e delle sue abilità.

Consigli di Gioco

Alcuni consigli per giocare questo Ruolo .

Varianti

Per diversi Ruoli sono previste delle **Varianti** che ognuno potrà sperimentare e modificare a proprio piacimento. Il Moderatore deve sempre specificare all'inizio della partita quale versione di quel Ruolo si sta giocando.

Note

In questa sezione sono riportate risposte a domande frequenti inerenti a quel Ruolo e a situazioni di gioco che lo riguardano.

L'ASSASSINO

Fazione

Criminali

Aura

Oscura

Misticismo

No



Descrizione

Durante la prima notte, apre gli occhi e riconosce gli altri Criminali. A partire dalla seconda notte, può aprire gli occhi nel turno di un Mistico. Se quel Mistico è presente, l'Assassino lo uccide. Se non è presente, l'Assassino indica un altro giocatore. Quel giocatore viene eliminato. L'Assassino può usare questo potere soltanto una volta per partita.

Consigli di gioco

Avete un solo colpo da sparare e dovete decidere molto bene come usarlo. L'obiettivo principale dovrebbe essere una Guardia, perché i Criminali sono i soli ad avere interesse che le Guardie vengano eliminate, ma di sicuro anche un Lupo sarebbe un ottimo bersaglio, prima che capisca chi siete e sia lui ad eliminare voi. Scegliete bene il momento in cui aprire gli occhi perché, se il Mistico di turno dovesse essere in gioco, dovrete uccidere lui e perdere così la vostra occasione.

Varianti

- *Vigilante*

Ha lo stesso potere dell'Assassino, ma ha l'Aura Bianca e la Fazione Villaggio. Può aprire gli occhi soltanto nel turno del Guaritore. Se il Guaritore è in gioco, il Vigilante non uccide nessuno. Questavariante è utile se non state giocando i Criminali.

Note

- L'attacco dell'Assassino non risente di nessuna delle protezioni valide per l'attacco dei Lupi.

L'AZZECCAGARBUGLI

Fazione

Villaggio

Aura

Bianca

Misticismo

No



Descrizione

Durante la Prima Votazione, può scegliere un altro giocatore. Tutti i voti che riceve in quella Votazione sono annullati e il giocatore non potrà andare al ballottaggio nella Seconda Votazione. Per usare il suo potere, l'Azzeccagarbugli solleva la propria carta bene in vista quando il Moderatore chiama il nome del giocatore che l'Azzeccagarbugli ha scelto proteggere. L'Azzeccagarbugli non può usare il suo potere su se stesso.

Consigli di gioco

Poter impedire che un giocatore vada al ballottaggio nella Seconda Votazione è sicuramente una difesa molto forte, dal momento che le fazioni opposte al Villaggio cercheranno di concentrare i voti per mandare al rogo i loro nemici. Il vostro potere non è delicato quanto quello dell'Oratore, in quanto in ogni caso qualcuno quel giorno brucerà. Valutate comunque con attenzione su chi usarlo, per non proteggere la persona sbagliata.

Varianti

- *Azzeccagarbugli Accusatore*

Anziché avere i propri voti annullati, il giocatore scelto dall'Azzeccagarbugli è automaticamente aggiunto ai giocatori in ballottaggio nella Seconda Votazione, a prescindere dai voti ricevuti.

- *Azzeccagarbugli Disonesto*

Ha come Fazioni **sia** Criminali **che** Villaggio, e può vincere con entrambi i gruppi.

BOCCA DI ROSA

Fazione

Villaggio

Aura

Oscura

Misticismo

No



Descrizione

Tutti i voti che Bocca di Rosa riceve in ogni Votazione sono dimezzati, arrotondando per difetto.

Consigli di gioco

Come il Peccatore, siete un Ruolo dall'Aura Oscura che gioca però per il Villaggio. A differenza di lui, il vostro potere vi rende abbastanza protetti nelle Votazioni, ma attenti a non confidarci troppo perché, se buona parte del villaggio dovesse convincersi che siete un Lupo Mannaro, potreste rischiare di finire ugualmente sul rogo.

Varianti

- *Salvezza Sicura*

I voti di Bocca di Rosa non vengono dimezzati, invece qualora fosse lei a dover andare al rogo, il rogo viene annullato e per quel giorno non brucia nessuno. Il Moderatore annuncia che il Villaggio è indeciso come nel caso di un pareggio.

- *Capro Espiatorio*

I voti di Bocca di Rosa non vengono dimezzati, invece, qualora fosse lei a dover andare al rogo, va al suo posto il giocatore con più voti dopo di lei.

- *Contatti Loschi*

Ha come Fazioni **sia** Criminali **che** Villaggio, e può vincere con entrambi i gruppi.

IL BORGOMASTRO

Fazione

Villaggio

Aura

Bianca

Misticismo

No



Descrizione

In ogni Votazione il suo voto vale doppio. Quando vota, il Borgomastro alza entrambe le braccia per facilitare il lavoro del Moderatore.

Consigli di gioco

Se riuscite ad arrivare in una fase del gioco con pochi giocatori ancora presenti, il vostro contributo sarà determinante per il Villaggio. Ricordatevi che la Spia tenendo gli occhi aperti durante la Prima Votazione conoscerà la vostra identità.

Varianti

- *Villaggio Grande*

Finché in gioco ci sono più di dieci giocatori, il voto del Borgomastro vale tre voti. Anziché alzare entrambe le braccia quando vota, indica con le dita quanto vale la sua votazione in quel momento.

- *La Mia Parola è Legge*

Il suo voto non vale doppio. Inceve, durante la Prima Votazione, può sollevare la sua Carta Ruolo quando viene chiamato un giocatore. Quel giocatore va automaticamente al ballottaggio nella Seconda Votazione e di nuovo automaticamente al rogo, a prescindere da tutti gli altri voti.

Il Borgomastro può usare questo potere soltanto una volta per partita.

IL CACCIATORE DI VAMPIRI

Fazione

Villaggio

Aura

Bianca

Misticismo

No



Descrizione

Durante la prima notte, apre gli occhi e scopre se è presente in gioco il Vampiro. Se viene attaccato dal Vampiro non viene trasformato e invece lo uccide.

Consigli di gioco

Il Vampiro è una delle minacce più insidiose per il Villaggio e voi siete l'unica reale risorsa contro di esso. La vostra strategia dovrebbe essere quella di farvi attaccare dal Vampiro traendolo in inganno, magari fingendo di essere una facile preda da vampirizzare.

Varianti

- *Guardia Cittadina*

Il Cacciatore di Vampiri, la prima notte, apre gli occhi assieme alle altre Guardie e le riconosce.

- *Cacciatore Esperto*

Se il Cacciatore di Vampiri è in vita, se in gioco non c'è il Vampiro, ma soltanto Vampiri Minori e non ci sono Lupi Mannari, il gioco termina con la vittoria del Villaggio (o dei Criminali, a seconda).

IL CAPO BRANCO

Fazione	<i>Lupi Mannari</i>
Aura	<i>Oscura</i>
Misticismo	<i>No</i>



Descrizione

Apri gli occhi nel turno dei Lupi Mannari.

La prima notte, si fa riconoscere come il Capo Branco facendo un cenno agli altri Lupi Mannari.

A partire dalla seconda notte, il Lupo Mannaro più forte in gioco indica un giocatore. Quel giocatore viene eliminato.

L'ordine di forza dei Lupi Mannari è il seguente:

- Capo Branco
- Lupo Reietto
- Lupo del Branco
- Discendente dei Lupi

Consigli di gioco

C'è poco da dire, siete il nemico numero uno del Villaggio e tutte le attenzioni saranno indirizzate a scoprire la vostra identità. Inizialmente sarete tentati di giocare nell'ombra e fingervi un semplice Contadino, ma ricordate che, se nessuno impersonerà un Ruolo importante diffondendo nel Villaggio false informazioni, gli abitanti avranno vita facile nello stanarvi.

Voi siete il Capo Branco, il Lupo più forte, ma ricordate che nel branco potrebbe esserci anche il Reietto che ha lo scopo di uccidervi prima che la partita sia finita, quindi non fidatevi troppo nemmeno dei vostri compagni di branco.

IL CAPO GILDA

Fazione

Criminali

Aura

Bianca

Misticismo

No



Descrizione

Durante la prima notte, apre gli occhi e riconosce gli altri Criminali.

Durante la terza notte, può aprire gli occhi e indicare un altro giocatore. Se indica un Lupo Mannaro o una Guardia, il Capo Gilda è eliminato. Se indica un giocatore con una Fazione diversa da Villaggio, il potere non ha alcun effetto. Se indica un giocatore con la Fazione Villaggio, quel giocatore apre gli occhi, la sua Aura diventa Oscura e la sua Fazione diventa Criminali. Egli mantiene tutti gli altri poteri che possedeva.

Il Capo Gilda può usare questo potere soltanto una volta per partita.

Consigli di gioco

Il vostro Ruolo è molto importante fra i Criminali. Come l'Assassino, avete una sola occasione per usare il vostro potere e dovete cercare di sfruttarlo al meglio. L'obiettivo è quello di riuscire a far passare dalla vostra parte qualche Ruolo importante e sinergico con i vostri obiettivi, come la Veggente o il Borgomastro. Se sono poi presenti altri Criminali sarà vostro compito far capire al nuovo arrivato chi sono i suoi alleati senza essere troppo palesi.

Varianti

- *Reclutamento Scoperto*

Il giocatore indicato apre gli occhi in ogni caso e riconosce il Capo Gilda a prescindere dal risultato.

- *Notti Pericolose*

E' possibile giocare questa variante solo se è in gioco anche il Vampiro. Anziché alla terza notte, il Capo Gilda può aprire a partire dalla seconda notte, ma nel turno del Vampiro. Se il Vampiro è in gioco, il Capo Gilda viene ucciso, altrimenti può usare il suo potere.

IL CONTADINO

Fazione

Villaggio

Aura

Bianca

Misticismo

No



Descrizione

Prima dell'inizio della partita, il Moderatore sceglie un Ruolo segreto per ogni Contadino in gioco.

Durante la partita, il Contadino non ha nessuno potere attivo. Nel momento in cui un Contadino viene attaccato dai Lupi Mannari, il suo ruolo segreto si manifesta.

- L'Eroe

Il Contadino è in realtà l'Eroe. Viene ucciso dall'attacco, ma riesce anche ad uccidere il Lupo più forte ancora in gioco.

- Il Discendente dei Lupi

Il Contadino possiede sangue di licantropo. Anziché venire ucciso, si trasforma a sua volta in Lupo Mannaro! Il Moderatore batte un colpo sulla spalla del giocatore, che apre gli occhi e riconosce gli altri Lupi Mannari. La sua Aura diventa Oscura e la sua Fazione Lupi Mannari.

- Il Contadino

Il Contadino è, in effetti, soltanto un semplice Contadino: viene ucciso normalmente dall'attacco.

Consigli di gioco

Non sottovalutate l'importanza dei Contadini all'interno del Villaggio. I Lupi Mannari ci penseranno bene prima di attaccare un Contadino, in quanto un Lupo in più o in meno potrebbe risultare determinante per la vittoria o la sconfitta, e probabilmente lo faranno solo in caso di necessità.

Varianti

Si possono aggiungere altri Ruoli segreti per il Contadino.

Qualche esempio:

- Il Malato

Se viene ucciso dai Lupi, la notte successiva alla sua morte, il loro attacco fallisce automaticamente.

- Il Mistico Dormiente

Il primo giocatore alla sua destra è sempre protetto dall'attacco dei Lupi Mannari.

- Il Mostro!

Oltre a Lupi Mannari e Vampiri nel villaggio si aggira anche un Mostro, che si trasforma di notte, ma che è ignaro di esserlo durante il giorno.

A partire dalla seconda notte, tutti i giocatori che indicano il Mostro vengono uccisi al termine di quella notte!

Finché il Mostro è in gioco, la partita non termina, come se si trattasse di un Lupo Mannaro.

Durante la notte, il Mostro ha un'Aura Oscura.

Dal momento che la Fazione del Contadino rimane sempre Villaggio, se crede di essere il Mostro, egli sa di dover essere ucciso per far vincere il Villaggio. Questo Ruolo segreto per il Contadino è molto particolare ed è consigliato solo in partite con molti giocatori.

Note

- Nel caso il Contadino sia l'Eroe, il giocatore non deve aprire gli occhi, in quanto, nel caso fosse salvato dal Guaritore, conoscerebbe le identità dei Lupi Mannari!

- In caso di attacco del Vampiro il Contadino viene trasformato normalmente.

- Nel mazzo sono presenti tre copie della carta contadino.

L'EREMITA

Fazione

Villaggio

Aura

Bianca

Misticismo

No



Descrizione

Se viene attaccato dai Lupi Mannari, l'attacco viene annullato e il Moderatore fa un cenno di "no" con la testa per far loro capire che l'attacco non è andato a buon fine, ma senza specificarne il motivo.

Consigli di gioco

Essendo immuni all'attacco dei Lupi Mannari dovete cercare di guadagnarvi la fiducia del Villaggio, poiché l'unica possibilità per voi di essere uccisi è quella di finire al rogo. Potrebbe non essere facile, poiché è vero che voi non morirete mai di notte, ma questo è vero anche per i Lupi, e questo potrebbe risultare sospetto col tempo. Infine, prima di esporvi cercate di assicurarvi che in gioco non sia presente il Vampiro, perché per lui sareste un ottimo candidato per essere vampirizzato.

Varianti

- *Il Vero Eremita*

Il Vero Eremita è immune anche ai poteri del Vampiro, dell'Assassino e del Capo Gilda.

IL GHOUL

Fazione

Vampiro

Aura

Bianca

Misticismo

No



Descrizione

Durante la prima notte, apre gli occhi nel turno del Vampiro e riconosce il suo signore.

Consigli di gioco

La vostra Aura Bianca vi da delle possibilità che il Vampiro non possiede. Sarà vostro compito esporvi per confondere le informazioni del Villaggio e proteggere il Vampiro. Ricordate che la vostra sola presenza non preclude la fine della partita, quindi cercate a costo della vostra vita di far sopravvivere almeno un Vampiro.

Varianti

- *Braccio Destro*

Il Ghoul apre gli occhi in ogni turno del Vampiro e conosce quindi tutti i Vampiri Minori che vengono mano a mano creati.

- *Sacrificio*

La prima volta che il Vampiro muore durante la notte per qualsiasi ragione, è il Ghoul a morire al suo posto.

GIULIETTA

Fazione	<i>Romeo e Giulietta</i>
Aura	<i>Bianca</i>
Misticismo	<i>No</i>



Descrizione

Durante la prima notte, apre gli occhi e sceglie un altro giocatore: Romeo. Il Moderatore batte un colpo sulla spalla di quel giocatore che apre gli occhi e riconosce Giulietta. Da quel momento, la Condizione di Vittoria di entrambi diventa che l'altro giocatore sia in vita alla fine del gioco. Se uno dei due viene ucciso durante la notte (e non è salvato dal Guaritore), anche l'altro giocatore muore. Se uno di loro viene messo al rogo, anche l'altro muore immediatamente.

Consigli di gioco

La vostra sarà una partita molto difficile. Dovrete proteggere il vostro amato senza rendere troppo palese il vostro legame, in quanto diverreste facile preda dei Lupi Mannari che eliminerebbero due giocatori in una volta sola. Come Giulietta, non sapete che Ruolo abbia Romeo, quindi la vostra prima preoccupazione dovrà essere quella di capire chi sia in realtà il vostro Romeo per poterlo difendere al meglio.

Varianti

- *Romeo sotto il balcone:*

Una variante per rendere un po' meno difficile le cose per i due amanti è quella di rendere Romeo immune all'attacco dei Lupi e del Vampiro.

- *Suicidio notturno:*

Se uno dei due muore sul rogo, l'altro non muore subito, ma si uccide durante la notte. Questa variante lascia incerta l'identità dei due amanti.

Note

- Romeo non perde i suoi poteri, cambia soltanto la sua Condizione di Vittoria.

- La presenza di Giulietta crea un'altra condizione di Fine del Gioco: se sono rimasti in vita soltanto Romeo e Giulietta, il gioco finisce con la loro vittoria a prescindere da qualsiasi altra condizione.

LA GUARDIA

Fazione	<i>Villaggio</i>
Aura	<i>Bianca</i>
Misticismo	<i>No</i>



Descrizione

Durante la prima notte, apre gli occhi e riconosce le altre Guardie, poi il Moderatore indica loro quanti Criminali sono presenti in gioco.

Consigli di gioco

Avere qualcuno che conosce il proprio Ruolo è sicuramente molto utile durante le Votazioni e le difese, ma attenzione perché questo potrebbe insospettire il Villaggio, che potrebbe scambiarvi per Lupi.

Il Ruolo delle Guardie diventa particolarmente interessante se è in gioco anche la fazione dei Criminali, in quanto, in quel caso, è essenziale che una di loro rimanga in vita per tutelare la sicurezza del Villaggio. Attenti a rivelarvi se pensate che nel Villaggio possa essere presente il Vampiro, poichè, vampirizzata un Guardia, avrebbe gioco facile a trovare anche le altre!

Varianti

- Prigioni del Villaggio

Durante la terza notte, le Guardie aprono gli occhi e indicano un giocatore. Devono essere tutte d'accordo, ma l'indicazione della Guardia Corrotta non viene considerata. Se quel giocatore è un Criminale, viene eliminato, in caso contrario non accade nulla.

L'ALTRA GUARDIA

Fazione	<i>Villaggio</i>
Aura	<i>Bianca</i>
Misticismo	<i>No</i>



Descrizione

L'Altra Guardia è identica alla Guardia in tutto e per tutto.

LA GUARDIA CORROTTA

Fazione

Criminali

Aura

Oscura

Misticismo

No



Descrizione

Durante la prima notte, apre gli occhi e riconosce le altre Guardie.

Durante la prima notte, apre gli occhi e riconosce gli altri Criminali.

Consigli di gioco

La Guardia Corrotta è il doppiogiochista per definizione. E' una della Guardie, ma il suo scopo è quello di eliminare le eventuali altre Guardie prima della fine della partita.

Come tutti i Criminali gioca una partita nella partita, dovendo prestare attenzione ai Lupi Mannari, ma allo stesso tempo cercando di mascherare la propria identità, soprattutto alle altre Guardie sue compagne.

Varianti

- *Non Criminale*

Se la fazione dei Criminali non è giocata, la Guardia Corrotta può comunque essere giocata come una Guardia con Aura Oscura e Fazione Villaggio.

IL GUARITORE

Fazione

Villaggio

Aura

Bianca

Misticismo

Si



Descrizione

A partire dalla seconda notte, apre gli occhi e scopre quanti e quali giocatori sono stati uccisi quella notte. Una sola volta per partita, può decidere di salvarne uno indicandolo e facendo un cenno di consenso al Moderatore.

Non può salvare se stesso.

Consigli di gioco

Il Guaritore è l'unico Ruolo che può far guadagnare una notte al Villaggio con certezza assoluta. Tenete a mente che dovrete usare il vostro potere prima di essere uccisi o di essere costretti a rivelarvi, perché a quel punto sareste voi ad essere attaccati.. Tuttavia, ricordate anche che non tutti i giocatori che vengono uccisi di notte giocano per il Villaggio!

IL LUPO DEL BRANCO

Fazione	<i>Lupi Mannari</i>
Aura	<i>Oscura</i>
Misticismo	<i>No</i>



Descrizione

Apri gli occhi nel turno dei Lupi Mannari.

A partire dalla seconda notte, il Lupo Mannaro più forte in gioco indica un giocatore. Quel giocatore viene eliminato.

L'ordine di forza dei Lupi Mannari è il seguente:

- Capo Branco
- Lupo Reietto
- Lupo del Branco
- Discendente dei Lupi

Consigli di gioco

A parte dover nascondere la vostra vera identità al Villaggio e cercare di rimanere vivi, ricordatevi che dovete anche conquistare la fiducia del Capo Branco. Egli potrebbe infatti dubitare della vostra lealtà al branco credendovi il Lupo Reietto.

IL LUPO MALEDETTO

Fazione	<i>Lupi Mannari</i>
Aura	<i>Oscura</i>
Misticismo	<i>No</i>



Descrizione

Durante la prima notte, apre gli occhi nel turno dei Lupi Mannari e li riconosce. Nelle notti successive, non apre gli occhi, anche se rimane l'unico Lupo in gioco. Se viene messo al rogo, può rivelare la propria identità e indicare un altro giocatore. Quel giocatore viene eliminato.

Consigli di gioco

Non temete assolutamente di finire sul rogo, anzi, sapete che molto probabilmente dovrete morire per dare il maggiore contributo ai vostri compagni di branco. Il vostro compito sarà quindi quello di uscire allo scoperto anche bluffando un Ruolo molto rischioso, per permettere ai vostri compagni di rimanere nell'ombra.

Varianti

- *Assieme al Branco*

Il Lupo Maledetto apre gli occhi tutte le notte, ma non può mai indicare il giocatore da attaccare.

- *Il Cucciolo di Lupo*

Anziché rivelare la carta ed uccidere un altro giocatore, il Cucciolo di Lupo va al rogo normalmente. Tuttavia, quella notte, i Lupi Mannari possono attaccare due giocatori diversi per vendicarsi.

Note

- Se rimane in gioco soltanto il Lupo Maledetto, il gioco non è finito, soltanto durante la notte non morirà più alcun giocatore e tutte le eliminazioni avverranno di giorno.

IL LUPO REIETTO

Fazione	<i>Lupo Reietto</i>
Aura	<i>Oscura</i>
Misticismo	<i>No</i>



Descrizione

Apri gli occhi nel turno dei Lupi Mannari.

Se viene attaccato dai Lupi Mannari, l'attacco viene annullato.

A partire dalla seconda notte, il Lupo Mannaro più forte in gioco indica un giocatore. Quel giocatore viene eliminato.

L'ordine di forza dei Lupi Mannari è il seguente:

- Capo Branco
- Lupo Reietto
- Lupo del Branco
- Discendente dei Lupi

Consigli di gioco

Il vostro scopo è quello di rimanere l'unico Lupo Mannaro in gioco. Per ottenere questo il vostro unico ostacolo è il Capo Branco. Una volta che sia stato eliminato lui, potrete uccidere gli altri Lupi indicandoli durante la notte. Per uccidere il Capo Branco invece, dovrete ricorrere a qualche stratagemma o tradirlo quando meno se lo aspetta.

Varianti

- *Il Lupo Beta*

La sua Condizione di Vittoria è che soltanto il Capo Branco sia stato ucciso e non che lo siano tutti i Lupi Mannari.

Note

- Il Lupo Reietto è immune all'attacco dei Lupi per evitare che il Capo Branco possa attaccarlo direttamente.

IL MAGO

Fazione

Villaggio

Aura

Bianca

Misticismo

Si



Descrizione

Ogni notte apre gli occhi e indica un giocatore. Il Moderatore fa segno di "sì" con la testa se quel giocatore possiede Poteri Mistici; di "no" se non li possiede.

Consigli di gioco

I Mistici sono la difesa principale del Villaggio contro tutti i suoi nemici, di conseguenza i Ruoli dotati di Poteri Mistici saranno spesso i più utilizzati come copertura dai Lupi Mannari. Il Ruolo del Mago è fondamentale per smascherare eventuali impostori.

Varianti

- *Mago Oscuro*

Ha gli stessi poteri del Mago, ma la sua Fazione è **sia** Lupi Mannari **che** Vampiri. Durante la prima notte, alza la mano nel turno di entrambe le fazioni senza aprire gli occhi, in modo da essere riconosciuto da suoi alleati.

IL MEDIUM

Fazione

Aura

Misticismo

Villaggio

Bianca

Si



Descrizione

Ogni notte, a partire dalla seconda, apre gli occhi e indica un giocatore che sia stato ucciso. Il Moderatore fa segno di "sì" con la testa se quel giocatore possedeva un'Aura Oscura; di "no" se possedeva un'Aura Bianca.

Consigli di gioco

Il ruolo del Medium è fondamentale per capire se il Villaggio sta proseguendo nella giusta direzione e per smascherare eventuali impostori.

Il vostro ruolo all'inizio non sarà preponderante, ma se riuscirete ad arrivare alla terza o quarta notte, il vostro responso servirà ad avvalorare delle teorie e a farne crollare altre. Ricordate che potete indagare anche sui giocatori che sono stati uccisi durante la notte, perché anche loro potrebbero aver avuto un'Aura Oscura.

Varianti

- Medium Potente

Dopo avere scelto il giocatore, il Medium indica con le dita il numero "Uno" se desidera sapere quale fosse l'Aura di quel giocatore; il numero "Due" se desidera sapere se possedeva Poteri Mistici (come il potere del Mago).

IL MERCANTE

Fazione	<i>Villaggio</i>
Aura	<i>Bianca</i>
Misticismo	<i>No</i>



Descrizione

In ogni Votazione, può votare un qualsiasi numero di volte, una volta per ogni giocatore.

Consigli di gioco

Da soli, avete altrettanti voti di tutto il resto del villaggio, chiaramente non più di uno per persona. Pensate bene quante volte votare, poiché se votate per tutti è come se non votaste per nessuno.

Varianti

- *Mercante Disonesto*

Ha come Fazioni **sia** Criminali **che** Villaggio, vince cioè con entrambi i gruppi.

- *Cinque Voti*

Anziché un numero illimitato, può votare solamente cinque volte per ogni Votazione. Quando vota, indica con le dita della mano quante volte ha votato fino a quel momento. Questa variante rende più facile il conteggio finale dei voti da parte del Moderatore.

- *Potere del Denaro*

I voti che il Mercante riceve sono sempre abbassati di uno nel conteggio finale.

Note

- La presenza del Mercante può rendere più difficile per il Moderatore il conteggio finale dei voti per vedere se tutti hanno votato.

L'ORATORE

Fazione

Villaggio

Aura

Bianca

Misticismo

No



Descrizione

Durante la Seconda Votazione, può scegliere un altro giocatore. Se il giocatore prescelto dovesse essere quello con più voti, il rogo viene annullato e quel giorno non brucerà nessuno. Per usare il suo potere, l'Oratore solleva la propria Carta bene in vista quando il Moderatore chiama il nome del giocatore che l'Oratore ha scelto di proteggere.

L'Oratore non può usare il proprio potere su se stesso.

Consigli di gioco

Avete un grande potere, ma anche molto rischioso e delicato da usare. Ricordati che annullare un rogo può voler dire anche salvare un colpevole, usate quindi il vostro potere solo quando vi fidate davvero della persona che state proteggendo.

Varianti

- *Grande Oratore*

Può usare il suo potere su più di un giocatore, al limite anche su tutti arrivando ad annullare il rogo.

Note

- Se due giocatori sono a pari merito col maggior numero di voti, e uno di loro è stato protetto dall'Oratore, allora è l'altro ad andare al rogo.

L'OSTE

Fazione

Villaggio

Aura

Bianca

Misticismo

No



Descrizione

All'inizio di ogni giorno, se l'Oste è in gioco e la Veggente ha individuato un giocatore con un'Aura Oscura quella notte, il Moderatore lo rivela pubblicamente, dicendo:

"Dall'Osteria giungono voci che la Veggente abbia individuato un giocatore con un'Aura Oscura".

In caso contrario il Moderatore annuncia:

"E' mattino e dall'osteria non giungono voci".

L'identità della Veggente, dell'Oste e del giocatore con l'Aura Oscura rimangono ignote.

Consigli di gioco

L'Oste è un Ruolo interessante da giocare, in quanto consente di smentire le affermazioni di presunte Veggenti senza che nessuno debba rivelarsi. Anzi, il fatto che l'Oste sia in gioco dovrebbe rimanere segreto il più a lungo possibile, per fare in modo che le false Veggenti si tradiscano.

Varianti

Le informazioni rivelate dal Moderatore all'inizio del giorno quando l'Oste è in gioco possono essere cambiate a piacere. Potrebbe rivelare se il Mago ha scoperto un Mistico, se il Guaritore ha usato il suo potere, se è stato creato un nuovo Vampiro, eccetera. La meccanica è tutta qui, sbizzarritevi.

Note

- Il potere dell'Oste funziona anche se la Veggente ha individuato un'Aura Oscura ed è stata uccisa nella stessa notte. Questo può risultare molto utile per dare un'ultima notte di indagini al Villaggio.

- Se l'Oste è fra i Ruoli che potenzialmente possono essere in gioco è necessario che al mattino il Moderatore dica comunque che non ci sono voci dall'osteria. Questo sia che la Veggente non abbia trovato un'Anima Oscura, sia che l'Oste non sia più in gioco.

IL PAZZO

Fazione

Pazzo

Aura

Bianca

Misticismo

No



Descrizione

All'inizio della partita, sceglie un Ruolo dotato di Poteri Mistici (Veggente, Medium, Mago, Strega o Guaritore) e si comporta come tale, ma senza avere i relativi poteri (non apre mai gli occhi di notte). Il suo scopo, oltre a far vincere il Villaggio, è quello di essere attaccato dai Lupi Mannari.

Consigli di gioco

C'è un solo motivo perché i Lupi Mannari vorranno attaccarvi: dovranno credere veramente che siate il Mistico che dite di essere. Se capiranno che state bluffando, sarete emarginati oppure finirete sul rogo, in ogni caso non raggiungerete il vostro scopo, che è quello di far sì che tutti credano alla vostra identità. Il Pazzo è un Ruolo molto difficile da giocare. Dovrete vincere ingannando tutti, Lupi Mannari e Villaggio, ma facendo in modo allo stesso tempo che alla fine la vittoria vada comunque al Villaggio. Riuscire a vincere con questo Ruolo risulta assai arduo quanto gratificante!

Varianti

- Totale Follia

Affinché il Pazzo vinca, non è necessario che vinca il Villaggio, ma soltanto che lui sia stato attaccato almeno una volta dai Lupi Mannari.

- Trasferimento di Poteri

Se il Mistico che il Pazzo ha scelto è in gioco, e successivamente viene ucciso, durante il prossimo turno di notte, il Moderatore batte un colpo sulla spalla al Pazzo, che apre gli occhi ed acquisisce il Ruolo di quel Mistico ed i rispettivi poteri.

IL PECCATORE

Fazione

Villaggio

Aura

Oscura

Misticismo

No



Descrizione

Durante la prima notte, alza la mano durante il turno del Prete per farsi riconoscere.

Consigli di gioco

Il vostro è un Ruolo molto difficile. Il vostro obiettivo è lo stesso di tutti gli altri abitanti del Villaggio, ma in caso veniate sondati dalla Veggente, essa vedrà un'Aura Oscura su di voi. L'unico vostro alleato per non finire sul rogo scambiato per un Lupo Mannaro è il Prete che conosce la vostra identità. Ma ricordate che voi non conoscete la sua, quindi pensateci bene prima di concedere fiducia ad un Prete che vi scagiona dicendo di sapere che voi siete davvero il Peccatore!

Se davvero il Villaggio non si fida di voi, ricordatevi che in questo gioco non si deve rimanere in vita per vincere, potete sacrificarvi per il bene comune.

IL PRETE

Fazione

Villaggio

Aura

Bianca

Misticismo

No



Descrizione

Durante la prima notte, apre gli occhi e vede se il Peccatore è in gioco e chi è; in seguito, il Moderatore gli fa un cenno con la testa se in gioco è presente Bocca di Rosa.

Consigli di gioco

Il Peccatore e Bocca di Rosa sono due Ruoli molto difficili da giocare, in quanto hanno l'Aura Oscura, ma giocano per il Villaggio. Entrambi sono allo stesso tempo coperture molto facili per gli altri giocatori con Aura Oscura presenti. Il vostro compito è quello di confermare o smentire le loro identità ed evitare al Villaggio un rogo sbagliato.

Varianti

- *Aura di Fede*

Il Prete possiede Poteri Mistici, è quindi immune all'attacco del Vampiro e fornisce un responso positivo al Mago.

- *Prete Redentore*

Se il Vampiro lo attacca, il Prete non viene vampirizzato. Invece, il Prete muore, ma l'Aura del Vampiro diventa Bianca e la sua fazione diventa Villaggio.

LA SPIA

Fazione

Criminali

Aura

Bianca

Misticismo

No



Descrizione

Durante la prima notte, apre gli occhi e riconosce gli altri Criminali.

Ogni giorno, *può* tenere gli occhi aperti durante la Prima Votazione.

Consigli di gioco

Le informazioni in vostro possesso saranno veramente tantissime. Dal modo in cui vota un giocatore si può capire davvero molto su di lui, inoltre conoscerete immediatamente l'identità del Borgomastro, del Mercante e dell'Azzeccagarbugli. Il vostro scopo è quello di usare al meglio queste informazioni senza rivelare la vostra identità. Siete uno dei due Criminali con Aura Bianca, cercate di sfruttare al massimo questa caratteristica.

Varianti

- Indagini in Corso

Se in gioco è presente almeno una Guardia, ogni giorno in cui la Spia decide di usare il suo potere, i voti che riceve in quella Votazione vengono raddoppiati.

LA STREGA

Fazione

Aura

Misticismo

Villaggio

Bianca

Si



Descrizione

Ogni notte, a partire dalla seconda, apre gli occhi e indica un altro giocatore. Se il giocatore indicato viene attaccato dai Lupi Mannari in quella notte, l'attacco viene annullato e il Moderatore fa un cenno di "no" con la testa per far loro capire che l'attacco non è andato a buon fine, ma senza specificarne il motivo.

Consigli di gioco

La Strega è l'unico Ruolo a poter fermare ogni notte l'attacco dei Lupi, a patto che riesca ad intuire le loro mosse e ad agire preventivamente. Cercate di non rivelare la vostra identità troppo facilmente, in quanto siete forse l'unico bersaglio nella lista dei Lupi che viene anche prima della Veggente.

Varianti

- Maledizione

Il giocatore indicato dalla Strega non è protetto dall'attacco, tuttavia, se viene attaccato dai Lupi, alla fine della stessa notte muore anche il Lupo Mannaro più forte in gioco.

IL TRADITORE

Fazione	<i>Lupi Mannari</i>
Aura	<i>Bianca</i>
Misticismo	<i>No</i>



Descrizione

Durante la prima notte, alza la mano nel turno dei Lupi Mannari per farsi riconoscere.

Consigli di gioco

Il vostro obiettivo è quello di far vincere i Lupi Mannari, ma questo senza sapere chi essi siano. Per prima cosa dovrete cercare di capire chi siano per aiutarli nel loro compito. Ricordatevi che loro conoscono la vostra identità quindi potrebbero darvi segnali durante la partita per farvi capire la loro identità.

Varianti

- *Traditore Sconosciuto*

Non alza la mano durante il turno dei Lupi Mannari. Se i Lupi Mannari lo attaccano, non viene ucciso ma apre gli occhi e li riconosce.

IL VAMPIRO

Fazione	<i>Vampiro</i>
Aura	<i>Oscura</i>
Misticismo	<i>No</i>



Descrizione

Dalla seconda può indicare un giocatore. Se quel giocatore è un Lupo Mannaro o il Cacciatore di Vampiri, il Vampiro viene eliminato. Se è un giocatore con Poteri Mistici, l'attacco non ha effetto. In tutti gli altri casi, quel giocatore apre gli occhi e diventa un Vampiro Minore: perde ogni potere che possedeva, la sua Aura diventa Oscura e la sua Fazione diventa Vampiro.

Consigli di gioco

Siete la terza fazione del gioco. Di notte, non siete potenti quanto i Lupi Mannari e dovete temere i loro attacchi; di giorno, non siete influenti quanto il Villaggio e dovete temere il rogo. Ma in entrambi i momenti, i vostri poteri vi rendono comunque temibile. Scegliete bene le vittime, aspettando anche un turno in più per essere sicuri di non fare un attacco sbagliato e non cercate di attaccare ogni turno. Scoprirete che anche solo un paio di Vampiri Minori sono più che sufficienti per assicurarsi la vittoria, anche qualora voi doveste essere uccisi nel frattempo. Ricordate che i Vampiri Minori non si conoscono fra di loro! Siete voi che, scegliendo accuratamente le parole, dovrete far loro capire chi devono votare e come muoversi durante il giorno. Se giocato bene, il Vampiro può diventare uno dei Ruoli più stimolanti di tutto il gioco.

Varianti

- *Attacco Scoperto*

Il giocatore indicato apre gli occhi in ogni caso e riconosce il Vampiro a prescindere dal risultato.

- *Eredità di Sangue*

Se il Vampiro muore, il primo dei Vampiri Minori prende il suo posto. Il Moderatore batte sulla sua spalla durante il turno del Vampiro per comunicarglielo.

LA VEGGENTE

Fazione

Villaggio

Aura

Bianca

Misticismo

Si



Descrizione

Ogni notte apre gli occhi e indica un giocatore. Il Moderatore fa segno di "sì" con la testa se quel giocatore possiede un'Aura Oscura; di "no" se possiede un'Aura Bianca.

Consigli di gioco

La Veggente è il Ruolo principale della Fazione del Villaggio, il suo compito il più delicato e, ovviamente, è in cima alla lista dei potenziali nemici dei Lupi Mannari. Scegliete bene quando rivelarvi: troppo presto e farete il gioco dei Lupi, troppo tardi e avrete celato per troppo tempo informazioni preziose per il Villaggio. Ricordatevi che è molto probabile che sarete uccisi prima che il gioco finisca, ma la vostra sopravvivenza è del tutto ininfluyente ai fini della vittoria del Villaggio.

Note

- La Veggente, assieme ad un numero variabile di Lupi Mannari, è l'unico Ruolo ad essere obbligatoriamente inclusi in ogni composizione del villaggio.

CITAZIONI

Le citazioni sulle carte provengono dalle seguenti fonti.

Nota: se una citazione è stata presa da un film, allora è il nome del film ad essere riportato come fonte.

L'ASSASSINO _____ *David Gemmell*

L'AZZECCAGARBUGLI _____ *Benjamin Disraeli*

BOCCA DI ROSA _____ *Hugo Pratt*

IL BORGOMASTRO _____ *The Matrix*

IL CACCIATORE DI VAMPIRI _____ *Oscar Wilde*

IL CAPO BRANCO _____ *Citazione originale*

IL CAPO GILDA _____ *da una frase di Yoda,
Star Wars episodio V*

Il primo CONTADINO _____ *Citazione originale*

Il secondo CONTADINO _____ *Citazione originale*

Il terzo CONTADINO _____ *da una frase di Jack
Burton, Grosso Guaio
a Chinatown*

L'EREMITA _____ *Jean Cocteau*

IL GHOUL _____ *Citazione originale*

GIULIETTA _____ *Citazione originale*

La GUARDIA _____ *Citazione originale*

L'ALTRA GUARDIA _____ *Citazione originale*

- La GUARDIA CORROTTA _____ *Giovenale*
- II GUARITORE _____ *David Gemmell*
- II LUPO DEL BRANCO _____ *Citazione originale*
- II LUPO MALEDETTO _____ *Citazione originale*
- II LUPO REIETTO: _____ *Sun Tzu*
- II MAGO _____ *da una frase di Gandalf,
Il Signore degli Anelli*
- II MEDIUM _____ *Citazione originale*
- II MERCANTE _____ *Bill Watterson*
- L'ORATORE _____ *Oscar Wilde*
- L'OSTE _____ *Citazione originale*
- II PAZZO _____ *Aristotele*
- II PECCATORE _____ *Elbert Hubbard*
- II PRETE _____ *J.R.R. Tolkien*
- La SPIA _____ *dal discorso di Bilbo'
Baggins, J.R.R. Tolkien*
- La STREGA _____ *Citazione originale*
- II TRADITORE _____ *Gaio Giulio Cesare*
- II VAMPIRO _____ *da una frase tratta dal gioco
La Leggenda dei Cinque Anelli*
- La VEGGENTE _____ *Albert Einstein*

RINGRAZIAMENTI

A *Elio Amicarelli*, per avermi fatto conoscere il gioco quell'inverno.

Ai giocatori della circolo *Quintet*, a Ravenna, che, oltre ad aver contribuito alla diffusione del gioco, sono senza dubbio i migliori playtester che un creatore di giochi possa desiderare: *Vittorio Benvenuto*, *Andrea Rondoni*, *Dario Annibali* (inventore del Ruolo il Pazzo), *Igor Liverani*, *Elena Rambaldi*, *Piero Zama*, *Stefano Fedriga* (che mi ha suggerito il nome del gioco: perfetto), *Emiliano Liverani*, *Alessandro Feletti*, *Francesco Pezzi*, *Roberta Barboni*, *Gianni Gamberini*, *Daniele Mazzoli*, *Pierpaolo Zoffoli*, *Silvia Bugnoli*, *Andrea Bonoli* e tutti quelli che sto dimenticando.

Ai giocatori del Mensa Italia, che hanno fatto di questo gioco uno dei loro classici, e in particolare a *Camillo Giudice*, inventore della prima versione del Ruolo Bocca di Rosa.

Al *Villaggio Pinguino* e alle partite serali e notturne di Bologna.

Ai ragazzi del Liceo Artistico di Ravenna e in particolare ad *Anita Righi*, che mi ha aiutato in una prima realizzazione dei disegni.

Ad *Enrico Rambaldi*, per aver accettato di illustrare un progetto caotico come questo e per aver acconsentito ad usare una mia foto come base per l'illustrazione del Vampiro.

A *Crian Shields*, per la correzione dell'inglese.

A *Silvia Spada*, per la consulenza legale.

A *Roberto Petrillo* e *Paolo Carraro*, della Raven Distribution, per aver creduto nel gioco.

A *Dario Lazzari*, per l'ultimo aiuto nella grafica.

A entrambi i *William Niebling*, padre e figlio, per il supporto nelle regole e nella traduzione.

A tutti quelli che, diffondendo il mio gioco su internet, negli anni precedenti a questa pubblicazione, hanno comunque aggiunto ogni volta il mio nome.

Christian Zoli