

CARTE SPECIALI:

Il medium: è un umano che può parlare con i fantasmi, dalla terza notte il conduttore chiama anche il turno del medium, se la persona indicata era un lupo il conduttore farà un cenno positivo, altrimenti negativo.

la guardia del corpo: è un umano che ogni notte protegge una persona a sua scelta. Dalla seconda notte essa sceglie, indicandola, una persona da proteggere, se questa persona è stata scelta per essere sbranata non muore e nessuno sarà sbranato. La guardia non può proteggere se stessa.

il gufo: è un umano, ogni notte viene chiamata la sua fase e sceglie chi "gufare". La persona "gufata" viene dichiarata DOPO che tutti hanno espresso il loro voto ed entra di diritto tra le persone indiziate. Se la persona gufata era già indiziata non cambia nulla. Con più di 20 persone il gufo diventa GUFO LETALE; la persona gufata, ad esclusione di lupi e carte speciali muore all'inizio del giorno. In questo modo potrebbero essere uccisi due giocatori nella stessa notte [questa opzione complica molto le deduzioni, meglio non utilizzarla con i principianti].

i massoni o amici: sono due umani che conoscono reciprocamente l'identità dell'altro. Solo durante la prima notte, vengono chiamati, aprono gli occhi, si riconoscono e sanno di essere due umani. I massoni vanno aggiunti al mazzo sempre in coppia!

il criceto mannaro: ai fini del termine della partita e il medium è considerato un umano, se viene indicato dal veggente durante la notte muore insieme allo sbranato. Il criceto mannaro non appartiene a nessuna fazione e gioca solo per se stesso. Il criceto non può essere sbranato dai lupi mannari, se viene indicato dai lupi non muore nessuno. Il criceto è l'unico vincitore se arriva vivo alla fine della partita.

il mitomane: parte come umano, viene chiamata la sua fase solo alla fine della seconda notte, egli ha quest'unica occasione per assumere le sembianze di qualcun altro. Se indica un lupo o il veggente assume immediatamente una nuova identità, altrimenti rimarrà umano. Dalla notte successiva giocherà insieme al personaggio che è diventato, vengono concordate tutte le decisioni. Il veggente "vede" il mitomane-lupo come lupo, non ha modo di sapere se i lupi sono aumentati o meno rispetto alle notti precedenti.



"VILLCI E LUPI"

reperibile su www.abcgames.it

TIPOLOGIA: gioco di interpretazione (adattabile a grande gioco a stand).

OBIETTIVO: interpretare un personaggio in base alle indicazioni della propria carta da gioco e sperimentare le dinamiche di gruppo che si innescano dall'interpretazione del ruolo degli altri.

PARTECIPANTI: gruppo dai 14 anni in su giocatori: da 8 a 25.

TEMPO: circa 45 minuti/ 1 ora a seconda degli sviluppi.

AMBIENTE: preferibile all'interno e in cerchio, in modo che il conduttore del gioco possa ben vedere in faccia tutti i componenti del gruppo.

MATERIALE: carte con descrizione dei personaggi, block notes e penna per il conduttore (facoltativo).

PREPARAZIONE MATERIALE:

definire, in base al numero di partecipanti, quante carte "lupo mannaro" e quante carte "speciali" inserire.

[Trovate in allegato alcune carte pronte da stampare con anche la descrizione dei personaggi, utili soprattutto per le prime partite].

Carte normali: 3 lupi mannari
13 villici o contadini
1 veggente

Carte "speciali" 1 medium
1 guardia del corpo
1 gufo

2 massoni o amici
1 criceto mannaro
1 mitomane

Carte da usare in base ai giocatori:

8 giocatori (escluso il conduttore)

5 villici, 2 lupi, 1 veggente

9 giocatori aggiungete il medium (se volete giocare anche con i fantasmi, altrimenti aggiungete un villico)

10 giocatori aggiungete un villico

11 giocatori aggiungete la guardia del corpo

12 giocatori aggiungete i massoni o amici

14 giocatori aggiungete il gufo

15 giocatori aggiungete il criceto mannaro

16 giocatori aggiungere il mitomane

Oltre i 16 aggiungete il terzo lupo mannaro e i villici rimasti



ATTIVITÀ

Stampare e preparare le carte in base ai partecipanti. Si sceglie un conduttore, che non appartiene a nessuna fazione e dirige la partita. Gli altri giocatori interpreteranno il ruolo che gli viene assegnato attraverso la carta.

SPIEGAZIONE: nel gioco ci sono due **fazioni**: quella dei **lupi mannari** e quella degli **umani**. Lo scopo dei lupi mannari è **eliminare tutti gli umani**; mentre quello degli umani è **linciare tutti i lupi mannari** prima di venir sbranati. I giocatori si siedono in **cerchio** in modo che tutti possano vedere tutti in faccia, il conduttore distribuisce le **carte**; i giocatori guardano in segreto la loro carta e la terranno coperta fino alla fine del gioco.

Il gioco si divide in due fasi: la **notte** e il **giorno**. Di notte i lupi mannari scelgono chi sbranare, mentre di giorno si discute e si lincia qualcuno, sperando che sia un lupo mannaro. Tra gli umani c'è un **veggente** capace, di notte, di sondare la mente di un giocatore (indicandolo al conduttore) e capire se si tratta di un lupo.

La notte: il conduttore dichiara l'inizio della notte e tutti i giocatori chiudono gli occhi ("**è calata la notte, tutti chiudano gli occhi**"). Durante la notte il conduttore chiama a turno i vari personaggi (durante la prima notte potrà segnarsi sul block notes l'identità dei personaggi): i lupi, il veggente e anche, se ci sono, la guardia del corpo, i massoni (solo la prima notte), il gufo, il criceto e il mitomane (solo la seconda notte!). Quando chiamati "**i lupi mannari aprano gli occhi e scelgano chi sbranare**", i lupi mannari aprono gli occhi e si riconoscono, si mettono poi silenziosamente d'accordo su quale giocatore sbranare indicandolo con un cenno. Il conduttore chiude il turno dei lupi e chiama quello del veggente "**i lupi chiudano gli occhi, apra gli occhi il veggente**", il quale indica una persona della quale vuole chiedere l'identità, se la persona è un lupo il conduttore farà un cenno positivo con la testa, se la persona è un umano farà un cenno negativo. [Questa fase del veggente va chiamata anche nel momento in cui il veggente fosse morto, in modo da evitare di dare indizi supplementari]. Il conduttore chiude la fase del veggente e chiama le altre carte speciali se ci sono "**il veggente chiuda gli occhi, apra gli occhi...**" . (la spiegazione delle carte speciali la trovate più avanti).

Il giorno: il conduttore dichiara l'inizio del giorno e rivela chi è stato sbranato "**è giorno, aprite gli occhi, durante la notte è morto...**". Da questo momento la persona nominata muore e esce dal gioco (o diventa un **fantasma** nella versione con il medium), potrà però lanciare la sua accusa verso qualcuno; questa persona entrerà in nomination per questo turno di linciaggio. **Il morto NON DEVE ASSOLUTAMENTE mostrare la sua carta**. I vivi possono ora **scegliere qualcuno da linciare**, intavolando una discussione tentando di identificare i lupi attraverso ipotesi, deduzioni e contraddizioni. I lupi, mescolati tra i vivi, tenteranno di sviare i sospetti verso altri villici o verso il veggente. Si può **mentire** ma **mai mostrare la propria carta**.

Dopo pochi minuti di discussione, il conduttore, raccoglie le possibili nomination. Segue la **votazione** (1 voto per ogni giocatore vivo - o per tutti se si gioca con i fantasmi), i due giocatori con più voti vengono **indiziati** e hanno diritto a difendersi un'ultima volta. Segue una seconda **votazione** (questa volta votano **SOLO i vivi**, no fantasmi), chi prende più voti viene **linciato** ed esce dal gioco (o diventa un fantasma).

A questo punto il giorno è terminato "**è notte, tutti chiudano gli occhi**", si ricomincia con una nuova fase di notte, e così via finché una delle due fazioni non vince

REGOLE PER I FANTASMI:

- non possono rivelare il proprio personaggio nemmeno dopo la morte
- di notte chiudono gli occhi, come tutti gli altri giocatori
- non importa quale personaggio fossero in vita, ora non hanno più nessuna capacità particolare
- non possono più parlare per il resto della partita, possono solo votare al primo turno gli indiziati, ma non per il linciaggio definitivo
- possono essere "interrogati" dal medium durante la fase di notte (è il conduttore che dice al medium cosa sono stati in vita!)

Il conduttore dichiara la fine della partita e la vittoria degli umani, se questi linciano tutti i lupi mannari; oppure dichiara la vittoria dei lupi mannari se, in qualsiasi momento, sono in numero pari agli umani ancora vivi. E' sempre l'intera fazione che vince, per cui anche i fantasmi partecipano alla vittoria.

ATTENZIONI e SUGGERIMENTI: gli umani devono cercare di capire chi siano i lupi, mentre i lupi sono interessati a spacciarsi per umani e gettare le accuse sugli umani veri; il veggente può indirizzare i sospetti sui lupi mannari che scopre ma facendo attenzione a non mettersi troppo in evidenza, altrimenti i lupi ne faranno un sol boccone. Attenzione che il bluff è sempre concesso, anche un lupo potrebbe spacciarsi per veggente!

La prima notte: per dare modo a tutti di giocare almeno un turno di gioco i lupi possono sbranare il conduttore (o non sbranare nessuno), apriranno gli occhi solo per riconoscersi. La fase notturna dovrebbe essere giocata in silenzio anche se le deduzioni legate ai rumori di fondo non sempre sono giuste o attendibili, il conduttore dovrebbe cercare di smorzare le accuse che si basano esclusivamente su questi rumori. Il conduttore dovrebbe tendenzialmente stare al centro del cerchio e muoversi, in modo tale da non destare involontariamente sospetti relativamente alla direzione della voce e dei passi; è meglio che si eviti di dire lui/lei parlando di personaggi.

Alcune dinamiche si affinano con il tempo, le prime partite saranno di sicuro più guidate dal caso che da deduzioni logiche; è preferibile che i ragazzi non siano da soli a giocare, ma che anche gli educatori interpretino un ruolo attivo nel gioco.

