

Werwółfle przez ca?y tydzie?

W znan? gr? Wilko?ak gra si? zwykle wieczorem w kr?gu. Ta gra jest odmian? tej gry, ale ramka jest otwarta i zostajesz z gr? przez ca?y dzie?

Gameplay

Pocz?tek gry

- W pierwszy wieczór gra jest wyja?niana i rozdawane s? karty. Prowadz?cy gr? mo?e zdecydowa? si? na wspóln? zabaw?, ale nie jest to zalecane, je?li dzieci graj? w gr? po raz pierwszy. Wyst?puj? nast?puj?ce postacie: 2 *wilko?aki*, 1 *?owca*, 1 *babcia*, 1 *dzikie dziecko i wie?niacy*. Dwa wilko?aki sprawdzi?y si?, mo?na jeszcze kontrolowa? ilo?? ofiar dziennie. Postacie s? wyja?nione bardziej szczegó?owo w dodatkach.
- W ci?gu dnia, *Wilko?aki* maj? czas na "zabicie" jednego lub dwóch wie?niaków (w zale?no?ci od tego, ilu jest w grze, mo?na powiedzie?, ?e musz? "zabi?" dwóch lub mog? "zabi?" tylko jednego). Mo?esz znale?? bardziej odpowiednie okre?lenie "zabi?" w swojej grupie, zw?aszcza z m?odszyimi dzie?mi. Robi? to podchodz?c do kolegi z dru?yny, pokazuj?c mu kart? i mówi?c, ?e on/ona "umar?/a". Je?li dziecko jest *wiosn?* lub *babci?* (i *dzikim dzieckiem*, je?li wzór do na?ladowania jeszcze ?yje), musi podpisa? list?. Dane te pomog? nast?pnie ?yj?cym w dyskusji wieczorem.
- Je?eli dziecko jest równie? *wilko?akiem*, nic si? nie dzieje, *wilko?aki* dopiero teraz wiedz? o sobie nawzajem i by? mo?e uda im si? stworzy? zespó?. Je?li jednak dziecko jest *?owc?* i potrafi si? odpowiednio zidentyfikowa?, *werewolf* ginie i musi wtedy wpisa? si? na list?. *Wilko?ak* nie mo?e te? oczywi?cie zdradzi?, kim jest *?owca*.

Zagra? wieczorem

- Wieczorem spotykamy si? ponownie, *wilko?aki* musia?y "zabi?" przynajmniej kogo?, ?eby by? te? materia? do dyskusji. Niestety "zabite" dzieci po swojej "?mierci" nie mog? ju? bra? udzia?u w przedstawieniu i nale?a?oby si? zastanowi?, czy nie zrobi? dla nich dodatkowego programu, aby na pewno nie mówi?y o swoim "mordercy". ?ywi chcieliby co wieczór eliminowa? *wilko?aka*, *wilko?aki* chcia?yby oczywi?cie, ?eby *wilko?ak* zgin?? i ?eby mogli si? rozproszy?
- Dziwne dziecko jest tak naprawd? normalnym *wilko?akiem*, jednak mo?e sta? si? *wilko?akiem*, je?li zginie jego wzór do na?ladowania, co okre?li?o go pierwszego wieczoru. *Dziecko* ma wi?c za cel w wieczór g?osowa? pozwoli? umrze? swojemu wzorcowi, aby i ono mog?o sta? si? *Wilko?akiem*.
- Innym specjalnym villagerem jest *grandmother*, mo?e ona pu?ci? do kogo? strza? podczas wieczornych g?osowa?, tym samym udowadniaj?c swoj? niewinno?? i staj?c si? normalnym *villagerem*. W ci?gu dnia nie ma swojej "torby" z pistoletem, wi?c nie mo?e si? obroni? przed *wilko?akiem*. Dlatego dla niej op?aca si? wykorzysty? jej posta? jak najwcze?niej.
- Je?li podczas g?osowania faktycznie napotkany zostanie *werewolf*, grupa mo?e g?osowa? ponownie, w przeciwnym razie g?osowanie zostaje zamkni?te i jest kontynuowane nast?pnego dnia. Warto wpisa? na list? wszystkie ofiary, tak?e te z g?osów czy *babci*, aby ka?dy mia? wgl?

d w sytuacji?

Gracze

- Gra kończy się, gdy albo *zwierzęta* zdołają zabić wszystkich *mieszkańców*, albo - i nie mylicie, że zdarza się to częściej - *mieszkańcy* zdołali wyeliminować wszystkie *zwierzęta*. Zawsze trzeba brać pod uwagę, czy *dzikie dziecko* jest jeszcze *wilkołakiem*, czy *wilkołakiem*.
- **Uwaga:** Jeżeli mistrz gry nie gra dalej, może wiedzieć, kto jest wzorem *dzikiego dziecka*. Jeżeli dziecko zginie w ostatnim głosowaniu, a wszystkie *Wolfy* zostały wyeliminowane, gra nadal trwa, bo wciąż żyje jeden *Wolf*. I odwrotnie, gra jest skończona, jeżeli wzór *dzikiego dziecka* wciąż żyje, a wszystkie *wilki* zostały wyeliminowane, ponieważ *dzikie dziecko* jest wtedy po prostu *wieśniakiem*.

dwa różne szablony wydruku

[Wilkołak](#)