

## Werwölfe przez cały tydzień?



W znanym grze Wilkołak gra się zwykle wieczorem w kręgu. Ta gra jest odmianą tej gry, ale ramka jest otwarta i zostajesz z grą przez cały dzień.

### Gameplay

#### Początek gry

- W pierwszy wieczór gra jest wyjaśniana i rozdawane są karty. Prowadzący grę może zdecydować się na wspólną zabawę, ale nie jest to zalecane, jeśli dzieci grają w grę po raz pierwszy. Występują następujące postacie: 2 wilkołaki, 1 owca, 1 babcia, 1 dzikie dziecko i wieśniacy. Dwa wilkołaki sprawdzą się, można jeszcze kontrolować ilość ofiar dziennie. Postacie są wyjaśnione bardziej szczegółowo w dodatkach.
- W ciągu dnia, Wilkołaki mają czas na "zabicie" jednego lub dwóch wieśniaków (w zależności od tego, ile jest w grze, można powiedzieć, że muszą "zabić" dwóch lub mogą "zabić" tylko jednego). Możesz znaleźć bardziej odpowiednie określenie "zabić" w swojej grupie, zwłaszcza z młodszymi dziećmi. Robi to podchodząc do kolegi z drużyny, pokazując mu kartę i mówiąc, że on/ona "umarł/a". Jeśli dziecko jest wiosną lub babcią (i dzikim dzieckiem, jeśli wzór do naładowania jeszcze żyje), musi podpisać listę. Dane te pomogą następnie żyjącym w dyskusji wieczorem.
- Jeśli dziecko jest równie wilkołakiem, nic się nie dzieje, wilkołaki dopiero teraz wiedzą o sobie nawzajem i być może uda im się stworzyć zespół. Jeśli jednak dziecko jest owcą i potrafi się odpowiednio zidentyfikować, werewolf ginie i musi wtedy wpisać się na listę. Wilkołak nie może tego oczywiście zdradzić, kim jest owca.

#### Zagraj wieczorem

- Wieczorem spotykamy się ponownie, wilkołaki muszą "zabić" przynajmniej kogoś, żeby był ten materiał do dyskusji. Niestety "zabite" dzieci po swojej "śmierci" nie mogą już brać udziału w przedstawieniu i należałoby się zastanowić, czy nie zrobić dla nich dodatkowego programu, aby na pewno nie mówili o swoim "mordercy". Żywi chcieliby co wieczór eliminować wilkołaka, wilkołaki chcą być oczywiście, żeby wilkołak zginął i żeby mogli się rozproszyć.
- Dziwne dziecko jest tak naprawdę normalnym wilkołakiem, jednak może stać się wilkołakiem, jeśli zginie jego wzór do naładowania, co określiło go pierwszego wieczoru. Dziecko ma więc za cel w wieczór głośowa pozwoli umrzeć swojemu wzorcowi, aby i ono mogło stać się Wilkołakiem.
- Innym specjalnym villagerem jest grandmother, może ona puścić do kogoś strzałę podczas wieczornych głośowa, tym samym udowadniając swój niewinność i stając się normalnym villagerem. W ciągu dnia nie ma swojej "torby" z pistoletem, więc nie może się obronić przed wilkołakiem. Dlatego dla niej opłaca się wykorzystać jej postać jak najwcześniej.

- Jeśli 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? wzgl?d w sytuacji.

## Gracze

- Gra ko?czy si?, gdy albo *zwierz?ta* zdo?a?y zabi? wszystkich *mieszka?ców*, albo - i nie my?lcie, ?e zdarza si? to cz??ciej - *mieszka?cy* zdo?ali wyeliminowa? wszystkie *zwierz?ta*. Zawsze trzeba bra? pod uwag?, czy *dzikie dziecko* jest jeszcze *wilko?akiem*, czy *wilko?akiem*.
- **Uwa?aj:** Jeśli mistrz gry nie gra dalej, mo?e wiedzie?, kto jest wzorem *dzikiego dziecka*. Jeśli dziecko zginie w ostatnim g?osowaniu, a wszystkie *Wolfy* zosta?y wyeliminowane, gra nadal trwa, bo wci?? ?yje jeden *Wolf*. I odwrotnie, gra jest sko?czona, je?li wzór *dzikiego dziecka* wci?? ?yje, a wszystkie *wilki* zosta?y wyeliminowane, poniewa? *dzikie dziecko* jest wtedy po prostu *wie?niakiem*.

## dwa ró?ne szablony wydruku

[Wilko?ak](#)