Werwölfle a semana inteira

O conhecido jogo do Lobisomem geralmente é jogado em um círculo à noite. Este jogo é uma variação desse jogo, mas a moldura é aberta e o jogo é jogado durante todo o dia.

Curso do jogo

Início do jogo

- Na primeira noite, o jogo é explicado e as cartas são distribuídas. O mestre do jogo pode optar por jogar junto, mas isso não é recomendado se as crianças estiverem jogando o jogo pela primeira vez. Há os seguintes personagens: *2 lobisomens, 1 caçador, 1 avó, 1 criança selvagem e aldeões*. Dois lobisomens já provaram seu valor, mas você ainda pode controlar o número de vítimas por dia. Os personagens são explicados em mais detalhes nos apêndices.
- Durante o dia, os *lobisomens* têm tempo para "matar" um ou dois aldeões (dependendo de quantos estão jogando, você pode dizer que eles têm de "matar" dois ou apenas um). Talvez você possa encontrar um termo mais adequado para "matar" em seu grupo, especialmente com crianças menores. Elas fazem isso se aproximando de um colega jogador, mostrando-lhe a carta e dizendo que ele "morreu". Se a criança for um *aldeão* ou *avó* (e *uma criança selvagem* se o modelo ainda estiver vivo), ela deverá assinar a lista. Os dados então ajudam os vivos na discussão da noite.
- Se a criança também for um *lobisomem,* nada acontece, os *lobisomens* só sabem uns dos outros agora e talvez possam trabalhar bem juntos. No entanto, se a criança for o *caçador* e puder se identificar de acordo, o *lobisomem* morre e deve inserir seu nome na lista. É claro que o *lobisomem* não deve revelar quem é o *caçador*.

Jogo à noite

- Cada *lobisomem* deve ter "matado" pelo menos uma pessoa para que haja material para discussão. Infelizmente, as crianças "mortas" não podem mais participar do jogo depois de sua "morte". Você também deve considerar se gostaria de ter um programa extra para essas discussões, para que elas não revelem seu "assassino". Os vivos querem eliminar um *lobisomem* todas as noites, e os *lobisomens* naturalmente querem que um *aldeão* morra para que possam se distrair.
- A *criança selvagem* é, na verdade, um *aldeão* normal, mas pode se tornar um *lobisomem* se seu modelo, definido na primeira noite, morrer. O objetivo da *criança selvagem* durante as votações noturnas é, portanto, fazer com que seu modelo morra para que ela também possa se tornar um *lobisomem* .
- Outro aldeão especial é a *avó*, que pode atirar em alguém durante a votação da noite, provando assim sua inocência e tornando-se um *aldeão* normal. Durante o dia, ela não tem sua "bolsa" com a arma, portanto não pode se defender de um *lobisomem*. Portanto, vale a pena para ela

explorar seu caráter o mais cedo possível.
- Se um *lobisomem* for realmente atingido durante a votação, o grupo poderá votar novamente, caso contrário, a votação será encerrada e o jogo continuará no dia seguinte. Vale a pena registrar todas as vítimas, inclusive as dos votos ou da *avó*, na lista para que todos tenham uma visão geral.

Fim do jogo

- O jogo termina quando os *lobisomens* tiverem matado todos os *aldeões* ou - e não pense que isso acontece com mais frequência - os *aldeões* tiverem eliminado todos os *lobisomens*. Você deve sempre considerar se a *criança selvagem* ainda é um *aldeão* ou um *lobisomem*.
- **Cuidado***:* Se o mestre do jogo não estiver jogando junto, ele poderá saber quem é o modelo da *criança selvagem*. Porque se essa criança morrer na última votação e todos os *lobisomens* tiverem sido eliminados, o jogo ainda continuará porque um *lobisomem* ainda está vivo. E, por outro lado, o jogo termina se o modelo da criança *selvagem* ainda estiver vivo e todos os *lobisomens* tiverem sido eliminados, pois a *criança selvagem* é simplesmente um *aldeão*.

dois modelos de impressão diferentes

Werwolf