

## Werwölfle toat? s?pt?mâna

Cunoscutul joc Werewolf se joac?, de obicei, seara, într-un cerc. Acest joc este o variant? a aceluiași joc, dar cadrul este deschis, iar tu r?mâi cu jocul toat? ziua

### Jocare

#### Începutul jocului

- În prima sear?, se explic? jocul ?i se distribuie c?r?ile. Conduc?torul jocului poate alege s? joace împreun? cu copiii, dar nu este recomandat dac? ace?tia joac? pentru prima dat?. Exist? urm?toarele personaje: 2 *vârcolaci*, 1 *vân?tor*, 1 *bunic?*, 1 *copil s?lbatic ?i s?teni*. Doi vârcolaci s-au dovedit a fi de succes, pute?i controla în continuare cantitatea de victime pe zi. Caracterele sunt explicate mai detaliat în anexe.
- În timpul zilei, *vârcolacii* au timp s? "ucid?" unul sau doi s?teni (în func?ie de câ?i sunt în joc, pute?i spune c? trebuie s? "ucid?" doi sau pot "ucide" doar unul). Este posibil s? g?si?i un termen mai potrivit pentru "a ucide" în grupul dumneavoastr?, în special în cazul copiilor mai mici. Ei fac acest lucru mergând la un coechipier, ar?tându-i cartea ?i spunându-i c? acesta a "murit". În cazul în care copilul este *villager* sau *bunic?* (?i *copil s?lbatic*, dac? modelul de rol este înc? în via??), acesta trebuie s? semneze lista. Datele vor ajuta apoi la via?? în timpul discu?iei din seara.
- Dac? copilul este ?i el un *vârcolac*, nu se întâmpl? nimic, *vârcolacii* abia acum ?tiu unul despre cel?lalt ?i ar putea foarte bine s? fac? echip?. Cu toate acestea, dac? copilul este *vân?torul* ?i se poate identifica corespunz?tor, *vârcolacul* moare ?i trebuie apoi s? intre pe list?. De asemenea, *vr?jitorul* nu trebuie, desigur, s? dezv?luie cine este *vân?torul*.

#### Joc? seara

- Seara ne întâlnim din nou, *vârcolacii* trebuie s? fi "omorât" m?car pe cineva, ca s? existe ?i material de discutat. Din p?cate, copiii "uci?i" nu mai pot participa la pies? dup? "moartea" lor ?i ar trebui s? se ia în considerare dac? nu cumva ar trebui s? se fac? un program suplimentar pentru ei, astfel încât s? nu vorbeasc? despre "uciga?ul" lor. Cei vii ar dori s? elimine un *vârcolac* în fiecare sear?, *vârcolacii* ar dori, bineîn?eles, ca un *vârcolac* s? moar? ?i ei s? ?i poat? distra aten?ia
- Copilul s?lbatic este, de fapt, un *villajator normal*, îns?, poate deveni un *vârcolac* dac? modelul s? ?u moare, ceea ce l-a definit în prima sear?. *Copilul s?lbatic* are astfel ca obiectiv în seara voturilor s? ?i lase modelul s? moar? pentru a putea deveni ?i el un *vr?jitor*.
- Un alt s?tean special este *bunica*, ea poate l?sa o împu?c?tur? asupra cuiva în timpul voturilor de sear?, dovedindu-?i astfel nevinov??ia ?i devenind un *villager* normal. În timpul zilei nu are "geanta" cu pistolul, a?a c? nu se poate ap?ra împotriva unui *vârcolac*. Deci, pentru ea, merit? s? ? exploateze caracterul ei cât mai devreme posibil.
- Dac? un *vr?jitor* este întâlnit efectiv în timpul votului, grupului i se permite s? voteze din nou, altfel votul este închis ?i continu? a doua zi. Merit? s? introducere?i toate victimele, inclusiv cele ale voturilor sau ale *bunicii*, în list?, astfel încât toat? lumea s? aib? o imagine de ansamblu.

## Jucători

- Jocul se termină atunci când fie *vârcolacii* au reușit să îi ucidă pe toți *vârcolacii*, fie - ?i s? nu crede?i c? acest lucru se întâmplă mai des - *vârcolacii* au reușit să îi elimine pe toți *vârcolacii*. Întotdeauna trebuie să iei în considerare dacă *copilul s?lbatic* este încă un *villager* sau un *vârcolac*.
- **Atenție:** Dacă maestrul de joc nu face jocul, el/ea poate să îți cine este modelul de rol al *copilului s?lbatic*. Dacă copilul moare la ultimul vot și toți *vârcolacii* au fost eliminați, jocul continuă, pentru că mai există un *vârcolac* în viață. Și viceversa, jocul se termină dacă modelul de rol al *copilului s?lbatic* este încă în viață și toți *vârcolacii* au fost eliminați, deoarece *copilul s?lbatic* este atunci pur și simplu un *villager*.

## două tabloane de imprimare diferite

Vârcolac