

Werwölfle toat? s?pt?mâna



Cunoscutul joc Werewolf se joac?, de obicei, seara, într-un cerc. Acest joc este o variant? a aceluia?i 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. Caracterelor 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? î?i poat? distra?e 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? î?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.

- Dacă un *vrăjitor* este întâlnit efectiv în timpul votului, grupului i se permite să voteze din nou, altfel votul este închis și continuă a doua zi. Merită să introducă toate victimele, inclusiv cele ale voturilor sau ale *bunicii*, în listă, astfel încât toată lumea să aibă o imagine de ansamblu.

Jucători

- Jocul se termină atunci când fie *vârcolacii* au reușit să îi ucidă pe toți *vârcolacii*, fie - și nu credeți că acest lucru se întâmplă mai des - *vârcolacii* au reușit să îi elimine pe toți *vârcolacii*. Întotdeauna trebuie să fie în considerare dacă *copilul sâlbatic* este încă un *villager* sau un *vârcolac*.
- **Atenție:** Dacă maestrul de joc nu face jocul, el/ea poate să îți cedeze rolul de *copilul sâlbatic*. 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 sâlbatic* este încă în viață și toți *vârcolacii* au fost eliminați, deoarece *copilul sâlbatic* este atunci pur și simplu un *villager*.

două tabloane de imprimare diferite

Vârcolac