



LICANTROPO

LUNA PIENA

La notte dei licantropi

Foglio del Narratore

Ravensburger

**Nel ruolo del Narratore,
dovrai chiamare i ruoli che si sveglieranno in un ordine prestabilito
durante la notte e dovrai gestire la votazione alla fine del giorno.
Se giocate con l'app, non avrete bisogno di scegliere un Narratore.**

Attenzione! Anche se sei il Narratore, interpreti comunque un ruolo e prendi parte attiva al gioco: appartieni quindi a una fazione, potresti svolgere un'azione notturna e dovrai partecipare alla discussione durante il giorno. Quindi è molto importante che tu non veda gli altri giocatori quando aprono gli occhi di notte. Ricorda loro di aspettare sempre qualche secondo dopo che hai chiamato il loro ruolo, per aprire gli occhi.

Seguendo l'ordine prestabilito, leggi la lista dei ruoli che si svegliano, leggendo per ognuno di essi le istruzioni delle azioni che dovranno svolgere. Dopo aver letto il testo per un ruolo, chiudi gli occhi e aspetta circa 5 secondi per lasciare al giocatore il tempo di effettuare la sua azione. Ovviamente, ti devi limitare a leggere i paragrafi che riguardano i ruoli che sono in gioco.

Suggerimento: I segnalini ruolo possono aiutarti parecchio nel tenere traccia di quali ruoli sono in gioco e quali hai già chiamato. Semplicemente capovolgi il segnalino del ruolo che hai appena letto sul lato chiaro. I segnalini, inoltre, ti indicano l'ordine con cui dovresti chiamare i ruoli.

L'annuncio del Narratore

Ora, leggi i “**Testi**” che seguono nell'ordine indicato. Se un ruolo non è in gioco, basta saltarlo. Appena hai annunciato un ruolo, chiudi gli occhi e aspetta circa 5 secondi. A quel punto puoi aprire di nuovo gli occhi e leggere il testo successivo.

Fase della notte

“Chiudete tutti gli occhi.”



(1) Doppelgänger

“Doppelgänger, svegliati e guarda la carta di un altro giocatore. Ora tu interpreti quel ruolo. Se il tuo nuovo ruolo dispone di un'azione notturna, svolgila subito. Se il tuo nuovo ruolo è l'Insonne, non aprire gli occhi assieme all'Insonne.”

Se lo **Scagnozzo** è in gioco, leggi anche questi due testi:

“Se sei diventata uno Scagnozzo, tieni gli occhi aperti, altrimenti chiudili.”

“Licantropi, alzate i vostri pollici, in modo che la Doppelgänger-Scagnozzo possa scoprire chi siete.”

Aspetta 5 secondi.

“Licantropi, tirate giù i pollici.”

“Doppelgänger, chiudi gli occhi.”



(2) Licantropi

“Licantropi, svegliatevi e guardatevi intorno per vedere chi altro è come voi.”

“Sei un Licantropo Solitario? Allora puoi guardare una delle carte al centro del tavolo.”

Aspetta 5 secondi.

“Licantropi, chiudete gli occhi.”



(3) Scagnozzo

“Scagnozzo, svegliati. Licantropi, ora alzate i vostri pollici, in modo che lo Scagnozzo possa scoprire chi siete.”

Aspetta 5 secondi.

“Licantropi, tirate giù i pollici. Scagnozzo, chiudi gli occhi.”



(4) Massoni

“Massoni, svegliatevi e guardatevi intorno per vedere chi altro è come voi.”

Aspetta 5 secondi.

“Massoni, chiudete gli occhi.”



(5) Mistica

“Mistica, svegliati. Puoi guardare o la carta di un giocatore, oppure due carte dal centro del tavolo.”

Aspetta 5 secondi.

“Mistica, chiudi gli occhi.”



(6) Furfante

“Furfante, svegliati. Puoi scambiare la tua carta con quella di un altro giocatore. Puoi guardare la tua nuova carta.”

Aspetta 5 secondi.

“Furfante, chiudi gli occhi.”



(7) Piantagrane

“Piantagrane, svegliati. Puoi scambiare le carte di altri due giocatori tra loro.”

Aspetta 5 secondi.

“Piantagrane, chiudi gli occhi.”



(8) Ubriacone

“Ubriacone, svegliati e scambia la tua carta con una di quelle al centro. Non puoi guardare la tua nuova carta!”

Aspetta 5 secondi.

“Ubriacone, chiudi gli occhi.”



(9) (9a) Insonne

“Insonne, svegliati e guarda la tua carta.”

Aspetta 5 secondi.

“Insonne, chiudi gli occhi.”



(9b) Doppelgänger (solo quando l'Insonne è in gioco)

“Doppelgänger, se hai assunto il ruolo dell'Insonne, svegliati e guarda la tua carta.”

Aspetta 5 secondi.

“Doppelgänger, chiudi gli occhi.”

Fase del giorno

Ora avete circa 5 minuti per intavolare una discussione.

(Per le prime partite e in gruppi numerosi vi conviene concedervi un po' più tempo. In gruppi più esperti o più piccoli, potete fermarvi anche a 3 minuti.)

Suggerimento: In quanto Narratore, puoi moderare la discussione. Puoi porre le seguenti domande per intavolare o sbloccare una discussione che non sta andando da nessuna parte:

“Qual è il tuo ruolo?”

“Chi sono gli Abitanti del Villaggio?”

“Chi ha visto qualcosa nella notte?”

“Chi ha sentito qualcosa nella notte?”

“Sei un Licantropo?”

Dopo circa 5 minuti, il Narratore dovrà chiamare la votazione. (Se tutti i giocatori sono d'accordo, si può iniziare a votare anche prima.)

“Al mio 3, ognuno punta il dito verso un altro giocatore.”

“1, 2, 3!”

A quel punto, dovete solo scoprire chi ha vinto!



Come scoprire chi ha vinto

Se non siete sicuri di chi ha vinto, rispondete a queste domande!

Attenzione! Per la *Doppelgänger* le domande si riferiranno al ruolo che ha imitato.

Il giocatore che è stato indicato dal **RANGER** muore a sua volta!

si

La **COMUNITÀ** e il **CONCIATORE** hanno vinto!

si

È morto anche almeno 1 **LICANTROPO**?

si

NO

Il **CONCIATORE** ha vinto!



