



# LICANTROPO

LUNA PIENA

La notte dei licantropi

**Per 3-10 giocatori dai 9 anni in su**

Autori: Ted Alspach e Akihisa Okui

Illustrazioni: Gus Batts – Design: DE Ravensburger

Gisela Kössler (regolamento)

Redazione: Annette Ulmer

**Ravensburger**

## **Cari giocatori,**

non lasciatevi spaventare da questo regolamento così lungo. Per la vostra prima partita vi basta conoscere e leggere le regole e i ruoli con cui giocherete. Il testo rimanente potrà essere approfondito mano a mano che otterrete un minimo di esperienza con il gioco.  
E adesso – buon divertimento!

## **Il gioco**

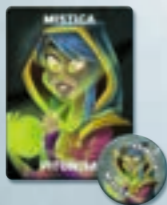
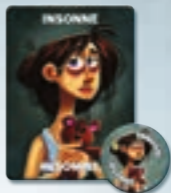
*Nascosto nelle profondità della foresta, si trova un piccolo villaggio, che si trova sotto l'influenza di una terribile maledizione. Abitanti del villaggio apparentemente indifesi in realtà si trasformano di notte in terrificanti licantropi. La comunità del villaggio ha una sola speranza di salvezza: liberarsi dei licantropi ...*

In “Licantropo – Luna Piena”, ognuno di voi entrerà nei panni di un ruolo casuale: esistono normalissimi abitanti del villaggio, abitanti con abilità speciali e licantropi.

Vincerete se capirete quali sono i licantropi nominando i giocatori corretti – a meno che voi stessi non siate i licantropi. In tal caso dovrete essere il più possibile discreti e ingannevoli, cercando di spostare il sospetto sugli altri!

## **Contenuto**

16 carte ruolo (3 Abitanti del Villaggio, 2 Licantropi, 1 Mistica, 1 Furfante, 1 Piantagrane, 1 Conciatore, 1 Ubriacone, 1 Ranger, 2 Massoni, 1 Insonne, 1 Scagnozzo, 1 Doppelgänger), 16 segnalini tondi ruolo



# Preparazione del gioco

## Prima della vostra prima partita:

Estraete le carte ruolo e tutti i segnalini ruolo dalle fustelle.

**Suggerimento:** Nel caso in cui abbiate a disposizione uno smartphone, scaricate l'app gratuita "Licanthropo – Luna Piena" di Ravensburger. L'app è in grado di assumere il ruolo di Narratore, consentendo a tutti voi di concentrarvi meglio sul gioco. Potete comunque giocare anche senza la app.

## Prima di ogni partita:

Scegliete con quali ruoli volete giocare. Ci devono sempre essere 3 carte ruolo in più rispetto al numero dei giocatori. Potete scegliere i ruoli direttamente oppure giocare a uno degli scenari consigliati. Potete trovare i diversi scenari a partire da **pagina 17** di questo regolamento.

**Suggerimento:** Come primo scenario, vi consigliamo di provare "La prima notte" per 3-5 giocatori, anche nel caso in cui foste più di 5. In questo modo non dovrete imparare troppi ruoli in un'unica volta. Siccome un round è molto breve, nessuno dovrà attendere a lungo.

A questo punto mettete al centro del tavolo, per ogni carta ruolo selezionata, i segnalini ruolo corrispondenti, scoperti. I segnalini ruolo hanno la funzione di ricordare sempre ai giocatori quali ruoli sono presenti nella partita corrente.

Mescolate bene le carte ruolo scelte. Ogni giocatore ottiene una carta coperta. Le carte in eccesso vanno messe coperte una accanto all'altra al centro del tavolo. Fate in modo che nessuno possa vedere il fronte delle carte.



Ora ogni giocatore guarda segretamente la propria carta, che gli rivelerà il suo ruolo. Le carte vanno quindi tenute coperte, davanti a ogni giocatore e devono anche essere facilmente accessibili a tutti i giocatori. Adesso scegliete un giocatore che assuma il ruolo di Narratore, oppure avviate l'app.

***Non dimenticate:*** Il Narratore è a sua volta un giocatore e interpreta a sua volta un ruolo!

### **Caro Narratore,**

Nel foglio del Narratore troverai tutte le cose che devi sapere per condurre la partita. I tuoi compiti sono i seguenti:

1. Durante la notte dovrai chiamare i vari ruoli.
2. Durante il giorno potrai moderare la discussione.
3. Alla fine del giorno annuncerai l'inizio della votazione.

## Svolgimento del gioco

Nel villaggio vivono due fazioni: il Branco dei Licantropi e la Comunità del Villaggio. Solitamente, alla fine della partita solo una delle due fazioni vince.

Una partita dura sempre 1 notte e 1 giorno. Alla fine del giorno, tutti gli abitanti del villaggio voteranno per indicare chi potrebbe essere un Licantropo. Il giocatore che riceve più voti “muore” – e la sua fazione perde!

### **Notte:**

***All'inizio della notte, tutti i giocatori chiudono gli occhi.***

A partire da **pagina 10** di questo regolamento, vengono spiegati tutti i ruoli e le loro abilità. Inoltre, ci sono anche consigli su come giocare al meglio questi ruoli.

***Suggerimento:*** Per la prima partita basta che guardiate solamente i ruoli con cui giocherete.

Non serve ricordarsi esattamente quando è il turno del vostro ruolo e cosa potete fare. Il Narratore (o l'app) vi chiamerà nel momento giusto e vi dirà quali azioni dovrete svolgere.

### **Giorno:**

***Ora tutti i giocatori possono aprire gli occhi.***

Durante il giorno, discuterete su chi potrebbe essere un Licantropo. Potete dire qualsiasi cosa ma non mostrate mai per nessun motivo la vostra carta agli altri. Persino voi stessi **non** potete guardare la vostra carta di nuovo. I Licantropi tra voi dovranno fare finta di avere un ruolo diverso in modo da non sembrare sospetti.

**Suggerimento:** A differenza di altri giochi di questo tipo, qui è spesso importante rivelare qualcosa sul vostro ruolo per comunicare agli altri giocatori le informazioni ottenute grazie alle vostre abilità speciali. Per esempio, nel ruolo della Piantagrane, potete ammettere di aver scambiato due carte ruolo.

**Attenzione però:** Se siete dei Licantropi, dovete fare finta di avere un ruolo diverso! Questo è l'unico modo per confondere gli altri giocatori...

Un buon metodo di distrazione è spesso quello di dare il via alla discussione: semplicemente chiedete agli altri giocatori quale sia il loro ruolo. Potreste anche ottenere qualche informazione interessante...

### **Votazione:**

Dopo qualche minuto di discussione, si passa alla votazione. Contate tutti insieme fino a tre e poi puntate contemporaneamente il dito verso un giocatore di vostra scelta. Il giocatore che riceve più voti muore. In caso di parità muoiono tutti i giocatori in parità.

**Eccezione:** Se tutti i giocatori ricevono **esattamente 1 voto**, nessuno muore!

**Suggerimento:** Un limite di tempo durante la discussione può aumentare la tensione. Durante le prime partite potete prendervi il tempo che vi serve. Più volte giocate, più dovrete accorciare il tempo della discussione. Per le prime volte, giocate con circa 10 minuti di tempo per discutere, più avanti 5 minuti, o anche meno. Se giocate con l'app, potete impostare il timer della discussione a piacere.

A questo punto, rivelate tutti le vostre carte e mostrate agli altri che ruolo avete.



### **Carte ruolo scambiate:**

Spesso i giocatori saranno sorpresi dalla carta ruolo che avranno di fronte a loro dopo averla rivelata: alcuni abitanti del villaggio, infatti, possono scambiare le carte durante la notte.

**Alla fine conterà la carta ruolo che si trova davanti a ogni giocatore** – anche se questa dovesse essere diversa da quella che aveva all’inizio.

Di conseguenza, un giocatore può cambiare anche fazione!

**Attenzione:** è vietato rivedere la vostra carta durante il giorno. Quindi a volte non potrete essere così sicuri di chi siete durante il giorno, quando vi sveglierete di nuovo ...

## **Fine del gioco – chi ha vinto?**

### **In generale vale:**

- 1. Il Branco dei Licantropi vince se nessun Licantropo muore.**
- 2. La Comunità del Villaggio vince se almeno un Licantropo muore.**

(Se a causa di un pareggio anche uno o più Abitanti del Villaggio dovessero morire, la Comunità del Villaggio vince comunque.)

### **Nessun Licantropo tra voi?**

Se nessun giocatore è un Licantropo, perché le carte ruolo corrispondenti sono al centro del tavolo, dovrete collaborare con attenzione tra voi: in questo caso la Comunità del Villaggio vince solo se nessun Abitante viene votato e quindi se nessuno muore. Ciò può accadere solo se ogni giocatore riceve esattamente 1 voto.

**Suggerimento:** Se credete che non ci siano Licantropi, la soluzione più semplice è che ognuno punti il dito alla sua sinistra. In questo modo nessuno muore e vincete tutti, sempre che davvero non ci siano Licantropi tra di voi ...

## Non siete sicuri di chi ha vinto?

Se non siete sicuri, seguite le istruzioni nella sezione “Chi ha vinto?” sul retro del foglio del Narratore.



### Casi speciali per ruoli speciali (Scagnozzo e Conciatore):

#### Scagnozzo:

Lo Scagnozzo fa parte del Branco dei Licantropi. Se c'è almeno un Licantropo in gioco, lo Scagnozzo vince se nessuno dei Licantropi muore. Questo vale anche se dovesse morire lui stesso.

Se non ci sono Licantropi in gioco, lo Scagnozzo vince se lui stesso resta vivo, ma almeno un altro abitante del villaggio muore.

#### Conciatore:

Il conciatore fa parte della sua fazione personale. Vince solo se muore. Se insieme a lui muore almeno un Licantropo, vince anche la Comunità del Villaggio.

## I ruoli (in ordine alfabetico)

Ogni ruolo contiene nel titolo le seguenti informazioni:

**Nome del ruolo: fazione, azioni (ordine di risveglio), difficoltà.**

### **Fazioni:**

Ogni ruolo appartiene o alla **Comunità del Villaggio** (d'ora in poi la **Comunità**), o al **Branco dei Licantropi** (d'ora in poi il **Branco**). Solo il Conciatore costituisce un'eccezione. A fine partita, vincono tutti i membri di una fazione, oppure nessuna fazione.

### **Azioni:**

Ci sono ruoli che durante la notte vengono chiamati e si svegliano (**nottambuli**) e ruoli che invece non vengono chiamati (**dormienti**).

### **Ordine di risveglio:**

Ogni ruolo nottambulo ha un numero che corrisponde al suo ordine di risveglio durante la notte.

### **Difficoltà:**

I ruoli presentano maggiori o minori problematiche. Ci sono tre livelli di difficoltà: \*, \*\* e \*\*\*. Nelle prime partite vi conviene giocare solo con i ruoli di difficoltà \* e \*\*.



### **Abitante del Villaggio: Comunità, dormiente, \***

L'Abitante del Villaggio non ha abilità speciali.

**Suggerimento:** : I Licantropi tenteranno spesso di fingersi Abitanti del Villaggio. In quanto Abitanti del Villaggio, dovrete stare molto attenti a far sì che i vostri compagni non vi confondano per Licantropi!



### **Conciatore: Conciatore, dormiente, \*\***

Il Conciatore è un povero disgraziato: odia il suo lavoro talmente tanto che vuole morire. Vince solo se muore. Alla fine della partita:

1. Se il Conciatore muore ma nessun Licantropo muore, solo il Conciatore vince.
2. Se il Conciatore e almeno un Licantropo muoiono, il Conciatore e la Comunità vincono insieme.

### **Doppelgänger: Fazione mutevole, nottambula (1), \*\*\***

**Attenzione!** Quello della *Doppelgänger* è un ruolo molto complesso. Introducetelo nel gioco solo se conoscete molto bene gli altri ruoli!

La *Doppelgänger* imita un altro ruolo. Fa parte anche della fazione del ruolo che imita. Durante la notte, la *Doppelgänger* si sveglia prima di tutti gli altri. Guarda la carta ruolo di uno degli altri giocatori e lo imita, senza però scambiare le carte. In base al ruolo che imita, si comporterà in modo diverso:

#### **1. Abitante del Villaggio, Conciatore o Ranger:**

Assume il ruolo corrispondente e non fa nient'altro quella notte. Se muore nel ruolo di Conciatore, vince la partita. Se muore nel ruolo di Ranger, muore anche il ruolo che ha indicato.

#### **2. Licantropo o Massone:**

Si sveglia quando i Licantropi o i Massoni vengono chiamati. Se è un Licantropo, ora fa parte del Branco e vince insieme a esso. Se invece è una Massone, appartiene alla Comunità.



### **3. Mistica, Piantagrane, Furfante o Ubriacone:**

Svolge immediatamente l'effetto del ruolo e non si sveglia di nuovo quando questo viene chiamato durante la notte.

### **4. Scagnozzo:**

La Doppelgänger non chiude gli occhi dopo aver visto la carta dello Scagnozzo. Aspetta invece che i Licantropi alzino i pollici e si rivelino. Ora fa parte del Branco.

### **5. Insonne:**

Alla fine della notte, dopo la "vera" Insonne, verrà chiamata anche l'Insonne-Doppelgänger. A questo punto questa può controllare il suo nuovo eventuale ruolo.

Se un altro giocatore riceve la carta della Doppelgänger durante la notte, ottiene il ruolo che questa aveva imitato a inizio notte. Durante la risoluzione del voto, il giocatore che all'inizio possedeva la Doppelgänger dovrà dire quale ruolo aveva imitato.

**Attenzione!** *Se, per esempio, la "vera" Insonne guarda la sua carta e scopre di essere diventata la Doppelgänger, non potrà sapere quale ruolo è stato scelto dal suo precedente proprietario... A quel punto la partita diventa solo una questione di sopravvivenza, il giocatore dovrà cercare di non morire a prescindere!*



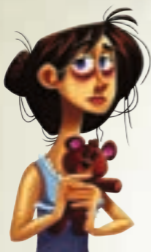
### **Furfante: Comunità, nottambulo (6), \***

Il Furfante scambia durante la notte la sua carta con la carta di un altro giocatore. Dopodiché può anche guardare la sua nuova carta.

**Attenzione!** *Il Furfante potrebbe cambiare gli eventi della partita: Se per esempio la sua carta viene scambiata con quella di un Licantropo, il Furfante diventa a quel punto*

parte del Branco. Tuttavia, non può svolgere l'azione del suo nuovo ruolo.

Quindi, se per esempio ottiene l'Insonne, non si dovrà svegliare quando questa verrà chiamata. Il giocatore che riceve la carta del Furfante appartiene ora alla Comunità.



### **Insonne: Comunità, nottambula (9), \***

L'Insonne si sveglia per ultima e semplicemente controlla la propria carta per vedere se il suo ruolo è cambiato durante la notte. Se la sua carta ruolo è cambiata, allora assumerà la fazione del suo nuovo ruolo.

**Suggerimento:** L'Insonne può cambiare ruolo solo se il Furfante e/o la Piantagrane sono in gioco.

### **Licantropo: Branco, nottambulo (2), \***

Durante la notte, i Licantropi aprono gli occhi e si vedono a vicenda.

#### **Licantropo Solitario:**

Se solo un giocatore è un Licantropo, perché per esempio l'altra carta Licantropo è al centro del tavolo, può a quel punto guardare **una** carta tra quelle al centro.



**Suggerimento:** Quando interpreti un Licantropo, è molto importante ingannare gli altri giocatori e non attirare la loro attenzione. Per farlo, un buon modo potrebbe essere quello di affermare di essere un ruolo diverso, possibilmente prima che altri giocatori si rivelino a loro volta. Per esempio, dichiarati un Abitante del Villaggio. Se sei un Licantropo Solitario, puoi dichiarare senza paura di essere il ruolo della carta al centro che hai guardato.

### **Massone: Comunità, nottambulo (4), \*\*\***

Entrambe le carte Massone devono essere presenti nella partita. Durante la notte i Massoni aprono gli occhi e si vedono a vicenda. Se solo un Massone apre gli occhi, significa che l'altra carta Massone è al centro. Non gli è permesso però guardare una carta al centro del tavolo.

**Suggerimento:** I Massoni sono molto forti insieme, perché possono fornirsi un alibi a vicenda. Tuttavia, dei Licantropi molto scaltri potrebbero anche fingere di essere Massoni. Questo potrebbe portare i veri Massoni a situazioni scomode. I Massoni dovrebbero essere utilizzati solo in partite con 7 o più giocatori, altrimenti sono troppo forti!



### **Mistica: Comunità, nottambula (5), \***

La Mistica può **scegliere** se guardare la carta di un altro giocatore **oppure** se guardare due carte al centro del tavolo. Non può scambiare carte.

**Suggerimento:** La forza della Mistica sta nello smascherare i bugiardi. La sua abilità, infatti,

*le fornisce informazioni sugli altri giocatori o sulle carte che si trovano nel mezzo. Se un altro giocatore contraddice queste informazioni, può facilmente condannarlo. Se sei la Mistica, spesso vale la pena aspettare un po' prima di rivelarsi, perché per allora un Licantropo potrebbe essersi già tradito.*



**Piantagrane: Comunità, nottambula (7), \***

La Piantagrane scambia le carte ruolo di **altri due** giocatori. Non può guardare le carte. I due giocatori da quel momento apparterranno alla fazione delle loro nuove carte.

**Ranger: Comunità, dormiente, \*\***

Il Ranger porta con sé un altro giocatore al momento della morte. Se il Ranger muore, muore anche il giocatore che il Ranger ha indicato nel voto.

**Suggerimento:** *Come Ranger, puoi morire e vincere nonostante tutto, se indichi un Licantropo. Ritieni che i tuoi compagni di squadra stiano sospettando la persona sbagliata e credi di sapere chi è un Licantropo? Allora prova a sacrificarti e portare con te alla morte un Licantropo...*



## **Scagnozzo: Branco, nottambulo (3), \*\***

Lo Scagnozzo si sveglia subito dopo i Licantropi. Questi, senza aprire gli occhi, alzano il pollice e si rivelano allo Scagnozzo. Lo Scagnozzo quindi sa chi sono i Licantropi. Loro però non sanno chi sia lo Scagnozzo. A fine partita:

**1. Se ci sono Licantropi in gioco, lo Scagnozzo può morire ma comunque vincere!** Se lo Scagnozzo muore ma non muore nessun Licantropo, allora il Branco (e quindi anche lo Scagnozzo) vince.

### **2. Non ci sono Licantropi?**

In tal caso, lo Scagnozzo vince solo se **sopravvive** e **un altro giocatore muore**. Lo Scagnozzo può essere un alleato molto forte per i Licantropi.

**Suggerimento:** Essere lo Scagnozzo può renderti sospetto e distrarre i giocatori dai Licantropi in gioco. Questo perché, anche se muori, di solito vinci comunque. Ma ovviamente, non devi agire in modo troppo palese ...



## **Ubriacone: Comunità, nottambulo (8), \*\***

*L'Ubriacone non ricorda il suo ruolo: di notte scambia la sua carta con una di quelle al centro, senza guardarla però. Assume questo nuovo ruolo e la corrispondente fazione – ma non sa quali questi siano.*

## Scenari

In “Licantropo – Luna Piena”, ci sono una moltitudine di diverse possibilità per combinare i ruoli in modo divertente.

Qui troverete una selezione di emozionanti scenari in diversi livelli di difficoltà per diversi numeri di giocatori.

Potete anche inventare i vostri scenari. Quindi selezionate semplicemente tre carte ruolo in più rispetto al numero di giocatori che partecipano e il gioco è fatto!

### ***La Prima Notte (molto facile, 3–5 giocatori)***

3 giocatori: 2 Licantropi, 1 Mistica, 1 Furfante, 1 Piantagrane,  
1 Abitante del Villaggio

4 giocatori: + 1 Abitante del Villaggio

5 giocatori: + 2 Abitanti del Villaggio

### ***Luce Lunare (facile, 3–6 giocatori)***

3 giocatori: 2 Licantropi, 1 Insonne, 1 Furfante, 1 Piantagrane,  
1 Abitante del Villaggio

4 giocatori: + 1 Abitante del Villaggio

5 giocatori: + 1 Abitante del Villaggio + 1 Mistica

6 giocatori: + 2 Abitanti del Villaggio + 1 Mistica

### ***Notte Solitaria (facile, 3–4 giocatori)***

3 giocatori: 1 Licantropo, 1 Mistica, 1 Furfante, 1 Piantagrane,  
2 Abitanti del Villaggio

4 giocatori: + 1 Abitante del Villaggio

### **Confusione (medio, 3–9 giocatori)**

3 giocatori: 2 Licantropi, 1 Ubriacone, 1 Furfante, 1 Piantagrane,  
1 Insonne

4 giocatori: + 1 Abitante del Villaggio

5 giocatori: + 1 Abitante del Villaggio + 1 Mistica

6 giocatori: + 2 Abitanti del Villaggio + 1 Mistica

7 giocatori: + 3 Abitanti del Villaggio + 1 Mistica

8 giocatori: + 3 Abitanti del Villaggio + 1 Mistica + 1 Scagnozzo

9 giocatori: + 2 Abitanti del Villaggio + 1 Mistica + 1 Scagnozzo + 2 Massoni

### **Restituzione (medio, 4–7 giocatori)**

4 giocatori: 2 Licantropi, 1 Ranger, 1 Mistica, 1 Furfante, 1 Ubriacone,  
1 Insonne

5 giocatori: + 1 Piantagrane

6 giocatori: + 1 Piantagrane, + 1 Abitante del Villaggio

7 giocatori: + 1 Piantagrane, + 2 Abitanti del Villaggio

### **Compagni Segreti (medio, 6–7 giocatori)**

6 giocatori: 2 Licantropi, 1 Scagnozzo, 1 Ranger, 1 Mistica, 1 Furfante,  
1 Piantagrane, 2 Massoni

7 giocatori: + 1 Abitante del Villaggio

### **Ore della Disperazione (medio, 4–10 giocatori)**

4 giocatori: 2 Licantropi, 1 Conciatore, 1 Mistica, 1 Furfante,  
1 Ubriacone, 1 Insonne

5 giocatori: + 1 Piantagrane

6 giocatori: + 1 Piantagrane + 1 Abitante del Villaggio

7 giocatori: + 1 Piantagrane + 2 Massoni

8 giocatori: + 1 Piantagrane + 2 Massoni + 1 Ranger

9 giocatori: +1 Piantagrane + 2 Massoni + 1 Ranger + 1 Scagnozzo  
10 giocatori: +1 Piantagrane + 2 Massoni + 1 Ranger + 1 Scagnozzo  
+ 1 Abitante del Villaggio

### ***Alleanza nel Crepuscolo (difficile, 5–10 giocatori)***

5 giocatori: 2 Licantropi, 2 Massoni, 1 Scagnozzo, 1 Furfante,  
1 Piantagrane, 1 Insonne

6 giocatori: +1 Ubriacone

7 giocatori: +1 Ubriacone +1 Mistica

8 giocatori: +1 Ubriacone +1 Mistica +1 Abitante del Villaggio

9 giocatori: +1 Ubriacone +1 Mistica +2 Abitanti del Villaggio

10 giocatori: +1 Ubriacone +1 Mistica +2 Abitanti del Villaggio  
+1 Conciatore

### ***Redivivo (difficile, 8–10 giocatori)***

8 giocatori: 2 Licantropi, 1 Doppelgänger, 1 Scagnozzo, 1 Ranger, 1 Mistica,  
1 Furfante, 1 Piantagrane, 1 Abitante del Villaggio, 2 Massoni

9 giocatori: +1 Insonne

10 giocatori: +1 Insonne +1 Ubriacone

### ***Anarchia (difficile, 3–10 giocatori)***

Prendete le 2 carte Licantropo e 1 carta Abitante del Villaggio. Poi mescolate tutte le altre carte e pescatene a caso una per ogni giocatore. Dopodiché giocate con questa combinazione casuale di ruoli, sapendo solo che in mezzo ci sono due Licantropi e un Abitante del Villaggio.



© 2022

Ravensburger S.r.l.  
Via Enrico Fermi, 20  
I-20057 Assago (MI)

[ravensburger.com](https://ravensburger.com)

224508-A

**Ravensburger**