

DICONO CHE IN TREVISANI

**Vittoria
villaggio
:)**



IL BENE TRIONFA

Tutti gli spiriti delle tenebre (lupi mannari) sono stati mandati al rogo dagli abitanti del villaggio.

Redazione @fotografare.revolution

**Vittoria
lupi
;))**



CALANO LE TENEBRE

Vincono i lupi se gli abitanti del villaggio sono dello stesso numero dei licantropi o in numero inferiore.

Redazione @fotografare.revolution

**Vittoria
a sé
:P**



VIVA LA PAZZIA

Il giullare e il pazzo vincono solo e soltanto se vengono uccisi. Il primo mandato al rogo e il secondo mangiato dai lupi.

Redazione @fotografare.revolution

Non conta buono o cattivo che tu sia, gioca e divertiti con noi

WHERE WOLF: BUONI vs CATTIVI

In questo gioco ci sono dei ruoli importanti. La veggente, ad esempio, è il mistico più utile perché riesce a scoprire l'aura di una persona – se è di aura bianca (buona) se di aura oscura (cattiva). La strega è un mistico che ogni notte può proteggere una persona dall'attacco dei lupi. Il suo obiettivo è di proteggere la veggente. Tra i cattivi ricordiamo il capobranco (lupo). Il capo dei lupi ha il ruolo di prendere le scelte in caso di dubbi tra i licantropi. Con lui gioca un lupo del branco e anche un giovane lupacchiotto. Quest'ultimo, quando viene mandato al rogo dal villaggio, offre la possibilità agli amici licantropi di escludere dal gioco due abitanti del villaggio nella notte seguente. Il bardo e l'oste danno informazioni utili al villaggio. Il guaritore (aura bianca) una volta a partita può salvare un personaggio dalla morte. Ma attenzione, alcuni ruoli fanno partita a sé.

Giulia P. e Mattia II A



momento della partita dove si vota segretamente chi mandare al rogo

Alcune istruzioni per iniziare una partita di Lupus

Impariamo a giocare

Il gioco ha due fasi, quella giornaliera e quella notturna. È ambientato in un villaggio medievale. All'inizio vengono distribuite le carte. Ognuna presenta un personaggio. Il vostro ruolo sarà segreto agli altri per tutto il gioco. L'unico a conoscere i ruoli è il master che condurrà la partita. Si inizia con la fase notturna, dove alcuni ruoli proteggono il villaggio e i lupi attaccano. Solo alcuni ruoli agiscono durante il buio. Al mattino tutti sapranno chi è morto. Da questo momento gli abitanti del villaggio esprimono le loro idee su chi è buono e chi cattivo. Una votazione dell'intero villaggio porterà al momento del rogo. Quelli che avranno ricevuto più voti andranno al ballottaggio e potranno difendersi con un discorso. Conclusa la votazione, verrà comunicata la persona mandata al rogo. Il gioco continua con l'alternanza del dì e della notte, fino a che gli abitanti del villaggio non avranno mandato al rogo tutti i lupi oppure i lupi non avranno sbranato i cittadini.

Sofia e Viola II A

Ecco cosa faremo insieme

Iniziamo la partita



azione di gioco

Ci disporremo in cerchio e verranno distribuite le carte in modo casuale. Ora possiamo iniziare! Ma ricordate che ognuno di voi avrà un tutor con cui giocare la partita e vi aiuterà a comprendere il vostro ruolo e lo svolgimento regolare del gioco. Ci divertiremo tutti insieme e impareremo, giocando, le regole del gioco. Potete chiedere a noi chiarimenti quando volete! La classe II A è tutta a vostra disposizione!

Chiara e Francesco II A