

LICANTROPO



PRIMA LUCE

**Nuovi ruoli. Nuovi lupi.
Nuove decisioni.**

Per 3-10 giocatori dai 10 anni in su

Autori: Ted Alspach e Akihisa Okui

Illustrazioni: Gus Batts • Design: DE Ravensburger,

Gisela Kössler (regolamento)

Redazione: Annette Ulmer

Ravensburger

Cari giocatori,

“Licantropo - Prima Luce” può essere giocato da solo o in combinazione con i ruoli di “Licantropo - Luna Piena”. Se conoscete già il funzionamento di “Licantropo - Luna Piena”, non serve che leggete l’intero regolamento, ma solo i passaggi nei riquadri blu e le descrizioni dei nuovi ruoli. Per far sì che possiate combinare entrambi i giochi senza problemi, in questo manuale troverete anche le descrizioni dei ruoli presenti in “Luna Piena”.

Il gioco

Dopo una lunga notte di luna piena, la prima luce del mattino albeggia sul piccolo villaggio, ma non porta nulla di buono con sé. I licantropi sono tornati e sono più feroci che mai. Il potente Lupo Alfa, la scaltra Lupa Mistica e l’assonnato Lupo Addormentato si sono mescolati con gli abitanti del villaggio. Riusciranno questi ultimi a scovare i traditori, prima che scada il tempo?

In “Licantropo - Prima Luce” ognuno di voi vestirà i panni di un ruolo casuale: esistono abitanti del villaggio e licantropi con abilità speciali diverse tra loro. Vincerete se capirete quali sono i licantropi indicando 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 deviare i sospetti sugli altri!

Contenuto

- 16 Carte ruolo e segnalini ruolo (Lupo Alfa, Rivelatore, Sempliciotto, Abitante del Villaggio (2x), Investigatore del Paranormale, Megera, Apprendista Mistica, Curatore, Guardia del Corpo, Principe, Lupa Mistica, Lupo Addormentato, Sentinella, Licantropo, Veggente delle Aure)
- 2 Scudi
- 6 Artefatti (Artiglio del Licantropo, Marchio dell’Abitante del Villaggio, Randello del Conciatore, Nebbia del Nulla, Maschera del Silenzio, Mantello della Vergogna)

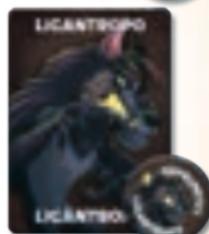
16 Carte e segnalini ruolo



2 Scudi



6 Artefatti



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 "Licantropi" di Ravensburger.

L'app è in grado di assumere il ruolo di Narratore (non importa se con i soli ruoli di "Prima Luce" o se combinandoli con quelli di "Luna Piena"), 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 18 di questo regolamento.

Suggerimento: Come primo scenario, vi consigliamo di provare "Il Risveglio dell'A Iba" per 3-6 giocatori, anche nel caso in cui foste più di 6. 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 in corso.

Mescolate le carte ruolo scelte. Ogni giocatore riceve una carta coperta. Le carte in eccesso vanno messe coperte, una accanto all'altra, al centro del tavolo. Nessuno deve poter vedere la faccia delle carte.



Se state giocando con il Curatore, dovete mescolare i 6 artefatti e posizionarli sul tavolo coperti. Se state giocando con il Lupo Alfa, dovete mettere una carta Licantropo aggiuntiva vicina alle 3 carte al centro. Se state giocando con la Guardia del Corpo, dovete tenere pronto uno scudo.

Ora ogni giocatore guarda segretamente la propria carta, che rivelerà il suo ruolo. Le carte vanno quindi tenute coperte davanti a ogni giocatore e devono anche essere facilmente accessibili a tutti gli altri giocatori.

Adesso scegliete un giocatore che assuma il ruolo di Narratore, oppure avviate l'app.

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

Caro Narratore,

nel foglio a parte 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. Alla fine della partita, solo una delle due fazioni vince. Una partita dura sempre 1 notte e 1 giorno. Al termine 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.

Durante la notte ci sono diversi ruoli che si svegliano, uno dopo l'altro, e attivano le loro abilità speciali. A partire da pagina 9 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 dovrete giocare.

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. Nemmeno voi potrete guardare la vostra carta di nuovo.



Se c'è un artefatto sulla tua carta, puoi guardarlo in segreto (vedi: Curatore). Tuttavia, non puoi comunque guardare la tua carta ruolo.

I Licantropi tra voi dovranno fare finta di avere un ruolo diverso in modo da allontanare da loro i 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 Megeira, potete ammettere di aver scambiato le carte ruolo. Un buon modo per cominciare la discussione è chiedere agli altri giocatori che ruolo hanno. Scoprirete molte cose...

Ma attenzione: Se siete Licantropi, dovrete fingere di avere un ruolo diverso! Solo così potrete ingannare gli altri giocatori...

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 con lo stesso numero di voti.

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. Quante più volte giocate, tanto più dovrete accorciare il tempo della discussione. Per le prime volte, tenetevi circa 10 minuti di tempo per discutere, andando avanti diminuite a 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 si troveranno di fronte dopo averla rivelata: alcuni ruoli, 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 guardare la propria carta durante il giorno.

Quindi, potreste non essere così certi di chi siete durante il giorno, una volta che vi sarete risvegliati.

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.

State giocando con l'Investigatore del Paranormale, il Curatore o la Doppelgänger?

Allora dovete tenere in considerazione le seguenti informazioni.

Investigatore del Paranormale: Se diventa un Licantropo (o un Conciatore), durante la risoluzione dei voti va trattato come un Licantropo (o un Conciatore).

Curatore: Se un ruolo diventa un Licantropo, un Conciatore o un Abitante del Villaggio attraverso un artefatto, allora durante la risoluzione dei voti va trattato seguendo il nuovo ruolo.

Doppelgänger (da "Luna Piena"): La Doppelgänger diventa una copia del ruolo che ha imitato anche per la risoluzione dei voti.

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 (da "Luna Piena") 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 tenderanno spesso di fingersi Abitanti del Villaggio. In quanto Abitanti del Villaggio, dovrete stare molto attenti a far sì che i vostri compagni non vi scambino per Licantropi!

Apprendista Mistica: Comunità, nottambula (5B), *

L'Apprendista Mistica può guardare una delle carte al centro del tavolo durante la notte.

Suggerimento: La forza dell'Apprendista Mistica sta nello smascherare i bugiardi. Possiede infatti informazioni su una delle carte al centro. Se un altro giocatore sta mentendo, può usare queste informazioni per smascherarlo. È quindi meglio aspettare un po' prima di rivelarsi come Apprendista Mistica: a quel punto, qualcuno avrà già fatto qualche passo falso...



Curatore: Comunità, nottambulo (11), **

Preparazione: Se giocate con il Curatore, dovete mescolare i 6 artefatti coperti e tenerli a portata di mano (potete anche giocare con meno di 6 artefatti, e in quel caso potete scegliere quali utilizzare).

Fase della notte: Il Curatore si sveglia e può mettere un artefatto a caso sulla carta di un giocatore o sulla propria, senza guardarlo.

Eccezione: Se sulla carta c'è già uno scudo, non può essere scelta per metterci sopra un artefatto.



Fase del giorno: Se un giocatore ha un artefatto sulla propria carta, deve guardarlo in segreto all'inizio della fase del giorno. Non può mostrarlo a nessuno. Ovviamente, può dire quello che vuole su di esso – ma le informazioni date non devono per forza corrispondere alla verità...

Gli artefatti possono cambiare il ruolo dei giocatori (Artiglio del Licantropo, Marchio dell'Abitante del Villaggio, Randello del Conciatore) oppure possono determinare come si deve comportare il giocatore (Maschera del Silenzio e Mantello della Vergogna).



Artiglio del Licantropo: Da questo momento sei un Licantropo (a prescindere dalla carta ruolo davanti a te). Vinci quindi solo se vince il Branco.



Marchio dell'Abitante del Villaggio: Da questo momento sei un Abitante del Villaggio (a prescindere dalla carta ruolo davanti a te). Vinci quindi solo se vince la Comunità.



Randello del Conciatore: Da questo momento sei un Conciatore (a prescindere dalla carta ruolo davanti a te). In quanto Conciatore (ruolo di "Luna Piena") vinci sempre e solo se muori. Se muori solo tu, la Comunità e il Branco perdono. Se invece muori insieme a un Licantropo, vinci assieme alla Comunità.

Nota: Se uno qualsiasi di questi artefatti (Artiglio del Licantropo, Marchio dell'Abitante del Villaggio, Randello del Conciatore) si trova su una carta ruolo, questa perde automaticamente qualsiasi abilità speciale anche nella fase di votazione. Per esempio, la Guardia del Corpo non protegge nessuno, il Principe può morire e il Ranger (da "Luna Piena") non porta nessuno con sé quando muore.



Nebbia del Nulla: Questo artefatto non ha alcun effetto. Serve solo per creare confusione e dare opzioni di bluff.



Maschera del Silenzio: Devi tacere fino alla fine della votazione. Puoi gesticolare, usare il linguaggio dei segni, le espressioni facciali, ciò che vuoi, basta che non voli una mosca!



Mantello della Vergogna: Devi allontanarti dal tavolo e dagli altri giocatori. Puoi parlare, ma non puoi incrociare lo sguardo degli altri giocatori, né guardare il tavolo. Non puoi girarti nemmeno per votare. Puoi provare a puntare il dito verso un giocatore e starà agli altri giocatori decidere chi è che è stato indicato.

Guardia del Corpo: Comunità, dormiente, **

L'abilità speciale della Guardia del Corpo entra in gioco durante la votazione: il giocatore che viene indicato dalla Guardia del Corpo non può morire. Se questo giocatore è quello che ha ricevuto la maggioranza dei voti, allora chi ha ricevuto il maggior numero di voti dopo di lui (uno o più giocatori) morirà al suo posto. Tuttavia, questo giocatore deve aver ricevuto almeno 2 voti. Se nessuno ha ricevuto più di un voto, nessuno muore.

Attenzione! *Se il ruolo della guardia del corpo è in gioco, tutti i giocatori devono rivelare le proprie carte subito dopo la votazione, in modo che si possa vedere se un giocatore è protetto dalla guardia del corpo o meno.*

Suggerimento: *Usate la guardia del corpo solo se giocate con almeno cinque giocatori.*





Investigatore del Paranormale: Comunità (può cambiare), nottambulo (5C), **

L'Investigatore del Paranormale può guardare fino a due carte di altri giocatori, una dopo l'altra. Se trova il Conciatore (da "Luna Piena") o un qualsiasi Licantropo, non può guardare altre carte e si trasforma nel ruolo scoperto, diventando quindi o un Conciatore, o un Licantropo.

In questo caso non appartiene più alla Comunità, ma diventa parte del Branco o della sua fazione personale, nel caso del Conciatore.

Nota: Se l'Investigatore del Paranormale trova la Doppelgänger (da "Luna Piena"), non può scoprire il ruolo in cui questa si è trasformata. È per questo che non diventa un Doppelgänger a sua volta.

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 tranquillamente dichiarare di essere il ruolo della carta al centro che hai guardato.



Lupa Mistica (Licantropo): Branco, nottambula (2C), *

La Lupa Mistica si sveglia due volte durante la notte.

1. Per prima cosa, si sveglia insieme agli altri Licantropi, riconoscendosi a vicenda. Non deve dare indizi agli altri Licantropi di essere la Lupa Mistica. Se è un Licantropo Solitario, può guardare una delle carte in centro al tavolo.
2. Dopodiché, si sveglia un'altra volta da sola. A quel punto può guardare la carta di uno degli altri giocatori.



Lupo Addormentato (Licantropo): Branco, dormiente, **

Il Lupo Addormentato non si sveglia durante la notte. Quando gli altri Licantropi si svegliano, lui alza il pollice per mostrare la sua identità, ma non apre gli occhi. Se lo Scagnozzo (da "Luna Piena") è presente nella partita, il Lupo Addormentato alza il pollice anche quando lo Scagnozzo si sveglia durante la notte.



Lupo Alfa (Licantropo): Branco, nottambulo (2B), **

Preparazione: Se giocate con il Lupo Alfa, aggiungete un'altra carta Licantropo (scegliere anche tra Lupa Mistica o Lupo Addormentato) a faccia in giù accanto alle 3 carte coperte al centro del tavolo.



Fase della notte: Il Lupo Alfa si sveglia due volte durante la notte.

1. Per prima cosa, si sveglia insieme agli altri Licantropi, riconoscendosi a vicenda. Non deve però dare indizi agli altri Licantropi di essere il Lupo Alfa. Se è un Licantropo Solitario, può guardare una delle carte in centro al tavolo.

2. Dopodiché si sveglia nuovamente, da solo. A quel punto deve scambiare la carta Licantropo aggiuntiva al centro del tavolo con quella di un altro giocatore. Gli altri Licantropi, quindi, non assistono allo scambio.

Megera: Comunità, nottambula (6B), *

La Megera può guardare una carta tra quelle al centro del tavolo. Se decide di farlo, deve sostituire la carta guardata con la propria o quella di un altro giocatore. Se decide di farlo con quella di un altro giocatore, non deve guardarla.

Attenzione! Se la Megera assume un ruolo che si deve ancora svegliare durante la notte, non si sveglierà di nuovo quando il ruolo verrà chiamato. Tuttavia, farà parte comunque della fazione della nuova carta.



Principe: Comunità, dormiente, *

Il Principe non può morire. Se durante la votazione riceve il maggior numero dei voti (o se viene indicato dal Ranger di "Luna Piena"), rimane comunque in vita. Al suo posto, muore la persona che ha ricevuto il secondo maggior numero di voti. In caso di parità con il Principe, muoiono solo gli altri giocatori coinvolti nella parità.



Rivelatore: Comunità, nottambulo (10), *

Il rivelatore si sveglia e può scoprire la carta di un altro giocatore a sua scelta. La carta resta scoperta anche durante la fase del giorno.

Eccezione: Se il Rivelatore trova un qualsiasi Licantropo o il Conciatore (da “Luna Piena”), deve rimettere la carta a faccia in giù. L'Investigatore del Paranormale e la Doppelgänger (da “Luna Piena”) rimangono invece a faccia in su.



Sempliciotto: Comunità, nottambulo (7B), ***

Il Sempliciotto può spostare tutte le carte ruolo degli altri giocatori di una posizione in senso orario o antiorario.

Attenzione! Il Sempliciotto muove sempre tutte le carte (eccetto la propria carta, quelle al centro del tavolo e quelle protette da uno scudo, che vanno saltate).

Sentinella: Comunità, nottambulo (0), *

Preparazione: Se giocate con la Sentinella, dovete prendere anche un segnalino scudo.

Fase della notte: La Sentinella si sveglia per prima e può mettere lo scudo sopra la carta ruolo di un giocatore a sua scelta, ma non sulla propria. Questa carta ruolo è quindi protetta, e non può essere scambiata né guardata (da ruoli come la Megera, il Sempliciotto, il Lupo Alfa, l'Apprendista Mistica o la Lupa Mistica, assieme ad altri ruoli di “Luna Piena”). Neanche il Curatore può mettere un artefatto su questa carta.



Attenzione! Lo scudo non protegge dalla morte dovuta alla votazione!

Veggente delle Aure: Comunità, nottambula (7C), *

La Veggente delle Aure può scoprire chi ha già compiuto un'azione durante la notte, ma non quale: tutti i giocatori che hanno già spostato, scambiato o guardato carte devono alzare i pollici e farsi identificare. Questo si applica quindi ai seguenti ruoli: Lupo Alfa, Lupa Mistica, Apprendista Mistica, Investigatore del Paranormale, Megera e Sempliciotto, assieme ad altri ruoli di "Luna Piena".



Attenzione! I giocatori il cui ruolo non è ancora stato chiamato (come il Rivelatore) o i giocatori che hanno deciso di non usare la loro abilità, non devono alzare i pollici.



Doppelgänger (da "Luna Piena") e come si sposa con i ruoli di "Prima Luce"

Naturalmente, è possibile imitare anche i ruoli di "Prima Luce" con la Doppelgänger. Applicate le regole a seguire.

- 1. Sempliciotto, Investigatore del Paranormale, Megera, Apprendista Mistica e Sentinella:** La Doppelgänger può svolgere immediatamente le azioni notturne del ruolo trovato e non si deve più svegliare durante la notte. **Attenzione!** Ricordatevi di preparare 2 scudi se giocate con la Sentinella e con la Doppelgänger.
- 2. Lupo Alfa e Lupa Mistica:** La Doppelgänger svolge immediatamente l'azione notturna del ruolo trovato. Poi si risveglia assieme ai Licantropi per farsi riconoscere.
- 3. Lupo Addormentato:** La Doppelgänger alza il pollice quando i Licantropi ed eventualmente lo Scagnozzo si svegliano.
- 4. Veggente delle Aure:** La Doppelgänger si sveglia dopo la Veggente delle Aure e scopre a sua volta quali giocatori hanno già guardato, mosso o scambiato una carta ruolo.

5. Rivelatore: La Doppelgänger si sveglia dopo il Rivelatore e può svolgere la sua stessa azione.

6. Curatore: La Doppelgänger si sveglia dopo il Curatore e può mettere un artefatto sopra a una carta ruolo, a patto che non ci siano scudi o altri artefatti su di essa.

7. Guardia del Corpo: Il giocatore che dopo la votazione ha la Doppelgänger davanti a sé protegge con il suo voto il giocatore che ha indicato.

8. Principe: La Doppelgänger non muore se riceve il maggior numero di voti a fine votazione.

Scenari

In “Licantropo – Prima Luce” troverete una moltitudine di diverse possibilità per combinare i ruoli in modo divertente. Qui vi proponiamo una selezione di emozionanti scenari con vari livelli di difficoltà per diversi numeri di giocatori.

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

Il Risveglio dell’Alba (introduttivo, 3-6 giocatori)

3 giocatori: ***Licantropo, Lupa Mistica, Rivelatore, Megera, Apprendista Mistica, Abitante del Villaggio***

4 giocatori: + Sentinella

5 giocatori: + Sentinella + Abitante del Villaggio

6 giocatori: + Sentinella + Abitante del Villaggio + Lupo Addormentato

La Notte dei Licantropi (medio, 5-10 giocatori)

5 giocatori: ***Abitante del Villaggio, Lupa Mistica, Lupo Alfa, Sentinella, Apprendista Mistica, Rivelatore, Megera, Veggente delle Aure***

6 giocatori: + Guardia del Corpo

7 giocatori: + Guardia del Corpo + Investigatore del Paranormale

8 giocatori: + Guardia del Corpo + Investigatore del Paranormale + Curatore

9 giocatori: + Guardia del Corpo + Investigatore del Paranormale + Curatore
+ Lupo Addormentato

10 giocatori: + Guardia del Corpo + Investigatore del Paranormale + Curatore
+ Lupo Addormentato + Principe

Un Temibile Avversario (difficile, 3-4 giocatori)

3 giocatori: ***Lupo Alfa, Megera, Sempliciotto, Apprendista Mistica,
Sentinella, Guardia del Corpo***

4 giocatori: + Rivelatore

Alleanze Instabili (difficile, 3-7 giocatori)

3 giocatori: ***Lupo Alfa, Megera, Curatore, Investigatore del Paranormale,
Rivelatore, Sempliciotto***

4 giocatori: + Veggente delle Aure

5 giocatori: + Veggente delle Aure + Sentinella

6 giocatori: + Veggente delle Aure + Sentinella + Apprendista Mistica

7 giocatori: + Veggente delle Aure + Sentinella + Apprendista Mistica
+ Lupa Mistica

Anarchia (difficile, 3-10 giocatori)

Mescolate tutte le carte ruolo e pescatene 3 a caso, più una per giocatore.

Giocate con questa combinazione casuale di ruoli. Ricordate però: giocate con un massimo di 3 Licantropi (di qualsiasi tipo).

Scenari in combinazione con “Licantropo – Luna Piena”

Trasformazioni Maligne (difficile, 3-10 giocatori)

3 giocatori: ***Lupo Alfa, Lupa Mistica, Doppelgänger, Scagnozzo, Furfante,
Megera***

- 4 giocatori: + Insonne
5 giocatori: + Insonne + Licantropo
6 giocatori: + Insonne + Licantropo + Piantagrane
7 giocatori: + Insonne + Licantropo + Piantagrane + Mistica
8 giocatori: + Insonne + Licantropo + Piantagrane + Mistica + Curatore
9 giocatori: + Insonne + Licantropo + Piantagrane + Mistica + Curatore
+ Investigatore del Paranormale
10 giocatori: + Insonne + Licantropo + Piantagrane + Mistica + Curatore
+ Investigatore del Paranormale + Apprendista Mistica

Non Fidatevi di Nessuno! (difficile, 3-7 giocatori)

- 3 giocatori: ***Lupo Alfa, Lupo Addormentato, Doppelgänger, Conciatore, Furfante, Megera***
4 giocatori: + Insonne
5 Giocatori: + Insonne + Licantropo
6 Giocatori: + Insonne + Licantropo + Piantagrane
7 Giocatori: + Insonne + Licantropo + Piantagrane + Mistica

Gli Informati (medio, 5-10 giocatori)

- 5 giocatori: ***Licantropo, Lupa Mistica, Mistica, Apprendista Mistica, Investigatore del Paranormale, Insonne, Megera, Rivelatore***
6 giocatori: + Piantagrane
7 giocatori: + 2 Massoni
8 giocatori: + 2 Massoni + Piantagrane
9 giocatori: + 2 Massoni + Piantagrane + Scagnozzo
10 giocatori: + 2 Massoni + Piantagrane + Scagnozzo + Furfante

© 2023

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

Ravensburger