

LICANTROPO



PRIMA LUCE

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

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, interpreta comunque un ruolo e prendi parte attiva al gioco: appartieni quindi a una fazione, potresti dover 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 devi 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.

Puoi scoprire come combinare “Prima Luce” con “Luna Piena” a pagina 7.

Fase della notte

“Chiudete tutti gli occhi.”



(0) Sentinella

“Sentinella, svegliati. Puoi posizionare uno scudo sulla carta di un altro giocatore.”

Aspetta 5 secondi.

“Sentinella, chiudi gli occhi.”



(2) Licantropi

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

Se il **Lupo Addormentato** è in gioco, allora leggi le seguenti frasi:

“Tutti i Licantropi tranne il Lupo Addormentato: svegliatevi e guardatevi intorno per vedere chi altro è come voi. Lupo Addormentato, tira su il pollice.”

Aspetta 5 secondi.

“Lupo Addormentato, tira giù il pollice.”

Aspetta 5 secondi.

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

Aspetta 5 secondi.

“Licantropi, chiudete gli occhi.”



(2B) Lupo Alfa

“Lupo Alfa, svegliati e scambia la carta Licantropo al centro del tavolo con quella di un altro giocatore.”

Aspetta 5 secondi.

“Lupo Alfa, chiudi gli occhi.”



(2C) Lupa Mistica

***“Lupa Mistica, svegliati.
Puoi guardare la carta di un altro giocatore.”***

Aspetta 5 secondi.

“Lupa Mistica, chiudi gli occhi.”



(5B) Apprendista Mistica

***“Apprendista Mistica, svegliati.
Puoi guardare una delle carte al centro del tavolo.”***

Aspetta 5 secondi.

“Apprendista Mistica, chiudi gli occhi.”



(5C) Investigatore del Paranormale

***“Investigatore del Paranormale, svegliati.
Puoi guardare fino a due carte degli altri giocatori.
Se trovi un Licantropo (o il Conciatore*), non puoi guardare altre carte e diventi immediatamente un Licantropo (o un Conciatore*).”***

Aspetta 5 secondi.

“Investigatore del Paranormale, chiudi gli occhi.”



(6B) Megera

“Megera, svegliati. Puoi guardare una delle carte al centro del tavolo. Se lo fai, devi scambiare questa carta con quella di uno dei giocatori, anche te stessa.”

Aspetta 5 secondi.

“Megera, chiudi gli occhi.”



(7B) Sempliciotto

“Sempliciotto, svegliati. Puoi spostare tutte le carte, tranne la tua, a sinistra o a destra di una postazione.”

Aspetta 10 secondi.

“Sempliciotto, chiudi gli occhi.”



(7C) Veggente delle Aure

“Veggente delle Aure, svegliati. Tutti i giocatori che hanno già mosso o guardato una carta tirino su il pollice.”

Aspetta 5 secondi.

“Veggente delle Aure, chiudi gli occhi. Tirate tutti giù il pollice.”



(10) Rivelatore

“Rivelatore, svegliati. Puoi girare a faccia in su la carta di un altro giocatore. Se trovi un Licantropo (o il Conciatore*), gira di nuovo la carta a faccia in giù.”

Aspetta 5 secondi.

“Rivelatore, chiudi gli occhi.”



(11) Curatore

“Curatore, svegliati. Puoi posizionare un artefatto coperto sulla carta di uno degli altri giocatori.”

Aspetta 5 secondi.

“Curatore, chiudi gli occhi.”

Fase del giorno

“Svegliatevi tutti quanti e aprite gli occhi.”

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.)

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

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

“1, 2, 3!”

A quel punto, dovete solo scoprire chi ha vinto!

* Ruolo presente in “Luna Piena”

Doppio divertimento

Giocare con “Licantropo – Prima Luce” e “Licantropo – Luna Piena”.

Per avere ancora più varietà, potete combinare i ruoli di entrambi i giochi. Per farlo, prendete entrambi i fogli del Narratore, oppure usate l'applicazione. L'ordine di risveglio diventa il seguente:

0: Sentinella, **1:** Doppelgänger, **2:** Licantropi, **2B:** Lupo Alfa, **2C:** Lupa Mistica, **3:** Scagnozzo, **4:** Massoni, **5:** Mistica, **5B:** Apprendista Mistica, **5C:** Investigatore del Paranormale, **6:** Furfante, **6B:** Megera, **7:** Piantagrane, **7B:** Sempliciotto, **7C:** Veggente delle Aure, **7Cb:** Doppelgänger (Veggente delle Aure), **8:** Ubriacone, **9:** Insonne, **9B:** Doppelgänger (Insonne), **10:** Rivelatore, **10B:** Doppelgänger (Rivelatore), **11:** Curatore, **11B:** Doppelgänger (Curatore)

Se la **Doppelgänger (da “Luna Piena”)** è in gioco, e se state giocando anche con i ruoli “Veggente delle Aure”, “Rivelatore” e/o “Curatore”, il Narratore dovrà aggiungere le seguenti frasi:



(7Cb) Doppelgänger (Veggente delle Aure)

“Doppelgänger, se hai assunto il ruolo della Veggente delle Aure, svegliati. Tutti i giocatori che hanno già mosso o guardato una carta tirino su il pollice.”

Aspetta 5 secondi.

“Doppelgänger, chiudi gli occhi. Tirate tutti giù il pollice.”

(10B) Doppelgänger (Rivelatore)

“Doppelgänger, se hai assunto il ruolo del Rivelatore, svegliati. Puoi girare a faccia in su la carta di un altro giocatore. Se trovi un Licantropo (o il Conciatore), gira di nuovo la carta a faccia in giù.”

Aspetta 5 secondi.

“Doppelgänger, chiudi gli occhi.”

(11B) Doppelgänger (Curatore)

“Doppelgänger, se hai assunto il ruolo del Curatore, svegliati. Puoi posizionare un Artefatto coperto sulla carta di uno degli altri giocatori.”

Aspetta 5 secondi.

“Doppelgänger, chiudi gli occhi.”



Come scoprire chi ha vinto

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



Stare giocando con l'Investigatore del Paranormale, il Curatore o la Doppelgänger? Allora considerate queste informazioni:

Investigatore del Paranormale: Se diventa un Licantropo (o un Conciatore*), le domande si riferiscono al nuovo ruolo.

Curatore: Se un ruolo diventa un Licantropo, un Conciatore* o un Abitante del Villaggio attraverso un artefatto, le domande si riferiscono al nuovo ruolo.

Doppelgänger (da "Luna Piena"): Per la Doppelgänger le domande si riferiranno al ruolo che ha imitato.



