

Werewolf - Red Riding Hood

IL GIOCO

Il gioco si svolge in un'alternanza di giorni e notti. Durante il giorno i giocatori cercano di scoprire chi è il Lupo e di metterlo al rogo. Durante la notte, il Lupo mangerà gli altri giocatori cercando di non farsi scoprire da Cappuccetto Rosso e uccidere dal Cacciatore.

Nota: *Werewolf - Red Riding Hood* può essere anche giocato come mini-espansione di *Werewolf - Revised Edition*, in questo caso fate riferimento anche al testo della carta preceduto dal simbolo .

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mischiate le Carte Ruolo e distribuitene una coperta ad ogni giocatore, che la guarda senza mostrarla. La carta verrà tenuta sempre segreta durante tutta la partita.

LA PRIMA NOTTE

Il gioco ha inizio con la prima notte. Tutti i giocatori chiudono gli occhi e tendono una mano in avanti. Uno dei giocatori scelto a caso, senza aprire gli occhi, chiede al Lupo di aprire gli occhi e di scegliere chi vuole attaccare. Il Lupo tocca la mano del giocatore prescelto. Durante la prima notte il Lupo non uccide e l'attacco non ha alcun effetto, a meno che il Lupo non abbia scelto proprio Cappuccetto Rosso. In quel caso lei apre gli occhi e lo riconosce. Il giocatore che aveva detto al Lupo di aprire gli occhi, trascorso un tempo sufficiente, dichiara finita la notte e tutti aprono gli occhi.

IL PRIMO GIORNO

Durante il giorno i giocatori possono discutere, fare domande, rivelare informazioni, dichiarare la propria identità e formulare accuse, sempre senza mostrare la propria carta.

Quando tutti i giocatori sono soddisfatti della discussione, si passa alle accuse. Ogni giocatore dovrà puntare il dito su chi vuole accusare di essere il Lupo e tutti i giocatori dovranno farlo contemporaneamente (contate fino a tre e puntate). Se vi sono **due** o più giocatori con almeno **due** voti, essi saranno Accusati e potranno finire al rogo alla fine della giornata. In caso contrario, il primo giorno non vi sarà un rogo e si passa alla notte successiva.

Tutti gli Accusati hanno diritto ad un'arringa in loro difesa e gli altri giocatori potranno fare loro domande prima di decidere chi bruciare. Finite le difese, tutti i giocatori (compresi gli Accusati) punteranno il dito su chi vogliono mettere al rogo fra i giocatori Accusati. In questa seconda votazione ai giocatori è permesso puntare il dito verso l'alto per non indicare nessuno. Se in questa seconda votazione un giocatore riceve almeno **tre** voti, viene messo al rogo e viene eliminato.

LE NOTTE E I GIORNI SUCCESSIVI

Le notti e i giorni seguenti procedono allo stesso modo, con le seguenti modifiche.

Il primo giocatore che viene eliminato sarà quello che chiamerà il turno del Lupo e lo farà terminare solo quando avrà eseguito il suo attacco. Egli verificherà, inoltre, l'esito degli attacchi a seconda che la Nonna sia presente in gioco o meno (vedi Ruoli).

Dalla seconda notte, il giocatore indicato dal Lupo sarà ucciso ed eliminato dal gioco.

Dal secondo giorno, nella prima votazione saranno Accusati tutti i giocatori con almeno **un** voto. Inoltre, nella seconda Votazione, verrà messo al rogo il giocatore che riceve **più voti**, senza alcun numero minimo. In caso di un pari merito, nessuno andrà al rogo.

I GIOCATORI ELIMINATI

Quando un giocatore viene eliminato perché messo al rogo o ucciso dal Lupo, non può più interagire con gli altri giocatori, partecipare alle discussioni e votare. La sua Carta Ruolo **non** viene tuttavia rivelata agli altri giocatori.

FINE DEL GIOCO

Se all'inizio del giorno sono rimasti in gioco solo il Lupo e un altro giocatore, chiunque esso sia, l'altro giocatore viene eliminato. Il gioco prosegue fino a quando non è stato eliminato il Lupo, o non è rimasto in gioco soltanto lui.

Quando il gioco termina, ogni giocatore controlla le Condizioni di Vittoria della sua Fazione o scritte sulla propria Carta Ruolo.

Nota: un giocatore può vincere o perdere anche se è stato eliminato purché la sua Condizione di Vittoria sia rispettata.

GLOSSARIO E ICONE

Fazione: è la prima delle tre icone sulla carta e serve per stabilire le Condizioni di Vittoria di quel Ruolo. La Fazione Villaggio vince se il Lupo viene ucciso, la Fazione Lupo vince se il Lupo è l'ultimo giocatore a rimanere in gioco. Pazzo e Giullare non hanno Fazione e vincono (o perdono) a prescindere da quale Fazione vinca.

Nota: il giocatore che passa la carta Lupo alla Nonna mantiene comunque la Condizione di Vittoria del Lupo.

Aura e Misticismo: queste icone servono per il gioco avanzato e si utilizzano soltanto se state giocando a *Werewolf, Revised Edition*.

Protetto: se un giocatore Protetto dal Lupo viene attaccato, l'attacco non ha effetto.