

# STRATEGIKON



## Preparazione

All'inizio il narratore distribuisce le carte ai giocatori (può farlo casualmente o decidere lui a chi assegnare i personaggi chiave) Ogni carta è un personaggio e da quel momento al giocatore che la riceve viene assegnato di interpretare quel personaggio.

I giocatori si distribuiscono intorno al narratore (meglio se c'è un tavolo) in modo che il narratore possa vederli tutti in faccia senza doversi muovere.

Nessuno (eccetto il narratore ovvio..) deve vedere la carta di un altro per nessun motivo, se succede ridistribuite le carte (e avvisate che da quel momento vige una rappresaglia per chi sbircia o fa vedere pari al taglio di una falange a loro scelta)

Poi, (con un po di enfasi mi raccomando..) introduce i giocatori nel gioco :

*Siamo in un villaggio medioevale infestato da lupi mannari. I lupi mannari di giorno sono normali cittadini, e quindi irriconoscibili, ma di notte si trasformano in uomini lupo e divorano i loro compaesani. Al mattino i villici trovano i macabri resti, e siccome quando vuoi una cosa fatta bene te la devi fare da solo, decidono di farsi giustizia e condannano uno tra di loro a morte. Il primo divorato dai lupi è proprio Jack, cioè il narratore (cioè voi!) e il gioco comincia quando i cittadini lo scoprono.*

Quindi ogni notte i mannari divorano un cittadino, ogni giorno i cittadini giustiziano un cittadino. Fin quà ci siete teste di legno ?

## I personaggi

Ci sono due categorie di personaggi in werewolf : i villici che sono la maggioranza ma che non hanno poteri particolari e i personaggi particolari come i lupi mannari, l'indovino, le guardie etc che appunto questi poteri li hanno.

Ma non preoccupatevi : i poteri di ogni personaggio sono scritti su ogni carta e non ci si deve imparare nulla a memoria

Alcuni poteri vengono attivati di notte, prima che i mannari attacchino, altri di giorno dopo le votazioni per la forca, altri una sola volta all'inizio del gioco.

Nel gioco ci si divide in due squadre : i lupi e tutti gli altri

## Scopo del gioco

Lo scopo è semplice: i lupi vincono se - alla fine del giorno dopo l'esecuzione - , rimangono in parità o superiorità numerica con gli altri, quindi se rimangono due lupi e due cittadini (i lupi durante la notte ne sbranerebbero uno, e poi in superiorità numerica, non si preoccuperebbero di uccidere l'ultimo anche in pieno giorno) o un lupo e un cittadino.

I cittadini vincono se uccidono tutti i lupi

## Le carte

Il set di carte comprende vari personaggi speciali, ma non devono per forza essere usati tutti in una partita. In fondo trovate consigli per le prime composizioni, poi uno fa come gli piace di più.

ecco come è fatta una carta :



Questo per esempio è l'indovino, è scritto in nero e intorno alla sua immagine c'è un bordo verde. Significa che la sua aurea è positiva. L'aurea positiva significa che si tratta di un personaggio buono.



Questo invece è il lupo mannaro gregario. il bordo è rosso come la scritta perchè ha un aurea negativa. Significa che si tratta di un personaggio malvagio, o almeno corrotto ma non alleato con i lupi se non è un lupo. La guardia corrotta ha l'aurea negativa ma è schierata con i villici.

### Fasi di gioco

Il gioco quindi ha due fasi, la notte e il giorno.

Durante la notte tutti chiudono gli occhi e tamburellano sul tavolo (o schioccano le dita, l'importante è che ognuno lo produca e che ci sia un rumorino di fondo non troppo forte altrimenti nel silenzio si percepiscono i movimenti).

Il narratore la prima notte chiama uno per uno i personaggi speciali che ha inserito nel gioco e se li segna su un foglietto.

La chiamata avviene così : mentre tutti hanno gli occhi chiusi e tamburellano. il narratore dice : *il lupo mannaro principale apra gli occhi* (senza smettere di tamburellare). Il narratore lo riconosce e si annota chi è.

Una volta annotato, sempre con il lupo principale a occhi aperti, il narratore chiama il lupo mannaro gregario *il lupo mannaro gregario apra gli occhi*. I due lupi si riconoscono, il narratore li riconosce, e a questo punto dice : *i lupi mannari chiudano gli occhi*.

Poi fa la stessa cosa per le guardie se ci sono, prima fa aprire gli occhi alla guardia normale, poi a quella corrotta, le due si riconoscono, il narratore le riconosce, e gli fa chiudere gli occhi.

Continua con tutti gli altri ma ad uno ad uno, quindi fa aprire gli occhi all'indovino, lo riconosce, gli fa chiudere gli occhi e sotto con il prossimo.

Alla fine il narratore ha sul proprio foglietto una lista per sapere chi sono i personaggi speciali, gli altri sono tutti villici.

A questo punto viene il giorno, tutti aprono gli occhi e trovano i resti di Jack. Ognuno in questa fase

diurna può parlare e dire quello che vuole per incolpare qualcuno o convincere gli altri della sua innocenza. Si possono creare fazioni, alleanze, ma nessuno deve vedere le carte degli altri.

Già.. incolpare chi ? nessuno sa niente. Il primo turno è sempre il più difficile in quanto la gente non sa cosa deve fare, cercate di stimolare un pochino la discussione, ma se non parte non preoccupatevi, succederà nei prossimi turni. Quando lo ritenete opportuno (quasi subito se nessuno dice nulla o dopo 6 o 7 minuti di discussione,) dite che è arrivata la sera, e si deve votare (a scrutinio segreto) per mandare a morte uno dei cittadini.

Tutti chiudono gli occhi e tamburellano, il narratore chiede chi vuole votare per il primo giocatore (partendo sempre dalla sua sinistra) con la formula : *Chi vuole mandare a morte Giangiacomo ?* . Chi vuole votare per lui alza la mano (sempre a occhi chiusi e tamburellando con l'altra) il narratore segna un punto per Giangiacomo e continua con il prossimo *Chi vuole mandare a morte Gianmattia ? etc etc*

Votano tutti eccetto il narratore e ognuno ha diritto ad un solo voto

Alla fine il giocatore che ha più voti viene condannato. Tutti aprono gli occhi, voi dichiarate chi è stato condannato, gli togliete la carta senza farla vedere a nessuno, e quel giocatore ha finito la partita.

In caso di pareggio si fa rivotare solo per i due o più che hanno preso più voti

Se non sono presenti personaggi come l'oratore o il sindaco (vedi descrizione carte) si passa alla fase notturna, tutti richiudono gli occhi e questa volta il narratore chiede ai due lupi di aprire gli occhi. I lupi indicano con lo sguardo chi sarà la prossima vittima (se sono presenti tutti e due i lupi e scelgono vittime differenti, vale quella scelta dal lupo principale). Dopo che i lupi hanno richiuso gli occhi, arriva il giorno, il narratore comunica chi è stato sbranato, gli toglie la carta (anche questo giocatore è fuori dal gioco) e comincia la discussione per trovare qualcuno per il patibolo

## Descrizione personaggi

Bene , questa è la base del gioco. Come detto prima poi alcuni personaggi hanno dei poteri particolari che possono usare in determinati momenti. vediamo le carte una ad una :



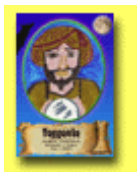
**Lupo Mannaro Principale** : è il capo branco. questo lupo è quello che decide in caso di disaccordo chi sbranare. se vuole può anche sbranare l'altro lupo se questo può trarre in inganno gli altri giocatori. Ma in ogni caso lavora in squadra con l'altro. Se viene giustiziato durante il gioco e l'altro lupo alla fine vince, vince anche lui



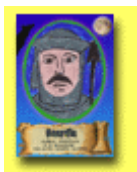
**Lupo mannaro gregario** : è il lupo gregario nel branco. In caso il lupo principale viene giustiziato diventa automaticamente il lupo principale.



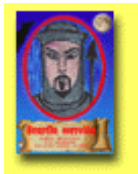
**Indovino** : l'indovino può riconoscere se un cittadino ancora in vita ha un'aura positiva o negativa. Questo succede di notte, prima che il narratore chiami i lupi. Mentre tutti hanno gli occhi chiusi il narratore chiama l'indovino, questo apre gli occhi e guarda qualcuno. Il narratore gli fa un piccolo cenno per fargli capire se l'aura è positiva o negativa (ricordarsi che avere un'aura negativa non vuol dire essere un lupo per forza )



**Veggente** : il veggente può riconoscere l'aura dei cittadini morti. il suo turno è dopo l'indovino. Tutto avviene come per l'indovino solo che il veggente indica un giocatore fuori dal gioco (cioè un cittadino morto)



**Guardia** : questa carta deve essere giocata sempre con l'altra guardia. L'unico potere delle guardie è che all'inizio si riconoscono e quindi fanno di non essere lupi l'un l'altro. Ovviamente in discussione possono rivelare di essere le guardie (ma non possono provarlo facendo vedere le carte) e discolarsi a vicenda.



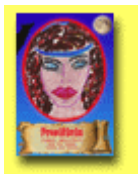
**Guardia corrotta** : come sopra, solo che ha l'aurea negativa (questo per confondere indovino e medium)



**Sindaco** : il sindaco ha il potere di decidere alla fine chi viene giustiziato. Il suo turno avviene dopo la votazione mentre la gente ha ancora gli occhi chiusi. Il narratore fa un veloce calcolo per vedere chi è il candidato alla forca. poi chiama il sindaco. il sindaco apre gli occhi. il narratore gli indioa con lo sguardo chi è il candidato e lui può accettarlo o indicare un altro al suo posto (sempre in silenzio e con lo sguardo, nessuno deve sapere niente). Se indica un altro, il narratore quando tutti aprono gli occhi comunica che il prescelto dal sindaco è stato giustiziato (senza però rivelare se come conseguenza della votazione o scelta del sindaco)



**Oratore** : simile al sindaco, ha il potere di evitare la forca al candidato. Il suo turno avviene dopo la votazione e dopo che il sindaco ha deciso se confermare la votazione o scegliere un altro. In pratica, l'oratore riesce a convincere anche il sindaco.



**Prostituta**: la prostituta è troppo... popolare.. per essere giustiziata. In caso viene scelta durante le votazioni o dal sindaco, la prostituta si salva automaticamente e il narratore proclama che nessuno è stato giustiziato quel giorno.



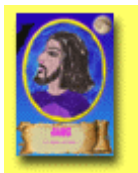
**Il ladro** : il ladro non ha alcun potere specifico, ma ha l'aurea negativa e questo può ingannare l'indovino... tanto per non rendergli le cose facili...



**Giulietta** : per i romaticoni... quando Giulietta è in gioco, il narratore durante la prima notte, quando chiama ogni personaggio per riconoscerli, chiede a giulietta di indicare con lo sguardo un altro giocatore. Da quel momento le sorti dei due sono legate. Se uno muore l'altro muore. Se per esempio Giulietta sceglie un lupo, e questa la sbrana, anche il lupo viene trovato sbranato al mattino, e se sceglie il sindaco e il sindaco la condanna, vengono eliminati tutti e due. commovente non è vero ??



**Il villico** : il villico può solo votare e sperare di non essere ne sbranato ne giustiziato.



**Jack** : è il narratore. questa carta serve se volete giocare affidandovi completamente al caso. Viene preparato un mazzetto che contiene villici, lupi e personaggi scelti (jack obbligatoriamente) e ognuno pesca una carta dal mazzetto. Chi pesca la carta di jack da quel momento è il narratore

### Importante

Come potrete aver capito, è fondamentale che nessuno riveli la propria carta, il gioco si basa proprio sul dubbio negli altri.

Si può dire quello che si vuole, ma non si deve sapere per certo se chi dice di essere l'indovino lo è o è un lupo.

Per la stessa ragione, quando un personaggio esce di scena, si deve continuare a chiamarlo quando è il

suo turno. Per esempio, se l'indovino viene giustiziato, il narratore ogni volta che cala la notte dirà *"l'indovino apra gli occhi, l'indovino mi indichi la persona di cui vuole conoscere l'aurea, l'indovino chiuda gli occhi"*.

Stessa cosa per i lupi : se nel gioco c'è più di un lupo , e se un lupo esce di scena, quando è il momento il narratore continuerà a parlare al plurale : *" i lupi aprano gli occhi etc etc"*.

I giocatori devono sapere quali personaggi sono in gioco. Il narratore prima della partita dice quanti lupi ci saranno, e quali personaggi e quali sono i loro poteri.

Non fate fare domande dopo che avete distribuito le carte, il potere è comunque descritto sulla carta, e in ogni caso è il narratore che chiama personaggio per personaggio e gli dice cosa fare.

Chi è stato eliminato non può più fare commenti ne partecipare alla discussione.

## Consigli

La composizione è importante, se per esempio c'è l'indovino o il medium, mettere troppi personaggi con l'aurea negativa annulla il suo potere. In fondo troverete alcune composizioni che ho utilizzato e che mi sembra abbiano funzionato bene se volete evitarvi il fastidio di farle le prime volte.

Alcuni preferiscono usare quasi esclusivamente i contadini, a me non dispiace usare anche i personaggi speciali. Di solito si fanno due o tre partite e cerco di far fare a chiunque almeno una volta un personaggio speciale.

E' facile dimenticarsi di chiamare qualcuno quando questo è fuori gioco. Potete usare lo schemino riassuntivo che trovate sotto e nelle regole in pdf per ricordare i vari passaggi.

## Composizioni esempio

(jack escluso)

**in 6 :**      **Base :** 1lupo, 1 indovino, 2 guardie, 2 villici  
              **Condannati:** 2 lupi, 1 indovino, 1 Giulietta, 2 villici  
              **Bla bla bla:** 1lupo, 1 oratore, 4 villici  
              **Special :** 1lupo, 1 oratore, 1 indovino, 1 prostituta, 2 villici

**in 8:**      **Base :** 2 lupi, 1 indovino, 2 guardie, 1 oratore, 2 villici  
              **Ciumbia:** 2 lupi, 1 veggente, 1 ladro, 1 oratore, 1 Giulietta, 2 villici  
              **Caccia al lupo :** 1 lupo, 1 prostituta, 6 villici

---

**in 10 :**    **Base :** 2 lupi, 1 indovino, 2 guardie, 1 oratore, 1 ladro, 3 villici  
              **Istituzionale :** 2 lupi, 1 oratore, 2 guardie, 1 sindaco, 4 villici  
              **Bingo :** 2 lupi, 5 villici

---

~~**in 13 :**    **Base :** 2 lupi, 1 indovino, 2 guardie, 1 oratore, 1 ladro, 1 prostituta, 5 villici  
              **Al lupo :** 2 lupi, 1 veggente, 1 indovino, 1 ladro, 2 guardie, 6 villici  
              **Bomba:** 2 lupi, 1 veggente, 1 prostituta, 1 sindaco, 8 villici~~

---

## Schema riassuntivo

(si riferisce a tutti personaggi in gioco, chiaramente quelli non in gioco vanno ignorati)

---

	jack identifica il lupo mannaro
	jack chiede al lupo mannaro gregario di aprire gli occhi
	jack identifica il lupo mannaro e i lupi si identificano tra loro
	jack chiede ai lupi di chiudere gli occhi
	jack fa la stessa cosa con le guardie, le riconosce e loro si riconoscono
	jack chiama Giulietta e le chiede di indicargli con lo sguardo l'amato , e annota
	jack chiama e riconosce tutti i personaggi in gioco uno per uno e annota.
1 giorno :	jack trovato morto
	jack inizia discussione per votazione
	jack conclude discussione e fa chiudere gli occhi per votazione
	jack chiama uno a uno per essere votato
	jack chiede a sindaco di aprire gli occhi, gli indica condannato, il sindaco conferma in silenzio o indica nuovo condannato, il sindaco chiude gli occhi
	jack chiede a oratore di aprire gli occhi, gli indica condannato, l'oratore gli indica con lo sguardo se vuole che sia condannato o se vuole salvarlo, l'oratore chiude gli occhi
	jack fa aprire gli occhi, comunica chi è stato condannato e lo elimina dal gioco
	jack chiede di chiudere gli occhi per la notte
2 notte :	jack fa aprire gli occhi all'indovino, questo sceglie un giocatore in gioco con lo sguardo e jack gli indica con il pollice su o verso se l'aurea è positiva o negativa, l'indovino chiude gli occhi
	jack fa aprire gli occhi al veggente , questo sceglie un giocatore fuori gioco con lo sguardo e jack gli indica con il pollice su o verso se l'aurea è positiva o negativa, il veggente chiude gli occhi
	jack fa aprire gli occhi ai lupi , questi gli indicano la vittima, i lupi chiudono gli occhi
	jack fa aprire gli occhi, comunica chi è stato sbranato e lo elimina dal gioco
	da qui riparte come al primo giorno (tranne la morte di jack.....)

Per domande etc etc etc o se vi vengono in mente suggerimenti per altri personaggi scrivete a

[strategikon@gennerino.it](mailto:strategikon@gennerino.it)