

Woolf!!

Ogni giocatore ha due carte personaggio una delle quali rappresenta la sua vera identità e l'altra è là solo per creare confusione. Facendo domande intelligenti e giungendo alle giuste conclusioni, ogni giocatore prova a dare i nomi corretti dei sospetti, prima degli altri giocatori. Chi ha più punti alla fine del gioco, vince.

Materiale di gioco

Per il gioco di base vi sono 16 carte personaggio:

7 carte pecora

2 carte cane da caccia

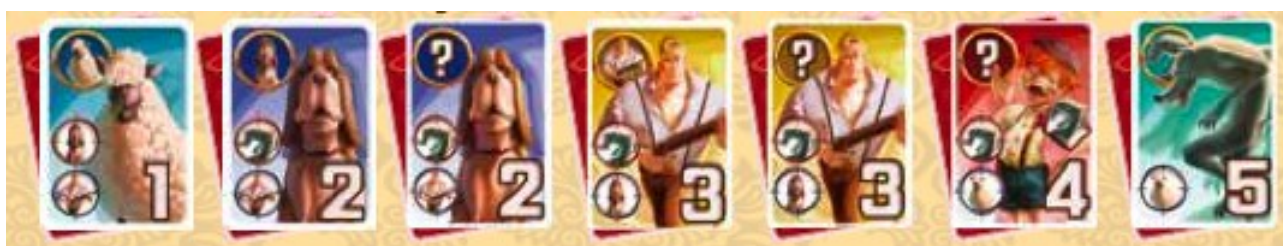
1 carta cane da caccia con punto interrogativo ?

2 carte cacciatore

1 carta cacciatore con punto interrogativo ?

1 carta pastorello con punto interrogativo ?

2 carte lupo



Per il gioco avanzato vi sono 4 carte personaggio:

1 carta pecora (con Aspetto di un cane da caccia)

1 carta cane da caccia (con Aspetto di un lupo)

1 carta cacciatore (con Aspetto di una pecora)

1 carta pastorello (con Aspetto di un cacciatore)



8 carte riassunto

In 8 diversi colori, numerate da 1 a 8

che mostrano la lista delle carte, necessarie per il gioco base sul fronte e le carte per il gioco avanzato sul retro.

16 carte domanda

4 X "Tu sei uno fra lupo, cacciatore o pastorello?"

4 X " Tu sei uno fra pecora, cacciatore o pastorello?"

3 X " Almeno una delle tue carte personaggio ha l'immagine del cane da caccia?"

3 X " Almeno una delle tue carte personaggio ha l'immagine del cacciatore?"

2 X " Almeno una delle tue carte personaggio ha l'immagine della pecora?"

8 tabelle sospetti (con ruota)

in 8 diversi colori, numerati da 1 a 8



8 gettoni errore (una x nera su un lato, una x rossa sull'altro)



12 gettoni punto interrogativo



48 gettoni indizio in 8 colori diversi con sei gettoni ciascuno double face

(lupo/cacciatore, lupo/pecora, lupo/cane da caccia, cacciatore/pecora, cane da caccia/pecora, cacciatore/cane da caccia)



16 gettoni punteggio double face (10 X 1-2 punti; 6 X 2-3 punti)



Panoramica sulle carte personaggio

Aspetto: in alto a sinistra l'aspetto del personaggio

Obiettivi: uno o due simboli in basso a sinistra indicano gli obiettivi che devono essere trovati



Immagine del personaggio: l'immagine grande sulla carta mostra il personaggio che la carta rappresenta (in questo caso è una "pecora")

Valore: in basso a destra c'è il valore della carta

Carte personaggio e sequenza di gioco

Panoramica

Nel gioco ci sono i personaggi pecora, cane, cacciatore, pastorello e lupo.

All'inizio di ogni round ad ogni giocatore viene assegnato a caso uno di questi personaggi. È possibile che quel personaggio venga giocato (interpretato) da vari giocatori o da nessun giocatore.

I giocatori tengono le loro carte personaggio e il personaggio che interpretano segrete e provano a trovare chi interpreta i vari personaggi.

Determinare il personaggio di un giocatore

All'inizio di un round ogni giocatore riceve due carte personaggio. Queste vengono utilizzate per determinare quale personaggio interpreterà quel giocatore per quel round. Se entrambe le carte hanno la stessa immagine personaggio, allora il personaggio mostrato nell'immagine è il personaggio che quel giocatore interpreta.

Se le carte sono diverse, allora la carta con il maggior valore determinerà il personaggio che quel giocatore interpreta.

Nota: Soltanto l'immagine personaggio e il valore della carta giocano un ruolo per determinare quale personaggio quel giocatore interpreta. Le altre informazioni sulla carta (obiettivi e aspetto) non servono in questo momento.

OBIETTIVI

Ogni personaggio ha DUE obiettivi, mostrati nei bersagli posti in basso a sinistra della carta personaggio (eccezione: il personaggio LUPO ha solo un obiettivo). Un obiettivo può essere uno dei personaggi pecora, cane, cacciatore o lupo. Una panoramica degli obiettivi di tutti i personaggi viene data nella parte sinistra della Tabella sospetti.

Per ognuno degli obiettivi del personaggio che un giocatore ha, il giocatore deve identificare un altro giocatore che interpreta il personaggio mostrato nei bersagli. Può succedere che diversi giocatori interpretino lo stesso personaggio. In quel caso solo uno di essi ha bisogno di essere identificato. Nel caso che un personaggio non sia interpretato da nessun giocatore, anche questo deve essere indovinato.

Esempio:

Jason ha due carte personaggio con la pecora e quindi egli interpreta il personaggio pecora. I suoi obiettivi sono “trovare un cane” e “trovare un cacciatore”. Jason deve ora trovare un giocatore che interpreta il cane e un giocatore che interpreta il cacciatore.

Esempio:

Thomas ha una carta personaggio Pastorello (valore 4) e una carta personaggio (valore 3). Poiché la carta Pastorello ha un valore più alto, allora è quello il personaggio interpretato da Thomas e i suoi obiettivi sono trovare un giocatore che interpreta una pecora e un giocatore che interpreta un lupo.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

A seconda del numero di giocatori, le carte personaggio mostrate sulla tabella “Carte personaggio per il gioco di base” sono quelle che vengono utilizzate. Le rimanenti carte personaggio non vengono usate e vengono riposte nella scatola.

Ogni giocatore prende una carta panoramica, una tabella sospetti e un set di gettoni indizio, tutto dello stesso colore. I giocatori tengono carta panoramica e tabella sospetti vicino, di fronte a loro che i numeri sulle carte visibili per tutti i giocatori. I gettoni indizio vengono tenuti a portata di mano.

Le carte panoramica, le tabelle sospetti e i gettoni indizio non usati vengono messi via. Mettere al centro del tavolo i gettoni punto interrogativo, i gettoni errore e i gettoni punteggio.

ROUND DI GIOCO - PANORAMICA

Il gioco viene giocato in un numero di round fino a 3. Nel loro turno i giocatori sbirciano le carte personaggio di altri giocatori, usano le carte domanda, o ipotizzano sospetti. I punti vengono assegnati per aver sospettato correttamente e il giocatore che avrà il maggior numero di punti alla fine del gioco vince.

Preparare un round

1. Determinare i personaggi di ogni giocatore.

Mescolare le carte personaggio e dare due carte ad ogni giocatore. I giocatori guardano segretamente le loro carte personaggio e poi le mettono a faccia in giù di fronte alla loro tabella sospetti, alla portata degli altri giocatori

2. Distribuire le carte domanda

Mescolare le carte domanda e darne DUE ad ogni giocatore, che le terrà in mano. Le rimanenti carte domanda non vengono usate e vengono riposte.

3. Determinare a caso il giocatore di partenza

Solo in un gioco a 4 giocatori:

Dopo che sono state distribuite le carte personaggio, mettete le rimanenti due carte personaggio a faccia in giù a simulare un quinto giocatore. Prendere una delle carte panoramica non utilizzate per dare un numero di giocatore al “quinto giocatore”. Il giocatore simulato non fa azioni, e i giocatori non possono usare l'azione “Usa la carta domanda” per interrogarlo. I giocatori possono usare con lui l'azione “sbirciare una carta personaggio, per guardare una delle sue carte personaggio e sospettare di lui, quando elaborerà i sospetti, prima o dopo (le azioni sono spiegate più avanti).

Sequenza di gioco

Cominciando con il primo giocatore e continuando in senso orario, i giocatori, a turno, fanno UNA delle seguenti azioni:

- Sbirciare una carta personaggio
- Usare una carta domanda
- Fare l'ipotesi anticipata (non al primo turno)

Sbirciare una carta personaggio

Il giocatore di turno prende una delle carte personaggio di un altro giocatore e la guarda in segreto.

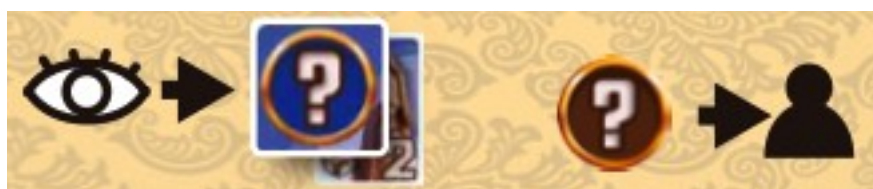
Se l'Aspetto (in alto a sinistra nel tondo) mostra un personaggio, allora il giocatore prende un gettone indizio con il personaggio corrispondente dalla sua scorta e lo mette di fronte al giocatore dal quale ha preso la carta. In più annuncia a tutti ad alta voce quale Aspetto ha visto, per esempio "E' una pecora!"

1. Sbircia una carta personaggio
2. Dà un gettone indizio



Se l'Aspetto della carta mostra un punto interrogativo, il giocatore prende un gettone punto interrogativo dal mucchio di tutti e lo mette davanti all'altro giocatore dicendo: "Non so chi è!"

1. Sbircia una carta personaggio
2. Dà un gettone punto interrogativo



Infine, il giocatore restituisce la carta a faccia in giù all'altro giocatore, che la risistema a faccia in giù accanto all'altra carta personaggio che ha.

Se il giocatore di turno, interpreta il Pastorello, egli DEVE sempre, ogni volta che vede una carta personaggio, dire "E' il lupo!", e per questo deve mettere un gettone lupo di fronte all'altro giocatore. In ogni caso, però, se l'Aspetto mostra un punto interrogativo allora anche il Pastorello deve mettere un gettone punto interrogativo e dire "Non so chi è!"

Quando i giocatori sbirciano una carta personaggio devo dire agli altri giocatori solo l'informazione che viene data nell'Aspetto delle carte Personaggio - e solamente quell'informazione deve essere condivisa. Ogni altra informazione, il valore, l'immagine, gli obiettivi, non devono essere rivelati agli altri giocatori.

Durante il gioco, i giocatori possono controllare sempre le proprie carte personaggio e cambiare il loro ordine sul tavolo OGNI volta che vogliono

Nota: in un gioco a 4 giocatori, le carte del giocatore simulato devono anch'esse essere mescolate, prima che un qualunque giocatore usi l'azione "Sbirciare una carta personaggio" per guardare una di quelle carte.

Usare una carta domanda

Il giocatore di turno mette una delle sue carte domanda di fronte ad un altro giocatore e fa la corrispondente domanda. Il giocatore a cui è stata chiesta la domanda DEVE rispondere sinceramente e girare la carta domanda con YES verso il centro del tavolo se la risposta è SI o con il NO verso il centro del tavolo se la risposta è NO.

Fare l'ipotesi anticipata

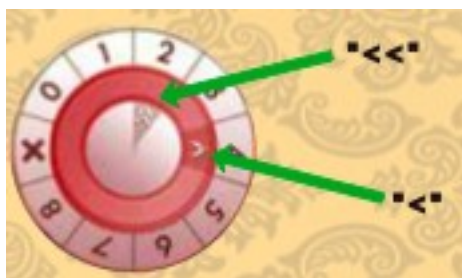
I giocatori possono scegliere questa azione dal loro secondo turno in avanti.

Se il giocatore di turno vuole fare un'ipotesi anticipata, annuncerà "lo sospetto!" e poi userà il puntatore della sua tabella sospetti per fare un'ipotesi.

La tabella panoramica degli obiettivi sulla tabella sospetti mostra gli obiettivi di ognuno dei personaggi pecora, cane, cacciatore e lupo, nelle colonne "<" e "<<".

Il puntatore "<" viene usato per indicare il sospetto per l'obiettivo nella colonna "<" e il puntatore "<<" viene usato per indicare il sospetto per l'obiettivo nella colonna "<<".

Il giocatore posiziona il puntatore "<" sul numero di un giocatore per il quale pensa che il personaggio obiettivo mostrato nella colonna "<" del proprio personaggio. Poi sistema il puntatore "<<".



Nota: Il personaggio del lupo ha solo un obiettivo, e perciò la colonna "<<" mostra una x come obiettivo per il lupo. I giocatori che interpretano il lupo, posizionano il puntatore "<" sul numero di un giocatore che sospettano interpreti una pecora e poi posiziona il puntatore "<<" sulla x.

Esempio:

Thomas interpreta il Pastorello. La tabella panoramica degli obiettivi mostra i seguenti obiettivi per il Pastorello: il personaggio lupo nella colonna "<" e il personaggio pecora nella colonna "<<". Quando fa un'ipotesi, Thomas posiziona il puntatore "<" sul numero del giocatore che egli pensa sia un lupo e il puntatore "<<" sul numero del giocatore che egli pensa sia una pecora.

Per un'ipotesi corretta è sufficiente trovare UNO dei giocatori che interpreta un personaggio. Non è richiesta l'identificazioni di tutti i giocatori che interpretano un personaggio.

Se il giocatore pensa che non vi sia un giocatore che interpreta il personaggio che egli sta cercando, allora posiziona il corrispondente puntatore sullo "0".

Alla fine del posizionamento egli gira la tabella sospetti a faccia in giù di fronte a lui.

Il round poi prosegue. I giocatori che hanno fatto un'ipotesi anticipata sono out per il resto del round sebbene debbano comunque rispondere alle domande e gli altri giocatori possono continuare ad usare su di loro l'azione "Sbirchia una carta personaggio".

Nota: Sono ancora autorizzati a mescolare le proprie carte prima che qualcuno le guardi (le sbirci)

In 4/5 giocatori il round termina quando 2 giocatori hanno fatto un'ipotesi anticipata.
in 6/8 giocatori il round termina quando 3 giocatori hanno fatto un'ipotesi anticipata.

L'ipotesi finale

Ora tutti i giocatori, che non hanno ancora fatto un'ipotesi possono fare un'ipotesi finale. Le ipotesi finali sono identiche alle ipotesi anticipate. In alternativa un giocatore può anche scegliere di non fare un'ipotesi posizionando i puntatori della sua tabella sospetti sulla X.

Infine i giocatori mettono la tabella sospetti a faccia in giù

Quando tutti i giocatori hanno finito le loro ipotesi, le carte personaggio e le tabelle sospetti vengono girate a faccia in su e controllate.

Per un'ipotesi corretta, è necessario che i giocatori abbiano correttamente identificato ENTRAMBI gli obiettivi del proprio personaggio. Se un obiettivo personaggio non è in gioco, il puntatore corrispondente deve essere sullo "0" perchè l'ipotesi sia corretta.

Ipotesi corrette: punteggio

- Un'ipotesi anticipata corretta vale 2 punti
- Un'ipotesi finale corretta vale 1 punto
- Il giocatore che ha interpretato il Pastorello prende un punto aggiuntivo per ogni giocatore che interpreta un cacciatore o un cane e ha, sbagliando, sospettato un giocatore di essere un lupo e quel giocatore ha ricevuto un gettone indizio "lupo" dal Pastorello

Esempio: Thomas interpreta il Pastorello. Jason interpreta una pecora e Kenneth è un cacciatore. Jason ha già ricevuto un gettone lupo da Thomas precedentemente nel gioco. Kenneth è abbastanza sicuro che Jason sia un lupo e fa la sua ipotesi. Alla fine del Round, Thomas prende un punto extra perchè Kenneth - un giocatore che è un cacciatore - ha in maniera non corretta sospettato Jason di essere un lupo e Jason ha avuto un gettone indizio "lupo" da Thomas. Thomas non avrebbe preso un extra point, se Jason non avesse avuto un gettone indizio "lupo" da Thomas.

Ipotesi non corrette: ricevere i gettoni errore

I giocatori che hanno fatto un'ipotesi non corretta (anticipata o finale) ricevono 1 gettone errore.

Inoltre, mettere a faccia in su il gettone errore dalla parte della X rossa ai giocatori che hanno fatto un'ipotesi anticipata non corretta e che non potranno fare un'ipotesi anticipata nel round successivo. Potranno comunque fare un'ipotesi finale. Come reminder, essi metteranno appunto il loro gettone errore con la X rossa a faccia in su e alla fine del round successivo gireranno il gettone dalla parte della X nera. Gli altri giocatori metteranno il loro gettone errore davanti a loro con la X nera a faccia in su.

Fine del round

Ora i giocatori riprendono i loro gettoni indizio. I gettoni punto interrogativo vengono rimessi nel mucchio generale. Il giocatore alla sinistra di quello che ha fatto l'ultima ipotesi anticipata sarà il giocatore iniziale del prossimo round.

Fine del gioco

Il gioco finisce dopo tre round o quando almeno un giocatore ha ricevuto due gettoni errore.

Il giocatore che ha segnato il maggior numero di punti ha vinto. Se c'è una parità vince quello con meno gettoni errore. In caso di ulteriore parità la vittoria è condivisa.

Esempio



Eva è un Lupo

Thomas è un Pastorello

Paul è un Cacciatore

Jason è una Pecora

Kenneth è un altro Cacciatore

Eva sbircia una delle carte di Jason. L'immagine mostra una pecora e l'Aspetto mostra anch'esso una pecora. Eva dice "Jason è una pecora!" e mette un gettone indizio "pecora" davanti a Jason

Ora Thomas sbircia una delle carte di Kenneth. L'immagine e l'Aspetto mostrano entrambe un Cacciatore. Siccome Thomas è il Pastorello, egli dice "Kenneth è il lupo!" e mette un gettone indizio "lupo" davanti a Kenneth.

Poi Paul sbircia una delle carte di Thomas. L'immagine del personaggio mostra il Pastorello, ma l'Aspetto è un punto interrogativo. Per questo Paul dice: "Non so chi è!" e mette un gettone punto interrogativo di fronte a Thomas

Ora Jason usa una delle sue carte domanda, chiedendo a Paul: "Tu sei uno fra lupo, cacciatore o Pastorello?". Paul è un cacciatore. Per questo, egli DEVE rispondere "SI!" e girare verso il centro del tavolo la parte YES della carta domanda.

Dopo pochi turni, Eva decide di fare un'ipotesi anticipata (ricorda: Eva è un lupo). Eva posiziona il puntatore "<" sulla sua tabella sospetti sul numero del giocatore che lei pensa sia una pecora. Mette il puntatore "<<" sulla X. Anche Thomas fa un'ipotesi anticipata, terminando il round. Gli altri giocatori ora decidono se fare un'ipotesi finale o non fare ipotesi. Paul e Jason fanno un'ipotesi finale mentre Kenneth decide di non fare ipotesi finale e mette i suoi puntatori sulla X della sua tabella sospetti.

I risultati

Eva ha fatto un'ipotesi anticipata e ha correttamente identificato Jason come "pecora". Per questo riceve 2 punti.

Anche Thomas ha fatto un'ipotesi anticipata. Ha identificato correttamente Eva come lupo, ma ha sbagliato Paul per una pecora. Thomas prende un gettone errore e lo mette dalla parte della X rossa in su, non segna punti e non potrà fare un'ipotesi anticipata nel prossimo round. Come reminder egli ha la X rossa a faccia in su.

Paul ha fatto un'ipotesi corretta capendo che non ci sono cani e posizionando il puntatore corrispondente al cane sullo "0". Ha però interpretato male il gettone indizio "lupo" che Thomas ha messo in precedenza di fronte a Jason e sbagliato Jason per un lupo. Per questo Paul riceve un gettone errore e nessun punto, mentre Thomas prende un punto extra, perchè ha ingannato il giocatore (Paul) che ha preso per un lupo un cacciatore. Kenneth non ha idea di chi è chi in questo round e non ha fatto ipotesi. Egli ha posizionato i puntatori sulla x. Non riceve punti e non riceve gettoni errore.

Woolf! - gioco avanzato

Per preparare il gioco avanzato, sostituite quattro carte del gioco di base con le 4 carte del gioco avanzato come mostrato nella tabella "Sostituzione carte per il gioco avanzato".

Carte del gioco di base			Sostituzioni per il gioco avanzato	
Quantità	Tipo di personaggio	Aspetto	Tipo di personaggio	Aspetto
1	Pastorello	?	Pastorello	Cacciatore
1	Cacciatore	?	Cacciatore	Pecora
1	Cane	?	Cane	Lupo
1	Pecora	Pecora	Pecora	Cacciatore

Usate la tabella "Carte personaggio per il gioco avanzato" invece che "Carte personaggio per il gioco di base" per scegliere le carte del gioco avanzato durante la preparazione del gioco. Le regole del gioco non cambiano.

Esempio - gioco avanzato

Eva sbircia una delle Carte personaggio di Jason. E' una pecora con Aspetto "cane"- Eva dice "Jason è un cane!". E mette un gettone indizio "cane" di fronte a Jason.

Poi Thomas guarda una delle Carte personaggio di Paul. E' un cacciatore con Aspetto "pecora". Poichè Thomas è il Pastorello, egli dice: " Paul è il lupo!" e mette un gettone indizio "lupo" di fronte a Paul. Paul gioca una carta domanda davanti a Jason e gli chiede: "Almeno una delle tue carte personaggio ha l'immagine personaggio della pecora?". Jason ha in effetti una carta con immagine personaggio "pecora" (anche se il suo Aspetto è quello di un cane). Jason quindi risponde "SI!" e gira la carta domanda con YES verso il centro del tavolo.

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto ai giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.



**Associazione
GIOCOUNQUE**

www.giocovunque.it