

Preparazione

Ladro
Ruba un'identità inutilizzata

Cupido
Scegli due amanti

Lupo Mannaro
Uccidi un giocatore ogni notte

Notte

Chiaroveggente
Guarda un'identità ogni notte

Bambina
Osserva i lupi mannari

Strega
Cura 1 morso, uccidi un giocatore

Giorno

Abitante del villaggio
Vota per il linciaggio ogni giorno

Cacciatore
Uccidi un giocatore quando sei ucciso

Sceriffo
2 voti, scegli un successore

Difensore
Difendi un giocatore dall'attacco dei lupi

Pifferaio
Scegli due persone da incantare

L'idiota del villaggio
Sei immune al linciaggio

Il vecchio del villaggio
Sei ucciso da due morsi di lupo, non 1

Capro espiatorio
Muori in caso di parità sul linciaggio

8	2	1
9	2	1
10	2	1
11	2	1
12	3	1
13	3	1
14	3	1
15	3	1
16	3	1
17	3	1
18	3	1

RUOLI

Ruolo	Abilità speciale
Abitante del villaggio	Nessuna abilità.
Bambina	Con gli occhi socchiusi spia i Lupi Mannari durante la notte, mentre sono svegli. Se è scoperta dai Lupi Mannari , è uccisa immediatamente in silenzio, invece della vittima prescelta.
Cacciatore	Se ucciso (anche se è amante di un giocatore ucciso), può immediatamente uccidere un altro giocatore prima di morire.
Capro espiatorio	Viene eliminato in caso di parità nel voto di linciaggio, invece dei giocatori in parità. Quando muore, sceglie chi potrà votare e chi no durante il giorno successivo.
Chiaroveggente	Ogni notte scopre la personalità di un giocatore. Deve aiutare gli Abitanti del villaggio restando discreta.
Cupido	Durante la preparazione sceglie due persone che saranno Amanti (anche se stesso se vuole). Se uno dei due Amanti è eliminato, l'altro muore di dolore. Gli Amanti non possono votare contro il proprio amato e non possono divorarlo nel caso in cui uno dei due sia un Lupo Mannaro .
Difensore	Ogni notte è chiamato prima che i Lupi Mannari si sveglino. Punta il dito verso un giocatore che vuole salvare dal morso dei Lupi Mannari . Quel giocatore sarà protetto durante tutta la notte, anche se scelto dai Lupi Mannari come vittima. Può anche proteggere se stesso, ma non può proteggere la stessa persona per due notti di fila. Non può proteggere la Bambina e non può proteggere dall'effetto del Pifferaio .
Il vecchio del villaggio	I Lupi Mannari devono divorarlo due volte per poterlo uccidere. La prima volta che viene divorato, sopravvive ed il Narratore non scopre la sua identità. Il linciaggio dei giocatori, la pozione velenosa della Strega ed il colpo del Cacciatore lo uccidono al primo tentativo. Dopo la sua morte, tutti gli abitanti perdono le loro abilità speciali fino alla fine del gioco. Se curato dalla Strega , riacquista una sola vita.
Ladro	All'inizio aggiungere due carte coperte. Durante la preparazione il Ladro sceglie una delle due carte ed impersona quel ruolo fino alla fine del gioco.
L'idiota del villaggio	Se gli Abitanti del villaggio votano contro, il giocatore rivela la sua identità. A quel punto, il giocatore resta in gioco e perde la possibilità di votare, ma può influenzare la scelta (in questo turno non si vota di nuovo). Può essere divorato dai Lupi Mannari . Se muore mentre è Sceriffo , non ci sarà un nuovo Sceriffo . Può essere eliminato dal Cacciatore .
Pifferaio	Ogni notte, quando chiamato dal Narratore , incanta due persone. Quando tutti i giocatori sono incantati, vince il gioco. Non può incantare se stesso. Il Difensore non può proteggere dal suo incantesimo. La Strega non può curare dal suo incantesimo. I Lupi Mannari non ne sono immuni. I personaggi incantati mantengono le loro abilità. Gli Amanti non condividono l'incantesimo.
Sceriffo	Il distintivo di Sceriffo è assegnato ad uno dei giocatori in aggiunta alla carta personaggio tramite votazione ed il vincitore non può rifiutarsi. Da quel momento il giocatore ha due voti a disposizione. Se eliminato, deve scegliere un successore.
Strega	Conosce come usare due potenti pozioni (ciascuna una sola volta per gioco, anche durante la stessa notte): 1) Pozione di guarigione: salva un giocatore ucciso dai Lupi Mannari (anche se stessa). 2) Pozione velenosa: usata di notte per eliminare un giocatore.

TURNI DI GIOCO

Preparazione	Un Narratore scelto a caso guida il gioco.
	Il Narratore distribuisce una carta a ciascun giocatore.
	Ogni giocatore guarda la carta di nascosto.
	Il Narratore manda tutti i giocatori a dormire (1).
Notte	Il Narratore chiama il Ladro (2). Il Ladro sceglie il ruolo (3).
	Il Narratore chiama Cupido (2). Cupido si alza e tocca nascosto due giocatori (3).
	Il Narratore chiama i due Amanti (4). Gli Amanti non guardano la carta del proprio partner (5).
	Il Narratore esegue il turno di notte
	Il Narratore chiama il Difensore (6). Il Difensore indica chi vuole difendere (3).
	Il Narratore chiama la Chiaroveggente (7). La Chiaroveggente osserva la carta di un giocatore a scelta (3).
	Il Narratore chiama i Lupi Mannari (8). I Lupi Mannari si accordano su chi uccidere. La Bambina può spiare (3).
	Il Narratore chiama la Strega (9). Il Narratore le indica la vittima. Se la vittima è stata protetta dal Difensore , il Narratore non indica nessuno. La Strega indica con il pollice in alto o in basso l'uso delle pozioni (3).
	Il Narratore chiama il Pifferaio (10). Il Pifferaio ignora le vittime dei Lupi Mannari e della Strega e sceglie due giocatori ancora non incantati. Il Narratore tocca i due giocatori, che non aprono gli occhi (3).
	Se il Pifferaio non è stato eliminato, il Narratore chiama i giocatori incantati (11)(3).
Giorno	Il Narratore sveglia l'intero villaggio (12). Il Narratore nomina la vittima dei Lupi Mannari e/o della Strega , che rivela la sua identità ed esce dal gioco e non può più parlare con gli altri.
	- Se il Cacciatore è eliminato, elimina un altro giocatore.
	- Se uno dei due Amanti è eliminato, l'altro muore di dolore.
	- Se lo Sceriffo è eliminato, sceglie un successore a meno che non sia L'idiota del villaggio .
	- Se il vecchio del villaggio è morso la prima volta, non muore.
	- Se è eliminato l'ultimo giocatore non incantato, il Pifferaio vince il gioco.
	Il Narratore esegue il turno di giorno.
	Il villaggio discute sui sospettati. Il Narratore può partecipare alla discussione. E' ammesso bluffare sulla propria identità.
	Il villaggio vota. Al segnale del Narratore , ognuno punta il dito contro un altro giocatore. Il voto dello Sceriffo conta doppio. L'idiota del villaggio , se rivelato non vota. Il giocatore con la maggioranza dei voti è eliminato. In caso di parità, se lo Sceriffo ha votato uno dei giocatori in parità, viene eliminato quel giocatore, altrimenti, se c'è il Capro espiatorio , è ucciso. Se la parità non si risolve, si vota di nuovo solo per i giocatori in parità. Se c'è di nuovo parità, nessuno è eliminato.
	- Se è eliminato l'ultimo Lupo Mannaro , gli Abitanti del villaggio vincono il gioco.
- Se è eliminato l'ultimo Abitante del villaggio , i Lupi Mannari vincono il gioco.	
- Se è eliminato l'ultimo giocatore non incantato, il Pifferaio vince il gioco.	
- Se il Cacciatore è eliminato, elimina un altro giocatore.	
- Se uno dei due Amanti è eliminato, l'altro muore di dolore.	
- Se lo Sceriffo è eliminato, sceglie un successore a meno che non sia L'idiota del villaggio .	
- Se è eliminato un giocatore e gli altri due sono Amanti ed uno dei due Amanti è un Lupo Mannaro o il Pifferaio , gli amanti vincono il gioco.	
Il Narratore esegue il turno di notte (13).	

FRASI DI GIOCO

Frasi di gioco	1	E' notte e l'intero villaggio sta dormendo. Tutti i giocatori chiudono gli occhi.
	2	<<...>> svegliati!
	3	<<...>> si addormenta e chiude gli occhi.
	4	Gli Amanti si sveglino e si guardino l'un l'altro.
	5	Gli Amanti si addormentano.
	6	Difensore svegliati e scegli il giocatore che vuoi proteggere dai Lupi Mannari questa notte.
	7	Chiaroveggente svegliati e scegli un giocatore del quale vuoi scoprire la sua vera personalità.
	8	Lupi Mannari svegliatevi. Riconoscetevi l'un l'altro e scegliete la vostra prossima vittima.
	9	Strega svegliati. Ti mostro la prossima vittima dei Lupi Mannari . Vuoi usare la tua pozione di guarigione (pollice in alto) o quella velenosa (pollice in basso)? Puoi usarle entrambi se vuoi.
	10	Pifferaio svegliati ed usa il tuo irresistibile potere della tua musica per incantare due giocatori.
	11	Tutti i giocatori incantati aprano gli occhi e sientino in silenzio.
	12	È mattina! Il villaggio è in agitazione ed ognuno si sveglia ed apre i suoi occhi, tranne <<...>>.
	13	La notte scende sul villaggio e tutti i sopravvissuti vanno a dormire.

OBIETTIVO

Obiettivo	Abitante del villaggio	Uccidere tutti i Lupi Mannari .
	Lupi Mannari	Divorare tutti gli Abitanti del villaggio .
	Amanti	- Se uno dei due Amanti è un Lupo Mannaro e l'altro un Abitante del villaggio , la coppia deve uccidere tutti gli altri giocatori superstiti. - Se uno dei due Amanti è un Lupo Mannaro e l'altro un Pifferaio , la coppia deve uccidere o incantare tutti gli altri giocatori superstiti. - Se uno dei due Amanti è un Pifferaio e l'altro un Abitante del villaggio , la coppia deve incantare tutti gli altri giocatori superstiti.
	Pifferaio	Incantare tutti gli altri giocatori.