

REGOLAMENTO



La Notte
dei
Vampiri

LA STORIA FINORA...

Umani e vampiri hanno vissuto insieme in questa vecchia città per interi secoli. La loro coesistenza non è mai stata facile, ma ha portato benefici a entrambe le parti. I vampiri hanno avuto a disposizione riserve di sangue praticamente illimitate. I mortali hanno potuto beneficiare della protezione dei potenti vampiri, con la certezza che i loro protettori avrebbero bevuto solo quello di cui necessitavano. I vampiri sono sempre stati fedeli alla loro promessa e non hanno mai ucciso un mortale.

Questa bizzarra collaborazione tra vampiri e umani avrebbe potuto durare per sempre, ma... Tutto ebbe inizio durante un festival annuale, un'occasione di ritrovo per i vampiri provenienti da altre città, da villaggi dimenticati e da antichi sepolcri. Un gruppo di umani fanatici e ossessionati dall'idea di annientare tutti i vampiri venne a conoscenza dell'adunanza infiltrandosi in città.

I cacciatori di vampiri furono in grado di confondersi tra i vampiri grazie a una tecnologia all'avanguardia che gli permise di modificare il proprio sangue in modo che non odorasse più di sangue umano, diventando così, indistinguibili dai veri vampiri.

A mezzogiorno, quando i vampiri si nascosero dalla luce mortale del sole, i fanatici li scovarono e li uccisero senza pietà, uno alla volta.

Come se questo non bastasse, si dice che sia giunta in città anche una mostruosa progenie dell'oscurità: un lupo mannaro! Il lupo mannaro uccide sia umani che vampiri con la stessa ferocia. I vampiri sono stati in guerra fin dall'alba dei tempi con i lupi mannari. Esattamente come gli umani, questi non sono altro che prede per i mutaforma.

È giunto il momento di dichiarare guerra ai folli cacciatori umani e al lupo mannaro assetato di sangue! Tuttavia bisogna, come prima cosa, scovarli - dopo tutto, i vampiri sono praticamente inutili durante il giorno e i cacciatori si possono nascondere perfettamente tra i vampiri durante la notte.

DA MAFIA E WEREWOLF A LA NOTTE DEI VAMPIRI

Il gioco originale da cui tutto ebbe inizio, Mafia, fu inventato in Russia nel 1986. Dieci anni dopo, Mafia divenne un gioco popolare in tutto il mondo. La popolarità arrivò soprattutto con il cambiamento dell'ambientazione - Mafia si trasformò, nella sua versione internazionale, nel celebre **Werewolf**. Nella versione russa di Mafia, i cittadini dovevano combattere contro la criminalità organizzata. In Werewolf, i cittadini divennero contadini che cercavano di identificare i lupi mannari nascosti tra loro.

A prima vista, lo stile di gioco e le meccaniche possono sembrare le stesse e che a essere diversa sia dunque solo l'ambientazione. In verità ci sono molte altre differenze. Alcuni ruoli, nella maggior parte delle versioni di Werewolf, sono più "standardizzati" a differenza dell'originale Mafia.

La Notte dei Vampiri (in origine Vampire Mafia) invece, fa largo utilizzo di ruoli speciali per i vari giocatori. Ognuno di questi ruoli è stato giocato e provato molteplici volte negli ultimi anni. In questa versione è stata raccolta l'esperienza di moltissimi giocatori e innumerevoli partite giocate negli ultimi 25 anni.

Ci sono molti altri aspetti di gioco interessanti ne La Notte dei Vampiri, il primo è l'ambientazione. Adesso gli umani sono armati fino ai denti diventando una fazione potente e maligna che punta al predominio sui pacifici (ma non innocui) vampiri, mentre il lupo mannaro è un solitario che cerca solo di annientare entrambe le parti.

CONTENUTO DI GIOCO

40 carte ruolo

- ♣ 3 Signori dei Vampiri (Re, Principe e Conte)
- ♣ 10 Vampiri Maggiori (Lamia, Ondina, Regina, Neofita, Nosferatu, Banshee, Sposa, Dhampir, Redivivo, Upyr)
- ♣ 11 Vampiri
- ♣ 2 Lupi Mannari (Licantropo e Kitsune)
- ♣ 4 Cacciatori Maggiori (Monaco, Leader, Esploratore e Bella)
- ♣ 5 Cacciatori
- ♣ 5 Varg

5 Carte Moderatore con i diversi tipi di personaggio

(Vampiro, Vampiro Maggiore, Cacciatore, Cacciatore Maggiore e Lupo Mannaro)

Regolamento

Libro dei ruoli

Notepad



PANORAMICA

Per giocare a La Notte dei Vampiri avrete bisogno di 6 o più giocatori, ma per una migliore esperienza di gioco suggeriamo 10 – 12 giocatori o più.

Consigliamo inoltre di utilizzare della musica di sottofondo, oltre a dare la giusta atmosfera durante la partita, potrà nascondere qualsiasi rumore che potrebbe far scoprire i ruoli dei giocatori

PREPARAZIONE

Come prima cosa deve essere scelto chi tra i giocatori farà il Moderatore. Poi i giocatori decideranno quali ruoli utilizzare durante la partita. Il numero di ruoli deve essere pari al numero dei giocatori (meno 1 per il Moderatore).

Il Moderatore distribuisce le carte ruolo (coperte) in modo casuale. I giocatori devono tenere le carte ruolo segrete a tutti gli altri giocatori eccetto che al Moderatore. Un giocatore può rivelare la propria carta ruolo agli altri giocatori solo se ordinato dal Moderatore.

Ne La Notte dei Vampiri, anche la persona più amabile che tu abbia mai conosciuto può trasformarsi in un cacciatore assetato di sangue, pronto ad affilare il paletto in cerca di una nuova vittima. Un'altra potrebbe assumere il ruolo di un nobile vampiro, impegnato nel cercare di affondare i denti nel collo del primo impostore mascherato che incontra. Mentre un altro giocatore, che improvvisamente è diventato insolitamente tranquillo, potrebbe essersi trasformato in un lupo mannaro il cui unico scopo è quello di avere la pancia piena.

Ognuno di loro affermerà di essere un vampiro. Mi hai dato del cacciatore? Io? Ma dai! La mia discendenza deriva da Dracula in persona! Ha trasformato personalmente mia nonna!

IL GIOCO

Il gioco si svolge in un susseguirsi di giorni e di notti.

Durante la notte, tutti i giocatori fingono di essere dei vampiri indipendentemente dai loro veri ruoli. Protetti dall'oscurità della notte, i sopravvissuti inizieranno una discussione, il cui scopo è quello di identificare i cacciatori e punire ognuno di loro. La discussione è seguita da una votazione. Chi ottiene il maggior numero di voti verrà immediatamente giustiziato. Quel giocatore è fuori dal gioco e la sua carta sarà rivelata a tutti.

La notte è seguita dall'alba, dal mezzogiorno e dal crepuscolo. In qualsiasi momento, tranne di notte, i giocatori devono tenere gli occhi chiusi, fino a quando il Moderatore non chiede loro di aprirli.

All'alba e al crepuscolo il Moderatore chiamerà i personaggi con ruoli speciali uno alla volta permettendogli di utilizzare le loro abilità.

I cacciatori agiscono a mezzogiorno, e mentre i vampiri si rigirano nelle loro bare al riparo dai raggi del sole, i cacciatori uccidono senza pietà un'altra vittima. Poi, quando cala la notte, i sopravvissuti voteranno nuovamente decidendo chi sarà la prossima persona da giustiziare.

Il gioco termina quando una delle squadre vince. Ne La Notte dei Vampiri, non esistono i pareggi.

Nel capitolo successivo tutto verrà spiegato con realistici, mistici e spaventosi dettagli.

SCEGLIERE IL MODERATORE

Uno dei giocatori svolgerà il ruolo del Moderatore.

Questi condurrà il gioco senza partecipare direttamente come giocatore.

Normalmente il moderatore viene scelto tra i giocatori con più esperienza. Ma, se preferite, potete scegliere il Moderatore in maniera casuale. Un'altra opzione è quella di iniziare il gioco con un Moderatore temporaneo. In questo caso, il primo giocatore che verrà giustiziato diventerà il Moderatore permanente (*vedi il paragrafo "Giorno delle Presentazioni con un Moderatore temporaneo"*).

Il Moderatore riceve cinque carte Moderatore con i diversi ruoli (Vampiro, Vampiro Maggiore, Cacciatore, Cacciatore Maggiore e Lupo Mannaro), le utilizzerà per poter mostrare segretamente i ruoli dei giocatori durante la partita.

Il Moderatore può anche usare un blocco per gli appunti per segnare il ruolo dei vari giocatori senza fare confusione. Il tutto deve essere compiuto con grande discrezione facendo in modo che nessun giocatore riesca a leggere i suoi appunti.

Se sei il Moderatore...

La tua missione come Moderatore è quella di far sì che i giocatori si ritrovino completamente immersi nel gioco. I giocatori proveranno a indovinare i ruoli degli altri, utilizzando le loro abilità speciali e l'inganno, pianificheranno la morte degli altri. Il tuo compito è quello di mettere tutti i giocatori nelle migliori condizioni per sviluppare il proprio gioco.

Assicurati di aver imparato in anticipo le sfumature di tutti i ruoli. Un solo errore può rovinare un'ottima partita.

Essere un moderatore è divertente! Conosci i ruoli di tutti i giocatori. Puoi osservare le loro conversazioni, le loro astuzie e i loro ingegnosi tentativi di ingannarsi. Spetta a te aggiungere spessore al gioco narrando avvincenti descrizioni di quello che sta accadendo. In ogni caso, stai sempre attento a non rivelare nulla sull'identità dei giocatori.

Il Moderatore deve restare neutrale anche se una squadra ha un netto vantaggio sull'altra. Non cercare di bilanciare la partita, questo rimane un compito dei giocatori. Tu sei solo un osservatore esterno.

RUOLI E GIOCATORI

Una volta scelto il Moderatore è tempo di distribuire i ruoli. Vi raccomandiamo di utilizzare dei ruoli specifici in base al numero dei giocatori presenti al tavolo come descritto nella seguente Tabella:

Numero dei Giocatori	Vampiri			Cacciatori	
	Totale	Inclusi i Signori dei Vampiri	Inclusi i Vampiri Maggiori	Totale	Inclusi i Cacciatori Maggiori
6	5	0	0-1	1	0
7	5-6	1	0-1	1-2	0-1
8	6	1	0-1	2	0-1
9	6-7	1	0-1	2-3	0-1
10	7-8	1	1	2-3	0-1
11	8	1	1-2	3	0-1
12	8-9	1	1-2	3-4	0-2
13	9-10	1	1-3	3-4	1-2
14	10-11	1	2-3	3-4	1-2
15	11	1	2-3	4	1-2
16	11-12	1	2-4	4-5	1-2
17	12-13	1	2-4	4-5	1-2
18	13	1	2-4	5	1-2
19	13-14	1	3-5	5-6	1-3
20	14-15	1	3-5	5-6	1-3

La Notte dei Vampiri dovrebbe essere uno dei giochi più democratici del mondo: utilizzate questa tabella per la scelta dei ruoli solo come suggerimento e non come regola.

Ma se desiderate scegliere il numero di vampiri, cacciatori e lupi mannari della partita, vi consigliamo di seguire alla lettera le **seguenti Tre Regole d'Oro**:



Le Tre Regole d'Oro



Ci dovrebbe sempre essere un cacciatore ogni 2/3 vampiri.

Il miglior metodo per calcolare il giusto numero di vampiri e cacciatori è il seguente: dividete il numero totale dei giocatori per 3,5. Il risultato sarà il numero di cacciatori necessari per giocare. Per esempio, 13 diviso 3,5 = 3,7, ovvero, in un gruppo di 13 giocatori, ci dovrebbero essere 3 o 4 cacciatori.

Alcuni hanno osservato che i giocatori più esperti riescono a identificare più rapidamente i cacciatori. Se siete giocatori principianti, il consiglio è di utilizzare meno cacciatori. Se invece siete un gruppo di esperti cacciatori e abili vampiri, allora potete aggiungere più cacciatori.



Il lupo mannaro sostituisce sempre uno dei vampiri, quindi riducete il numero dei cacciatori di uno.

Sembra un pochino complicato. Un esempio: ci sono 10 giocatori e un Moderatore. Seguendo la tabella nella pagina precedente avete sul tavolo 7 o 8 vampiri e 2 o 3 cacciatori. Aggiungendo un lupo mannaro finirete con avere: 7 vampiri, 2 cacciatori e un licantropo. In altre parole un lupo mannaro sostituisce sempre uno dei vampiri, così ne avrete 7 piuttosto che "7 o 8". Quindi riducete il numero di cacciatori di conseguenza, così ora ci saranno 2 cacciatori al posto che "2 o 3".

Se al tavolo c'è già un numero preciso di vampiri (11 vampiri e 4 cacciatori per 15 giocatori), il lupo mannaro sostituirà uno dei vampiri e il numero dei cacciatori rimarrà, invece, invariato.

Solitamente è consigliabile aggiungere il lupo mannaro quando si gioca in 10 o più giocatori. Altrimenti, i vampiri verranno tutti eliminati prima che possano dire "Dracula".



Assegnate un ruolo speciale a un terzo dei vampiri e a metà dei cacciatori.

In questo caso, se ci sono 9 vampiri, un giocatore riceverà un Signore dei Vampiri, mentre uno o due riceveranno il ruolo di Vampiro Maggiore. È possibile aggiungere più ruoli speciali di quelli consigliati? Certamente, ogni vampiro può avere un ruolo speciale, anche se ciò cambierà il gioco in modo considerevole. Questo gioco è uno scontro che si svolge a livello psicologico. Dovrete prestare attenzione ai gesti compiuti dagli altri giocatori: un ghigno appena percettibile, un tic nervoso, un'alzata di spalle o un'occhiata particolare sono solo alcuni esempi... Ma se ogni vampiro riceve un ruolo speciale il gioco si trasformerà in una riunione di matematici che cercheranno di identificare gli altri con calcoli algebrici. Ciò potrebbe essere divertente, ma si allontana molto da quello per cui il gioco è stato concepito.

Così, anche per i cacciatori, raccomandiamo fortemente di non assegnare a tutti un ruolo speciale. Se inserite troppi Cacciatori Maggiori, saranno perfettamente in grado di paralizzare il gioco dei vampiri. Ricordatevi che i cacciatori si conoscono l'un l'altro, per cui ogni ulteriore abilità speciale che gli viene data li rafforza in modo considerevole.

Ricordate inoltre che i vampiri non possono avere in gioco più di un Signore dei Vampiri.

Distribuire i Ruoli

Una volta deciso quanti vampiri, quanti cacciatori giocheranno e quali giocatori avranno un ruolo speciale e se inserire o meno il lupo mannaro, sarà arrivato il momento di scegliere i ruoli!

Se questa è la vostra prima partita a Vampire Mafia, vi raccomandiamo di giocare con i vampiri e cacciatori normali, utilizzando il Conte come Signore dei Vampiri. Lasciate in disparte tutti i ruoli speciali e il lupo mannaro. Nel caso, invece, decideste di introdurre subito il lupo mannaro, suggeriamo l'utilizzo del nefasto Licantropo.

Ci sono tre modi per scegliere i ruoli.

I GIOCATORI SCELGONO I RUOLI



I giocatori scelgono autonomamente quale ruolo giocare. Ma non iniziate a mordervi, almeno non ancora!

IL MODERATORE SCEGLIE I RUOLI



Potete lasciar scegliere i ruoli al vostro Moderatore. Lasciate che vi sorprenda!

IL FATO SCEGLIE I RUOLI



Dividete in mazzi differenti le carte dei Vampiri Maggiori, dei Signori dei Vampiri, dei Cacciatori Maggiori e dei Lupi Mannari. Mescolate ogni mazzo e pescate tante carte quanti sono i ruoli necessari. Aggiungete i Cacciatori e i Vampiri normali a vostro piacimento e passate quindi le carte al Moderatore.

Dopo aver scelto se usare la modalità A, B o C, il Moderatore mescola le carte ruolo e consegna a ciascun giocatore una carta (coperta).

Ricordatevi che se c'è un Moderatore temporaneo, anche lui prenderà una carta ruolo (vedi il paragrafo "Il Giorno delle Presentazioni con un Moderatore temporaneo").

Scegliere i Signori dei Vampiri



Se avete scelto il metodo A o B, potete lasciare la scelta del Signore dei Vampiri al fato: mescolate tutte le carte Signore dei Vampiri, successivamente il Moderatore ne pesca una a caso e la aggiunge al mazzo dei ruoli senza mostrarla a nessuno. Sarà il Re assassino, il Principe benevole o il Conte investigatore? Il Moderatore sarà l'unico a saperlo! Ne la Notte dei Vampiri tutti i Signori dei Vampiri vengono chiamati allo stesso modo e agiscono nel medesimo momento durante il gioco, quindi il ruolo rimarrà segreto anche durante la partita! È un aspetto intenzionale che il ruolo del Signore dei Vampiri rimanga segreto.

Allo stesso modo potete lasciare segreta anche l'identità del lupo mannaro. I giocatori continueranno a chiedersi fino alla fine se sia stato un Licantropo o una Kitsune a visitare la loro città durante le giornate del festival.

IL GIORNO DELLE PRESENTAZIONI

La Notte dei Vampiri inizia con il Giorno delle Presentazioni. Questo è il momento in cui il Moderatore viene a conoscenza delle identità dei giocatori che hanno ricevuto un personaggio speciale ed è anche il momento in cui i cacciatori si identificano l'un l'altro.

Una volta che i giocatori hanno ricevuto le loro carte ruolo e le hanno guardate, badando che nessun altro le veda, il Moderatore annuncerà: *"E' sempre più buio prima dell'alba. Chiudete gli occhi!"* Tutti i giocatori devono chiudere gli occhi!

A questo punto il Moderatore annuncerà *"I Cacciatori si riuniscono"*. Tutti i giocatori che hanno ricevuto il ruolo di cacciatore (compresi i Cacciatori Maggiori) aprono gli occhi e silenziosamente si identificano. A questo punto il Moderatore annuncia, *"I Cacciatori hanno fatto conoscenza e scompaiono. Cacciatori chiudete gli occhi."* Tutti i Cacciatori chiudono gli occhi. Quindi, il Moderatore chiama tutti i ruoli speciali, uno per uno nell'ordine in cui si dovranno svegliare il giorno successivo.

Il Monaco è il primo della lista, ed è il primo che si sveglia al mattino, se c'è un Monaco in gioco il Moderatore annuncia, *"Il Monaco si sveglia"*. Il giocatore che ha ricevuto il ruolo del Monaco apre gli occhi e scambia uno sguardo con il Moderatore. Il Moderatore procede dicendo, *"Il Monaco torna a dormire"*. La stessa procedura prosegue per ogni singolo ruolo speciale in gioco.

Il Moderatore, grazie a questo procedimento, può prendere nota dei ruoli sul suo blocco degli appunti. Ad esempio, *"Alessandra = Nosferatu, Giovanni = Re, Massimo = Monaco, Tizio con la maglietta azzurra = Licantropo"*.

Quando le presentazioni sono terminate, il Moderatore annuncia, *"La notte è scesa. E tutti si radunano"*. Tutti i giocatori aprono gli occhi e iniziano una conversazione che terminerà con uno dei partecipanti che verrà giustiziato.

Il Giorno delle Presentazioni con un Moderatore Temporaneo

Se iniziate il gioco con un Moderatore temporaneo, il primo giocatore giustiziato prenderà il ruolo di Moderatore permanente. Se siete solo in 6 giocatori il Moderatore temporaneo è consigliato. Il Moderatore temporaneo prenderà un ruolo come se fosse un normale giocatore.

Quando inizia il Giorno delle Presentazioni, il Moderatore temporaneo chiude gli occhi come tutti. Con gli occhi chiusi, il Moderatore annuncerà *“I Cacciatori si riuniscono”*. Tutti i giocatori che hanno ricevuto il ruolo di Cacciatore (compresi i Cacciatori Maggiori) aprono i loro occhi e silenziosamente si identificano.

Pochi secondi dopo il Moderatore annuncerà *“I Cacciatori hanno fatto conoscenza e scompaiono. Cacciatori, chiudete gli occhi.”* A questo punto i cacciatori chiudono gli occhi.

Se il Moderatore temporaneo è un cacciatore, aprirà gli occhi per riconoscere gli altri cacciatori (se non lo è, deve tenere gli occhi chiusi).

Diversamente dal Moderatore permanente, quello temporaneo, non nominerà altri ruoli, ma passerà subito ad annunciare la notte con la frase *“La notte è scesa. Tutti si radunano”*. Il Moderatore temporaneo prenderà parte alla conversazione di gruppo insieme agli altri giocatori, ma allo stesso tempo regolerà la discussione e prenderà parte al voto per decidere chi verrà giustiziato.

La prima notte deve concludersi con almeno uno dei giocatori giustiziati. Il giocatore appena giustiziato diventerà il Moderatore permanente e il Moderatore temporaneo diventerà uno dei giocatori fino alla fine del gioco (o si trasformerà nel Moderatore permanente se è stato lui a essere giustiziato).

A questo punto, il Moderatore permanente deve ripetere il primo Giorno delle Presentazioni seguendo tutti i passaggi del regolamento visto che avrà bisogno di sapere a chi appartengono tutti i ruoli speciali e di conoscere i cacciatori. L'unica differenza è che il Giorno delle Presentazioni è seguito da un altro Giorno: questa volta un giorno completo, rivelando al Moderatore permanente, tutti i poteri speciali dei giocatori. Se l'identità del Signore dei Vampiri è sconosciuta, egli mostrerà silenziosamente la propria carta al Moderatore quando viene chiamato, durante il Giorno delle Presentazioni.



Sequenza di Gioco con un Moderatore Temporaneo

Breve Giorno delle Presentazioni. Il Moderatore presenta i Cacciatori l'un l'altro.

Scende la notte e qualcuno viene giustiziato. Il giocatore giustiziato diventa il Moderatore permanente.

Giorno delle Presentazioni regolare. Il Moderatore permanente conosce i cacciatori e i tutti giocatori con i ruoli speciali.

Una giornata completa regolare viene condotta dal Moderatore permanente.

LA NOTTE

Durante la notte, tutti i giocatori avranno la possibilità di discutere dei loro sospetti su chi siano i cacciatori. Tutti cercheranno di fingersi vampiri, anche se non lo sono.

L'obiettivo dei **vampiri** è quello di identificare i **cacciatori** e giustiziarne uno.

Lo scopo dei **cacciatori** sarà quello di restare nascosti e fare in modo che venga giustiziato un **vampiro** (preferibilmente un vampiro con un ruolo speciale).

L'obiettivo del **lupo mannaro** può essere riassunto in questo modo: *"Giustiziate chi volete, l'importante è che non sia io, e se possibile uccidete un cacciatore o un Vampiro Maggiore, ve ne sarei grato!"*

Il Moderatore deve dare da 5 a 10 minuti di tempo per permettere ai giocatori di creare una lista di sospetti.

La Votazione Notturna

Una volta terminata la discussione, i giocatori dovranno votare per ogni giocatore di cui nutrono un sospetto. Il Moderatore chiamerà uno a uno tutti i giocatori per scoprire chi riceverà più voti per essere giustiziato.

Il giocatore che riceverà più voti verrà immediatamente giustiziato. Rivelerà la propria carta ruolo mostrandola agli altri giocatori per poi uscire definitivamente dal gioco. Dopo di che, la votazione notturna avrà termine, i giocatori chiuderanno gli occhi e giungerà l'alba.

Se due o più giocatori ricevono lo stesso numero di voti, avranno 30 secondi per provare la loro innocenza. Il Moderatore terrà quindi un'altra votazione solo per i due o più giocatori finiti in pareggio. Se anche questa votazione dovesse terminare in una situazione di parità i giocatori saranno chiamati a votare per decidere se vorranno giustiziarli tutti, in questo caso moriranno immediatamente rivelando i loro ruoli. Oppure, possono decidere di risparmiarli tutti, in questo caso il Moderatore annuncerà, *"I vampiri non giustiziano nessuno questa notte, il sole sorge"*.

I Doveri Notturni del Moderatore

Come Moderatore potrai rivelare molto poco di quello che accade all'alba, a mezzogiorno e al crepuscolo poiché rischieresti di rivelare i ruoli degli altri giocatori. Per esempio, la frase "Oggi il Monaco ha pregato, impedendo al Lupo Mannaro di uccidere qualcuno" andrebbe, in realtà, a rivelare l'identità del lupo mannaro al Monaco.

Il bluff spudorato di un cacciatore che tenterà di far uccidere un vampiro maggiore dagli altri vampiri, potrebbe provocarti un sorriso o qualche altra reazione. Non cedere alla tentazione! Molti giocatori osserveranno le tue reazioni cercando di raccogliere qualche indizio. Indossa la tua miglior faccia da poker.

Prima di votare, lascia ai giocatori da 5 a 10 minuti di tempo per discutere i possibili sospettati. Ricordati di comunicare ai giocatori il tempo mancante alla votazione. Puoi usare una clessidra, un timer sul tavolo, un cellulare, il tuo orologio da polso, un meccanismo nel pavimento che a comando faccia apparire un orologio di legno con un cucù a forma di vampiro ecc...

Circa 3 minuti prima dello scadere del tempo annuncia "La notte sta volgendo al termine. L'alba è vicina. È il momento di scegliere una vittima da giustiziare." **Una volta terminato il tempo, procedi con le votazioni.**

I giocatori hanno diritto di voto fino allo scadere del tempo. La decisione di terminare o no le votazioni prima che il tempo volga al termine, sta a te.

FASI DEL GIORNO

NOTTE ➔ ALBA ➔ MEZZOGIORNO ➔ CREPUSCOLO ➔ NOTTE

Quando il Moderatore chiama i ruoli speciali, questi aprono gli occhi, utilizzano la loro abilità, quindi richiudono gli occhi.

Alba

L'alba arriva dopo l'ultima discussione e la seguente eliminazione di un giocatore che viene giustiziato. Il Moderatore annuncia:

"Fa sempre più buio prima dell'alba. Chiudete gli occhi!"

Alcuni dei Vampiri Maggiori e dei Cacciatori Maggiori utilizzano la loro abilità all'alba. Se questi ruoli sono attualmente in gioco, il Moderatore li chiama nel seguente ordine:

Monaco ➔ Lamia ➔ Ondina ➔ Regina

Mezzogiorno

Quando il sole è all'apice, è l'ora per i cacciatori di colpire.

Il Moderatore annuncia *"I cacciatori si sono riuniti e scelgono una vittima."* Essi aprono gli occhi e gesticolano per decidere chi uccidere. Questo non deve durare per più di 10-15 secondi.

La vittima viene decisa con la maggioranza dei voti. Se i voti dei cacciatori sono in parità e non c'è un Leader nessuno verrà ucciso dai cacciatori.

Una volta che i cacciatori hanno deciso la loro vittima, il Moderatore annuncia che il colpo fatale è stato inflitto (anche se i cacciatori falliscono e non uccidono nessuno!) e spedisce i cacciatori a casa. *"I cacciatori hanno colpito e sono scomparsi."* I cacciatori chiudono gli occhi.

Crepuscolo

Durante il crepuscolo il Signore dei Vampiri utilizza le sue abilità speciali insieme ad altri personaggi. Questo è anche il momento dove il lupo mannaro - il peggior terrore di vampiri e umani - festeggia.

Il Moderatore chiama i personaggi speciali nel seguente ordine:

Signore dei Vampiri ➔ Nosferatu ➔ Lupo Mannaro ➔ Sposa ➔ Banshee ➔ Dhampir ➔ Esploratore ➔ Redivivo ➔ Upyr ➔ Bella

Quando tutti i giocatori hanno usato le loro abilità speciali, il Moderatore annuncia che una nuova notte sta per giungere.



Esito della Giornata

All'inizio della nuova notte, i giocatori vengono a conoscenza del personaggio assassinato. Il Moderatore annuncia l'identità del giocatore (o dei giocatori) assassinato/i che non è riuscito a trovare rifugio nell'oscurità. Il giocatore deceduto mostra la propria carta e viene eliminato immediatamente dal gioco. Non avrà più tempo di dire nulla agli altri giocatori, tantomeno comunicare l'identità del suo assalitore.

A questo punto inizia una nuova discussione. Il ciclo si ripete finché una delle squadre ne uscirà vincitrice.

Doveri Quotidiani del Moderatore

Quando chiami i ruoli speciali, non girare la testa verso di essi. I giocatori più esperti possono capire chi hai chiamato tramite la direzione del suono. Seleziona un punto neutrale (il centro del tavolo, per esempio) e fissa sempre quel punto quando dici qualcosa. *“O cucciolotto, svegliati... scusate volevo dire, svegliati lupo mannaro!”* In alternativa si può camminare per la stanza, sporgersi sul tavolo o non rivolgersi a nessuno.

Dovresti utilizzare delle frasi standard, come quelle riportate in questo regolamento. Puoi anche inventare delle frasi a tuo piacimento per migliorare l'atmosfera del gioco. Tuttavia, assicurati di non rivelare importanti informazioni.

Cerca di non parlare ai personaggi speciali risvegliati o ai cacciatori. **Gesticola se necessario.**

Se non capisci esattamente quale giocatore viene indicato, chiedi dei chiarimenti. Puoi sempre indicare il giocatore e attendere la conferma.

Si consiglia di tenere conto dei poteri speciali dei giocatori e riportare con accuratezza le persone uccise o protette. Usa il tuo blocco per gli appunti. Ricorda, proteggi il tuo quaderno da occhi indiscreti, come se fosse il tuo diario segreto, nessuno dovrà venire a conoscenza del suo contenuto.



Giustiziato e Ucciso

Questo gioco usa 2 diversi termini: **Giustiziato e Ucciso**.

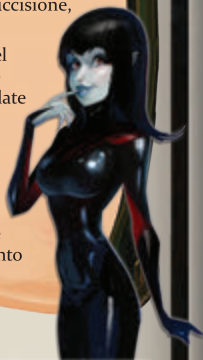
Un **personaggio giustiziato** è la conseguenza di una votazione che si svolge durante la notte.

Un **personaggio ucciso** è una circostanza che avviene durante il giorno e che può essere causata dai cacciatori, dal lupo mannaro o dall'abilità di alcuni vampiri.

Non c'è protezione dall'essere giustiziati. L'uccisione, invece, può essere prevenuta.

Tutti scoprono immediatamente l'identità del giocatore giustiziato. Mentre le identità delle persone uccise durante il giorno saranno rivelate soltanto la notte e non un secondo prima.


I giocatori uccisi o giustiziati devono restare fuori dal gioco. Le loro carte vengono rivelate. Non possono discutere, votare o commentare. Non possono dare suggerimenti. Tuttavia possono continuare a osservare il gioco. A volte è divertente tanto quanto giocare.



LE ABILITÀ SPECIALI USATE DURANTE IL GIORNO


Ne La Notte dei Vampiri l'interazione tra i ruoli speciali (Signore dei Vampiri, Vampiri Maggiori, Cacciatori Maggiori e Lupo Mannaro) deve seguire queste regole:

 **Ogni giocatore deve usare la propria abilità speciale, a meno che non si tratti di un'abilità che uccide.**

 La Lamia deve, o visitare qualcuno, o portare un giocatore a casa sua. Il Redivivo deve fare i suoi calcoli. La Bella deve privare uno dei giocatori del suo voto. Ogni personaggio speciale deve usare il suo potere speciale.

Solo i ruoli che uccidono sono l'unica eccezione. Il Lupo Mannaro, la Banshee e il Nosferatu possono decidere di non uccidere nessuno.

 **Un giocatore ucciso verrà dichiarato morto al calar della notte, quindi resta attivo fino a quel momento.**

 Per esempio, i cacciatori, durante il loro incontro di mezzogiorno, decidono di uccidere il Nosferatu. Tuttavia, quando il Nosferatu si sveglia al crepuscolo è ancora vivo. Presumiamo che il Nosferatu decida di uccidere un cacciatore. Il risultato è che alla fine della giornata ci saranno 2 vittime: Il Nosferatu e uno dei cacciatori.

Se lo desiderate è possibile semplificare maggiormente questa fase. Se il Moderatore si rende conto che un giocatore sarà ucciso quella stessa notte e che l'abilità di quel giocatore è solo la raccolta d'informazioni, il Moderatore può mostrargli le braccia incrociate per evitare che il giocatore in questione sprechi tempo inutilmente visto che morirà prima di poter utilizzare le informazioni raccolte.



Un singolo giocatore può essere ucciso più volte durante il giorno.

Immagina la seguente situazione. I cacciatori hanno ricoperto la bara del Dhampir con mucchietti d'aglio. Subito dopo il Signore dei Vampiri è convinto che il Dhampir si stia comportando come un cacciatore e lo uccide. Successivamente lo sfortunato Dhampir riceve la visita dal Nosferatu. Infine il Licantropo lo divora.

Il povero Dhampir sarà sicuramente morto al calare della notte. Infatti, verrebbe ucciso ben 4 volte. Tuttavia, nessuno dei giocatori si renderà conto di cosa sta succedendo. Il moderatore non rivelerà nessun dettaglio e tutti gli uccisori penseranno che il loro colpo sia stato quello fatale.



Un giocatore protetto è immune dall'essere ucciso.

La Lamia, la Regina e il Principe sono i soli a poter proteggere gli altri. Se un giocatore con il ruolo dell'assassinio sceglie un giocatore protetto come vittima, questo giocatore sopravvivrà a tutti gli attentati.

Il Moderatore lascerà che gli assassini continuino con il loro sordido lavoro senza far sapere che tutti i loro tentativi saranno stati vani.



Durante il giorno, il Moderatore, deve chiamare e far agire tutti i ruoli speciali.

Per esempio, anche se il Moderatore sa che il Monaco ha bloccato il Licantropo, dovrà chiamare lo stesso il ruolo del Licantropo come se niente fosse, altrimenti, tutti capiranno che il Licantropo non potrà agire durante quel giorno. Quando il Licantropo verrà risvegliato, il Moderatore, incrocerà le braccia (vorrà dire che il Monaco lo ha bloccato).

I giocatori eliminati in precedenza e che sono fuori dal gioco invece, non saranno più chiamati.

CONDIZIONI DI VITTORIA

I vampiri vincono quando hanno eliminato tutti i cacciatori e il lupo mannaro (se ce n'è uno).

I cacciatori vincono se il numero di cacciatori è pari o superiore al numero di vampiri al sopraggiungere della notte. Tuttavia, in caso ci siano ancora in gioco personaggi con la possibilità di uccidere i cacciatori – come il Re, il Nosferatu, o il Lupo Mannaro, ma anche la Lamia o il Neofita – il gioco continuerà finché non ci saranno dubbi sulla vittoria di una delle tre fazioni.

Il lupo mannaro vince se rimane l'unico in vita. Se rimangono in vita *solo* il lupo mannaro e un cacciatore, il lupo mannaro vince.

Punti Vittoria

Quando fai più partite di seguito, puoi assegnare dei punti vittoria ad ogni singola partita a seconda del ruolo giocato per stabilire chi è il vincitore finale.

Se vinci la partita come vampiro guadagni 1 punto vittoria.

Se vinci la partita come cacciatore guadagni 2 punti vittoria.

Se vinci la partita come lupo mannaro guadagni 3 punti vittoria.

Vincono tutti i giocatori della squadra vincente, anche se non sono arrivati vivi alla fine del gioco.



SCENARI

Mafia - Versione Classica

La versione classica del gioco russo Mafia si gioca distribuendo i ruoli nel seguente ordine:

- 8 giocatori • Il Conte, la Lamia, 4 vampiri e 2 cacciatori
- 10 giocatori • Il Conte/Re, la Lamia, 5 vampiri, l'Esploratore, un cacciatore e il Licantropo
- 12 giocatori • Il Re/Conte, la Lamia, la Regina, 5 vampiri, l'Esploratore, 2 cacciatori e il Licantropo
- 13 giocatori • Il Re/Conte, la Lamia, la Regina, 6 vampiri, l'Esploratore, il Leader, un cacciatore e il Licantropo
- 15 giocatori • Il Re, la Lamia, la Regina, il Dhampir/Sposa/Upyr, 6 vampiri, l'Esploratore, il Leader, 2 cacciatori e il Licantropo

Usa la tabella dei ruoli inserita all'inizio del regolamento per qualsiasi altro numero di giocatori presenti.

La Lamia rende le cose più imprevedibili, la Regina può contrastare i piani dei cacciatori, il Signore dei Vampiri e l'Esploratore proveranno a scoprire ciascuno il ruolo dell'altro per primi e il Licantropo, nel frattempo, si mantiene ben nutrito. Ancora oggi, questa versione è quella più giocata nelle ludoteche in Russia.

Altri Scenari

Qui di seguito vi forniremo alcune interessanti opzioni per la distribuzione dei ruoli con una breve descrizione, ma potete ovviamente inventare le vostre personali combinazioni!

Per ogni scenario, la distribuzione dei ruoli è specifica per un determinato numero di giocatori, che è di solito il numero minimo richiesto per giocare lo scenario. Utilizzate la tabella di distribuzione dei ruoli che trovate all'inizio delle regole per aggiungere altri personaggi nei vari scenari.

TRIANGOLO D'AMORE

9 giocatori



Il Re, la Sposa, 5 vampiri, l'Esploratore e un cacciatore.

CONFLITTO SANGUINARIO

11 giocatori



Il Re, il Nosferatu, il Dhampir, 4 vampiri, il Monaco, 2 cacciatori e il Licantropo/Kitsune.

IL CACCIATORE SBAGLIATO

11 giocatori



Un Signore dei Vampiri, la Regina, il Neofita, 5 vampiri, il Leader e 2 cacciatori.

LA BATTAGLIA DEGLI OSSERVATORI

12 giocatori



Un Signore dei Vampiri, il Dhampir, il Redivivo, 5 vampiri, l'Esploratore, 2 cacciatori e il Licantropo.



L'INVASIONE DEI LUPI MANNARI

11 giocatori



Il Principe, la Lamia, la Regina, 4 vampiri, l'Esploratore/Monaco/Bella, un cacciatore, il Licantropo e la Kitsune.

Vincoli speciali: Il Licantropo e la Kitsune si conoscono a vicenda, ma agiscono separatamente. Se uno di essi (o entrambi) sopravvive, vincono entrambi.

LA TANA DEL LUPO

10 giocatori



Il Re, la Regina, 5 vampiri, l'Esploratore, un cacciatore e il Licantropo.

Vincoli speciali: L'abilità del Licantropo cambia in: "Durante l'alba, il Licantropo, può uccidere uno dei giocatori o preparare un'imboscata". Se decide di preparare un'imboscata, e durante il giorno un assassino va a fargli visita, sarà l'assassino a morire mentre il Licantropo sopravvivrà. Se più di un cacciatore tenterà di uccidere il Licantropo, quello che morirà sarà l'assalitore più vicino al Licantropo in senso orario. Se il Licantropo sarà visitato da più di un assassino, il primo morirà, ma il secondo riuscirà perfettamente nell'intento di uccidere il Licantropo.



UN CACCIATORE SOTTO COPERTURA

10 giocatori



Un Signore dei Vampiri, la Regina, 5 vampiri, l'Esploratore/Bella e 2 cacciatori.

Vincoli speciali: L'Esploratore o la Bella agiranno separatamente dagli altri cacciatori e non potranno uccidere altri giocatori. Inoltre i cacciatori non sapranno chi sarà l'Esploratore o la Bella.

VARIANTI

Ci sono diverse varianti di questo gioco. Quando avrai giocato diverse volte il gioco con le regole base, potrai iniziare a sperimentarle.

I

RENDERE IL GIOCO DEI CACCIATORI PIÙ DIFFICILE

Cacciatori Turisti

Il festival non ha attirato solo vampiri ma hanno fatto la loro comparsa anche cacciatori provenienti da ogni angolo della terra e non sempre sono in grado di riconoscersi tra loro.

I cacciatori non faranno conoscenza durante il giorno delle presentazioni. Non sapranno quindi chi è un alleato e chi è un potenziale nemico fino alla prima votazione. Il resto del gioco resta invariato. In questo modo i cacciatori si riconosceranno solo durante il primo mezzogiorno.

Il Cacciatore Solitario

Dopo il primo incontro nel giorno delle presentazioni, avviene una disputa al campo dei cacciatori. Non è facile mettersi d'accordo su quale strategia utilizzare nella guerra contro i vampiri!

Alcuni cacciatori sono convinti che la miglior arma contro i succhia sangue sia l'acqua santa. Altri che sia meglio la più moderna pallottola d'argento. E infine restano i pochi fedeli al classico e sperimentato paletto conficcato in mezzo alle costole.

I cacciatori si lasciano maledicendosi l'un l'altro dividendosi in tutta la città. Adesso dovranno combattere i vampiri per conto proprio, da soli.

Durante il giorno delle presentazioni il Moderatore assegnerà un numero ad ogni cacciatore con le dita della mano (uno, due, tre, ecc...) A mezzogiorno, i cacciatori verranno chiamati uno dopo l'altro, anziché tutti in una volta. Il Moderatore chiamerà il numero di ogni cacciatore.

Quando il cacciatore si sveglierà, punterà il dito verso la persona che intende assassinare per poi chiudere gli occhi e lasciare il posto al prossimo cacciatore. La vittima dei cacciatori sarà quella che avrà ricevuto più voti dalla maggior parte dei cacciatori.

II

RENDERE IL GIOCO DEI I VAMPIRI PIÙ DIFFICILE

Vampire Masquerade

I vampiri temono che se voteranno per errore un altro vampiro e questi verrà giustiziato, subiranno la rabbia dei loro consanguinei incorrendo nella loro vendetta.

Al fine di evitare questo genere di situazione i vampiri hanno deciso che voteranno in forma anonima. In questo modo nessuno saprà chi ha condannato il colpevole... o l'innocente... insomma, colui che morirà!

All'inizio della votazione notturna, tutti i giocatori chiudono gli occhi. Il Moderatore inizia a chiamare il nome di tutti i giocatori, uno per volta. Quando i giocatori sentono il nome di colui per cui vogliono votare, alzano la mano. Ogni giocatore ha diritto di votare per più persone o per nessuno. Una volta che la fase di voto è terminata tutti i giocatori aprono gli occhi e il Moderatore annuncia il risultato.

Se i giocatori non si conoscono bene tra loro, dovrebbero presentarsi tutti prima dell'inizio della votazione. Potete usare anche dei soprannomi o un'altra alternativa è quella di descrivere ogni giocatore con qualche aggettivo, ad es: "Giovanni, il ragazzo con la maglietta gialla", "Sara, l'affascinante bionda con il maglione nero", ecc. Ovviamente, il Moderatore dovrebbe nominare i giocatori in senso orario intorno al tavolo.

La Collera dei Vampiri

I vampiri sono furiosi con i cacciatori per essersi imbucati al festival in modo così spudorato. Con occhi insanguinati, pretendono una morte immediata e piena di agonia per tutti i mortali che hanno osato disturbarli. I farabutti devono bruciare vivi!

Tuttavia, se i corpi vengono bruciati non sarà più possibile riconoscere un cadavere di un vampiro innocente da quello di un cacciatore. Gira voce che siano stati gli

stessi cacciatori a dare l'idea ai vampiri di bruciare le loro vittime... e questa voce sembra particolarmente vera ora, giacché qualcuno ha iniziato a bruciare i corpi delle persone uccise durante il giorno!

La carta ruolo dei giocatori che sono stati giustiziati o che sono morti durante il giorno non viene rivelata. Il Moderatore continua a chiamare i nomi delle "vittime" come se nulla fosse. Le carte ruolo saranno rivelate solo dopo la vittoria conclusiva di una delle squadre.

III DIFFERENTI METODI DI VOTAZIONE

Rosa Rossa della Vita, Rosa Nera della Morte

I vampiri amano fare tutto con eleganza – specialmente quando si tratta di vita o di morte. Il Consiglio ha deciso che per la votazione, saranno utilizzate le rose.

Prima di ogni voto, tutti i giocatori ricevono 2 carte a testa: una rosa rossa e una rosa nera (potete usare normali carte da gioco - ad esempio, picche e cuori). Durante il voto, consegna la rosa nera al giocatore che sospetti di più e la rosa rossa al giocatore che al momento ha guadagnato maggiormente la tua fiducia. Ogni giocatore sottrae il numero delle rose rosse ricevute da quello delle rose nere. Sarà giustiziato il giocatore con il punteggio più alto.

Faida di Sangue

È tempo di rivincita! Coloro che hanno istigato l'uccisione dei nobili vampiri soffriranno una terribile vendetta.

Se dopo una votazione, un vampiro viene giustiziato, la notte successiva sarà ridotto il numero di coloro che potranno essere votati. Infatti, i giocatori potranno votare solo per coloro, che durante la notte appena passata, hanno votato per un vampiro innocente.

La regola non si applica se il giocatore giustiziato si è rivelato essere un cacciatore o un lupo mannaro. In questo caso, la prossima votazione si svolgerà normalmente.

Cacciatore di Cacciatori

I vampiri hanno bisogno di un capo per avere successo nella loro lotta contro gli infidi cacciatori. Qualcuno deve aiutarli a prendere la giusta decisione alla fine di una discussione. Il Concilio dei vampiri ha deciso di concedere un'autorità speciale a uno dei confratelli intervenuto al festival.

All'inizio della partita, dopo che tutti i giocatori hanno appreso il loro ruolo, viene eletto un Cacciatore di Cacciatori. Questo giocatore ha un voto e mezzo durante la votazione della notte. Il suo voto diventa così decisivo in caso di parità.

Se il giocatore con questo ruolo muore, il deceduto Cacciatore di Cacciatori trasferisce questo ruolo a un giocatore a sua scelta. Tuttavia, se il deceduto Cacciatore di Cacciatori si rivela essere un cacciatore o un lupo mannaro, il Consiglio dei vampiri si riunisce nuovamente per nominare un nuovo Cacciatore di Cacciatori.

Il Signore del Fato

Molti nobili vampiri sono accorsi al festival – conti, principi e molti altre personalità. Sfortunatamente i vampiri che provengono da luoghi differenti non hanno mai comunicato tra loro.

Nessuno sa chi sia un vero vampiro e chi invece finge di esserlo. Inoltre la presenza dei cacciatori mascherati rende difficile fidarsi di chiunque. I vampiri hanno deciso di eleggere un Signore del Fato basandosi solo sulle loro intuizioni...

Ogni notte i giocatori votano un Signore del Fato anziché una vittima da giustiziare. Il giocatore scelto deciderà chi giustiziare. Un giocatore non può assumere il ruolo di Signore del Fato due volte di seguito.

La discussione procede normalmente. Dopotutto, chiunque vorrebbe influenzare la decisione del Signore del Fato! Tuttavia, solo lui prenderà la decisione finale. Il giocatore scelto dal Signore del Fato verrà giustiziato immediatamente, senza alcun voto supplementare.

Panico al Festival

I cacciatori sono arrivati in città! I cittadini sono nel panico! I vampiri devono agire in fretta. Non c'è tempo per cercare indizi o organizzare un'imboscata. È il momento di avere fiducia nel tuo istinto e giustiziare subito gli ospiti non invitati!

Durante il voto notturno, possono essere nominate diverse persone sospette candidate all'esecuzione. Tutti i candidati vengono chiamati per nome prima dell'inizio della votazione. I giocatori procedono poi con la votazione per ogni candidato. Tutti coloro che ricevono più della metà dei voti dei giocatori presenti vengono giustiziati immediatamente al termine della votazione.

Il Segreto dei Vampiri

Lo stile di vita dei vampiri, i loro costumi e la logica dietro ad ogni loro decisione sono stati tenuti segreti per anni ai mortali. Adesso che il festival è invaso dai cacciatori, chiunque è scoraggiato nel discutere di argomenti importanti o fornire qualsiasi informazione che riguarda lo stile di vita dei vampiri.

Tutte le esecuzioni saranno, perciò, condotte in modo rapido e senza chiacchierii inutili!

Non ci sarà nessuna discussione prima delle votazioni. Si

passerà immediatamente alla votazione.

Questa è sicuramente la versione più veloce de La Notte dei Vampiri.

I Capricci del Destino

Non si può mai sapere cosa ti porterà il domani. Questo è ancor più vero ora che sei giunto al festival dei vampiri, dove cacciatori spietati e terrificanti lupi mannari si insidiano tra i nobili pipistrelli!

Il Moderatore tira un dado a sei facce all'inizio di ogni crepuscolo. Ogni faccia corrisponde ad una delle varianti, come indicato di seguito. La variante risultante verrà utilizzata durante la giornata:

- 1 — Rosa Rossa della Vita, Rosa Nera della Morte
- 2 — Faida di Sangue
- 3 — Il Signore del Fato
- 4 — Panico al Festival
- 5 — Il Segreto dei Vampiri
- 6 — Regole normali

È ovviamente possibile modificare questo elenco. Per esempio, i risultati 1 e 2 possono essere utilizzati per le regole base; 3 e 4 per le Rose; il 5 per Il Panico al Festival e il 6 per il Segreto dei Vampiri. Questo è il tuo gioco! Fanne quello che vuoi.

Si consiglia di utilizzare I Capricci del Destino, solamente se sono già state giocate le altre varianti. Non è così semplice eseguire una votazione diversa tutte le notti!

IV

VARIANTI SPECIALI E REGOLE AGGIUNTIVE

Sotto Incantesimo

Che nessuno osi rompere il Codice d'Onore dei vampiri. I cacciatori e i lupi mannari ne erano consapevoli quando si sono infiltrati al festival, sapevano di entrare in un luogo incantato. Come dice il proverbio, non dare la caccia ai guai finché i guai non danno la caccia a te!

Se il Moderatore ritiene che uno dei partecipanti ha rotto il **Codice d'Onore dei Giocatori**, l'Incantesimo del Silenzio si abbatte sul giocatore in questione. Egli non può più partecipare alle discussioni e perde il suo diritto al voto. Prima di ogni voto notturno indica un giocatore che voterà per entrambi.

Se un giocatore continua a rompere il Codice d'Onore dopo essere stato colpito dall'Incantesimo del Silenzio, dovrà lasciare il gioco. Se un giocatore rompe il Codice dopo essere stato ucciso subirà l'Incantesimo durante la partita successiva.



Guardie al Cancellò (per 3 giocatori)

Un viaggiatore si avvicina alle porte della città, camminando molto velocemente. Due vampiri di guardia bloccano il suo cammino. Il viaggiatore sembra molto agitato.

“Lasciatemi entrare – ho qualcosa d’importante da dire ai vampiri. I cacciatori si sono infiltrati al festival!” disse con voce tremante.

Prese un respiro profondo e guardò una delle guardie. “Aspetta un attimo!” disse, “Sei uno dei cacciatori! Catturatelo o ci ucciderà tutti!”

Questa variante del gioco dura solo un turno. Uno dei giocatori riceve la scheda del cacciatore. Gli altri due sono vampiri. I vampiri devono identificare il cacciatore durante la prima notte, se falliscono il cacciatore avrà vinto!

Come Giocare con le Maschere

Le maschere aggiungono un tocco mistico al gioco. Ogni volta che i giocatori “si addormentano” vengono messe sui loro volti delle maschere. Il Moderatore, di conseguenza, cambierà la normale formulazione delle frasi che scandiscono le fasi di gioco. Per esempio, invece di dire “chiudete gli occhi” il moderatore dovrà dire “indossate le maschere”.

Questo elimina la possibilità di sbirciare accidentalmente.

Se si gioca con le maschere, si consiglia di seguire queste raccomandazioni:

✎ **Se questa è la prima volta che giochi con una maschera, prova prima di iniziare la partita.** Copri il viso con la maschera, quindi abbassala lentamente. Assicurati di togliere gli occhiali o altri oggetti che potrebbero ostacolarti, così da evitare di far rumore e dare indizi ai giocatori vicino a te.

✎ **Cercate di evitare di toccare la maschera con il viso.** In caso contrario, una volta arrivato il momento di indossarla, si potrebbe sentire un fruscio.

✎ **Non togliete la maschera troppo in fretta** per evitare di creare spostamenti d’aria. Le maschere hanno una grande superficie, dopo tutto! Per scoprire il viso, dovrete tirare la maschera verso il basso. Esatto, proprio come nei film!

✎ **Tenete alzata la maschera con una mano** — non appoggiarla sul tavolo prima che sopraggiunga la notte.

✎ **Non togliete la maschera troppo presto** — ma aspettare l’ordine del Moderatore.

Molti giocatori amano unire maschere con musica di sottofondo o colonne sonore al fine di ridurre il rischio che i giocatori sentano o rivelino qualcosa. Questo aggiunge molto all’ambientazione del gioco.

IL CODICE D'ONORE DEI GIOCATORI

I giocatori dovranno seguire delle norme di comportamento ovvero il Codice d'Onore:

☞ I morti non parlano!

Una sola parola pronunciata da un giocatore "morto" o anche un sospiro, potrebbe rovinare il gioco a tutti. Una volta lasciato il gioco si viene a conoscenza di tutte le informazioni possibili. Siete pregati di mantenerle segrete.

☞ Conoscere il proprio ruolo!

Prima dell'inizio della partita, assicuratevi di aver imparato come agisce ciascun ruolo nel modo più dettagliato possibile. In caso contrario potrebbe essere troppo tardi.

☞ La parola del Moderatore è legge!

Segnalate eventuali errori o dimenticanze da parte del Moderatore solo alla fine della partita.

☞ Mantenere un assoluto silenzio durante il giorno!

State tutti dormendo, (o perlomeno, tutti stanno facendo del loro meglio per far finta di dormire). Avrete abbastanza tempo per parlare dopo il tramonto, quindi mantenete il silenzio. Se avete un ruolo speciale e siete svegliati dal Moderatore, usate gesti che possano essere compresi facilmente.

☞ Rimanere fedeli allo spirito del gioco!

Non fate domande del tipo "Se sei veramente il Signore dei Vampiri, perché non mi dici che segno ho fatto con la mano quando il Moderatore ha chiamato il Signore dei Vampiri?"

☞ L'onestà è la miglior politica!

Se s'infrangono accidentalmente le regole e qualcuno sbircia le carte di qualcun altro, la cosa migliore da fare è quella di abbandonare il gioco e spiegare il motivo al Moderatore.

☞ È solo un gioco!

Non scommettete soldi sul gioco, non fate giuramenti e non minacciate gli altri giocatori. Evitate di far riemergere vecchi rancori. Inoltre, non fatevi influenzare dalle scelte fatte durante la partita precedente.

PUBBLICATO DA HOBBY WORLD

HOBBY WORLD GENERAL MANAGER: MIKHAIL AKULOV E IVAN POPOV
DIRETTORE: VLADIMIR SERGEYEV

REGOLE: ALEKSEY BABAYTSEV, DENIS DAVYDOV E PYOTR TYULENEV

CONSULENTE DELLE REGOLE: YULIA KOLESNIKOVA

ILLUSTRATORE E DESIGNER: ILYA KOMAROV

LAYOUT: DARYA SMIRNOVA

Ringraziamenti speciali a Ilya Karpinskiy.

E' severamente vietata la riproduzione, la pubblicazione del gioco, dei suoi contenuti e delle illustrazioni senza l'autorizzazione del detentore del copyright.

© 2018 Hobby World. Tutti i diritti sono riservati.

INTERNATIONAL.HOBBYWORLD.RU

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI PENDRAGON GAME STUDIO SRL
VIA CURTATONE, 6 - 20122 MILANO. WWW.PENDRAGONGAMESTUDIO.COM(IT
INFO@PENDRAGONGAMESTUDIO.COM.

© 2018 EDIZIONE ITALIANA PENDRAGON GAME STUDIO.

TUTTI I DIRITTI RISERVATI. LA NOTTE DEI VAMPIRI È UN LOGO
DI PROPRIETÀ DI PENDRAGON GAME STUDIO.

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI: KELLY STOCO

TRADUZIONE: MASSIMO LIZZORI, GIOVANNI NEGRI CLEMENTI E TOMMASO PORTA.

REVISIONE: SILVIO NEGRI CLEMENTI

IMPAGINAZIONE: HUACHONG ZHUANG.

MADE IN RUSSIA,

ATTENZIONE: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI:

CONTIENE PICCOLE PARTI CHE SE INGERITE POTREBBERO PROVOCARE SOFFOCAMENTO.

CONSERVATE QUESTE INFORMAZIONI PER RIFERIMENTI FUTURI.

SEQUENZA DI GIOCO

GIORNO DELLE PRESENTAZIONI

Tutti i giocatori chiudono gli occhi. Il Moderatore sveglia i cacciatori; questi si conoscono. Il Moderatore procede a svegliare tutti i ruoli per identificarli.

Ordine di chiamata per il Giorno delle Presentazioni:
Monaco ➔ Lamia ➔ Ondina ➔ Regina ➔ Neofita ➔ Signore dei Vampiri ➔ Nosferatu ➔ Lupo Mannaro ➔ Sposa ➔ Banshee ➔ Dhampir ➔ Esploratore ➔ Redivivo ➔ Upyr ➔ Bella

PRIMA NOTTE

Tutti i giocatori iniziano la discussione cercando di individuare i cacciatori e il lupo mannaro (se presente), terminando con una votazione che porterà uno dei giocatori ad essere giustiziato. Il giocatore giustiziato rivela la propria carta. Dopo di che, tutti i sopravvissuti chiudono gli occhi.

GIORNO

Alba

Il Moderatore chiama i seguenti ruoli: Monaco ➔ Lamia ➔ Ondina ➔ Regina

Mezzogiorno

Il Moderatore fa riunire i cacciatori.

Crepuscolo

Il Moderatore chiama: Il Signore dei Vampiri ➔ Nosferatu ➔ Lupo Mannaro ➔ Sposa ➔ Banshee ➔ Dhampir ➔ Esploratore ➔ Redivivo ➔ Upyr ➔ Bella

LA SECONDA NOTTE E QUELLE SUCCESSIVE

Il Moderatore annuncia i giocatori che non sono sopravvissuti al sopraggiungere della notte. I giocatori sopravvissuti discutono e si confrontano, cercando di scoprire le identità dei cacciatori e/o del lupo mannaro, infine si passa al voto e si sceglie un giocatore che verrà giustiziato. Questi rivela la propria carta agli altri giocatori. A questo punto i giocatori chiudono nuovamente gli occhi dando inizio a un nuovo giorno.