

PERSONAGGI SPECIALI

Con 9 o più giocatori potete introdurre uno o più dei seguenti personaggi. Tra parentesi è indicato il numero di giocatori minimo consigliato per l'introduzione del personaggio.



Il Medium (9): è un umano che può mettersi in contatto con i fantasmi. All'inizio della notte (dalla seconda in poi, **vedi icona**), il moderatore chiama la sua fase e con un cenno del capo gli dice "sì" se la persona linciata nel turno precedente era un lupo mannaro, "no" altrimenti.

L'Indemoniato (10): è un umano, ma parteggia per i lupi mannari... senza però sapere chi siano! Pertanto vince se vincono i lupi mannari.



La Guardia del corpo (11): è un umano che ogni notte protegge una persona a sua scelta. Durante la notte (dalla seconda in poi) prima della fase dei lupi mannari, il moderatore chiama la Guardia del corpo e questi gli indica una persona a scelta. La Guardia del corpo non può scegliere se stesso! La persona indicata è protetta dai lupi mannari. Se quella persona è poi scelta anche dai lupi mannari come vittima, non muore e nella fase della notte nessuno è sbranato.

Il Gufo (12): è un umano. Durante ogni notte, il moderatore chiama la fase del Gufo, il quale indica una persona. Durante il giorno, dopo che tutti hanno votato, il moderatore annuncia il nome di chi è stato "gufato". Il "gufato" entra di diritto tra i giocatori indiziati, insieme alla prima persona con più voti. Se la persona gufata era indiziata, il voto del Gufo non cambia nulla. Giocando con 20 o più giocatori, il Gufo diventa Gufo Letale. Se il giocatore "gufato" durante la notte non era un Mannaro (Lupo o Criceto), muore all'inizio del giorno. In questo modo, potrebbero essere uccisi due giocatori nella stessa notte: il moderatore decide a quale dei due dare il segnalino "Benvenuto!".



I Massoni (13): sono due umani che conoscono reciprocamente il ruolo dell'altro. Solo durante la prima notte, infatti, il moderatore chiama anche i Massoni i quali aprono gli occhi e si riconoscono. **I Massoni vanno aggiunti al mazzo sempre in coppia**, e non singolarmente.

Il Criceto Mannaro (15): ai fini del termine della partita e per il medium è considerato un umano. Se è visto nella notte dal Veggente, muore insieme allo sbranato. Il criceto mannaro non appartiene a nessuna fazione: gioca solo per se stesso. Il criceto mannaro non può essere sbranato dai lupi mannari: se è scelto durante la notte, non è sbranato nessuno. **Il criceto mannaro è l'unico vincitore se è ancora vivo quando la partita termina.**



Il Mitomane (16): parte come umano. Il mitomane gioca, alla fine della seconda notte, una fase speciale: egli ha questa unica occasione in cui indica al moderatore un altro giocatore ancora vivo. Se questo non è un lupo mannaro o il veggente, il mitomane resta un umano normale fino al termine della partita. Altrimenti assume immediatamente il ruolo rispettivamente di lupo mannaro o di veggente, a tutti gli effetti; da questo punto in poi, il mitomane durante la notte apre gli occhi insieme al personaggio di cui ha copiato l'abilità, e ogni decisione circa le azioni da compiere è concordata. Il veggente vede il mitomane-lupo mannaro come un lupo mannaro.



VARIANTE PER 8 GIOCATORI (SENZA MODERATORE) IL VECCHIO SAGGIO

Il gioco si svolge come in precedenza tranne che per quanto segue. Uno dei giocatori riceve, oltre al personaggio, anche il Vecchio Saggio. Tenete i personaggi, coperti, il più vicino al centro del tavolo in modo che sia facile raggiungerli tutti. Durante la notte il Vecchio Saggio, **senza aprire gli occhi**, chiama le fasi del Veggente e dei Lupi Mannari.

Per ogni fase conta 10 secondi (es. "il Veggente apre gli occhi...10...", "... 2... 1... Il Veggente chiude gli occhi.").

Durante le rispettive fasi:

- il Veggente guarda un personaggio e lo rimette com'era;
- i Lupi Mannari sbranano un personaggio ruotando di 90 gradi la sua carta.

Alla fine del giorno, il Vecchio Saggio passa al prossimo giocatore in senso orario.



VARIANTE LA MINACCIA FANTASMA

Per questa variante si usano i simboli di spada ♠ e di scudo ♣ riportati su due carte Fantasma.

Il moderatore assegna il fantasma con la spada al primo giocatore eliminato, e quello con lo scudo al secondo giocatore eliminato (in caso di pareggio, si sorteggia). Alla fine di ciascuna notte (dalla seconda in poi) il moderatore chiama **la fase dei fantasmi**. In questa fase **tutti i giocatori eliminati (i fantasmi) aprono gli occhi**; i due giocatori proprietari della spada e dello scudo piazzano le proprie carte Fantasma **coperte** davanti a un giocatore ancora vivo (possono scegliere lo stesso giocatore o due diversi), dopo aver brevemente e... silenziosamente discusso con tutti gli altri fantasmi.



Il giorno seguente, durante la votazione per stabilire gli indiziati, quando un giocatore con una delle due carte coperte davanti a sé riceve un voto da un altro giocatore **ancora vivo**, la carta viene rivelata. La **spada vale un voto in più** che si somma al voto ricevuto. Invece lo **scudo vale un voto in meno** che annulla il voto ricevuto. I simboli hanno effetto anche sui **casi di pareggio** di tutte le votazioni: il giocatore in parità con la spada viene indiziato/linciato, quello con lo scudo si salva.

Alla fine del giorno, le due carte vengono ridate ai rispettivi proprietari.

LUPUS IN TABULA®

Autore: Domenico Di Giorgio

Sviluppo: Andrés J. Voicu, Mucca Games Team

Illustrazioni e Grafica: Gianpaolo Derossi

Redazione regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



Copyright © MMX
da Vinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24
06132 Perugia
Tutti i diritti riservati.

Per domande, commenti o suggerimenti: www.dvgiochi.com - info@dvgiochi.com

SEGUICI SU:



ENGLISH RULES AVAILABLE ONLINE

Lupus in Tabula®

Un gioco da brividi per 8 - 24 giocatori, da 8 anni in su

Nello sperduto villaggio di Tabula, alcuni abitanti sono affetti da licanotropia. Ogni notte diventano lupi mannari e, per placare i loro istinti, sbranano un innocente! Di giorno i superstiti si riuniscono dibattendo sul da farsi: alla fine della discussione linciavano uno di loro, credendolo un lupo mannaro. Chi sopravvivrà al massacro?

CONTENUTO

(Prima della prima partita rimuovete con cura i segnalini dalle fustelle.)

• 24 personaggi:

❖ 3 Lupi Mannari



❖ 13 umani (12 Villici, 1 Veggente)



❖ 8 altri personaggi speciali:

- 1 Medium
- 1 Indemoniato
- 1 Guardia del corpo
- 1 Gufo
- 2 Massoni
- 1 Criceto mannaro
- 1 Mitomane



• 1 carta riassuntiva



• 1 carta "Vecchio Saggio" (solo per la variante per 8 giocatori)



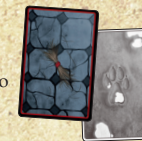
• 1 carta "Benvenuto!" (nell'aldilà)



• 22 Fantasmi



• 2 indizi di licanotropia: l'impronta da Lupo Mannaro e un ciuffo di peli... mannari



• 24 gettoni voto (con facce corrispondenti agli indizi)



• queste regole.

SCOPO DEL GIOCO

Nel gioco ci sono **due fazioni**: quella dei **Lupi Mannari** e quella degli **Umani**. Lo scopo dei Lupi Mannari è di eliminare tutti gli umani. Viceversa quello degli umani è di linciare tutti i Lupi Mannari.

PREPARAZIONE

Scegliete il **moderatore**: egli non appartiene a nessuna fazione e gestisce solo la partita. Gli altri giocatori interpretano il ruolo dato dalle carte.

Separate le carte: i **fantasmi**, gli **indizi**, i **personaggi**. Componete un mazzo di personaggi a seconda del numero di giocatori come di seguito:

- con **8 giocatori** (escluso il moderatore) usate: 5 villici, 2 lupi mannari e il veggente;
- con **9 o più giocatori**, aggiungete carte a sufficienza scegliendo altri villici e/o personaggi speciali, indicati alla fine del regolamento;
- con **16 o più giocatori**, aggiungete un terzo lupo mannaro.

Il moderatore mischia i personaggi e distribuisce **una carta personaggio coperta a ogni giocatore**, guardandola prima di consegnarla e memorizzando se il giocatore che la riceve è un lupo mannaro.

I giocatori guardano segretamente la propria carta e la tengono coperta fino alla fine del gioco.

Ogni giocatore riceve un **gettone voto**. Il moderatore prende la carta riassuntiva e tiene a portata di mano i **fantasmi**, i due **indizi** e il **"Benvenuto!"**.

IL GIOCO

Il gioco si divide in due fasi: la **notte** e il **giorno**. Di notte i lupi mannari sbranano un giocatore. Di giorno si discute e si lincia qualcuno, sperando che sia un lupo mannaro. Tra gli umani si cela un veggente che di notte è in grado di sondare la mente di un giocatore, e capire se si tratta di un lupo mannaro o meno.

La notte

Il moderatore dichiara l'inizio della notte ("è notte, chiudete tutti gli occhi"). **Tutti i giocatori chiudono gli occhi.**

Per coprire eventuali altri rumori, di notte tutti i giocatori battono ritmicamente una mano sul tavolo.

Il moderatore chiama ad alta voce il **veggente** (per es. "il veggente apre gli occhi e sceglie una persona").

Il **veggente apre gli occhi** e indica con un gesto un giocatore a sua scelta. Il moderatore gli risponde con un cenno del capo affermativo **se il giocatore indicato è un lupo mannaro**, negativo altrimenti. Il moderatore quindi chiama la fine della fase del veggente ("il veggente chiude gli occhi"), il quale **richiude gli occhi**.

Nota: questa fase va giocata anche se il veggente è un fantasma, per non dare indizi agli altri; in questo caso il moderatore chiama il veggente e, poco dopo, la fine della fase senza che il veggente gli risponda.

Il moderatore quindi chiama i **lupi mannari** ("i lupi mannari aprono gli occhi e scelgono una persona da sbranare").

I lupi mannari aprono gli occhi e si riconoscono. Dopodiché si mettono rapidamente e silenziosamente d'accordo su **quale giocatore sbranare**, indicandolo con un cenno.

Il moderatore prende atto della decisione e chiama la fine della fase dei lupi mannari ("i lupi mannari chiudono gli occhi"), i quali **richiudono gli occhi**. A questo punto la notte è terminata.

Il giorno

Il moderatore dichiara ora l'inizio del giorno ("è giorno, aprite tutti gli occhi"). Tutti i giocatori **aprono gli occhi**. Il moderatore dice al giocatore scelto dai Lupi Mannari che è stato sbranato! Questo

giocatore da ora in poi non gioca più come personaggio ma **come Fantasma!** Egli deve **astenersi da commenti e non può più parlare** per il resto della partita. Egli riceve una carta fantasma, e il "Benvenuto!". (Ricordate che non può rivelare il proprio personaggio!).

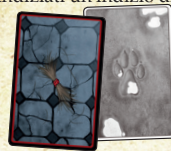
I giocatori devono ora scegliere qualcuno da **linciare**; possono parlare fra loro per identificare chi siano i lupi mannari attraverso ipotesi, deduzioni e contraddizioni. I lupi mannari, mescolati tra i superstiti, tenderanno a convogliare i sospetti verso altri villici o verso il giocatore che reputano il veggente. Si può mentire liberamente, ma non si può **mai mostrare la propria carta** agli altri!

Il linciaggio

Dopo un massimo di tre minuti di discussione, il moderatore chiede a ogni giocatore, partendo da chi è a sinistra di quello che ha il "Benvenuto!" e procedendo in senso orario, chi secondo lui vada linciato. Tutti i giocatori, **inclusi i fantasmi**, prendono in mano il gettone voto, e al proprio turno votano mettendo il gettone davanti al giocatore che vogliono linciare (in questa fase, il lato su cui viene giocato l'indizio non ha importanza). I due giocatori con più voti (cioè con più gettoni davanti) **sono indiziati**. Eventuali casi di parità vengono risolti scegliendo chi è più vicino al giocatore col "Benvenuto!", in senso orario.

Ogni giocatore riprende il proprio gettone voto. Il moderatore mette davanti ai due indiziati un **indizio di licanropia a testa**: uno riceve l'impronta, l'altro il ciuffo di peli.

Esempio. Durante il primo giorno, vi sono 8 giocatori vivi e un fantasma (9 voti in tutto). Il giro di votazioni è terminato: Andrea ha preso 3 voti, Daniela e Roberta 2, Bruno e Carla 1 ciascuno. Andrea è indiziato. Daniela è più vicina di Roberta, in senso orario, a Francesco, che ha il "Benvenuto!". Pertanto è Daniela a essere l'altra indiziata. Andrea e Daniela ricevono un indizio a testa.



I due giocatori indiziati possono difendersi con un ultimo breve discorso. Terminate le arringhe, i giocatori **non indiziati** e **ancora vivi** (esclusi quindi gli indiziati e i fantasmi) votano di nuovo il giocatore tra gli indiziati che verrà linciato. Questa votazione avviene in segreto e in contemporanea.

I giocatori posano sul tavolo il gettone voto col **lato che corrisponde all'indizio di licanropia del giocatore che vogliono linciare verso l'alto**, e lo coprono con la mano. Quando tutti hanno scelto, i voti vengono rivelati allo stesso tempo, al comando del moderatore. **Chi ha preso più voti è linciato e diventa un fantasma!** In caso di parità viene linciato il più vicino in senso orario a chi ha il "Benvenuto!". Il moderatore recupera gli indizi, e dà al giocatore linciato una carta fantasma. Il giocatore linciato deve **astenersi dal commentare** la decisione, e **non può più parlare** fino alla fine della partita (né rivelare il proprio personaggio!).

A questo punto il giorno è terminato: si ricomincia con una nuova notte e così via, finché una fazione non vince.

Esempio. Andrea e Daniela, indiziati di licanropia, si difendono con un'arringa per provare che non sono dei lupi mannari: saranno stati convincenti? Il moderatore ora annuncia: "Andrea è indiziato per dei ciuffi di pelo di lupo mannaro trovati in casa sua, Daniela è indiziata per un'orma di lupo mannaro reperita nel giardino. Scegliete chi linciare!" Tutti i giocatori ancora vivi (tranne i fantasmi e gli indiziati Andrea e Daniela) scelgono chi linciare, segretamente. Il moderatore annuncia "Al mio via, rivelate i vostri voti. 1, 2, 3... via!". I voti vengono rivelati. Due mostrano il ciuffo di peli di lupo mannaro per Andrea, mentre quattro mostrano l'orma di lupo mannaro per Daniela. Povera Daniela, i villici inferociti l'hanno linciata credendola un lupo mannaro: avranno fatto bene?

-REGOLE PER I FANTASMI-

- non possono rivelare il proprio personaggio!
- di notte chiudono gli occhi, come tutti gli altri giocatori
- non importa che personaggio fossero stati in vita, ora non hanno più alcuna abilità speciale
- non possono più parlare per il resto della partita
- possono votare per scegliere i giocatori indiziati
- non possono votare chi deve essere linciato tra i giocatori indiziati



FINE DELLA PARTITA

Il moderatore dichiara la partita finita con una vittoria degli umani se questi linciato tutti i lupi mannari.

I lupi mannari sono invece dichiarati vincitori se in un qualunque momento sono in numero pari agli umani ancora vivi (per esempio, 2 lupi mannari e 2 umani, oppure 1 e 1): in tal caso i lupi mannari sbranano gli umani rimasti senza tanti complimenti!

È sempre **l'intera fazione a vincere**: quindi anche i fantasmi partecipano alla vittoria!

SUGGERIMENTI STRATEGICI

Gli umani devono cercare di capire chi siano i lupi mannari. I lupi mannari hanno interesse a spacciarsi per umani e a gettare discredito sugli umani veri. Il veggente può cercare di indirizzare i sospetti sui lupi mannari che scopre, ma senza rivelarsi troppo, altrimenti i lupi mannari ne faranno un sol boccone! Naturalmente il veggente può mettersi in evidenza se pensa che ne valga la pena. Attenti però: anche un lupo mannaro potrebbe spacciarsi per il veggente! Diffidate di giocatori che concordano troppo tra loro e ricordate: accusare qualcuno di essere un lupo mannaro è sospetto, ma non accusarlo può esserlo ancora di più!

SUGGERIMENTI PRATICI

• Durante la prima notte, per evitare che i lupi mannari scelgano a caso, e per dare a tutti i giocatori la possibilità di giocare una giornata intera, è buona prassi che sia sbranato il moderatore. La notte i lupi mannari apriranno solo gli occhi per riconoscersi, e sceglieranno implicitamente il moderatore come vittima. Durante il primo giorno il moderatore dunque annuncerà che egli stesso è stato sbranato. I giocatori nello scegliere qualcuno da linciare si potranno basare a questo punto sulle informazioni del veggente - e su quelle dei lupi mannari...

• Battere ritmicamente una mano sul tavolo serve a coprire eventuali rumori che inavvertitamente possono essere causati dai giocatori, durante la notte. Usate solo una mano, e tenete l'altra mano libera per potere eventualmente indicare altri giocatori durante la fase notturna.

• È buona norma per il moderatore porsi al centro del gruppo e parlare, di notte, sempre verso il centro del tavolo, e non in direzione dei giocatori, per non dare involontariamente indizi. Inoltre il moderatore dovrebbe evitare di usare pronomi come "lui" o "lei" e simili (ad es. "la veggente" fa capire che si tratta di una donna), e restare il più generico possibile.

• Se il gruppo di gioco è molto vasto, o non state giocando attorno a un tavolo, c'è la possibilità che sia scomodo votare mettendo il proprio gettone davanti a un altro. In questo caso, durante la votazione per scegliere i giocatori indiziati, invece di usare i gettoni, i giocatori votano semplicemente indicando uno degli altri. Man mano che i giocatori ottengono voti, li segnano usando le dita della mano, tenendole ben visibili a tutti. I fantasmi restituiscono il gettone voto; la votazione per il linciaggio avviene come di consueto. Gli indiziati non votano, e per renderlo ancora più chiaro a tutti, coprono il proprio gettone con gli indizi.