

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.



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.



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



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 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.



LUPUS IN TABULA®

Autore: Domenico Di Giorgio

Sviluppo: Andrés J. Voicu, Mucca Games Team

Illustrazioni e Grafica: Gianpaolo Derosi

Redazione regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



Copyright © MMX
da Vinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
I-06073 - Corciano (PG) - Italy
Tutti i diritti riservati.

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

**WOLF PARTY
COLLECTION**

Wolf Party Collection: una serie di giochi da tavolo creati per riunire grandi gruppi di amici!
Misteri da risolvere, segreti da nascondere, storie gialle o horror...
Tanto divertimento con la leggerezza di una festa!



**Un gioco
da 4 a 8
giocatori**

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 licanthropia. 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 linciano 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



• 22 Fantasmi



• 2 indizi di licanthropia: 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!).

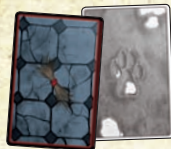
I giocatori devono ora scegliere qualcuno da **linciare**; possono parlare fra loro per identificare chi siano i lupi mannari attraverso ipotesi, deduzioni e contraddizioni. I lupi mannari, mescolati tra i superstiti, tenderanno a convogliare i sospetti verso altri villici o verso il giocatore che reputano 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 licanthropia 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 licanthropia 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 licanthropia, 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 linciano 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.