

LupusBURG™

Un gioco da brividi per 4 – 8 giocatori, da 8 anni in su

Il villaggio di Tabula, famoso per i suoi casi di licanthropia, è ora diventato un ricco borgo, ma le persone non hanno perso le loro cattive abitudini! C'è chi di notte va in giro a ululare, trasformato in lupo mannaro, e chi invece si dedica ai furti nelle abitazioni, alla ricerca di tesori faticosamente accumulati. Di giorno il borgomastro cerca di riportare ordine tra gli abitanti: e se fosse proprio lui, il lupo mannaro?

CONTENUTO

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

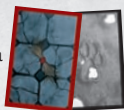
- Il Borgomastro, con base in plastica



- L'artiglio del lupo mannaro



- 2 indizi di licanthropia



- 16 gettoni voto (le facce corrispondono agli indizi di licanthropia)



- 8 sigilli scommessa



- 8 monete di valore: 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 2



- 1 sacchetto di stoffa



48 carte:

- 16 personaggi:
1 lupo mannaro



1 ladro



14 cittadini



- 16 case (2 per famiglia/colore): 8 con forziere e 8 senza

- 1 carta riepilogativa delle fasi per il Borgomastro



- queste regole.



SCOPO DEL GIOCO

Tra i personaggi di **Lupusburg**, si cela un vorace lupo mannaro! Lo scopo del **lupo mannaro** è di **sbranare tutti i cittadini**. Viceversa quello dei **cittadini** è di **linciare il lupo mannaro**. Ogni notte il lupo mannaro sbrana un cittadino. Ogni giorno i superstiti linciano un presunto colpevole.

La partita finisce quando una delle due fazioni prevale sull'altra: o il lupo mannaro viene linciato, o vengono sbranati tutti i cittadini! Se il lupo mannaro ha sterminato la città, egli vince. Altrimenti, ogni altro giocatore somma i punti guadagnati coi propri cittadini, e vince chi ha più punti!

PREPARAZIONE



Il proprietario del gioco prende il **Borgomastro**, oppure assegnatelo a caso.

Dividete le **carte** per tipo: **case** e **personaggi**.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende le **due case** e il **sigillo scommessa** corrispondenti; prende inoltre **due gettoni voto**.

Ognuno piazza le due case davanti a sé, in modo da formare un cerchio, come in figura. Solo il proprietario sa quale delle due case nasconde un prezioso forziere!

Prendete i seguenti **personaggi**:

4 giocatori:	1 lupo mannaro, 1 ladro, 6 cittadini
5 giocatori:	1 lupo mannaro, 1 ladro, 8 cittadini
6 giocatori:	1 lupo mannaro, 1 ladro, 10 cittadini
7 giocatori:	1 lupo mannaro, 1 ladro, 12 cittadini
8 giocatori:	1 lupo mannaro, 1 ladro, 14 cittadini

Mischiate le carte. Ogni giocatore riceve **due personaggi coperti**.

Se un giocatore riceve sia il lupo mannaro che il ladro, rimischiate e ridistribuite le carte.

Ogni giocatore guarda i propri personaggi in segreto, e li tiene coperti fino alla fine del gioco!

Nota importante: chi ha il lupo mannaro o il ladro, ha entrambi i personaggi con la stessa funzione! Pertanto, il giocatore compirà azioni da lupo mannaro o da ladro **finché non avrà perso entrambi i personaggi**. *(Nel corso delle regole, per semplicità, ci si riferirà anche al giocatore col lupo mannaro o col ladro come lupo mannaro o ladro rispettivamente.)*

Ogni giocatore mette ogni **personaggio** in una propria **casa** (un personaggio per casa).



Nota: il lupo mannaro e il ladro non possono essere piazzati nella casa con il forziere.

Mettete l'**artiglio del lupo** al centro del tavolo, in modo che non indichi alcuna casa.

Mettete tutte le **monete** nel sacchetto e mischiatele.

Il Borgomastro tiene a portata di mano i **due indizi di licanthropia** e la **carta riepilogativa** delle fasi. Riponete nella scatola i materiali non distribuiti perché non si useranno.

Sistamate le case in cerchio in modo che ciascuno possa raggiungerle agevolmente tutte, allungando una mano. Mettete al centro l'artiglio; nessun'altra carta deve entrare in questo cerchio.



Nota: ogni giocatore può guardare le proprie carte in qualunque momento. Non può però spostarle o mostrarle agli altri.

GUADAGNARE PUNTI: PERSONAGGI, FORZIERI E SCOMMESSE

In **Lupusburg** (diversamente da **Lupus in Tabula**), c'è sempre un solo vincitore! O vince il lupo mannaro, oppure, nel caso prevalgano i cittadini su di esso, vince il giocatore con più punti! I punti si guadagnano per i propri **personaggi vivi**, salvando il **forziere** e azzeccando la **scommessa**.

PERSONAGGI VIVI

Ogni giocatore riceve 2 punti per ogni proprio personaggio ancora vivo a fine partita.

IL FORZIERE

Ogni giocatore ha due case. In una delle due c'è il forziere, che vale 1 punto.

Per salvare il forziere, e ricevere quindi 1 punto, è necessario che alla fine della partita il giocatore abbia in quella casa un personaggio vivo.

LA SCOMMESSA

I giocatori scommettono su chi sia il lupo mannaro, usando una moneta e il proprio sigillo. Anche il lupo mannaro scommette, ma solo per confondere le acque. A fine partita, ogni giocatore che ha indovinato la scommessa riceve la moneta puntata (e quindi i punti corrispondenti). Un sigillo non utilizzato vale comunque 1 punto, al termine della partita.

IL GIOCO



Nel gioco si alternano di continuo due momenti: la **notte** e il **giorno**.

Durante la notte, il lupo mannaro sbrana un personaggio; il ladro si intrufola in una delle case alla ricerca del forziere. Durante il giorno, i giocatori discutono e linciano un personaggio presunto colpevole.

LA NOTTE

Tutti i giocatori chiudono gli occhi (inclusi il Borgomastro e i giocatori con entrambi i personaggi eliminati). Per coprire eventuali rumori, di notte i giocatori battono **una mano** ritmicamente sul tavolo, vicino a sé così da non intralciare i movimenti altrui.

Il Borgomastro (continuando a tenere gli occhi chiusi) chiama ad alta voce il **ladro** (es.: *"il ladro apre gli occhi e cerca un forziere"*).

Il giocatore che ha il **ladro apre gli occhi** e, con la mano libera, **guarda una casa**. La solleva leggermente, la guarda e la rimette esattamente com'era. Il Borgomastro conta 10 secondi, poi chiama la fine della fase del ladro (es.: *"3... 2... 1... il ladro chiude gli occhi"*). Il ladro **richiude gli occhi**.

Nota: questa fase va giocata sempre, anche se il Borgomastro sa che il ladro ha entrambi i personaggi eliminati, per non dare indizi a nessun giocatore. Tuttavia, il ladro che ha perso entrambi i personaggi non apre gli occhi durante la notte, quando viene chiamato dal Borgomastro!

Il Borgomastro chiama quindi il **lupo mannaro** (es.: *"il lupo mannaro apre gli occhi e sbrana un cittadino"*).

Il giocatore con il **lupo mannaro apre gli occhi e sposta l'artiglio** in modo che indichi una casa a sua scelta: il personaggio nella casa indicata è sbranato! Il lupo mannaro può anche scegliere una delle proprie case, ma solo se le ha entrambe (il lupo mannaro può eliminare un proprio personaggio per sviare i sospetti, ma se gli resta un solo personaggio non può sbranarsi da solo!). Anche in questo caso il Borgomastro conta 10 secondi, poi chiama la fine della fase del lupo mannaro (es.: *"3... 2... 1... il lupo mannaro chiude gli occhi"*). Il lupo mannaro **richiude gli occhi**. A questo punto la notte è terminata e si passa al giorno.

IL GIORNO

Il Borgomastro dichiara ora l'inizio del giorno (*es.*: “è giorno, aprite tutti gli occhi”). Tutti i giocatori **aprono gli occhi**, e si vede chi è stato indicato dall'artiglio! **Quel personaggio è stato sbranato e viene eliminato**. Il personaggio e la casa che abitava vengono messi insieme, **coperti**, davanti al proprietario. **Non si può mai rivelare né una propria casa, né un proprio personaggio!**

Esempio. Siamo al primo turno. Al comando del Borgomastro Emma, tutti riaprono gli occhi. L'artiglio punta uno dei personaggi di Andrea! Andrea toglie dal gioco il personaggio e la casa, e li mette coperti davanti a sé.

Il Borgomastro può usare ora il suo **privilegio** (l'uso del privilegio non è obbligatorio). Indica **un personaggio vivo**: il proprietario lo mostra in segreto al Borgomastro. Poi il Borgomastro mostra in segreto al giocatore uno dei propri personaggi.

Esempio. Emma (Borgomastro di turno) guarda il personaggio nella casa a sinistra di Davide... e scopre subito il Lupo Mannaro! Fa finta di niente, e mostra una carta a Davide: decide di sfruttare l'informazione a suo vantaggio, e quindi evita pure di scommettere subito sull'avversario.

È ora tempo di **scommesse**. Partendo dal Borgomastro e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie se e su chi scommettere. Anche chi non ha più personaggi può scommettere. I cittadini e il ladro scommettono su chi sia il lupo mannaro; il lupo mannaro scommette solo per confondere le acque.

Per scommettere su chi sia il lupo mannaro, il giocatore:

- prende il proprio sigillo davanti a sé;
- pesca dal sacchetto tre monete a caso (se ce ne sono meno di tre, le prende tutte), ne sceglie **una** da usare, e rimette le altre dentro;
- mette la moneta scelta a faccia in giù, col proprio sigillo sopra, davanti a **un altro giocatore**, accusandolo così di essere il lupo mannaro.

Una volta scommesso, il sigillo non può essere spostato né recuperato. **Si scommette sempre su un giocatore**, e non su un suo particolare personaggio. I giocatori non sono obbligati a scommettere. Le monete si giocano a faccia in giù e si coprono col sigillo così gli altri giocatori non sanno quanto valgono!



IL LINCIAGGIO

I giocatori devono ora scegliere un personaggio da **linciare**. Possono parlare fra loro per identificare chi sia il lupo mannaro attraverso ipotesi, deduzioni e contraddizioni. Il lupo mannaro, mescolato tra i superstiti, tenderà a convogliare i sospetti verso gli altri. Si può mentire liberamente, ma non si può **mai mostrare nessuna carta agli altri**. Anche chi ha entrambi i personaggi eliminati può parlare. Dopo un massimo di tre minuti di discussione, ogni giocatore vota chi secondo lui vada linciato. In questa fase **ogni giocatore ha due gettoni voto**, indipendentemente dal numero di personaggi che gli sono rimasti. *(La fase di votazione e ballottaggio è identica a quella di **Lupus in Tabula**.)*

Partendo dal Borgomastro e proseguendo in senso orario, ogni giocatore al proprio turno **sceglie un personaggio ancora vivo e gli piazza un gettone voto sopra**. In questa fase, non ha importanza su che faccia venga giocato il gettone. Si fanno due giri di voti; quando tutti hanno piazzato i propri due voti, la votazione termina.

I due personaggi con più voti sono indiziati! Il Borgomastro mette un **indizio di licantropia** su ciascuno: uno riceve l'orma di lupo mannaro, l'altro il ciuffo di peli. Eventuali casi di parità vengono risolti scegliendo il personaggio più vicino al Borgomastro, in senso orario. I giocatori recuperano tutti i propri gettoni voto.

Esempio. Siamo al secondo turno. Partendo da Andrea, il Borgomastro, dopo due giri i voti risultano distribuiti come in figura.

Beatrice ha un personaggio indiziato con 4 voti; l'altro è quello di Davide con 2 voti, che è più vicino di Emma al Borgomastro in senso orario.

I giocatori con un personaggio indiziato possono difendersi con un breve discorso. terminate le arringhe, i giocatori votano per linciare uno dei due indiziati. Stavolta però solo i **personaggi vivi e non indiziati danno diritto a un voto** (sono esclusi quindi tutti i personaggi eliminati e indiziati). Questa votazione (ballottaggio) avviene **in contemporanea**: i giocatori posano sul tavolo il gettone col **lato che corrisponde all'indizio del personaggio che vogliono linciare verso l'alto**, e lo coprono con la mano. Giocatori che hanno due voti possono scegliere liberamente se votare due volte lo stesso indiziato, oppure spartire i voti. I giocatori possono anche votare un proprio indiziato!



Quando tutti hanno scelto, i voti vengono rivelati allo stesso tempo, al comando del Borgomastro.

Il personaggio che riceve più voti è linciato e fuori dal gioco! Il personaggio e la casa che abitava vengono messi insieme, coperti, davanti al proprietario.

Ricorda che non puoi mai rivelare le case e i personaggi agli altri.

Esempio. I giocatori hanno a disposizione i seguenti voti: Andrea 1 voto, Beatrice 1 voto, per il personaggio non indiziato, Claudio 2 voti, Davide 0 voti, Emma 1 voto. I giocatori scelgono chi votare e rivelano i propri voti. 3 a 2 a sfavore del personaggio di Beatrice, che viene linciato!



A questo punto il giorno è terminato.

Il Borgomastro e la carta riepilogativa passano in senso orario al prossimo giocatore (anche se non ha nessun personaggio vivo). Il nuovo Borgomastro prende gli indizi di licanthropia e inizia una nuova notte.

	CON 2 PERSONAGGI	CON 1 PERSONAGGIO	NESSUN PERSONAGGIO
Posso agire di notte?	✓✓	✓✓	✗
Posso scommettere?	✓	✓	✓
Posso parlare?	✓	✓	✓
Prima votazione:	2 voti	2 voti	2 voti
Seconda votazione:	Un voto per ogni personaggio non indiziato	Un voto se il personaggio è non indiziato	Nessun voto

FINE DELLA PARTITA



La partita termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- 1) il lupo mannaro ha tanti personaggi vivi quanti sono i personaggi vivi degli altri (cioè 2 e 2, oppure 1 e 1) ; *oppure*
- 2) il lupo mannaro perde entrambi i propri personaggi.

Nel caso 1), il **lupo mannaro vince!**

Nel caso 2) invece il **lupo mannaro perde automaticamente!** Il lupo mannaro rivela i propri personaggi, e si passa al **conteggio dei punti degli altri giocatori**. Anche un giocatore con entrambi i personaggi eliminati può vincere, se fa più punti degli altri!

Ogni giocatore rivela i personaggi e le case, e riceve:

- 2 punti per ogni proprio personaggio ancora vivo;
- 1 punto per il proprio forziere, se in quella casa c'è un personaggio vivo;
- i punti per il proprio sigillo e cioè:
 - quelli della moneta scommessa se ha indovinato chi era il lupo mannaro;
 - 0 punti, se ha scommesso ma non ha indovinato chi era il lupo mannaro;
 - 1 punto, se non ha scommesso affatto.

Il giocatore con più punti vince! Se due o più giocatori sono in parità, vince tra essi il più vicino al Borgomastro in senso orario.

Esempio. La partita è terminata con l'eliminazione del lupo mannaro Andrea!

Tutti scoprono i propri personaggi e si passa al conteggio dei punti.

Andrea non fa punti: era il Lupo e ha perso! Beatrice (viola) fa 3 punti: 2 per il personaggio vivo, 1 per il forziere. Claudio (blu) fa 9 punti: 4 per i personaggi vivi, 1 per il forziere, 4 per la scommessa indovinata. Davide (verde) fa 7 punti, per la scommessa indovinata. Emma (rosso) fa 3 punti: 2 per il personaggio vivo, 1 per il gettone scommessa non utilizzato. Vince Claudio!



Nota: vi consigliamo di giocare più partite di seguito, pari al numero dei giocatori, sommando man mano i punteggi. Se il lupo mannaro vince, fa tanti punti quanti i giocatori in gioco. Date la possibilità a tutti di ricoprire il ruolo di Borgomastro. Fate continuare a “girare” tale ruolo fra i giocatori di partita in partita.

SUGGERIMENTI STRATEGICI



Poiché nel gioco ci sono dei momenti in cui i giocatori sono a occhi chiusi ed è essenziale che essi non odano gli spostamenti degli altri, se siete in pochi e vi rendete conto che non si riescono a coprire i rumori solo battendo le mani, vi suggeriamo di aggiungere della musica di sottofondo.

Il ruolo del ladro è molto strategico! Ricordate che nelle case con il forziere non possono esserci né il lupo mannaro né il ladro. Il ladro può fare tesoro dell'informazione a lui riservata: osservando quali personaggi vengono visti nella fase del Borgomastro, può intuire o capire chi sia il lupo mannaro. Quando lui è il Borgomastro, può accedere a tutte e due le "mezze informazioni" che circolano – le case e i personaggi. Lupusburg è un gioco di equilibrio dove il ladro è l'ingranaggio centrale. Come effetto collaterale, il ladro può far perdere punti agli altri indirizzando i linciaggi verso le case che portano punti col forziere... ma questo non è il suo ruolo principale!

Il ladro durante la notte guarda una casa e la rimette com'era. Se vuole, può spostare appena (ma senza guardarle!) altre case, per nascondere ciò che ha fatto.

Il ladro che ha perso entrambi i personaggi, non apre gli occhi durante la notte, quando viene chiamato dal Borgomastro. Se volete, invece, potete anche consentirgli di aprire gli occhi per smuovere le case e far credere di essere ancora vivo. Ovviamente non può però guardare nessuna casa!

In **Lupusburg**, diversamente da **Lupus in Tabula**, i villici non sono un fronte comune... e quindi non dovrebbero condividere tutte le informazioni. Il lupo mannaro infatti vince da solo, mentre tra i villici, se il lupo mannaro perde, vince quello con più punti!

Di conseguenza, ognuno deve fare un uso saggio delle informazioni che scopre: mentre in **Lupus in Tabula**, una volta scoperto il lupo mannaro, si cerca di farlo eliminare, in **Lupusburg** è meglio trarne profitto! Se un giocatore è fortunato e scopre subito il lupo mannaro, non gli conviene tanto denunciarlo immediatamente: anzi, per non destare sospetti, è meglio per lui aspettare anche a scommettergli contro, in modo da far sprecare i sigilli scommessa degli altri su giocatori innocenti, e vincere così la partita! In conclusione: quando ottenete l'informazione del Borgomastro, non fate capire agli altri cosa avete scoperto – l'informazione in **Lupusburg** vi dà un grande potere!

Fate attenzione a come votano i giocatori che hanno guardato delle carte. Potete ricavare importanti informazioni indiziarie.

SUGGERIMENTO: L'ARTIGLIO DEL LUPO MANNARO PER LUPUS IN TABULA!

Puoi usare l'artiglio del Lupo Mannaro anche in **LUPUS IN TABULA**, nella variante per 8 giocatori. I Lupi Mannari, anziché ruotare di 90 gradi la carta del personaggio che vogliono sbranare, la indicano con l'artiglio.

LUPUSBURG™

Autore: Domenico Di Giorgio

Sviluppo: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Illustrazioni e Grafica: Gianpaolo Derossi

Redazione regole: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio



Copyright © MMIX
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

Un ringraziamento particolare a Mucca Games, a Pietro Cremona, Andrea Bartoli, Beatrice Parisi, Roberta Barletta, Sonia Rossi, Alessandro De Luca, Annalisa Sciarra, Luigi Ferrini, Stefano Parducci, Sabine Wäber, Lucie Zajčková, Sergio Rascini, Giacomo Pompei, Andrés J. Voicu, Paola Lamberti, Silvio de Pecher, Stefano Castelli, Francesca Mazzotta, Luca Simone, Giovanni Betti, Giulio Casini, Dario Iacopini, all'Ass. Novacentonovanta, alla Tuna dei Goblin e all'Ass. "Chi non gioca : di non tocca".

**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!