

Lupus in Tabula

Un gioco da brividi per 8 – 22 giocatori (e un moderatore), da 8 anni in su, durata: ca. 20 – 45 min.

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

Queste regole e un mazzo di 26 carte raffiguranti 3 lupi mannari, 13 umani (12 villici, 1 veggente), 6 personaggi speciali (1 medium, 1 indemoniato, 1 guardia del corpo, 2 massoni, 1 criceto mannaro), 1 riassunto per il moderatore ("master card"), 3 carte bianche per i personaggi di vostra creazione.

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 la partita; gli altri interpretano il ruolo dato dalle carte. La composizione del mazzo varia a seconda del numero di giocatori: 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; con 16 o più giocatori, aggiungete un terzo lupo mannaro.

Il moderatore distribuisce a caso una carta 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.

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 lancia 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 a scelta, e capire se si tratta di un lupo mannaro o meno.

La notte

Tutti i giocatori chiudono gli occhi e battono ritmicamente una mano sul tavolo per coprire eventuali altri rumori. 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 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 stato già eliminato, per non dare indizi; 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 quindi gli occhi e il moderatore dice al giocatore scelto dai lupi mannari che è stato sbranato. Questi, da adesso in poi, è eliminato, deve **astenersi da commenti** e **non può più parlare** per il resto della partita. Ricordiamo che non può svelare il proprio ruolo.

I superstiti 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 probabile 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 in senso orario a ogni giocatore, partendo da quello a sinistra dell'ultimo sbranato, chi secondo lui vada linciato. I due giocatori – o più in caso di ex aequo – con più voti sono “nominati” e possono difendersi con un ultimo discorso. Terminate le arringhe, i giocatori non nominati votano di nuovo (con lo stesso sistema) la persona tra i “nominati” che verrà linciata. Chi ha preso più voti è linciato ed esce dal gioco: in caso di ex aequo si ripete la votazione (e l'arringa) per i giocatori in parità. **Ulteriori pareggi vanno risolti dal master con un sorteggio.** L'eliminato deve **astenersi dal commentare** la decisione, e **non può più parlare** fino alla fine della partita (né svelare il proprio ruolo).

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

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 giocatori eliminati 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 gettare discredito sugli umani veri. Il veggente può cercare di indirizzare i sospetti sui lupi 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!

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.

- **Medium (9):** è un umano che può mettersi in contatto con i trapassati. All'inizio della notte (dalla seconda in poi), 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.

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

- **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 (non se stesso!). Se quella persona è poi scelta anche dai lupi mannari come vittima, non muore e nella fase della notte nessuno è sbranato.

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

- **Criceto Mannaro (15):** gioca solo per se stesso, e non può essere sbranato dai lupi mannari (se è scelto durante la notte, non è ucciso nessuno). 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. È l'unico vincitore se è ancora vivo quando si arriva al termine della partita.

La sequenza completa delle fasi è riportata sulla "Master card".

Un ringraziamento particolare ad Andrea Bartoli, Domenico Di Giorgio, Andrew Plotkin, Emiliano Sciarra, Andrés J. Voicu, all'ass. Novecentonovanta e Mucca Games.



© 2002 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 – Perugia – Italy

Tutti i diritti riservati.

Per domande, commenti, suggerimenti, traduzioni in altre lingue o nuovi personaggi:

www.davincigames.com

info@davincigames.com