

Lupus in Tabula

Un gioco da brividi per 8 - 24 giocatori (e un moderatore), 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 linciano uno di loro, credendolo un lupo mannaro. Chi sopravvivrà al massacro?

Contenuto

- Un mazzo di 24 carte raffiguranti 3 lupi mannari, 13 umani (12 villici, 1 veggente), 8 personaggi speciali (1 medium, 1 indemoniato, 1 guardia del corpo, 2 massoni, 1 criceto mannaro, 1 gufo, 1 mitomane);
- 10 carte riassuntive "master card";
- 3 carte bianche per i personaggi di vostra creazione;
- 26 carte "folla inferocita";
- 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 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 moderatore tiene a portata di mano le carte "folla inferocita".

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 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. Ogni volta che un giocatore è votato, il moderatore gli consegna una carta "folla inferocita". I due giocatori -o più in caso di ex aequo- con più voti (cioè con più carte "folla inferocita") sono "nominati" e possono difendersi con un ultimo discorso. Terminate le arringhe, il moderatore recupera la folla inferocita, e 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: il moderatore recupera la folla inferocita, e 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!

Suggerimenti pratici

- Durante la prima notte, per evitare che i lupi 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 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...

- I giocatori che sono stati eliminati possono tenere davanti a sé una carta folla inferocita a **faccia in giù** (lato del fantasma) per mostrare a tutti che non sono più in gioco.

- Se il gruppo di gioco è molto vasto, o non state giocando attorno ad un tavolo, c'è la possibilità che le carte folla non siano facilmente visibili da lontano. In questo caso, durante la votazione, i giocatori che man mano ottengono voti possono segnarli semplicemente usando le dita della mano, tenendole ben visibili a tutti.

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.

- **Gufo (12)**: Il gufo 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 quale entra di diritto in nomination, insieme alla prima persona con più voti (o alle prime in caso di parità). Se la persona gufata era già in nomination, il voto del gufo non cambia nulla.

- **Massoni (13)**: sono due umani che fanno 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.

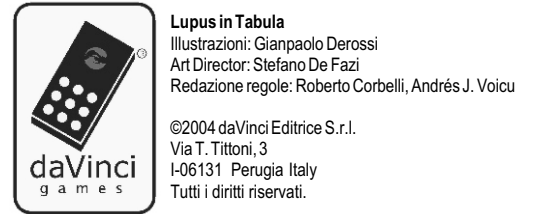
- **Mitomane (16)**: il mitomane gioca, alla fine della seconda notte, una fase speciale: egli ha un'unica occasione in cui indica al moderatore un altro giocatore ancora vivo. Se questo non è un lupo mannaro o il veggente, il mitomane resta un umano normale fino al termine della partita. Altrimenti 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 preso i poteri, e ogni decisione circa le azioni da compiere è concordata. Il veggente vede il mitomane-lupo mannaro come un lupo mannaro.

Variante 'fantasmi'

In questa variante di gioco, chi è stato sbranato o linciato nei giorni precedenti è un fantasma e nei giorni successivi continua a votare chi secondo lui vada linciato, ma **solo** per determinare i giocatori **nominati** (**non** vota per scegliere il vero linciato tra loro). Di notte i fantasmi chiudono gli occhi, proprio come tutti gli altri giocatori: non importa che personaggio fossero stati in vita, ora non hanno più alcuna abilità speciale! Ricordate che i fantasmi devono astenersi da commenti e non possono più parlare per il resto della partita.

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



Per domande, commenti, suggerimenti o nuovi personaggi:
www.davincigames.com - info@davincigames.com

Un ringraziamento particolare ad Andrea Bartoli, Domenico Di Giorgio, Roberto Amorosi, Stefano Luperto, Andrew Plotkin, Emiliano Sciarra, Andrés J. Voicu, Paola Lambertini, Roberta Barletta, Alessandra Scalici, Francesco Aragona, all'Ass. Novecentonovanta e a Mucca Games.