

LUPUS IN TABULA®

EDIZIONE LUNA PIENA



REGOLAMENTO

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 e discutono della tragedia. Almeno uno tra loro deve essere il responsabile...
è il momento di farsi giustizia!

UN GIOCO PER 8 - 24 GIOCATORI, DA 8 ANNI IN SU

CONTENUTO



● 40 CARTE GRANDI

- 39 Carte Abitante: 14 Villici, 3 Lupi Mannari, 3 Massoni, Amleto, Caramellaio, Cartomante, Criceto Mannaro, Dorian Gray, Dottor Jekyll, Guardia del Corpo, Gufo, Indemoniata, Inquisitore, Lara la Lupa Mannara, Medium, Mortovivo, Mucca Mannara, Necromante, Pettegola, Sherlock, Veggente, Victoria Oscura
- 1 Carta Zucca di Halloween / Stella di Tabula



● 15 SEGNALINI

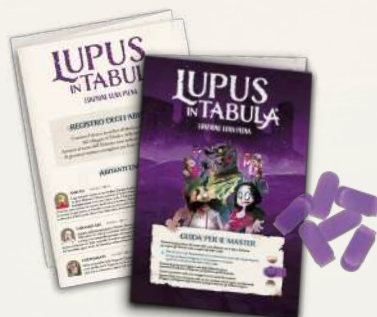
- 2 Indizi di licanropia (impronta di Lupo Mannaro, ciuffo di peli... "mannari")
- 1 Pozione (per il Dottor Jekyll)
- 1 Mano zombi (per la Necromante)
- 1 Ritratto (per Dorian Gray)
- 1 Teschio (per Amleto)
- 3 Caramelle (per il Caramellaio)
- 1 Pettegolezzo (per la Pettegola)
- 1 Specchio rotto (per il Gufo)
- 1 Torcia (per l'Inquisitore)
- 1 Spada e 1 Scudo (variante *La Minaccia Fantasma*)
- 1 Lapide (da assemblare)



● 25 CARTE FANTASMA



● 24 GETTONI VOTO



● INOLTRE...

- Registro degli Abitanti e varianti di gioco
- Guida per il Master
- 18 clip di plastica

SCOPO DEL GIOCO

Gli **Abitanti** del villaggio di Tabula, impersonati dai giocatori, si dividono in **due fazioni segrete**: quella dei **Lupi Mannari** e quella degli **Umani**. L'obiettivo dei Lupi Mannari è quello di eliminare tutti gli Umani. Viceversa, l'obiettivo degli Umani è quello di eliminare tutti i Lupi Mannari.

! Alcuni Abitanti non sono propriamente Umani né Mannari e vincono in modi... non convenzionali! Li trovi spiegati nel Registro degli Abitanti.



PREPARAZIONE

Scegliete un giocatore che faccia da **Master**.

Il Master non è considerato un Abitante del villaggio: non riceve alcuna carta Abitante e non appartiene ad alcuna fazione, ma si occupa esclusivamente di gestire e guidare l'intera partita.

Tutti gli altri giocatori sono gli Abitanti del villaggio di Tabula: interpretano il ruolo dato dalle carte.



- 1 A seconda del numero di giocatori, il Master prepara il mazzo delle **carte Abitante**:

N. GIOCATORI (escluso il Master)	LUPI MANNARI	UMANI	ALTRI ABITANTI (fino ad avere 1 carta per giocatore)
7-8*	2 Lupi Mannari	5 Villici e la Veggente	
9-15	2 Lupi Mannari	5 Villici e la Veggente	Aggiungere in ordine fino al numero di giocatori: Medium, Villico, Guardia del Corpo, Villico, Indemoniata, Inquisitore, Villico.
16-23	3 Lupi Mannari	5 Villici e la Veggente	Aggiungere in ordine fino al numero di giocatori: Medium, Villico, Guardia del Corpo, Indemoniata, Inquisitore, Massone, Massone, Criceto Mannaro, Cartomante, Villico, Gufo, Massone, Mortovivo, Villico.

* **con 7 giocatori** il Master, dopo aver preparato il mazzo di 8 carte, ne scarta una a caso senza rivelarla.

- 2 Il Master prende la sua **Guida** e segna con le clip, lungo ambo i lati, gli Abitanti in gioco. Poi colloca al centro del tavolo tutti i segnalini associati a quegli Abitanti.
- 3 Il Master mischia il mazzetto di carte Abitante appena preparato e distribuisce **1 carta coperta a ogni giocatore**, guardandola prima di consegnarla. È importante che il Master abbia ben chiaro chi siano i Lupi Mannari prima di iniziare la partita. **I giocatori guardano segretamente la propria carta e la tengono coperta fino alla fine del gioco.**
- 4 Tenete a portata di mano le carte **Fantasma**, i **2 Indizi**, la **Lapide** e il **Registro**.
- 5 Ogni Abitante riceve **1 gettone Voto**.
- 6 Riponete il resto dei componenti nella scatola: non saranno usati in questa partita.

! Se il Master ha dubbi, può sbirciare le carte Abitante in gioco in qualsiasi momento.

! Tutti gli Abitanti sono spiegati in dettaglio nel Registro degli Abitanti. Se siete alla vostra prima partita, e preferite non avere in gioco un certo Abitante, sostituitelo con un Villico.

! Dopo le prime partite, provate le *Partite a tema* descritte nel Registro degli Abitanti!

IL GIOCO

Il gioco si divide in due fasi: la **notte** e il **giorno**.

Di notte i Lupi Mannari sbranano un Abitante. Di giorno i sopravvissuti discutono fino a giustificare qualcuno con l'accusa di essere un Lupo Mannaro.

● IN LINEA GENERALE:

- Gli Umani devono cercare di capire chi sono i Lupi Mannari.
- I Lupi Mannari hanno interesse a spacciarsi per Umani e a gettare discredito sui veri Umani.
- La 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 la Veggente può mettersi in evidenza se pensa che ne valga la pena. Attenti però: anche un Lupo Mannaro potrebbe spacciarsi per la Veggente!
- I Villici non hanno particolari abilità, ma almeno sono numerosi!
- 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!



LA NOTTE

Durante questa fase, tutti i giocatori stanno con gli occhi chiusi. A seconda del numero dei giocatori, il Master chiama via via alcuni Abitanti, che potranno aprire gli occhi e agire, per poi tornare con gli occhi chiusi; sempre in questa fase, i Lupi Mannari "sbranano" un Abitante. Il Master segue una specie di "copione", descritto di seguito come in una partita in 8 giocatori.

Il Master dichiara l'inizio della notte dicendo ad alta voce:

È NOTTE, CHIUDETE GLI OCCHI

Tutti gli Abitanti chiudono gli occhi. Per coprire eventuali altri rumori, che potrebbero dare involontariamente indizi, di notte tutti gli Abitanti battono ritmicamente una mano sul tavolo. Il Master chiama ad alta voce i **Lupi Mannari**:

LUPI MANNARI, APRITE GLI OCCHI.
INDICATE L'ABITANTE CHE VOLETE SBRANARE

I Lupi Mannari aprono gli occhi e si riconoscono tra loro. Dopodiché si mettono silenziosamente d'accordo su **quale Abitante sbranare** prima che sorga il giorno, indicandolo. Il Master prende atto della decisione e chiede ai Lupi Mannari di **richiudere gli occhi**:

LUPI MANNARI, CHIUDETE GLI OCCHI

Il Master quindi chiama la **Veggente**:

VEGGENTE, APRI GLI OCCHI. INDICA UN ABITANTE
E TI RIVELERÒ SE È UN LUPO MANNARO

La **Veggente apre gli occhi** e indica un altro Abitante a sua scelta. Il Master annuisce **se l'Abitante indicato è un Lupo Mannaro**, altrimenti scuote la testa. Il Master infine chiede alla Veggente di **richiudere gli occhi**:

VEGGENTE, CHIUDI GLI OCCHI

A QUESTO PUNTO LA NOTTE È TERMINATA

! Anche se la Veggente o un qualsiasi altro Abitante sono diventati Fantasmi (in seguito a una eliminazione, vedi dopo), il Master continua a chiamarli per non dare indizi agli altri Abitanti ancora in gioco.

IL GIORNO

Questa fase si gioca senza un vero e proprio ordine di turni e, salvo qualche passaggio, non c'è un "copione" da seguire. Gli Abitanti prendono atto che di notte uno di loro è stato sbranato e discutono, scambiandosi informazioni e opinioni, su chi possano essere i Lupi Mannari. Qualcuno dev'essere giustiziato!

Il Master dichiara l'inizio del giorno:

È GIORNO, APRITE GLI OCCHI

Tutti gli Abitanti aprono gli occhi.

Il Master comunica all'Abitante scelto dai Lupi Mannari che è stato sbranato nella notte appena trascorsa! D'ora in avanti, questo giocatore non gioca più come Abitante ma **come Fantasma**: fino al termine della partita, **non può più parlare**. La vittima prende quindi una carta Fantasma e la Lapide, e restituisce il gettone Voto (ricordate che non si può mai rivelare il proprio Abitante!). La Lapide indica l'ultimo Abitante diventato un Fantasma, e viene passata dopo ogni nuova eliminazione.



! Se nella notte vengono eliminati più Abitanti, per qualsiasi motivo, ciascuno diventa un Fantasma. *Esempio. I Lupi Mannari hanno sbranato un Abitante, mentre un altro è stato eliminato dall'Inquisitore.*

Il Master **assegna la Lapide** seguendo lo schema riportato nella sua **Guida**.

Gli Abitanti devono ora trovare qualcuno da **incolpare**; possono parlare fra loro per identificare chi siano i Lupi Mannari attraverso ipotesi, deduzioni e contraddizioni. I Lupi Mannari, mescolati tra i superstiti, tendono a convogliare i sospetti verso altri Abitanti o verso chi reputano essere la Veggente. Si può mentire liberamente, ma non si può **mai mostrare la propria carta** agli altri.

● L'ACCUSA

Dopo un massimo di tre minuti di discussione, il Master chiede a ogni giocatore, partendo da chi è a sinistra di quello che ha la Lapide e procedendo in senso orario, chi vuole accusare di essere un Lupo Mannaro. Al proprio turno, tutti i giocatori, **inclusi i Fantasmi**, indicano l'Abitante che per loro è colpevole, che tiene traccia del numero di voti ricevuti con le dita. **I due Abitanti con più voti diventano Indiziati**.

! Eventuali casi di parità vengono risolti scegliendo chi è più vicino al Fantasma con la Lapide, in senso orario.



Il Master mette davanti ai due Indiziati un **Indizio di licantropia** a testa: uno riceve l'impronta, l'altro il ciuffo di peli (a parte il disegno non c'è differenza tra i due).

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, Roberta e Daniela 2 a testa, Bruno e Carla 1 a testa. Andrea è Indiziato. Daniela è più vicina di Roberta, in senso orario, a Francesco, che ha la Lapide. Pertanto è Daniela a essere l'altra Indiziata. Andrea e Daniela ricevono quindi un Indizio a testa.

I due Indiziati possono difendersi con un ultimo, breve discorso. Terminate le arringhe, gli Abitanti **non Indiziati** e **ancora vivi** (esclusi quindi gli Indiziati e i Fantasmi) votano chi dei due Indiziati verrà condannato.

Questa votazione avviene in segreto e in contemporanea, come spiegato di seguito.

Gli Abitanti posano sul tavolo il gettone Voto dal lato che corrisponde all'Indizio dell'Indiziato che vogliono far giustiziare, e lo coprono con la mano. Quando tutti hanno scelto, al comando del Master, i voti vengono rivelati.

Chi ha preso più voti viene giustiziato: non gioca più come Abitante e diventa un Fantasma! In caso di parità viene giustiziato il più vicino in senso orario a chi ha la Lapide.



Il Master recupera gli Indizi, e dà all'Indiziato appena giustiziato una carta Fantasma. Il giocatore deve **astenersi dal commentare** la decisione, e **non può più parlare** fino alla fine della partita (né rivelare la propria carta Abitante!). 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 Master ora annuncia: "Andrea è Indiziato per dei ciuffi di pelo di Lupo Mannaro trovati in casa sua, Daniela è Indiziata per un'impronta di Lupo Mannaro reperita nel giardino. Scegliete chi far giustiziare!". Tutti i giocatori ancora vivi (tranne i Fantasmi e gli Indiziati Andrea e Daniela) usano i gettoni Voto per scegliere segretamente chi far giustiziare. Il Master 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 di Andrea, mentre quattro mostrano l'orma di Lupo Mannaro di Daniela. Daniela diventa un Fantasma, gli Abitanti inferociti l'hanno condannata credendola un Lupo Mannaro: avranno fatto bene?

● REGOLE PER I FANTASMI

- Non possono rivelare il proprio Abitante!
- Di notte tengono sempre gli occhi chiusi, anche quando il Master chiama il loro nome.
- Non importa quale Abitante fossero stati in vita, ora non hanno più alcuna abilità speciale.
- Non possono più parlare per il resto della partita.
- **Possano** votare per scegliere i giocatori Indiziati.
- **Non possono** votare chi deve essere giustiziato tra i giocatori Indiziati.



FINE DELLA PARTITA

Il Master annuncia la fine della partita, con una vittoria degli Umani, se questi giustiziano 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: anche i Fantasmì partecipano alla vittoria!

SUGGERIMENTI

Durante la partita, è opportuno mettere in pratica alcuni accorgimenti:

- Battere ritmicamente una mano sul tavolo serve a coprire eventuali rumori che inavvertitamente possono essere causati dai giocatori, durante la notte. Battete solo una mano, e tenete l'altra mano libera per poter indicare altri giocatori durante la fase notturna.
- È buona norma per il Master 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.
- Se il Master ha necessità di riferirsi a un Abitante specifico, deve usare il pronome riferito al disegno dell'Abitante in questione (es: "la" Veggente, "il" Medium).



RICONOSCIMENTI

Autori: Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu • **Sviluppo:** Silvano Sorrentino, Mucca Games Team • **Illustrazioni:** Mihajlo Dimitrievski
Grafica: Matteo Brustenghi, Simone Fucchi • **Reparto editoriale:** Roberto Corbelli, Federico Tini

Ringraziamenti: Roberta Barletta, Gianpaolo Derossi, Matteo, Andrea e Leonardo Di Giorgio, Paola Lamberti, Luigi Ferrini, Manuel Bongiorno & Musicaperbambini, Roberto Duca, Patrizia Lamberti, Raffaele Prencipe, Daniele Nepoti, Alessandro Pedalino, Elisabetta Fortuna, Alessia Fiorini, Martina Mealli, Sonia Rossi, Roberto Voce, Francesco Converso, Dario Zancan, Annalisa Sciarra, VeV, Granari Spazio Off, CineCircolo XXI, Erika & ReCycle, Lorenzo Guida e la Pastorella Pietro Cerioni, Los Grandes, Francesco Grimaldi, Michael Lodi, Fabrizio Giacomozzi, Davide Forcina e tutti gli amici di Pesaro in Gioco, Miriam Iavarone, Nicola Bolletta.

Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto. Per ogni domanda, commento o suggerimento: www.dvgames.com - info@dvgiochi.com



Art. No. DVG9207 - Made in China
© MMXXIII daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia
Tutti i diritti riservati.

