

“E’ NOTTE”

(Lupus in tabula)

In uno sperduto villaggio medioevale, 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 -

✚ 24 personaggi:

- 🐺 3 Lupi Mannari
- 👤 11 Villici
- 👤 1 Veggente

+ 8 altri personaggi speciali:

- 🐺 1 Donta
- 👤 1 Indemoniato
- 👤 1 Guardia del corpo
- 👤 1 Iettatore
- 🐺 2 Beoni
- 👤 1 Notaio
- 👤 1 Criceto mannaro
- 👤 1 Akela Mundi

✚ 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, 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.

- 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 se non lo è.

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 già stato linciato, per non dare indizi agli altri; in questo caso il moderatore chiama il Veggente e, poco dopo, la fase termina 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 deve **astenersi da commenti e non può più parlare** per il resto della partita e scriverà il suo testamento in caso vi sia il Notaio. (Ricordate che non può rivelare il proprio personaggio!) però seguirà le normali fasi di gioco (chiudere e aprire gli occhi).

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 chi secondo lui vada linciato. Tutti i giocatori, **inclusi i fantasmi**, al proprio turno votano.

I due giocatori con più voti **sono indiziati**. Eventuali casi di parità vengono risolti scegliendo chi è più vicino al giocatore che ha iniziato la votazione, in senso orario.

Esempio. Durante il terzo 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 aveva iniziato. 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 difese, i giocatori votano di nuovo il giocatore tra gli indiziati che verrà linciato.

Chi ha preso più voti è linciato e diventa un 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!) e scriverà il suo testamento in caso vi sia il Notaio.

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

Esempio. Andrea e Daniela, indiziati di licanthropia, si difendono per provare che non sono dei Lupi Mannari: saranno stati convincenti? Il moderatore ora annuncia: “Andrea e Daniela sono indiziati ... scegliete chi linciare!” Tutti i giocatori ancora vivi (tranne i Fantasmi e gli indiziati Andrea e Daniela) scelgono chi linciare. Il moderatore annuncia “Al mio via, rivelate i vostri voti. 1, 2, 3... via!”. I voti vengono rivelati. Due voti per Andrea, mentre quattro 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 ma non partecipare alle discussioni;

- 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!

Unica eccezione è per il Criceto Mannaro ... è l'unico vincitore se è ancora vivo quando si arriva al termine del gioco.

- Suggestimenti 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!

- Suggestimenti 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.
- ✓ 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, durante la votazione per scegliere gli indiziati, man mano che i giocatori ottengono voti, li segnano usando le dita della mano, tenendole ben visibili a tutti. La votazione per il linciaggio avviene come di consueto. Gli indiziati non votano.
- ✓ Nei testamenti c'è la possibilità di scrivere solo riguardo ad una persona, è vietato scrivere chi sia veramente, ma può scrivere che non è un Lupo Mannaro ad esempio, oppure far notare un particolare accaduto.

- Personaggi principali -



Il Villico Bifolco: Il Villico Bifolco è un umano di bassa lega. Basamento della florida economia agricola del villaggio. Egli è allo stesso tempo sale della terra e pane dei lupi mannari. Il villico Bifolco non ha nessun potere particolare e può contare solo sulla sua furbizia e sull'abilità della parola. Allevato all'ombra di superstizioni e canti in lingua vernacolare egli nasce, vive e muore per subire. Il suo obiettivo è quello di sopravvivere ai lupi e contare sulla forza della folla.



Il Veggente (9): è un umano dotato del potere della vista occulta. Di notte, in sogno, riesce a compiere divinazioni. Egli legge la mente e ogni notte gli è data la possibilità di scoprire l'identità di un suo concittadino. Purtroppo però la gente rozza ed ignorante che abita le campagne non potrebbe mai capire il suo dono, per questo gli è fatto obbligo di celarsi in mezzo ai villici comuni non rivelando mai di essere sensitivo. Nemmeno in punto di morte potrà rivelare la propria identità, poiché a streghe e maghi non è permesso di essere sepolti in terra consacrata.



Il Lupo Mannaro: è di giorno un comune umano, di notte è una macchina assetata di sangue, possibilmente innocente. Il Lupo Mannaro cela la propria identità segreta servendosi della diabolica astuzia che è propria della sua natura malefica.

- Personaggi speciali -

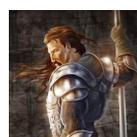
Con 9 o più giocatori potete introdurre uno o più dei seguenti personaggi.
(Tra parentesi è indicato il numero di giocatori minimo consigliato per l'introduzione del personaggio.)



Il Donta (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" se non lo era.



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



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 (non se stesso!). Se quella persona sarà scelta dai Lupi Mannari come vittima, non muore e nella fase della notte nessuno sarà sbranato.



Lo Iettatore (12): è un umano. Durante ogni notte, il moderatore chiama la fase dello iettatore, il quale indica una persona. Durante il giorno, dopo che tutti hanno votato, il moderatore annuncia il nome di chi è stato "maledetto". Il "maledetto" entra di diritto tra i giocatori indiziati, insieme alla prima persona con più voti. Se la persona maledetta era indiziata, il voto dello iettatore non cambia nulla.



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



Il Notaio (14): è un umano con un'abilità speciale: raccogliere i "testamenti" degli altri giocatori defunti. Ogni giocatore ucciso (di notte o di giorno), scrive in un foglio il suo "testamento". Ad esempio "ricordate chi avevo segnalato per tre turni di fila" oppure "Mario non è un lupo!". I testamenti sono messi da parte e accumulati fino a quando il notaio non muore, a quel punto il Notaio si rivela e legge i "testamenti" accumulati.



Il Criceto Mannaro (15): gioca solo per se stesso, e non può essere sbranato dai Lupi Mannari (Se è scelto durante la notte non sarà ucciso nessuno). Ai fini del termine della partite e per il Donta è considerato un umano; se è visto nella notte dal Veggente, muore insieme allo sbranato.
E' l'unico vincitore se è ancora vivo quando si arriva al termine del gioco.



L'Akela Mundi (16): 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 Donta, l'Akela Mundi resterà un umano fino al resto della partita, altrimenti assumerà il ruolo rispettivamente di Lupo Mannaro o del Donta da questo punto in poi. Akela Mundi, durante la notte, apre gli occhi assieme al personaggio di cui ha preso i poteri, e ogni decisione circa le azioni da compiere è concordata. Il Donta vede "Akela Mundi-Lupo Mannaro" come un Lupo Mannaro.

- Traccia per il moderatore -

Giornata 1

“è notte, chiudete tutti gli occhi” (controllare se tutti tengono gli occhi chiusi e che battano una mano)

“i Lupi Mannari aprono gli occhi e si riconoscono” - “i Lupi Mannari chiudono gli occhi”

“il Veggente apre gli occhi” - “il Veggente chiude gli occhi”

“i Beoni aprono gli occhi e si riconoscono” - “i Beoni chiudono gli occhi”

“il Donta apre gli occhi” - “il Donta chiude gli occhi”

“la Guardia del Corpo apre gli occhi” - “la Guardia del Corpo chiude gli occhi”

“è giorno, aprite tutti gli occhi”

“io sono stato sbranato” (e se il veggente ha visto il Criceto Mannaro quest'ultimo morirà assieme allo sbranato)

“discutete per identificare i Lupi Mannari” (massimo 3 minuti)

“votate gli indiziati” (ognuno faccia vedere quanti voti prende) (inclusi i Fantasmi)

“xxx e yyy sono indiziati di essere Lupi Mannari”

“si difendano i due indiziati”

“votate chi linciare” (inclusi i Fantasmi)

“xxx è stato linciato, ora sei un fantasma” (far scrivere il testamento)

Giornata 2

“è notte, chiudete tutti gli occhi” (controllare se tutti tengono gli occhi chiusi e che battano una mano)

“i Lupi Mannari aprono gli occhi e scelgono una persona da sbranare” - “i Lupi Mannari chiudono gli occhi”

“il Veggente apre gli occhi e sceglie una persona” (fare un cenno positivo se la persona scelta è un Lupo Mannaro) - *“il Veggente chiude gli occhi”*

“il Donta apre gli occhi e sceglie una persona linciata” (fare un cenno positivo se la persona scelta era un Lupo Mannaro) - *“il Donta chiude gli occhi”*

“la Guardia del Corpo apre gli occhi e sceglie una persona da proteggere”(ricordarsi)

“la Guardia del Corpo chiude gli occhi”

“lo Iettatore apre gli occhi e sceglie una persona da iettare” (ricordarsi)

“lo Iettatore chiude gli occhi”

“l'Akela Mundi apre gli occhi e sceglie una persona” (ricordarsi il ruolo di quella persona)

“ora l'Akela Mundi è un _____ e può chiudere gli occhi”(Se questo non è un Lupo Mannaro o il Donta, l'Akela Mundi resterà un umano fino al resto della partita, altrimenti assumerà il ruolo rispettivamente di Lupo Mannaro o del Donta da questo punto in poi.)

“è giorno, aprite tutti gli occhi”

“xxx è stato sbranato” (e se il veggente ha visto il Criceto Mannaro quest'ultimo morirà assieme allo sbranato) (se salvato dalla Guardia del Corpo *“nessuno è stato sbranato grazie alla Guardia del Corpo”*)

“discutete per identificare i Lupi Mannari” (massimo 3 minuti)

“votate gli indiziati” (ognuno faccia vedere quanti voti prende) (inclusi i Fantasmi)

“yyy è stato maledetto”

“xxx e yyy sono indiziati di essere Lupi Mannari”

“si difendano i due indiziati”

“votate chi linciare” (inclusi i Fantasmi)

“xxx è stato linciato, ora sei un fantasma”

Giornata 3 e future

“è notte, chiudete tutti gli occhi” (controllare se tutti tengono gli occhi chiusi e che battano una mano)

“i Lupi Mannari aprono gli occhi e scelgono una persona da sbranare” - “i Lupi Mannari chiudono gli occhi”

“il Veggente apre gli occhi e sceglie una persona” (fare un cenno positivo se la persona scelta è un Lupo Mannaro) - *“il Veggente chiude gli occhi”*

“il Donta apre gli occhi e sceglie una persona linciata” (fare un cenno positivo se la persona scelta era un Lupo Mannaro) - *“il Donta chiude gli occhi”*

“la Guardia del Corpo apre gli occhi e sceglie una persona da proteggere”(ricordarsi)

“la Guardia del Corpo chiude gli occhi”

“lo Iettatore apre gli occhi e sceglie una persona da iettare” (ricordarsi)

“lo Iettatore chiude gli occhi”

“è giorno, aprite tutti gli occhi”

“xxx è stato sbranato” (e se il veggente ha visto il Criceto Mannaro quest'ultimo morirà assieme allo sbranato) (se salvato dalla Guardia del Corpo *“nessuno è stato sbranato grazie alla Guardia del Corpo”*)

“discutete per identificare i Lupi Mannari” (massimo 3 minuti)

“votate gli indiziati” (ognuno faccia vedere quanti voti prende) (inclusi i Fantasmi)

“yyy è stato maledetto”

“xxx e yyy sono indiziati di essere Lupi Mannari”

“si difendano i due indiziati”

“votate chi linciare” (inclusi i Fantasmi)

“xxx è stato linciato, ora sei un fantasma”