

Lupus in Tabula®

LA VENDETTA DELLA LUPA MANNARA

per 4-30 giocatori, da 8 anni in su

La popolarità del villaggio di Tabula è esplosa tra i cultori del mistero. Da ogni dove accorrono artisti, investigatori ed esseri spaventosi! Dorian Wolf può evitare un tragico destino a spese di un ignaro abitante. Baron Samedi può riportare in vita un fantasma. Darius, il sinistro Guardiano dell'Ombra, può sconfiggere perfino un lupo mannaro... Intanto, alla luce della luna piena, Lara la Lupa mannara ne approfitta per vendicarsi, sbranando i propri simili, e confondendo così le idee ai villici!

La vendetta della Lupa Mannara è un'espansione per Lupus in Tabula® con nuovi personaggi da aggiungere a quelli del gioco base. Ora puoi giocare anche da 4 giocatori in su e fino a 30! Ci sono personaggi che agiscono anche dopo che sono diventati fantasmi, e c'è una nuova fazione in agguato!

CONTENUTO

• 27 carte:

❖ 10 nuovi personaggi speciali

❖ 1 Lupo mannaro

❖ 2 Villici

❖ 7 Aura malvagia e 7 Aura innocente (per il gioco in 4-7)

• Le tessere:

(Prima della prima partita rimuovi con cura le tessere dalle fustelle.)

❖ Il teschio di Amleto



❖ Lo zombi del Baron Samedi



❖ La pozione del dottor Jekyll



❖ Il ritratto di Dorian Wolf



❖ L'artiglio del lupo mannaro (per il gioco in 4 - 7)



• Foglio riepilogativo e queste regole.

I NUOVI PERSONAGGI SPECIALI

Ecco i nuovi personaggi speciali per le tue partite. Per ogni personaggio è indicato tra parentesi il numero di giocatori minimo con cui includerlo nel gioco (es. "12+" significa "con 12 giocatori o più") e se il personaggio va usato in alternativa ad altri. Se giochi con personaggi che usano delle tessere, è il moderatore a tenerle a disposizione accanto a sé.

- **miss Purple:** a partire dalla seconda notte, guarda l'ultima Aura scartata, cioè quella in cima alla pila al centro del cerchio;
- **Darius e la cartomante:** possono guardare solo **un personaggio vivo**. Se il personaggio ha l'Aura, devono guardare l'Aura, non possono guardare il personaggio;
- **lupi mannari:** si accordano per sbranare un personaggio, e mettono l'artiglio **sopra** la sua carta. Possono anche sbranare la propria Aura, per sviare i sospetti. Anche in queste partite Lara può sbranare l'altro lupo mannaro.

Ogni carta non può avere sopra più di una tessera. Una carta con sopra una tessera non può essere guardata.

Esempio. Su un personaggio c'è la pozione. Non ci si può mettere l'artiglio e non può essere guardato da Darius e dalla cartomante.

All'inizio del giorno sono uccisi prima il personaggio con sopra la pozione di Jekyll (se c'è; rimetti poi la pozione al centro) e poi quello con sopra l'artiglio.

Dopo la discussione, a partire dal personaggio a sinistra di chi ha l'artiglio e procedendo in senso orario, ognuno vota per determinare i due personaggi indiziati, mettendo il proprio gettone voto su un personaggio vivo altrui. Fatte le arringhe difensive, c'è la solita votazione contemporanea per scegliere chi dei due indiziati linciare.

In entrambe le votazioni, i casi di parità si risolvono partendo dal personaggio a sinistra di chi ha l'artiglio e procedendo in senso orario: si sceglie il primo personaggio incontrato tra quelli in parità. Dopo il linciaggio, rimetti l'artiglio al centro del cerchio.

Anche in queste partite **i fantasmi non possono parlare**, votano solo per decidere i due personaggi indiziati, e non hanno più abilità speciali.

La partita termina quando:

- i lupi mannari sono in numero pari agli altri personaggi vivi: i lupi mannari si rivelano e vincono, assieme alla mucca mannara;

oppure

- i lupi mannari sono morti: devono rivelarsi, e vincono gli umani.

Attenzione! Ricorda che **Darius è l'unico vincitore** se è rimasto in vita da solo o assieme a un solo altro personaggio (anche se è un lupo mannaro). Se è morto, vince con gli umani.

Esempio. In una partita a 6 giocatori, sono rimasti solo due personaggi vivi. Andrea, che è il lupo mannaro, si rivela pensando di aver vinto ma - sorpresa! - l'altro personaggio vivo, quello di Beatrice, è Darius. È Beatrice la sola vincitrice della partita!

Suggerimenti pratici

Durante la notte ti consigliamo di battere con una mano vicino a te per non intralciare i movimenti degli altri, e di usare l'altra mano per agire. Se non stai agendo, usa la mano per coprirli gli occhi, altrimenti potresti intravedere le ombre causate dagli spostamenti degli altri. Se non riuscite a coprire i rumori battendo con le mani, ti suggeriamo di aggiungere della musica di sottofondo.

Se sei tu a chiamare le varie fasi, e non te le ricordi a memoria, puoi leggerle. Tieni molto vicino a te il riepilogo delle fasi. Scosta appena l'estremità inferiore della mano con cui ti copri gli occhi, e tieni lo sguardo basso. Così facendo puoi leggere il riepilogo senza vedere ciò che fanno gli altri. Se tocca proprio a te agire, fallo con la mano con cui ti copri gli occhi, e continua a battere con l'altra. Perché sia più facile agire durante la notte, puoi dare la durata di ogni fase in dieci secondi, contandone ad alta voce solo i primi e gli ultimi. Ad esempio: ad alta voce "La cartomante apre gli occhi. 1... 2..." - poi a mente 3... 4... 5... 6... 7... - e di nuovo ad alta voce: "8... 9... 10. La cartomante chiude gli occhi".

La **cartomante** e **Darius**, dopo aver guardato il personaggio che hanno scelto (o l'Aura), possono spostare appena (senza guardarle!) l'Aura di altri personaggi o personaggi senza Aura, così da non far capire agli altri quale carta hanno guardato. Per lo stesso motivo, quando sono fantasmi, per non farlo capire agli altri, possono continuare a spostare leggermente le carte (sempre senza guardarle!).

Allo stesso modo **miss Purple**, quando è un fantasma, per non farlo capire agli altri può spostare leggermente l'Aura in cima alla pila (senza guardarla!). Nel gioco in 4, per confondere le idee su quali siano gli innocenti in gioco, la **cartomante** e **miss Purple** possono spostare sia l'Aura in cima alla pila, sia i personaggi (senza guardare!).

COMBINAZIONI DI PERSONAGGI

È possibile includere i personaggi in moltissime combinazioni. Te ne proponiamo alcune a tema. I numeri tra parentesi accanto ad alcuni personaggi indicano il numero di giocatori con cui includerli. Se è indicata una gamma di villici, aggiungine quanti ne servono affinché ci sia un personaggio per giocatore.

Nota: è possibile che il retro delle tue carte di Lupus in Tabula sia diverso dal retro delle carte di questa espansione. Per questo motivo, cerca per quanto possibile di inserire carte da entrambi i set quando li combini. Nei temi qui sotto, abbiamo indicato quali carte dovresti prendere da Lupus in Tabula ("LIT") quando appropriato.

Pochi e speciali! (7-8 giocatori): Lara, 1 lupo mannaro di LIT, Darius, veggente o Cartomante, Baron Samedi, indemoniato, Gufo, miss Purple o medium (in 8); nessun villico.

A volte ritornano (8-13 giocatori): il lupo mannaro di quest'espansione, 1 lupo mannaro di LIT, veggente o Cartomante, Baron Samedi, miss Purple (9+), Mortovivo (12+), Gufo (12+); 2 villici di quest'espansione e 2-4 villici di LIT.

Il male e la cura (9-23 giocatori): Lara, 1 lupo mannaro di LIT (8-15) o 2 lupi mannari di LIT (16+), mucca mannara, Darius, veggente, Cartomante, indemoniato (10+), dottor Jekyll (12+); 2 villici di quest'espansione e 1-12 villici di LIT.

Cultori del mistero (12-16 giocatori): il lupo mannaro di quest'espansione, 1 lupo mannaro di LIT (8-15) o 2 lupi mannari di LIT (16), mucca mannara, Darius (12-14) o criceto mannaro (15+), veggente, Cartomante, Baron Samedi, medium, indemoniato, guardia del corpo, dottor Jekyll, Amleto (12 o 14+), 2 massoni (13+), Mortovivo (15+); nessun villico.

Notti di sangue (12-23 giocatori): il lupo mannaro di quest'espansione, 1 lupo mannaro di LIT (8-15) o 2 lupi mannari di LIT (16+), veggente o Cartomante, miss Purple, dottor Jekyll, Amleto, Mortovivo, Gufo nella versione "Gufo letale"; 2 villici di quest'espansione e 2-12 villici di LIT.

Oltretomba che vai, fazione che trovi (9-28 giocatori): Lara, 1 lupo mannaro di LIT (9-24) o 2 lupi mannari di LIT (25+), il lupo mannaro di quest'espansione (16+), Darius (9-14) o criceto mannaro (15+), veggente o Cartomante, Baron Samedi, medium, indemoniato (10+), Dorian Wolf (12+), 2 massoni (13+), mitomane (16+), Gufo nella versione "Gufo letale" (20+); 1-2 villici di quest'espansione e 1-12 villici di LIT.

Mitomania (16-30 giocatori): Lara, il lupo mannaro di quest'espansione, 1 lupo mannaro di LIT (16-24) o 2 lupi mannari di LIT (25+), mucca mannara, criceto mannaro, veggente, Cartomante, miss Purple, indemoniato, dottor Jekyll, Gufo (letale se 20+), Dorian Wolf, 2 massoni, mitomane; 1-2 villici di quest'espansione e 1-12 villici di LIT.



LUPUS IN TABULA®

LA VENDETTA DELLA LUPA MANNARA

Autori: Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu

Illustrazioni e grafica: Gianpaolo Derossi

Redazione regole: Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu, Roberto Corbelli

Ringraziamenti: Paola Lamberti, Roberta Barletta, 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 e

Mucca Games.



Copyright © MMXI

da Vinci Editrice S.r.l.

Via C. Bozza, 8

I-06073 - Corciano (PG)

Italy

Tutti i diritti riservati.



Lara, la Lupa mannara (8+, in alternativa a uno dei lupi mannari): è uno dei lupi mannari a tutti gli effetti, ma può decidere di sbranare un altro lupo mannaro (durante quella notte nessun villico viene sbranato). Gli altri lupi mannari non possono opporsi a questa decisione. Lara non può scegliere di sbranare se stessa.

Baron Samedi (8+): è un umano che può riportare in vita un personaggio morto di notte. Il moderatore, a partire dalla seconda notte, chiama la fase di Baron Samedi. Egli, **una volta nella partita**, può annuire col capo al moderatore per comunicargli che vuole usare la propria abilità speciale. In tal caso, il moderatore prende lo zombi e lo assegna al personaggio col "Benvenuto!". Chi riceve lo zombi non può essere ucciso nel corso dell'intera notte, e all'inizio del giorno scarta il fantasma e torna vivo, con tutte le sue abilità speciali. Lo zombi viene poi scartato, e nelle notti seguenti il moderatore non chiama più Baron Samedi. **Baron Samedi agisce anche se è un fantasma.** Baron Samedi non può usare la propria abilità su se stesso. Il personaggio tornato in vita grazie a Baron Samedi può essere ucciso di nuovo in seguito, dopo che lo zombi viene scartato.



Miss Purple (9+, in alternativa al medium): è un'investigatrice umana. A partire dalla seconda notte, il moderatore chiama la fase di miss Purple, e poi le indica con le dita delle mani quanti sono i malvagi ancora in vita (cioè il totale di lupi mannari, mucca mannara, criceto mannaro, Darius).

Darius, guardiano dell'Ombra (9+, in alternativa al criceto mannaro): è un veggente malvagio, che può vincere da solo. Darius è **l'unico vincitore** se a fine partita è il solo a essere vivo, oppure se è vivo insieme a un solo altro personaggio (chiunque esso sia, anche un lupo mannaro). Se è vivo insieme a più di un personaggio, ha perso. **Se invece Darius è un fantasma vince o perde insieme agli umani.** Durante la notte Darius ha una sua fase durante la quale agisce come il veggente. È considerato "mannaro" e malvagio per medium, veggente, Cartomante, miss Purple, ecc.



La Mucca mannara (12+, si può sempre introdurre se ci sono sia il veggente che la cartomante): sogna di essere uno dei lupi mannari, quindi sa chi sono e vince con loro. La prima notte il moderatore chiama la fase della mucca mannara. La mucca mannara apre gli occhi, mentre i lupi mannari alzano una mano per farsi identificare, ma **restano con gli occhi chiusi!** (Così la mucca mannara sa chi sono i lupi mannari, ma questi non sanno chi è la mucca mannara!) La mucca mannara **non conta** come lupo mannaro ai fini del termine della partita. È considerata un "mannaro" e malvagia per medium, veggente, Cartomante, Darius, miss Purple, ecc.

Mortovivo (12+, in alternativa a Dorian Wolf): è un umano che... è già morto! Ai fini del termine della partita, **non va mai contato tra i vivi.** Mortovivo può essere ucciso: quando accade, egli diventa un fantasma come di consueto, **ma rivela la propria carta e continua a giocare come un personaggio vivo** (può parlare, votare, ecc.).



Dorian Wolf (12+, in alternativa ad Amleto e Mortovivo): è un umano che può salvarsi a spese del proprio ritratto, una volta per partita. Durante la prima notte, il moderatore chiama la fase di Dorian Wolf, il quale indica un altro personaggio a sua scelta: il moderatore assegna subito il ritratto al personaggio indicato. Quando Dorian Wolf muore può rivelare la propria carta e rimanere in vita. In tal caso il ritratto si scarta e, invece di Dorian Wolf, muore il personaggio che aveva il ritratto (se il personaggio col ritratto è già un fantasma, Dorian Wolf rimane in vita lo stesso). Se Dorian Wolf decide di non rivelarsi, il personaggio col ritratto non muore, e il ritratto resta in gioco.

Il Dottor Jekyll (12+): è un umano che può bere la pozione per trasformarsi per una notte in mister Hyde, e uccidere un altro personaggio. Il moderatore, a partire dalla seconda notte, chiama la fase del dottor Jekyll. Egli, **una volta nella partita**, può indicare un altro personaggio a sua scelta, che diventa un fantasma all'inizio del giorno. In tal caso il moderatore, sempre all'inizio del giorno, dichiara che nella notte il dottor Jekyll si è trasformato in mister Hyde, e ha ucciso; poi scarta la pozione. Se la pozione è stata scartata, il moderatore nelle notti seguenti non chiama più il dottor Jekyll.



Amleto (12+, in alternativa a Dorian Wolf): è un umano che lega il proprio destino al teschio. Durante la prima notte, il moderatore chiama la fase di Amleto, il quale indica un personaggio a sua scelta. Il moderatore prende il teschio e lo assegna subito al personaggio indicato. Se Amleto muore **può rivelare la propria carta:** in tal caso, muore anche il personaggio che ha il teschio (se non è già un fantasma), e il teschio viene scartato. Se Amleto decide di non rivelarsi, il personaggio col teschio non muore, e il teschio resta in gioco. Se il teschio è ancora in gioco, al termine del giorno chi lo ha deve passarlo a un personaggio vivo a sua scelta. (Se Amleto quando muore non si rivela, i giocatori continuano a passarsi il teschio fino alla fine della partita.)

La Cartomante (16+, si può sempre introdurre se c'è la mucca mannara): è un'umana veggente. La cartomante ha la stessa abilità del veggente, ma i due non si conoscono, e aprono gli occhi in fasi diverse della notte.



Note:

- se il **mitomane** indica Lara, il mitomane, da quel punto in poi, apre gli occhi con i lupi mannari, ma non acquisisce l'abilità speciale della lupa mannara. Il mitomane alza la mano per farsi identificare nella fase della mucca mannara (anche se non è detto che poi diventi un lupo mannaro!). Il mitomane con ruolo di lupo mannaro conta come malvagio per Miss Purple. Se il mitomane indica la cartomante, durante la notte apre gli occhi insieme alla cartomante;
- il **criceto mannaro** muore se è visto nella notte dal veggente e/o dalla cartomante;
- la **guardia del corpo** protegge solo dai lupi mannari, non da altri eventi: questo vale anche per le azioni dei nuovi personaggi come Amleto e dottor Jekyll;
- se nella notte muore più di un personaggio, ciascuno riceve un fantasma. Il moderatore **non spiega per quale causa è morto ogni personaggio**, e sceglie a quale di loro dare il "Benvenuto!";
- quando un personaggio diventa un fantasma perde la propria abilità speciale, salvo eccezioni indicate (esempio: Baron Samedi). In ogni caso il moderatore scarta le tessere legate ai personaggi morti solo nei casi previsti dalle regole, per non dare indizi;
- se usi l'espansione **La Zucca**, con essa individui anche la cartomante, Darius e miss Purple.



IL GIOCO PER 4-7 GIOCATORI

Ti consigliamo questa modalità di gioco se siete esperti del gioco in tanti. Si gioca senza moderatore. Le regole differiscono solo per quanto segue.

- Prendi i personaggi di quest'espansione, a seconda del numero dei giocatori:
- in 7: lupo mannaro, Lara, Darius, Cartomante, miss Purple, Amleto (+ teschio), dottor Jekyll (+ pozione)
- in 6: lupo mannaro, mucca mannara, Darius, Cartomante, Amleto (+ teschio), dottor Jekyll (+ pozione)
- in 5: lupo mannaro, mucca mannara, Darius, Cartomante, miss Purple
- in 4: lupo mannaro più 3 personaggi scelti a caso tra: mucca mannara, Darius, Cartomante e miss Purple (mischia questi quattro e scartane a caso uno, coperto, nella scatola).

Prendi inoltre l'artiglio del lupo e i due indizi di licanthropia; 1 gettone voto, 1 Aura malvagia e 1 Aura innocente per ciascun giocatore.

Ogni giocatore riceve un personaggio, un gettone voto, un' Aura malvagia e un' Aura innocente. Ciascuno **scarta segretamente un' Aura a faccia in giù nella scatola:** i lupi mannari, la mucca mannara e Darius scartano l' Aura innocente (sono malvagi), gli altri personaggi scartano l' Aura malvagia (sono innocenti). Ognuno impila la propria Aura sopra al personaggio, sfalsandola leggermente. Con queste coppie di carte, fai un cerchio in mezzo al tavolo. Nel cerchio metti l'artiglio del lupo, il teschio di Amleto (se c'è Amleto), e la pozione del dottor Jekyll (se c'è il dottor Jekyll). Lascia spazio per la pila di Auro che verranno scartate durante il gioco.

L' Aura rispecchia la malvagità o innocenza del personaggio. L' Aura fornisce anche una "copertura". Se un personaggio che ha l' Aura viene ucciso, non muore: scarta invece l' Aura, coperta, in una pila al centro del cerchio di carte, e continua a giocare normalmente. Quando un personaggio senza Aura viene ucciso, diviene un fantasma. Togli il personaggio dal cerchio, ruotalo su un lato e avvicinalo a te.

Durante la notte uno dei giocatori, **senza aprire gli occhi**, chiama le fasi dei vari personaggi. Le regole per alcuni personaggi variano come di seguito:

- **Amleto:** la prima notte guarda l' Aura di un altro personaggio. Poi mette il teschio vicino a un personaggio a sua scelta (non sopra perché potrebbe impedire l'azione di altri personaggi); può scegliere di dare il teschio a un qualunque personaggio (non è obbligato a darlo al personaggio che ha guardato). Ogni giorno, chi riceve il teschio che viene passato lo mette vicino al proprio personaggio, all'esterno del cerchio;
- **dottor Jekyll:** a partire dalla seconda notte, può uccidere un personaggio ogni notte, mettendo la pozione sopra quella carta;

