

Una notte da Lupi

Un gioco per 3 – 10 giocatori, da 8 anni in su.

CONTENUTO

- 15 tessere personaggio (grandi):
 - * 2 Lupi Mannari
 - * 1 Veggente
 - * 3 Contadini
 - * 1 Truffatore
 - * 1 Guastafeste
 - * 2 Massoni
 - * 1 Mortovivo
 - * 1 Mitomane
 - * 1 Apprendista Stregone
 - * 1 Pinguino Mannaro
 - * 1 Criceto Mannaro
- 15 gettoni personaggio (piccoli);
- 1 tessera dello speaker;
- queste regole.



SCOPO DEL GIOCO

Nel gioco ci sono **due fazioni**: quella dei **Lupi Mannari** e quella degli **Umani**. Lo scopo degli Umani è di trovare i Lupi Mannari. Viceversa quello dei Lupi Mannari è di non farsi scoprire.

PREPARAZIONE

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

Per la prima partita, ti suggeriamo di giocare con al **massimo 5 giocatori**; componi un **mazzetto di personaggi** come di seguito:

GIOCATORI	Lupi Mannari	Contadini	Veggente	Truffatore	Guastafeste
3	2	1	1	1	1
4	2	2	1	1	1
5	2	3	1	1	1

(Se siete più di 5, **aggiungi** personaggi in modo che ce ne siano tre in più del numero di giocatori.)

Mischia i personaggi, danne **uno coperto a ogni giocatore**, mettime **due coperti al centro del tavolo**, e **scarta quello che resta nella scatola**, senza che nessuno lo veda. Prendi anche i **gettoni** che corrispondono ai personaggi del mazzetto, e mettili al centro del tavolo (questi gettoni ricordano a tutti quali sono i personaggi in gioco). Rimetti gli altri personaggi e i gettoni non usati nella scatola.

Ogni giocatore guarda segretamente il proprio personaggio e lo tiene coperto davanti a sé, accanto alle due carte nel mezzo, in modo da formare un cerchio. Ogni giocatore deve essere in grado di raggiungere qualsiasi personaggio con facilità, allungando una mano.

Uno dei giocatori viene nominato "speaker": essere speaker non dà vantaggi. Lo speaker è comunque un giocatore a tutti gli effetti: il suo compito aggiuntivo è di chiamare i personaggi e le fasi di gioco.



IL GIOCO

Il gioco si divide in due fasi: la **notte** e il **giorno**. Di notte i giocatori stanno a occhi chiusi: a turno alcuni personaggi aprono gli occhi ed eseguono un'azione speciale. Di giorno si discute e si decide chi linciare. Dopo una sola notte e un solo giorno, il gioco termina!

LA NOTTE

Lo speaker dichiara l'inizio della notte ("È notte, chiudete tutti gli occhi"). **Tutti i giocatori chiudono gli occhi** (incluso lo speaker).

Lo speaker, **senza aprire gli occhi**, chiama ad alta voce uno a uno i personaggi che sono presenti nel gioco. Per ciascun personaggio annuncia l'inizio della fase, conta 10 secondi in modo da lasciarli tempo di agire, poi annuncia la fine della fase e passa al successivo. Il giocatore che ha il personaggio chiamato apre gli occhi, esegue l'azione speciale (riportata sulla tessera), poi chiude di nuovo gli occhi. Mentre il personaggio chiamato agisce, gli altri giocatori continuano a tenere gli occhi chiusi: non possono comunicare con gli altri in alcun modo.

(Se uno dei personaggi chiamati appartiene allo speaker, egli si comporta normalmente, aprendo gli occhi e facendo ciò che il personaggio gli consente di fare.) Per l'ordine in cui vengono chiamati i personaggi, vedi l'ultima pagina. Chiamati tutti i personaggi in gioco, la notte termina.

Esempio di una partita a quattro giocatori. Lo speaker annuncia la notte: "È notte, chiudete tutti gli occhi". Tutti i giocatori, incluso lo speaker, chiudono gli occhi. Lo speaker chiama la fase dei Lupi Mannari. "I Lupi Mannari aprono gli occhi e si riconoscono". I giocatori con il Lupo Mannaro aprono gli occhi e si riconoscono. Lo speaker intanto conta 10 secondi, poi chiama la fine della fase: "8... 9... 10... i Lupi Mannari chiudono gli occhi". I Lupi Mannari chiudono gli occhi e si passa al personaggio successivo. "Il Veggente apre gli occhi: guarda un personaggio di un altro giocatore o le due tessere al centro". Il Veggente esegue. "Il Veggente chiude gli occhi. La Guastafeste apre gli occhi: scambia di posto i personaggi alla propria destra e sinistra. La Guastafeste esegue. "La Guastafeste chiude gli occhi. Truffatore, apri gli occhi: scambia il tuo personaggio con un altro e poi guardalo." Il Truffatore esegue. "Truffatore, chiudi gli occhi". Lo speaker quindi annuncia: "È giorno, aprite tutti gli occhi!".

IL GIORNO

Lo speaker dichiara ora l'inizio del giorno ("È giorno, aprite tutti gli occhi"). Tutti i giocatori **aprono 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 agli altri, tenderanno a deviare i sospetti verso gli Umani. Si può mentire liberamente, ma non si può **mai mostrare il proprio personaggio** agli altri!

Durante il giorno è vietato guardare il proprio personaggio! Alcune azioni consentono di scambiare i personaggi in gioco, per cui potresti pensare di avere un certo personaggio mentre in realtà ne hai un altro. Il tuo ruolo è sempre dato dal personaggio che hai davanti, che può anche differire da quello che avevi a inizio partita!

IL LINCIAGGIO E FINE DEL GIOCO

Dopo un massimo di **cinque minuti di discussione**, i giocatori votano per chi vada linciato. Lo speaker dice "3... 2... 1... votate!" e tutti i giocatori votano contemporaneamente. Ogni giocatore (sempre incluso lo speaker) indica il giocatore che vuole linciare.

Tutti i personaggi vengono rivelati. Il giocatore con più voti viene linciato:

- * se il giocatore linciato è un Lupo Mannaro gli **Umani hanno vinto!**
- * Se il giocatore linciato è un Umano, i **Lupi Mannari hanno vinto!**

CASI SPECIALI

Se più giocatori **pareggiano** per chi ha più voti, vengono tutti linciati: se viene linciato **almeno** un Lupo Mannaro, gli Umani vincono, altrimenti vincono i Lupi Mannari.

Se i giocatori ricevono tutti **un voto a testa**, nessuno viene linciato (ad es., potete accordarvi perché ognuno voti il proprio vicino a sinistra): se tutti i giocatori sono Umani, vincono (i Lupi Mannari potrebbero essere le tessere al centro); ma se c'è anche solo un Lupo Mannaro, i Lupi Mannari vincono.

SUGGERIMENTI E NOTE

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. Chi sa qualcosa può cercare di rendere noto ciò che scopre, ma attenti: anche un Lupo Mannaro può spacciarsi per qualcun altro!

Durante la notte ti consigliamo di battere con una mano vicino a te per coprire i rumori, senza intralciare i movimenti degli altri, e di usare l'altra mano per agire. Se non stai agendo, usa la mano per coprirti 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.

I personaggi che toccano le tessere, se vogliono, possono spostare appena altre tessere (senza guardarle!), per nascondere ciò che fanno. In modo analogo, lo speaker, restando a occhi chiusi, appena prima di annunciare il giorno può muovere un poco tutte le tessere in gioco, così che nessuno possa dire che la propria tessera è stata esaminata perché risulta spostata.

Se sei lo speaker e non ricordi le fasi a memoria, puoi leggerle sulla tessera apposita. Tienila molto vicino a te, 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 anche contare ad alta voce solo i primi e gli ultimi secondi. Ad esempio: ad alta voce "Il Veggente apre gli occhi. 1... 2..." – poi a mente 3... 4... 5... 6... 7... – e di nuovo ad alta voce: "8... 9... 10. Il Veggente chiude gli occhi".

Variante per la votazione: invece di votare puntando il dito, puoi usare il retro di un gettone (ogni giocatore ne prende uno dal centro), rivolgendolo segretamente il forcone verso il giocatore che vuoi linciare, e coprendo il gettone con la mano. Quando tutti sono pronti, i gettoni vengono rivelati e si contano i voti.

I PERSONAGGI

Puoi introdurre liberamente uno o più dei seguenti personaggi, anche estraendo a caso: ricorda di prendere sempre **i due Lupi Mannari, tre personaggi in più** del numero di giocatori e di usare i gettoni corrispondenti. Puoi "regolare" la difficoltà del gioco ricordando che i Massoni aiutano il villaggio, il Mitomane e l'Apprendista Stregone invece no, e che il Pinguino Mannaro e il Criceto Mannaro sono un'ottima aggiunta in 7 o più giocatori.



Lupi Mannari: quando lo speaker chiama la fase dei Lupi Mannari, entrambi aprono gli occhi e si riconoscono (se un Lupo Mannaro non vede l'altro significa che è una delle tessere centrali o è stato scartato all'inizio).



Veggente: è un Umano che, quando lo speaker ne chiama la fase, può **guardare** il personaggio di un altro giocatore, oppure le due tessere al centro, per poi rimetterle come stavano.



Contadini: sono Umani che non hanno abilità speciale. Pertanto, non aprono mai gli occhi di notte.



Guastafeste: è un'Umana che, quando lo speaker ne chiama la fase, **deve scambiare di posto** il personaggio del giocatore alla propria sinistra con quello del giocatore alla propria destra, senza guardarli.



Truffatore: è un Umano che, quando lo speaker ne chiama la fase, **deve scambiare il proprio personaggio** con quello di un altro giocatore. Il Truffatore guarda il proprio nuovo personaggio: il giocatore che riceve il Truffatore invece no (non sa dello scambio). Chi riceve il Truffatore sta con gli Umani, mentre il "vecchio" Truffatore sta con la fazione del nuovo personaggio che prende.



Massoni: sono due Umani che conoscono reciprocamente il ruolo dell'altro. Quando lo speaker chiama la fase dei Massoni, entrambi aprono gli occhi e si riconoscono (se un Massone non vede l'altro significa che è una delle tessere centrali o è stato scartato all'inizio). **I Massoni vanno aggiunti al gioco sempre in coppia**, non singolarmente.



Mortovivo: è un Umano che, dopo la votazione, se ha ricevuto almeno 2 voti, **passa tutti i voti** che ha ricevuto al **giocatore che ha votato**. Naturalmente, ai voti che passa si somma anche il suo voto. Se ha ricevuto un solo voto o nessuno, non passa i voti. Il Mortovivo non apre gli occhi di notte.



Mitomane: sogna di essere uno dei Lupi Mannari, quindi sa chi sono e vince con loro. Quando lo speaker chiama la fase del Mitomane, questo apre gli occhi: allo stesso tempo, i Lupi Mannari alzano una mano per farsi identificare, ma **restano con gli occhi chiusi!** Così il Mitomane sa chi sono i Lupi Mannari, ma non viceversa. Se il Mitomane viene linciato ma non viene linciato nessun Lupo Mannaro allora i Lupi Mannari e il Mitomane vincono. Se non c'è nessun Lupo Mannaro, il Mitomane vince anche se almeno un giocatore Umano viene linciato.



Apprendista Stregone: è un Umano che effettua un incantesimo che involontariamente danneggia il villaggio.

Quando lo speaker chiama la fase dell'Apprendista Stregone, questo apre gli occhi e **gira a faccia in giù uno dei gettoni personaggio della fazione degli Umani al centro del tavolo, trasformandolo in Lupo Mannaro**. Il giocatore che alla fine della partita ha il personaggio girato è considerato a tutti gli effetti un Lupo Mannaro, e vince con loro. L'Apprendista Stregone non può scegliere né se stesso né il Truffatore. Se l'Apprendista Stregone sceglie un Massone o un Contadino, entrambi i Massoni o rispettivamente tutti i Contadini in gioco si trasformano in Lupi Mannari.



Criceto Mannaro: non appartiene a nessuna fazione, e gioca solo per se stesso. Il Criceto Mannaro è **l'unico vincitore se non ha nessun voto**

quando la partita termina con la vittoria degli Umani. Gli Umani non vincono e vince solo il Criceto Mannaro. Se il Criceto Mannaro ha più voti di tutti ma vincono i Lupi Mannari, non vince. Il Criceto Mannaro non può essere inserito assieme al Pinguino Mannaro. Il Criceto Mannaro non apre gli occhi di notte.



Pinguino Mannaro: non appartiene a nessuna fazione, e gioca solo per se stesso. Il Pinguino Mannaro è **l'unico vincitore se viene linciato con più voti di tutti** (in altre parole, se è l'unico personaggio linciato: se pareggia con altri personaggi, non vince). Il Pinguino Mannaro non può essere inserito assieme al Criceto Mannaro. Il Pinguino Mannaro non apre gli occhi di notte.

ORDINE DI GIOCO

Le combinazioni di personaggi sono molte, e l'ordine in cui essi agiscono è importante. Ecco di seguito l'ordine in cui vanno chiamati i personaggi di notte (chiama sempre solo i personaggi in gioco!). L'ordine è riportato anche sulla tessera dello speaker.

1. Lupi Mannari
2. Veggente
3. Massoni
4. Mitomane
5. Guastafeste
6. Apprendista Stregone
7. Truffatore



Una Notte da Lupi

Autori: Domenico Di Giorgio, Akihisa Okui
Sviluppo: Roberto Corbelli, Martino Chiacchiera, Sergio Roscini
Illustrazioni: PAO

Una Notte da Lupi è basato sui best-seller internazionali **Lupus in Tabula**®, di Domenico di Giorgio e **One Night Werewolf** di Akihisa Okui.



Copyright © MMXV daVinci Editrice S.r.l.
 Via C. Bozza, 8
 I-06073 - Corciano (PG)
 Tutti i diritti riservati.

Per domande, commenti e suggerimenti:
www.dvgiochi.com info@dvgiochi.com

Seguici su:



Servizio clienti
 +39.075.6211323

Tariffa ordinaria