

Lupi Mannari **di Roccascura**

Un gioco di Philippe des Pallières e Hervé Marly



Da 8 a 18 giocatori, dai 10 anni in su
Durata: circa 30 minuti

*Situato nel cuore dell'Italia,
il villaggio di Roccascura è stato
recentemente invaso dai lupi mannari.*

*Ogni notte vengono commessi omicidi
da parte di alcuni abitanti che, a causa
di qualche misterioso fenomeno (forse l'effetto
serra?), si sono trasformati in licantropi.*

*La gente del villaggio deve agire
ed eliminare questa antica minaccia, prima
che il paese perda i suoi ultimi abitanti.*

Philippe e Hervé

OBIETTIVO DEL GIOCO

Per gli Abitanti: eliminare tutti i Lupi Mannari.
Per i Lupi Mannari: eliminare tutti gli Abitanti.

Contenuto

24 carte

4 *Lupo Mannaro*



13 *Contadino*

1 *Veggente*



1 *Ladro*

1 *Cacciatore*



1 *Cupido*

1 *Strega*



1 *Ragazzina*



1 *Capo Villaggio*

I LUPI MANNARI



Ogni notte i Lupi Mannari **divorano** un Abitante. Durante il giorno cercano di **nascondere la propria identità** per sfuggire alla vendetta della gente del villaggio. In base al numero di giocatori e di varianti, possono esserci da 1 a 4 Lupi Mannari in gioco.

Un Lupo Mannaro non può mai divorare un altro Lupo Mannaro.



GLI ABITANTI

(tutti quelli che non sono Lupi Mannari)



Ogni notte un Abitante viene **divorato** dai Lupi Mannari. Quel giocatore è eliminato dal gioco. Il mattino seguente gli Abitanti sopravvissuti si radunano e cercano di scoprire tra gli altri giocatori qualche indizio che possa rivelare l'identità notturna dei mangiatori di uomini. Dopo avere discusso, **votano per giustiziare** un sospettato che sarà eliminato dal gioco.



I Contadini



Questi Abitanti non possiedono abilità particolari. Le loro uniche armi sono la **capacità deduttiva**, con cui analizzano il comportamento dei giocatori per scoprire chi è un Lupo Mannaro, e la **forza di convincimento**, per evitare di essere erroneamente giustiziati da innocenti.

La Veggente



Ogni notte la Veggente **può scoprire la vera identità** di un giocatore a sua scelta. Deve aiutare gli altri Abitanti, ma con discrezione per non essere smascherata dai Lupi Mannari.

Il Cacciatore ©



Se il Cacciatore viene divorato dai Lupi Mannari o viene malauguratamente giustiziato dagli altri giocatori, prima di esalare l'ultimo respiro deve **contrattaccare**, eliminando un altro giocatore a sua scelta.

Cupido ©



Scoccando le sue celebri frecce magiche, Cupido ha l'abilità di far sì che **due persone si innamorino perdutamente**.

Durante la prima notte, nel turno di preparazione, sceglie due giocatori che interpreteranno gli Innamorati. Se vuole, può designare se stesso come uno dei due.

Se uno degli Innamorati viene eliminato, l'altro muore immediatamente di dolore.

Un Innamorato non può mai votare contro il/la suo/a amato/a, né agire contro di lui/lei in alcun modo, nemmeno per finta!

Attenzione: se uno degli Innamorati è un **Lupo Mannaro** e l'altro è un **Abitante**, il loro obiettivo del gioco cambia. Per vivere il loro amore in pace e vincere la partita, dovranno eliminare tutti gli altri giocatori (sia Lupi Mannari che Abitanti).

La Strega ©



La Strega ha l'abilità di creare **2 pozioni** molto potenti: una pozione **curativa**, utile a riportare in vita un qualsiasi personaggio divorato dai Lupi Mannari, e una pozione **velenosa**, da usare durante la notte, utile ad eliminare un giocatore. La Strega può usare ciascuna pozione soltanto **una volta** nel corso del gioco, ma può scegliere di usarle entrambe nella **stessa notte**.

Il mattino successivo all'uso della sua abilità potranno esserci quindi un morto, due morti o nessun morto.

La Strega può usare le pozioni a **proprio vantaggio** e curare se stessa, nel caso in cui sia appena stata divorata dai Lupi Mannari.



La Ragazzina ©



La Ragazzina può tenere gli occhi socchiusi **per spiare i Lupi Mannari** quando si svegliano. Tuttavia, se nel farlo viene sorpresa da uno di loro, muore immediatamente in silenzio al posto della vittima designata.

La Ragazzina può spiare soltanto di notte, nella fase di risveglio dei Lupi Mannari.

Non può spacciarsi per uno di loro e non può aprire completamente gli occhi.

Il Capo Villaggio ©



Questa carta viene assegnata a uno dei giocatori, in aggiunta alla carta personaggio.

Il Capo Villaggio viene **eletto** tramite una votazione a maggioranza relativa e non è possibile rifiutare l'onore di ricevere questo titolo. Da quel momento in poi i voti di questo giocatore contano come **2 voti**. Se viene eliminato, prima di esalare il suo ultimo respiro, dovrà designare il suo successore.

Il Ladro ©



Se si sceglie di giocare con il Ladro, si aggiungono altre 2 carte Contadino al mazzo già preparato.

Dopo la distribuzione dei ruoli, le 2 carte rimanenti vengono collocate al centro del tavolo a faccia in giù.

Durante la prima notte il Ladro può guardare quelle 2 carte e **scambiarne una con la sua carta personaggio**.

Se entrambe le carte al centro del tavolo sono Lupi Mannari, il Ladro **è obbligato** a fare lo scambio.

Da quel momento in poi **interpreterà** quel personaggio fino alla fine della partita.



DISTRIBUZIONE DEI PERSONAGGI - MODALITÀ SEMPLICE



**I Lupi
Mannari**



La Veggente



I Contadini

Questa è la modalità suggerita per i principianti. I giocatori apprenderanno molto velocemente come giocare e aggiungeranno pian piano i personaggi con abilità speciali partita dopo partita. Non esiste una distribuzione specifica per le modalità di gioco base e difficile.

Distribuzione consigliata

Numero di giocatori
(narratore escluso)



8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
13	3	1	9
14	3	1	10
15	3	1	11
16	3	1	12
17	3	1	13
18	4	1	13

TURNI DI GIOCO

Preparazione

- A.** I giocatori scelgono liberamente o casualmente **un narratore**, che non giocherà, ma dirigerà la partita. Le prime volte sarà opportuno scegliere qualcuno che conosca bene le regole del gioco, che abbia già letto il regolamento o che sia un bravo animatore, in maniera tale da creare l'atmosfera giusta.
(Per ulteriori consigli riguardo al ruolo del narratore, visitate il sito www.loups-garous.com).
- B.** Il narratore distribuisce a ogni giocatore **1 carta personaggio**. Ognuno la guarda in segreto e la colloca a faccia in giù davanti a sé.
- C.** Il narratore manda a dormire il villaggio.
Il narratore dice: **“Cala la notte, il villaggio si addormenta e tutti i giocatori chiudono gli occhi.”**
Tutti abbassano la testa e chiudono gli occhi. Poi, in base ai personaggi in gioco, il narratore inizia a chiamarli.

TURNO DI PREPARAZIONE

(da non eseguire nella modalità semplice)

A. Il narratore chiama il **Ladro**.

Il narratore dice: “**Il Ladro si sveglia!**” Il giocatore che possiede la carta del Ladro apre gli occhi, guarda in silenzio le 2 carte a faccia in giù al centro del tavolo ed eventualmente scambia il proprio personaggio. Il narratore poi dice: “Il Ladro si addormenta.” Il Ladro chiude gli occhi.

B. Il narratore chiama **Cupido**.

Il narratore dice: “**Cupido si sveglia.**” Cupido apre gli occhi e indica due giocatori (uno dei quali può essere se stesso). Il **narratore** cammina attorno al tavolo e **tocca** leggermente la spalla dei **due Innamorati**. Poi dice: “Cupido si addormenta.” Cupido chiude gli occhi.

C. Il narratore chiama gli **Innamorati**.

Il narratore dice: “**Gli Innamorati si svegliano, si riconoscono e si riaddormentano.**” I giocatori designati lo fanno senza rivelare la propria carta personaggio, quindi nessuno dei due scopre la vera identità dell'altro Innamorato. Poi il narratore prosegue col turno standard.

TURNO STANDARD

Il turno standard può variare in base alla scelta dei personaggi in gioco e alla loro sopravvivenza nel corso della partita, ma l'ordine in cui questi vengono chiamati è sempre il seguente:

1- Il narratore chiama la **Veggente**.

Il narratore dice: **“La Veggente si sveglia e sceglie un giocatore di cui vuole scoprire la vera identità!”**

Mostra in silenzio alla Veggente il lato nascosto della carta personaggio del giocatore prescelto, poi dice: “La Veggente si addormenta.” La Veggente chiude gli occhi.

2- Il narratore chiama i **Lupi Mannari**.

Il narratore dice: **“I Lupi Mannari si svegliano, si riconoscono e scelgono una nuova vittima!!!”**

I Lupi Mannari, e solo loro, alzano la testa, aprono gli occhi, si consultano in silenzio e **designano** una vittima.

Durante questa fase la **Ragazzina** può spiarli tenendo gli occhi socchiusi. Non è obbligata a farlo e **non è comunque autorizzata** ad aprirli completamente.

Se si fa sorprendere, i Lupi Mannari hanno diritto a cambiare idea e lei muore al posto della vittima inizialmente designata.

Poi il narratore dice: “I Lupi Mannari si riaddormentano e sognano le loro prossime vittime saporite!” I Lupi Mannari chiudono gli occhi.

3- Il narratore chiama la **Strega**.

Il narratore dice: “**La Strega si sveglia. Le mostrerò la vittima dei Lupi Mannari. Desidera usare la pozione curativa o la pozione velenosa?**”

Il narratore mostra alla Strega la vittima dei Lupi Mannari. La Strega non ha l'obbligo di usare la sua abilità in un turno specifico. Se decide di usare una pozione, deve **comunicare** al narratore il suo bersaglio, mostrando il **pollice alto** per la pozione **curativa** oppure il **pollice basso** per quella **velenosa**. Il narratore rivelerà gli eventuali effetti il mattino seguente.

4- Il narratore **sveglia** tutto il villaggio.

Il narratore dice: “**Arriva il mattino, il villaggio si risveglia e tutti aprono gli occhi.**” A quel punto indica il giocatore o i giocatori che sono stati **vittime** dei Lupi Mannari o della Strega durante la notte.

Le vittime rivelano la loro carta, in quanto sono eliminati dal

gioco. Non potranno più comunicare con gli altri giocatori in alcun modo.

- Se una delle vittime è il **Cacciatore**, egli deve contrattaccare ed eliminare un altro giocatore a sua scelta.
- Se una delle vittime è un **Innamorato**, l'altro Innamorato muore immediatamente di dolore.
- Se una delle vittime è il **Capo Villaggio**, egli deve designare il suo successore.

5- Il villaggio **discute** dei sospettati.

Il narratore anima e incoraggia la discussione.

Uno strano rumore udito durante la notte, un comportamento sospetto nei confronti di un altro giocatore o un modo di votare sempre identico di certi Abitanti... Tutti questi indizi possono indurre a sospettare che certe persone siano in realtà Lupi Mannari.

Durante questa fase non va dimenticato che i vari giocatori hanno obiettivi differenti:

- Ogni Abitante cerca di **smascherare un Lupo Mannaro** e far votare contro di lui.
- I Lupi Mannari devono **fingere di essere Abitanti**.

- La Veggente e la Ragazzina devono **aiutare** gli altri Abitanti, ma senza esporsi troppo, in quanto rischiano la vita.
- Gli Innamorati devono **proteggersi** a vicenda.

Ora ciascun giocatore ha il diritto di spacciarsi per qualcun altro. Questa fase è il **cuore del gioco**. Occorre sfruttare al massimo le proprie doti oratorie, bluffare oppure dire la verità, ma cercando di essere sempre credibili.

In un modo o nell'altro, prima o poi ci si tradisce e i sospetti ricadono sempre sulle persone giuste. O meglio, quasi sempre!

6- Il villaggio **vota**.

Gli Abitanti devono eliminare un giocatore **sospettato** di essere un Lupo Mannaro.

Quando il narratore dà il segnale, ognuno punta l'indice verso il giocatore che desidera giustiziare.

Colui che viene indicato da più persone viene eliminato. Il voto del **Capo Villaggio** vale doppio. In caso di **parità**, se il Capo Villaggio è presente, è il suo voto a designare la vittima.

In caso contrario, i giocatori votano di nuovo, *inclusi i giocatori inizialmente nominati*.

Se la parità persiste, nessun giocatore viene giustiziato.
Il giocatore eliminato rivela la sua carta **e non sarà più in grado di comunicare** con gli altri giocatori in alcun modo.

7- Il villaggio si **addormenta**.

Il narratore dice: **“Cala la notte. I sopravvissuti si addormentano!”** I giocatori chiudono gli occhi. Gli eliminati dovranno rimanere in silenzio, soprattutto una volta scoperta l'identità dei Lupi Mannari.

Il gioco **ricomincia dal punto 1** del turno standard.



VINCERE LA PARTITA

Gli Abitanti vincono se riescono ad eliminare l'ultimo Lupo Mannaro.

I Lupi Mannari vincono se riescono a divorare l'ultimo Abitante.
Caso particolare:

Se gli Innamorati sono **1 Lupo Mannaro e 1 Abitante**, vincono quando hanno eliminato tutti gli altri giocatori.

CONSIGLI PER IL NARRATORE

Il ruolo del narratore è **fondamentale**: l'atmosfera della partita dipende interamente dalla vostra bravura. È grazie a voi che gli altri giocatori vivranno un'esperienza di gioco entusiasmante. Non esitate a creare un clima **inquietante**. Accentuate la tensione quando rivelate le vittime dei Lupi Mannari. Non esitate a **riaccendere** la discussione quando sta per placarsi.

Le frasi suggerite, da usare quando chiamate i vari personaggi, sono solo degli esempi. Una volta presa dimestichezza col gioco, lasciatevi andare alle descrizioni più personali e deliranti. Se ci sono giocatori esperti, anche se siete **in pochi**, non esitate

a usare gli Abitanti dotati di abilità speciali per rendere il gioco ancora più interessante.

In caso di giocatori esordienti, introducete i personaggi con abilità speciali gradatamente.

L'atmosfera è essenziale per la buona riuscita del gioco.

Le partite durano relativamente poco, quindi vi consigliamo di giocare più di una nel corso della stessa serata provando a **variare i personaggi**.

PUNTI DI NARRAZIONE IMPORTANTI

- Quando **parlate** fate attenzione a non rivelare involontariamente indizi sull'identità dei personaggi, ad esempio: "Chiamo il Veggente... uh, scusate, la Veggente."
- Quando chiamate un personaggio durante la notte assicuratevi di **non indirizzare la voce** verso di lui, altrimenti i giocatori potrebbero dedurre la sua posizione al tavolo!
- Se i Lupi Mannari non riescono ad accordarsi su una vittima, peggio per loro: quella notte **non morirà** nessuno.
- Se la **Ragazzina** è in gioco, i giocatori non devono abbassare la testa o mettere le mani davanti agli occhi.

- Quando la **Veggente** scopre l'identità di un personaggio, fingete di girare le carte di **tutti** i giocatori.
 - Fate **un giro completo del tavolo** quando dovete toccare la spalla degli **Innamorati**.
 - Potete aspettare qualche turno prima di mettere ai voti il titolo di **Capo Villaggio**, in modo che i giocatori possano farsi un'opinione sui loro compagni.
 - Se il gruppo di gioco è poco numeroso, potete partecipare anche come giocatore.
- Consultate il nostro sito web per i dettagli.



Per ulteriori suggerimenti e scoprire le varianti di gioco,
visitate **www.loups-garous.com**

CONSIGLI PER I GIOCATORI

I Lupi Mannari: Un ottimo stratagemma per allontanare i sospetti è votare contro il vostro compare; naturalmente questo funziona solo se gli Abitanti notano la cosa.

La Veggente: Attenzione, se avete scoperto un Lupo Mannaro, potrebbe valere la pena rivelarvi per accusare il giocatore, ma non fatelo troppo presto!

La Ragazzina: È un personaggio molto potente, ma anche molto snervante da giocare. Non esitate a spiare! Può essere pericoloso, ma è necessario sfruttare questa abilità rapidamente, prima di essere eliminati.

Il Cacciatore: Quando venite accusati di essere un Lupo Mannaro, è sempre utile cercare di spacciarsi per il Cacciatore.

Cupido: Se designate voi stessi come uno degli Innamorati, non scegliete un chiacchierone come vostro Innamorato.
(Hervé Marly avrebbe molte cose da dire a riguardo - nota di Philippe des Pallières.)

Il Capo Villaggio: Non esitate a proporvi per ottenere il titolo di Capo Villaggio, incoraggiate la vostra elezione. Tuttavia, se siete un Lupo Mannaro, non mostratevi eccessivamente interessati ad un ruolo così tanto esposto. (*Philippe des Pallières avrebbe molte cose da dire a riguardo - nota di Hervé Marly.*) Siate fieri di questo titolo e portate la medaglia con orgoglio.

La Strega: Questo personaggio diventa più potente verso la fine della partita. Non sprecate le vostre pozioni, ma non tardate troppo ad utilizzarle.

C'è qualche regola che non riuscite a capire?
www.loups-garous.com



Gli autori desiderano ringraziare per il loro contributo alla presente edizione: Nadine Bernard, Juliette Blind, Théo Dupisson, Elvire e Chloé, Philippe Mouret, Caroline Ottavis, Laurent Bernard, Vincent Pessel, Myriam Lemaire, Martine Jortay, la fattoria di Champlion e il villaggio di Thiercelieux, e tutti quelli che potremmo involontariamente avere dimenticato.

Un ringraziamento speciale a Bruno Faidutti.

Questo gioco è liberamente ispirato ad un gioco della tradizione orale russa, comparso nell'Unione Sovietica degli anni '30 con il nome di Mafia.

Tutte le carte contrassegnate con © sono di proprietà delle edizioni « lui-même », Philippe des Pallières e Hervé Marly.

Ogni riproduzione di questo gioco o dei suoi elementi, parziale o totale che sia, è severamente proibita senza l'esplicito consenso degli autori.

Edizione Italiana

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi - Revisione: Sara Conato

Supervisione: Massimo Bianchini

Regolamento aggiornato al 1° aprile 2016.



Publicato da « lui-même »

La Verrie - 44320 Saint-Père-en-Retz - Francia

Riassunto dei Turni di Gioco

- Il villaggio si addormenta

Turno di preparazione

- Il Ladro
- Cupido
- Gli Innamorati

Turno standard

- La Veggente
- I Lupi Mannari / la Ragazzina
- La Strega
- Il villaggio si sveglia
- Il villaggio discute
- Il villaggio vota
- Il villaggio si addormenta