

Lupus in Tabula

Een spannend spel voor 8-24 spelers (en een spelleider) vanaf 8 jaar.

Weerwolven bedreigen het afgelegen dorpje 'Tabula'; elke nacht veranderen een aantal dorpsbewoners in weerwolven, waarna ze een onschuldig slachtoffer verscheuren om hun instincten te bevredigen.

De overlevende dorpsbewoners komen elke dag samen om het probleem te bespreken: aan het einde van de discussie wordt één van hen, van wie ze denken dat het een weerwolf is, gelyncht. Wie zal deze slachtpartij overleven?

Inhoud

- een set van 24 kaarten: 3 Weerwolven, 13 Mensen (12 Dorpsbewoners, 1 Ziener), 8 Speciale Personages (1 Medium, 1 Bezetene, 1 Lijfwacht, 2 Vrijmetselaars, 1 Weerhamster, 1 Uil, 1 Mythomaniak);
- 10 samenvattingskaarten ("overzichtskaart");
- 3 blanco kaarten voor je eigen creaties;
- 26 "Woedende Meute" kaarten;
- deze regels.

Doel van het spel

In dit spel zijn er twee kanten: de Weerwolven en de Mensen. De Weerwolven trachten iedereen in het dorp te slachten, de Mensen daarentegen moeten de Weerwolven vangen en lynchen.

Vorbereiding

Kies een Spelleider: hij is geen personage in het spel, maar zorgt voor de vooruitgang van het spel; de andere spelers leven zich in een rol in naargelang het personage op hun kaart. De samenstelling van de kaarten hangt af van het aantal spelers: bij 8 spelers (zonder de Spelleider) gebruik je 5 Dorpsbewoners, 2 Weerwolven en 1 Ziener. Met 9 of meer spelers voeg je voldoende Dorpsbewoners of Speciale Personages toe (zie hieronder); vanaf 16 spelers voeg je een derde Weerwolf toe aan het spel.

De Spelleider deelt willekeurig een kaart uit aan elke speler. Hij mag er zelf naar kijken om te weten wie de Weerwolven zijn. Elke speler kijkt in het geheim naar zijn kaart, maar hij mag ze niet aan een andere speler laten zien tot het einde van het spel.

De Spelleider houdt de "Woedende Meute" kaarten binnen handbereik.

Het spel

Elke spelbeurt is verdeeld in twee fases: de nachtfase en de dagfase. Tijdens de nacht doden de Weerwolven één van de spelers; tijdens de dagfase verzamelen alle overlevende spelers in het dorp om een persoon, waarvan ze denken dat het een weerwolf is, te lynchen. Een van de Mensen, de Ziener, heeft een geheime eigenschap - Het Tweede Zicht - waarmee hij de lycantropische ('weerwolfse') eigenschappen van spelers kan opsporen.

De nachtfase

Alle spelers sluiten hun ogen en beginnen op de tafel te tikken om ongewilde geluiden te verhullen. De Spelleider roept dan de Ziener op (bv.: "Ziener, je mag nu je ogen openen; kies iemand waar je meer over wilt weten"). De Ziener opent zijn ogen en duidt een andere speler aan. De Spelleider antwoordt in stilte met een 'Duim-omhoog' teken als de Ziener een Weerwolf aanduidde, of met een 'Duim-omlaag' teken als het geen Weerwolf was. Daarna duidt de Spelleider het einde van deze fase aan ("Ziener, je mag nu je ogen sluiten"); de Ziener sluit vervolgens zijn ogen. **Opmerking:** deze fase moet altijd gespeeld worden, ook al is de Ziener al

gedood, dit om de andere spelers geen hints te geven; de Spelleider roept de Ziener op, en laat hem even later weer inslapen, ook al heeft de Ziener niets kunnen doen in deze fase.

Vervolgens roept de Spelleider de Weerwolven op ("Weerwolven, open jullie ogen en kies iemand uit om te vermoorden"). De Weerwolven openen hun ogen en kijken naar mekaar. Daarna beslissen ze in stilte welke Dorpsbewoner ze willen vermoorden. De Spelleider onthoudt deze beslissing en duidt dan het einde van de Weerwolven-fase aan ("Weerwolven, sluit nu jullie ogen"). De Weerwolven sluiten hun ogen. Hierna is de nachtfase gedaan.

De dagfase

De Spelleider meldt nu dat de Dagfase begint ("Iedereen mag zijn ogen opendoen, een nieuwe dag breekt aan"). Alle spelers openen hun ogen. De Spelleider vertelt nu welke speler tijdens de nacht werd vermoord door de Weerwolven. Deze speler is vanaf nu dood en **mag niet meer spreken** voor de rest van het spel. Hij mag ook zijn kaart niet laten zien.

De overlevenden moeten nu iemand kiezen die ze willen lynchen; de spelers praten onder mekaar om te proberen te weten te komen wie de Weerwolven zijn; je mag zeggen wat je wilt (waarheid, verwarring, leugens,... alles is toegestaan). De Weerwolven, die ook deelnemen aan dit gesprek, zullen natuurlijk proberen de verdenking in de schoenen van andere spelers te schuiven, in de eerste plaats de persoon waarvan ze denken dat het de Ziener is. Zoals reeds vermeld mogen de spelers hun kaarten niet laten zien aan de andere spelers.

Het lynchen

Nadat er ongeveer 3 minuten gediscussieerd is, vraagt de Spelleider aan elke speler, te beginnen met de speler rechts van de speler die juist vermoord is, en vanaf dan met de klok mee, welke speler gelyocht mag worden. De Spelleider geeft telkens een "Woedende Meute" kaart aan de speler die aangeduid wordt. De twee spelers - of meer in het geval van gelijkstand - die het meeste aantal stemmen kregen (= meeste aantal "Woedende Meute" kaarten) worden 'genomineerd' en krijgen een laatste kans om zichzelf kort te verdedigen. Daarna haalt de Spelleider de "Woedende Meute" kaarten op en de spelers **die niet werden genomineerd** mogen nogmaals stemmen (volgens hetzelfde principe) om te zien wie gelyocht wordt. De speler die het meeste aantal stemmen krijgt, wordt gelyocht en ligt uit het spel. In het geval van gelijkstand, wordt de stemming (en de speeches) herhaald. Indien er dan nog een gelijkstand is, dan zal de Spelleider willekeurig bepalen wie gelyocht wordt. De geëlimineerde speler **mag geen commentaar geven** op de beslissing en **mag ook niet meer praten** voor de rest van het spel (natuurlijk moet hij ook zijn kaart geheim houden).

De dagfase is nu voorbij; de Spelleider haalt de "Woedende Meute" kaarten op en het spel gaat verder met een nieuwe nachtfase, enzovoort, tot één van de kanten wint.

Het einde van het spel

De Spelleider stopt het spel met een overwinning voor de Mensen indien ze alle Weerwolven kunnen lynchen.

De Weerwolven winnen indien ze genoeg mensen vermoorden (of laten lynchen...) totdat hun aantal gelijk is (dus 2 Weerwolven en 2 Mensen, of 1 Weerwolf en 1 Mens): dan slachten de Weerwolven de overblijvende Mensen meedogenloos af!

Een kant wint altijd als een geheel: alle voorheen geëlimineerde spelers winnen dus mee!

Tips

De Mensen proberen uit te vissen wie de Weerwolven zijn, terwijl de Weerwolven zich proberen voor te doen als Mensen en de verdenking op hun medespelers trachten te leggen. De Ziener probeert om de verdenking te leggen op de Weerwolven die hij ontdekt heeft, zonder zijn eigen identiteit te onthullen (want dan zullen de Weerwolven hem zeker doden in de eerstvolgende nachtfase, aangezien hij hun grootste bedreiging is). Natuurlijk kan de Ziener zichzelf op eender

welk moment bekend maken indien hij denkt dat dit de moeite waard is. Maar pas op: een Weerwolf kan ook beweren de Ziener te zijn! Spelers die steeds met iedereen akkoord zijn, zijn zeer verdacht, en denk er aan: een speler die iemand aanduidt als Weerwolf is verdacht, iemand die nooit iemand aanduidt is nog meer verdacht!

Speeltips

- Er wordt aanbevolen dat de Weerwolven tijdens de eerste nacht de Spelleider vermoorden. Hierdoor gaan de Weerwolven niet willekeurig iemand kiezen en krijgt iedereen de kans om op zijn minst een hele beurt te spelen. Tijdens de eerste nacht worden de Weerwolven gewekt, waarna ze automatisch de Spelleider kiezen als slachtoffer. De Spelleider zal dan tijdens de eerste dagfase melden dat **hij** vermoord werd. De andere spelers kunnen nu iemand kiezen om te lynchen, waarbij hun beslissing zal beïnvloed worden door de Ziener en de Weerwolven.
- Spelers die uit het spel zijn, kunnen een "Woedende Meute" kaart voor zich leggen om aan te duiden dat ze niet meer deelnemen aan het spel.
- Indien je met een grote groep speelt, of indien je niet aan een tafel speelt, dan kan het zijn dat de "Woedende Meute" kaarten niet duidelijk genoeg zijn. In dit geval kunnen de spelers die een stem tegen zich kregen dit gewoon aanduiden door hun vingers te gebruiken en ze voor iedereen duidelijk zichtbaar te houden.

Speciale Personages

Indien je met 9 of meer spelers speelt, dan kan je een aantal speciale personages toevoegen aan het spel. Het getal tussen haakjes is het aanbevolen minimum aantal spelers om dit personage te gebruiken.

- ❖ **Medium** (9): Dit is een Mens die met de doden kan praten. Aan het begin van de nachtfase (te beginnen bij de tweede nacht) roept de Spelleider het Medium op, en toont hem met behulp van een 'duim omhoog / duim omlaag' teken of de speler die als laatste gelyncht werd een Weerwolf was of niet.
- ❖ **Bezetene** (10): Hij is een Mens die aan de kant van de Weerwolven staat... zonder te weten wie ze zijn! Hij wint dus indien de Weerwolven winnen.
- ❖ **Lijfwacht** (11): Hij is een Mens die, elke nacht opnieuw, een speler van zijn keuze beschermt. Tijdens de nachtfase (te beginnen met de tweede nacht), vóór de fase van de Weerwolven, roept de Spelleider de Lijfwacht op: deze duidt dan een andere speler aan. Indien de Weerwolven die speler kiezen om te vermoorden, dan wordt hij niet vermoord en sterft er niemand.
- ❖ **Uil** (12): De Uil is een Mens (!) met een speciale eigenschap. Tijdens de nachtfase roept de Spelleider de Uil op, die dan een speler aanduidt. Tijdens de dagfase worden zoals gewoonlijk twee spelers genomineerd. Wanneer alle spelers hebben gestemd, meldt de Spelleider de speler die door de Uil werd aangeduidt. Deze wordt dan onmiddellijk de tweede genomineerde. Indien de speler die door de Uil werd aangeduid al één van de genomineerden was, dan gebeurt er niets speciaals. (*Noot van de vertaler: het Italiaanse woord "Gufo" (uil) duidt ook op een persoon die ongeluk brengt*).
- ❖ **Vrijmetselaars** (13): Dit zijn twee Mensen die mekaars rol kennen. Tijdens de eerste nacht roept de Spelleider de Vrijmetselaars op: zij openen hun ogen en kennen dus mekaars rol. De Vrijmetselaars-kaarten moeten steeds samen aan het spel toegevoegd worden.
- ❖ **Weerhamster** (15): Hij speelt alleen, en kan niet door de Weerwolven gedood worden (indien de Weerwolven hem kiezen als slachtoffer, dan wordt er niemand gedood). Voor de einddoelen van het spel en voor het Medium geldt de Weerhamster als een Mens; indien de Ziener hem aanduidt tijdens de nachtfase, dan wordt hij gedood, samen met de speler die door de Weerwolven werd gedood. De Weerhamster is de enige winnaar indien hij nog leeft als het spel eindigt.

- ❖ **Mythomaniak** (16): De Mythomaniak is een leugenaar. Hij speelt, tijdens de tweede nacht, een speciale fase: hij krijgt één kans om een personage aan te duiden dat nog in het spel is. Indien die speler **geen** Weerwolf of een Ziener is, dan blijft de Mythomaniak een Mens tot het einde van het spel. Indien hij een Weerwolf of een Ziener aanduidt, dan neemt hij de rol aan van het aangeduide personage. Vanaf dat moment opent de Mythomaniak zijn ogen samen met de personages waarmee hij overeenkomt; elke beslissing wordt samen genomen. De Ziener ziet de Mythomaniak-Weerwolf als een Weerwolf.

'Spook' variant

In deze spelvariant wordt een speler die gedood of gelyncht werd, een 'Spook'. Tijdens de volgende dagfases mag hij **meestemmen** wie gelyncht moet worden. Maar hij mag enkel stemmen om te nomineren (hij mag dus **niet** stemmen in de tweede stemfase waarbij de te lynchen persoon wordt gekozen). Tijdens de nachtfase sluiten de Spoken hun ogen, net zoals de andere spelers; ze hebben geen speciale eigenschappen, onafhankelijk van welk personage ze levend waren. Denk er aan dat Spoken geen commentaar mogen geven en niet mogen praten voor de rest van het spel.

De complete spelsequentie van de fases staat beschreven op de 'overzichtskaarten'.

Opmerking: het gebruik van 'hij' en 'hem' in deze handleiding slaat op beide sexen.

Lupus In Tabula

Illustraties: Gianpaolo Derossi

Art Director: Stefano De Fazi

Regel-editing: R. Corbelli, A.J. Voicu, W. Niebling



©2005 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 Perugia Italië

Alle rechten voorbehouden.

Voor vragen, opmerkingen, suggesties of nieuwe personages:

www.davincigames.com

info@davincigames.com

Een speciale bedankt aan Andrea Bartoli, Domenico Di Giorgio, Roberto Amoroi, Stefano Luperto, Andrew Plotkin, Emiliano Sciarra, Andrés J. Voicu, Paola Lamberti, Roberta Barletta, Alessandra Scalici, Aragona, Ass. Novecentonovanta en Mucca Games.