



# Lupus in Tabula

Borzongatóan izgalmas játék 8-24 játékos (és egy játékmester) számára, 8 éves kortól

Vérfarkasok zaklatják Tabula világtól félreeső falucskáját: néhány falusi minden éjjel vérfarkassá változik, és ártatlanokat gyilkol, hogy ösztöneinek eleget tegyen. Az életben maradt falusiak mindennap összegyűlnek megvitatni a bajt: a vita végeztével meglincselnek valakit, akiről úgy sejtik, hogy vérfarkas. Ki éli túl a vérfürdőt?

## A játék tartalmaz:

- Egy 24 kártyából álló paklit, amelyben 3 vérfarkas, 13 ember (12 falusi, 1 látnok), 8 különleges karakter (1 médium, 1 megszállott, 1 testőr, 2 szabadkőműves, 1 vérhörcsög, 1 vészmadár, 1 alakváltó) található;
- 12 összesítő kártyát („mesterkártya”);
- 3 üres kártyát a saját ötleteidnek;
- 26 csőcselékkártyát;
- ezeket a szabályokat.

## A játék célja

A játékban két oldal mérkőzik egymással: a vérfarkasok és az emberek. A vérfarkasok célja, hogy mindenkit lemészároljanak a faluban; az embereknek ugyanakkor minden vérfarkast meg kell lincselniük.

## Előkészítés

Válasszatok egy játékmestert: ő nem tartozik egyik oldalhoz sem, csak a játék menetét szabályozza; a többi játékos a kártyája szerint játssza a szerepét. A pakli összetétele a játékosok számától függően változik: 8 játékos esetén (a játékmestert nem számítva) használhattok 5 falu-

sit, 2 vérfarkast és 1 látnokot. Kilenc vagy több játékos esetén keverjék a paklihoz megfelelő számú falusit és/vagy különleges karaktert (lásd alább); 16 vagy annál több játékos esetén pedig tegyék a pkaliba a harmadik vérfarkast is.

A játékmester véletlenszerűen kioszt egy-egy kártyát a játékosoknak, megnézi, és megjegyzi, kik a vérfarkasok. Minden játékos titokban megnézi a neki kiosztott kártyát, utána a játék végéig arccal lefelé hagyja.

A játékmester a keze ügyébe helyezi a a csőcselékkártyákat.

## A játék menete

A játék minden köre két szakaszra oszlik: éjszakára és nappalra. Éjszaka a vérfarkasok megölnek egy játékos; nappal az életben maradt játékosok összegyűlnek a faluban, hogy meglincseljenek valakit, akiben vérfarkast sejtene. Az egyik ember, a látnok titokban rendelkezik a második látás képességével, és éjszaka fel tudja ismerni a likantrópia bélyegét.

### Éjszaka

Minden játékos behunyja a szemét és dobolni kezd az asztalon, hogy elfedje az esetleges zajokat. A játékmester hangosan szólítja a **látnokot** (pl. „*Látnok, nyisd ki a szemed! Látnok, válaszsd ki, kire szeretnél rákérdeznél!*”). A látnok kinyitja a szemét, és némán rámutat vagy a fejével int egy játékos felé. Ha a látnok egy vérfarkasra mutatott, a játékmester felfelé fordított hüvelyujjával jelzi, ha nem, lefelé fordítja hüvelykjét. A játékmester ezután jelzi a látnok fázisának végét („*Látnok, hunyd le a szemed!*”), és a látnok ismét lehunyja a szemét. **Megjegyzés:** ezt a fázist akkor is el kell játszani, ha a látnok már nincsen a játékban, nehogy nyomra vezessd a játékosokat; a játékmester akkor is szólítja a látnokot, majd néhány másodperc elteltével véget vet fázisának, ha a látnok nem játszotta végig ezt a fázist.

A játékmester ezután szólítja a vérfarkasokat („*Vérfarkasok, nyissátok ki a szemeteket és válasszátok ki az áldozatot!*”). A vérfarkasok kinyitják szemüket, megkeresik egymást, aztán némán megegyeznek abban, melyik

falusit ölik meg. A játékmester nyugtázza a döntést, aztán jelzi a vérfarkasok fázisának végét („*Vérfarkasok, csukjátok be a szemeteket!*”). A vérfarkasok lehunyják szemüket. Az éjszaka véget ér.

### *Nappal*

A játékmester bejelenti a nappalt („*Mindenki nyissa ki a szemét; nappal van.*”). Minden játékos kinyitja a szemét. A játékmester közli a vérfarkasok által kiválasztott játékosal, hogy megölték. Az a játékos kikerül a játékból, és a játék végéig **nem beszélhet**. A kártyáját szintén nem mutathatja meg.

A túlélőknek ki kell választaniuk valakit, akit meglincselnek; a játékosok beszélhetnek, hogy azonosíthassák a vérfarkasokat: a vitát nem korlátozza semmi (igazság, félrevezetés, hazugságok...). Az emberek között rejtőzködő vérfarkas valószínűleg a falusiakra fogja terelni a gyanút, leggyakrabban arra, akiről úgy sejtí, hogy látnok. Mint már említettük, a játékosok nem fedhetik fel kártyájukat más játékosok előtt.

### *Lincselés*

Három perc vita után a játékmester az utolsóként meghalt játékos jobbán ülőtől indulva, az óramutató járásával egyező irányban haladva minden játékostól megkérdezi, kit akar meglincselni. Valahányszor egy játékos szavazatot kap, a játékmester kioszt neki egy csőcselekkártyát. A két legtöbb szavazatot kapott játékos – illetve holtverseny esetén akár több is – „jelölésre” kerül, és rövid védőbeszédet tarthat. Miután a elmondták a védőbeszédet, a játékmester összeszedi a csőcselekkártyákat, és a **nem jelölt** játékosok (ugyanezzel a rendszerrel) ismét szavazhatnak a **jelölt** meglincseléséről. A legtöbb szavazatot kapott játékos meglincselik és kiesik a játékból; holtverseny esetén a szavazást (és a védőbeszédet) meg kell ismételni. Ha megint döntetlenre végződné a szavazás, a játékmester véletlenszerűen választ a két jelölt közül. A kiesett játékos nem fűzhet megjegyzést a döntéshez, és a játék további részében nem beszélhet (természetesen a kártyáját sem mutathatja meg).

A nap véget ér: a játékmester összegyűjti a csőcselékkártyákat, és a játék újabb éjszakával folytatódik, és így tovább, amíg egyik oldal nem győz.

## A játék vége

A játékmester az emberek győzelmét hirdeti ki, ha az összes vérfarkast sikerült meglincselniük.

A vérfarkasok győznek, ha annyi embert megölnek (vagy meglincseltetnek...), hogy létszámuk egyenlő legyen (például 2 vérfarkas és 2 ember, vagy 1-1): ekkor a vérfarkasok nyíltan felkoncolhatják az életben maradt falusiakat!

Mindig az egész oldal nyer, tehát a korábban megölt játékosok is!

## Tippek

Az emberek próbálják kitalálni, ki vérfarkas, míg a vérfarkasok falusinak álcázzák magukat, és megpróbálják igazi falusiakra terelni a gyanút. A látnok megpróbálja a felfedezett vérfarkasokat megvádolni, de anélkül hogy fölfedné magát (ha megtenné, a vérfarkasok éjjel biztosan megölnék, hiszen ő jelenti rájuk a legnagyobb fenyegetést). A látnok természetesen bármikor fölfedheti kiletét, ha úgy érzi, hogy megéri a kockázatot. Vigyázzunk azonban: egy vérfarkas is látnoknak adhatja ki magát! Az egymással gyakran egyetértő játékosok gyanúsak, és ne feledd: ha valakit azzal vádolsz, hogy vérfarkas, gyanús vagy, ha nem vádolsz senkit: még gyanúsabb!

## Játéktippek

- Javasoljuk, hogy az első éjszakán a játékmester legyen az első, akit meggyilkolnak a vérfarkasok. Így a vérfarkasok választása nem véletlenszerű, és minden játékosnak van esélye egy kört végigjátszani. Az első éjszakán a vérfarkasok kinyitják a szemüket, hogy megismerkedjenek egymással, és automatikusan a játékmestert választják áldozatnak. Az első nap elején a játékmester bejelenti, hogy ő az, aki meghalt: a játékosok most kiválaszthatnak valakit, akit meglincselnek a látnok és a vérfarkasok információi alapján...

- A játékból kiesett játékosok arccal lefelé (kísértetes oldallal fölfelé) maguk elé tehetnek egy csőcselékkártyát, hogy azzal jelezzék, hogy már nincsenek játékban.
- Ha nagyon nagy csoportban vagy nem asztal körül játszatok, előfordulhat, hogy a csőcselékkártyák nem jól láthatóak. Ebben az esetben a szavazás során a szavazatot kapott játékosok egyszerűen jól láthatóan föltartott ujjai segítségével is jelezhetik, hány szavazatot kaptak.

## **Különleges karakterek**

Kilenc vagy több játékos esetén egyet vagy többet a játépkarlihoz keverhetsz a következő karakterek közül. A zárójelben látható szám a karakter bekeveréséhez szükséges minimális játékoslétszámot mutatja.

- **Médium (9):** olyan ember, aki beszélni tud a holtakkal. Az éjszaka kezdetén (a második éjszakától fogva) a játékmester bejelenti a fázisát, és ha a legutóbb meglincselte játékos vérfarkas volt, felfelé fordítja hüvelykujját, ha nem, akkor pedig lefelé.
- **Megszállott (10):** ember ugyan, de a vérfarkasok oldalán áll... anélkül, hogy tudná, kicsodák! Ezért akkor győz, amikor a vérfarkasok.
- **Testőr (11):** olyan ember, aki minden éjjel megvédelmezi egy általa kiválasztott másikat. Éjszakánként (a második éjszakától kezdve) a vérfarkasok fázisa előtt a játékmester bejelenti a testőr fázisát: a testőr rámutat egy játékosra. Ha a vérfarkasok azt a játékost választották volna áldozatnak, nem hal meg, és nem kerül sor gyilkosságra.
- **Vészmadár (12):** a vészmadár különleges képességgel rendelkező ember. A játékmester minden éjjel bejelenti a vészmadár fázisát, aki kiválaszt valakit. Nappal a játék a szokott mederben folytatódik, amíg a két jelölt szavazására nem kerül sor. Miután minden játékos szavazott, a játékmester bejelenti a vészmadár által kiválasztott személy nevét, aki automatikusan a lincselés második jelöltje lesz, megelőzve a többieket. Ha a vészmadár által kiválasztott személy eleve a jelöltek közé tartozott, akkor a vészmadár választása semmit nem változtat meg.

- Szabadkőművesek (13): két ember, akik ismerik egymás szerepét. Az első éjjel a játékmester szólítja őket: a szabadkőművesek kinyitják a szemüket és megjegyzi egymást. A szabadkőműveseket párosával lehet csak a paklihoz keverni, külön-külön nem.
- Vérhörcsög (15): egymagában játszik, és a vérfarkasok nem ölhetik meg (ha a vérfarkasok őt választják áldozatnak, akkor senki nem hal meg). A játék vége és a médium kérdése szempontjából a vérhörcsög embernek számít: ha a látnok az éjszaka folyamán rámutat, a vérhörcsög meghal, a vérfarkasok által kiválasztott játékosal együtt. Ha a játék végén a vérhörcsög még életben van, ő a győztes.
- Alakváltó (16): a második éjszaka végén különleges fázist kap: egy lehetősége van arra, hogy rámutasson egy még mindig játékban lévő játékosra. Ha az a játékos **nem** vérfarkas vagy látnok, akkor az alakváltó ember marad a játék végéig. Ha azonban a kiválasztott játékos vérfarkas vagy látnok, azonnal felveszi a kiválasztott játékos szerepét. Mostantól fogva az alakváltó is kinyitja a szemét éjszakánként, amikor a játékmester azt a karaktert szólítja, akinek képességeivel most már rendelkezik; minden döntést együtt hoznak ezentúl. A látnok az ál-vérfarkast is vérfarkasnak látja.

### „Kísértet” játékvariáció

Ebben a játékvariációban a szétmarcangolt vagy meglincselt játékos „kísértet” lesz, és a halálát követő napokon **szavazhat** arról, hogy kit lincseljenek meg. Csak a jelöltek kiválasztásánál szavazhat (akkor **nem szavaz**, amikor a jelöltek közül kell kiválasztani, kit lincseljenek meg végül). Éjszaka a kísértetek a többi játékoshoz hasonlóan szintén behunyják szemüket: akármilyen karaktert játszottak is életükben, most már nincsenek különleges képességeik. Ne feledd, hogy a kísértetek nem tehetnek megjegyzéseket és nem beszélhetnek a játék végéig!

**A fázisok teljes sorrendjét a „mesterkártyára” írva találod.**



## Lupus in Tabula

**Illusztrációk:** Gianpolo Derossi

**Művészeti vezető:** Stefano De Fazi

**Szabályok:** Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

c 2003-2005 da Vinci Editrice S.r.l.

Via T. TITTONI, 3

I-06131 Perugia, Olaszország

Minden jog fenntartva

Kérdések, megjegyzések, javaslatok új karakterekre:

[www.davincigames.com](http://www.davincigames.com) – [info@davincigames.com](mailto:info@davincigames.com)

*Köszönet Andrea Bartoli, Domenico Di Giorgio, Roberto Amorosi, Stefano Luperto, Andrew Plotkin, Emiliano Sciarra, Andrés J. Voicu, Paola Lamberti, Roberta Barletta, Alessandra Scalici, Francesco Aragona és a Novecentonovanta és Mucca Games munkatársainak segítségéért.*

**A szabályokat magyarra fordította:** Kleinheincz Csilla



A játékot Magyarországon forgalmazza  
a Delta Vision Kft.

1094 Budapest, Ferenc krt. 27.

Infóvonal: 06 (1) 216-7053

[www.deltavision.hu](http://www.deltavision.hu)