

Lupus in Tabula

"Tremludo" por 8 - 24 ludantoj (krom unu peranto), ekde 8 jaroj, kiu daŭras ĉirkaŭ 20 - 45 minutojn.

En la vojerarinta vilaĝo de Tabula, kelkaj enloĝantoj malsanas je likantropo: ĉiun nokton ili iĝas lupfantomoj kaj, por trankviligi siajn instinktojn, mortoŝiras senkulpulon. Tage la pluvivuloj kunvenas diskuti kion endas fari; je la fino de la diskuto ili linĉas unu el la grupo, lin supozante esti lupfantomo. Kiu pluvivos la amasmurdon?

Enhavo

- 24 kardoj kun la ordinaraj personoj: 3 lupfantomoj, 13 homoj (12 vilaĝanoj, 1 divenisto) kaj 8 specialaj personoj (1 mediano, 1 demonhavanto, 1 gardisto, 1 gufo, 2 framasonoj, 1 hamstrofantomo, 1 maniulo);
- 10 resumaj kardoj "master card" (por la peranto);
- 3 blankaj kardoj por la homoj de vi kreitaj;
- 26 kardoj "freneza amaso";
- ĉi tiu regularo.

Celo de la ludo

En la ludo estas du partioj: la lupfantomoj kaj la homoj. La celo de la lupfantomoj estas forigi ĉiun homon, male tiu de la homoj estas linĉi ĉiun lupfantomon.

Pretigado

Elektu peranton: li apartenas al neniu partio kaj mastrumas la ludsesion; la aliaj rolludas laŭ la kardoj. La kardaro varias laŭ la numero de la ludantoj: kun 8 ludantoj (krom la peranto) rolas 5 vilaĝanoj, 2 lupfantomoj kaj 1 divenisto. Kun 9 aŭ plu ludantoj, aldonu la sufiĉajn kardojn elektante aliajn vilaĝanojn kaj/aŭ specialajn personojn, kiel indikite sube; kun 16 aŭ plu ludantojn, elektu trian lupfantomon.

La peranto hazarde donas po unu ludanto kovritan kardon, rigardante antaŭ doni kaj memorigante ĉu la ludanto kiu ricevas la kardon estas lupfantomo. La ludantoj rigardas sian kardon kiun ili tenas kovrite ĝis la fino de la ludsesio. La peranto tenas la kardojn "freneza amaso" ĉemane.

La ludo

La ludo dividiĝas en du fazoj: la nokton kaj la tagon. Nokte la lupfantomoj mortoŝiras ludanton, tage oni diskutas kaj decidas linĉi iun, esperante, ke li estas lupfantomo. Inter la homoj sin kaŝas divenisto, kiu nokte scipovas sondi la menson de ununura ludanto por kompreni ĉu temas pri lupfantomo.

La nokto

Ĉiu ludantoj fermas la okulojn kaj ritme frapas la tablon por kovri eblajn bruojn. La peranto laŭtvoĉe alvokas la **diveniston** (ekz. "la divenisto malfermas la okulojn kaj elektas personon"). La divenisto malfermas la okulojn kaj mangeste indikas ludanton. La peranto kapjesas se la indikita persono estas lupfantomo, kapneas alikaze. Do la peranto anoncas la finon de la divenista vico ("la divenisto fermas la okulojn"), kaj la divenisto denove fermas la okulojn. **Notu:** ĉi tiun vicon oni devas ludi eĉ se la divenisto jam mortis, por ne doni indicojn; ĉi-kaze la peranto alvokas la diveniston, kaj, iom post, la finon de la vico sen neceso de respondo fare de la divenisto. Nun la divenisto alvokas la **lupfantomojn** ("la lupfantomoj malfermas la okulojn kaj elektas kiun homon mortoŝiri"). La lupfantomoj malfermas la okulojn kaj rekonas unu la alian; poste ili rapide kaj silente akordas pri kiu mortoŝiri per rigardoj, gestoj kaj kapbalancoj. La peranto konfirmas, ke li komprenas kiu estas mortoŝirata kaj anoncas la finon de la vico ("la lupfantomoj fermas la okulojn"), kaj la lupfantomoj fermas denove la okulojn. Ĉi tiam la nokto finiĝas.

La tago

La peranto nun deklaras la tagiĝon ("tagiĝas, ĉiu malfermu siajn okulojn"). Ĉiu ludanto do malfermas la okulojn kaj peranto diras al la ludanto elektita de la lupfantomoj, ke li estas mortoŝirita. Tiu ĉi ludanto, ekde tiam, iĝas for, devas **sin deteni** kaj **ne povas paroli plu** dum la resto de la ludsesio. Atentu, ke li ne povas malkaŝi sian rolon.

La pluvivantoj devas nun elekti iun enda je linĉado; ili povas babilu inter ili por malkovri kiu estas la lupfantomoj, per hipotezoj, deduktoj kaj kontraŭdeduktoj: lupfantomoj, kaŝaj inter la pluvivantoj, emas arigi la suspektojn al aliaj vilaĝanoj aŭ al la probabla divenisto. Oni povas libere mensogi, sed **neniam** montri propran kardon al aliaj.

La linĉado

Post maksimume tri minutojn de diskutado, la peranto demandas ronde laŭ horloĝa direkto, komence maldekstre la lastan mortoŝiriton, kiun lia opinio oni devas linĉi. Ĉiun voĉdonon la peranto donas kardon "freneza amaso" al la voĉdonito. La du ludantoj -aŭ pli kaze egalmeriton- kun pli da voĉoj (t.e. kun pli da kardoj "freneza amaso") estas nomumitaj kaj povas sin defendi per lasta parolado. Je la fino de la pledoj, la peranto reprenas la kardojn pri freneza amaso, kaj la **nenomumitaj** ludantoj voĉdonas denove (per la sama sistemo) inter la nomumitoj la homon kiun oni linĉos. La homo kiu prenis pli da voĉdonoj estas linĉata kaj foriras de la ludo: kaze egalmeriton oni denove voĉdonas post nova plendo fare de la egalmeritaj ludantoj. **Kromaj egalmeritoj solvindas per hazarda elekto fare de la peranto.** La eliminato devas **sin deteni je komentado**, kaj li **ne povas paroli plu** ĝis la fino de la ludsesio (nek li povas malkaŝi sian rolon). La ludvico finiĝas: la peranto reprenas la kardojn "freneza amaso", denove noktiĝas kaj tiel plu, ĝis la venko de partio.

Fino de la ludsesio

La peranto deklaras la finon de la ludsesio kun venko de la homoj se ili linĉas ĉiujn lupfantomojn. Male oni deklaras la lupfantomojn venkaj se iam ajn ili nombras egale al la ankoraŭ pluvivaj homoj (ekzemple, 2 lupfantomoj kaj 2 vilaĝanoj, aŭ 1 kaj 1): tiukaze lupfantomoj mortoŝiras la restadajn homojn sen peti permeson. Ĉiam venkas la tuta partio: do eĉ la eliminataj ludantoj partoprenas venkofeston!

Pristrategiaj konsiloj

Homoj klopodas kompreni kiuj estas la lupfantomoj; lupfantomoj sin kredigas homoj kaj ĵetas suspekton al la veraj homoj. La divenisto emas arigi la suspektojn al la lupfantomoj, sed ne tro esplicite, alikaze tuj la lupfantomoj voros lin, ĉar tiu ludanto estas ilia plej grava danĝero. Komprenoble divenisto povas riski se oportunas. Tamen atentu: eĉ lupfantomo povas mensoge sin kredigi divenisto. Malfidu ludantojn kiuj tro konkordas inter ili kaj parkerigu: lupfantoma akuzado suspektas, neakuzado suspektas pli.

Praktikaj sugestoj

- Dum la unua nokto, por eviti hazardan elekton de la lupfantomoj, kaj por doni al ĉiu ludanto ŝancon ludi kompletan tagon, bonkutime la mortoŝiroto estu la **peranto**. La unuan nokton la lupfantomoj malfermos la okulojn por sin rekoni unu la alian, kaj ili elektos implicate la peranton kiel viktimo. Dum la unua tago la peranto do anoncos, ke **li mem** estis mortoŝirita: la ludantoj dum elektado pri kiu linĉi povos baziĝi sur la informoj de la divenistoj kaj de la lupfantomoj...
- Eliminataj ludantoj povas teni antaŭ si kardon pri freneza amaso **kun la faco sube** (ombra faco supre) por montri al ĉiuj, ke ili ne plu estas en la ludsesio.
- Se la grupo da ludantoj tre nombras, eble oni ne facile vidas kardojn pri freneza amaso pro malproksimo. Tiukaze, dum la voĉdonado, ludantoj kiuj iom post iom ricevas voĉdonojn povas indiki tre simple sian volon montrante oportune manfingrojn.

Specialaj personoj

Kun 9 aŭ plu ludantoj vi povas enkonduki unu aŭ pli el la sekvaj personoj: interkrampe oni indikas la minimuman nombron da ludantoj konsilita por la enkonduko de la persono.

- **Mediumo (9)**: temas pri homo kiu povas kontakti la forpasintojn. Ekde la duan nokton, la peranto anoncas la median fazon kaj peranto kapjesas aŭ -neas se la **linĉita** persono la nokton antaŭe estis lupfantomo aŭ ne.
- **Demonhavanto (10)**: temas pri homo, sed li anas la partion de la lupfantomoj... sen scii kiu estas! Do li venkas kaze de lupfantoma venko.
- **Gardisto (11)**: temas pri homo, kiu ĉiun nokton protektas personon liaelete. Dumnokte -- ekde la duan -- antaŭ la lupfantoma vico la peranto anoncas la Gardiston kaj li elektas alian personon (ne li mem!). Se tiu persono poste elektatas kiel viktimo de la lupfantomoj, li ne mortas kaj tiunokte neniu mortoŝiratas.
- **Gufo (12)**: la gufo estas homo (*). Dum ĉiu nokto, la peranto anoncas la vicon de la gufo, kiu indikas personon. Dum la sekva tago, post ĉies voĉdonado, peranto anoncas la nomon de la persono kiun la gufo elektis, kaj la elektito aŭtomate iĝas la dua nomumito por linĉado, egalmerite al la unua. Se la elektito jam estis nomumita, la gufa voĉdono ŝanĝas nenion. (*traduka noto: "gufu" itale flanksignifas malbonŝanc(ig)ulon; tial la nomo).
- **Framasonoj (13)**: temas pri du homoj kiu reciproke konas unu la alian. Fakte dum la unua nokton la peranto alvokas la framasonojn kiuj malfermas la okulojn kaj sin rekonas. La framasonojn oni ĉiam aldonu duope en la ludsesio.
- **Hamstrofantomo (15)**: li ludas nur por li mem, kaj lupfantomoj ne povas lin mortoŝiri: kaze de elekto, tiun nokton neniu mortas. Ludcele kaj por la mediumo oni konsideru lin homo; se dumnokte la divenisto lin vidas, li mortas kune kun la mortoŝirato. Li estas la nura venkanto se ankoraŭ vivas je la fino de la ludo.
- **Maniulo (16)**: la maniula ludas, ekde la fino de la dua nokto, specialan vicon: li havas ununuran okazon indiki al la peranto alian vivantan ludanton. Se la indikito ne estas lupfantomo nek divenisto, la maniulo kondutas

kiel ordinara homo ĝis la fino de la ludsiesio. Alikaze li tuj vestas ekzakte la saman rolon de lupfantomo aŭ de divenisto laŭkaze; ekde tiam, la maniulo dumnokte malfermas la okulojn kune kun la persono de kiu li prenis la povojn, kaj ĉiun decidon pri la farindaj agoj ili devas interkonsenti. La divenisto vidas la maniulon-lupfantomon kiel lupfantomo.

'Ombroj' ludvario

En ĉi tiu ludvario, ĉiu persono mortoŝirita aŭ linĉita iĝas ombro, kaj dum la sekvaj tagoj li plue voĉdonas pri linĉado, sed **nur** por determini la **nomumitojn**, t.e. ombro **ne** voĉdonas pri la fina linĉado inter nomumitoj. Dumnokte la ombroj daŭre fermas la okulojn, ekzakte kiel la aliaj ludantoj: ili ne havas plu ajnan specialan povon, senrigarde pri kiu persono ili rolis dumvive.

Parkerigu, ke ombroj devas sin deteni de komentado kaj ili ne povas plu paroli dum la daŭrigo de la ludsiesio.

La kompleta sinsekvo de vicoj estas priskribita en la porperantaj kardoj (t.e. "master card").

Notu: tra ĉi tiu regularo oni uzis la viran ĝenron (li, lia) por indiki ambaŭ ĝenrojn.

La nomo estas vortludo per la latina esprimo "lupus in fabula", t.e. pri la lupo rakonto, kaj la lupo renkonte. Anstataŭ "fabula" la ludonomo finiĝas per "tabula", tablo, ĉar ordinare oni ludas ĉe tablo.

Korajn dankojn al Andrea Bartoli, Domenico Di Giorgio, Roberto Amorosi, Stefano Luperto, Andrew Plotkin, Emiliano Sciarra, Andrés J. Voicu, Paola Lamberti, Roberta Barletta, Alessandra Scalici, Francesco Aragona, al Asocio Novecentonovanta kaj laste al Mucca Games.

Master card

-  Lupfantomo
-  Homo
-  Divenisto
-  Mediumo
-  Demonhavanto
-  Gardisto
-  Framasonoj
-  Hamstrofantomo



Grafiko: Gianpaolo Derossi
Designo: Stefano de Fazi
Regulredaktado: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu
Esperantigo: Federico Gobbo

©2002-2007 daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, Ellera
I-06073 Corciano
Perugia, ITALIA
Ĉiuj rajtoj rezervitas.