

NUOVO REGOLAMENTO

LupusBURG

Si gioca come in Lupusburg, con le seguenti variazioni:

PREPARAZIONE

Gli **obiettivi** non si utilizzano. Nel distribuire i personaggi non importa che essi siano uomini o donne. Mettete tutte le **monete** in un sacchetto e mischiatele. La **scopa** da spazzacamino si utilizza solo come variante di gioco (vedi in fondo).

IL GIOCO

Il **privilegio** del Borgomastro è modificato come segue (l'uso del privilegio non è obbligatorio). Egli indica **un personaggio vivo**: il proprietario lo mostra in segreto al Borgomastro. Poi il Borgomastro mostra in segreto al giocatore uno dei propri personaggi.

Esempio. Emma (Borgomastro di turno) guarda il personaggio nella casa a sinistra di Davide... e scopre subito il Lupo Mannaro! Fa finta di niente, e mostra una carta a Davide: decide di sfruttare l'informazione a suo vantaggio, e quindi evita pure di scommettere subito sull'avversario.

Le **scommesse**. Partendo dal Borgomastro e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie se e su chi scommettere. **Anche chi non ha più personaggi può scommettere**. Per scommettere su chi sia il lupo mannaro, il giocatore:

- prende il proprio sigillo davanti a sé;
- pesca dal sacchetto tre monete a caso (se ce ne sono meno di tre, le prende tutte), ne sceglie **una** da usare, e rimette le altre dentro;
- mette la moneta scelta a faccia in giù, col proprio sigillo sopra, davanti a **un altro giocatore**, accusandolo così di essere il lupo mannaro.

Le monete si giocano a faccia in giù e si coprono col sigillo così gli altri giocatori non sanno quanto valgono!

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- 1) **il lupo mannaro ha tanti personaggi vivi quanti sono i personaggi vivi degli altri** (cioè 2 e 2, oppure 1 e 1); oppure
- 2) il lupo mannaro perde entrambi i propri personaggi.

Nel caso 1), **il lupo mannaro vince!**

Nel caso 2) invece **il lupo mannaro perde automaticamente!** Il lupo mannaro rivela i propri personaggi, e si passa al **conteggio dei punti** degli **altri** giocatori.

ALTRI SUGGERIMENTI STRATEGICI

Il ruolo del ladro è molto strategico! Ricordate che nelle case con il forziere non possono esserci né il lupo mannaro né il ladro. Il ladro può fare tesoro dell'informazione a lui riservata: osservando quali personaggi vengono visti nella fase del Borgomastro, può intuire o capire chi sia il lupo mannaro. Quando lui è il Borgomastro, può accedere a tutte e due le "mezze informazioni" che circolano – le case e i personaggi. Lupusburg è un gioco di equilibrio dove il ladro è l'ingranaggio centrale. Come effetto collaterale, il ladro può far perdere punti agli altri indirizzando i linciaggi verso le case che portano punti col forziere... ma questo non è il suo ruolo principale!

In **Lupusburg**, diversamente da **Lupus in Tabula**, i villici non sono un fronte comune... e quindi non dovrebbero condividere tutte le informazioni. Il lupo mannaro infatti vince da solo, mentre tra i villici, se il lupo mannaro perde, vince quello con più punti!

Di conseguenza, ognuno deve fare un uso saggio delle informazioni che scopre: mentre in **Lupus in Tabula**, una volta scoperto il lupo mannaro, si cerca di farlo eliminare, in **Lupusburg** è meglio trarne profitto! Se un giocatore è fortunato e scopre subito il lupo mannaro, non gli conviene tanto denunciarlo immediatamente: anzi, per non destare sospetti, è meglio per lui aspettare anche a scommettergli contro, in modo da far sprecare i sigilli scommessa degli altri su giocatori innocenti, e vincere così la partita! In conclusione: quando ottenete l'informazione del Borgomastro, non fate capire agli altri cosa avete scoperto – l'informazione in **Lupusburg** vi dà un grande potere!

Fate attenzione a come votano i giocatori che hanno guardato delle carte. Potete ricavare importanti informazioni indiziarie!

VARIANTE DI GIOCO: LO SPAZZACAMINO (6 o più giocatori)

Se giocate in 6, 7 o 8, durante la preparazione il Borgomastro prende anche la scopa da spazzacamino.

Quando il Borgomastro usa il suo privilegio, se ci sono ancora **6 o più giocatori con almeno un personaggio**, egli sceglie un giocatore qualsiasi (non se stesso) e lo nomina **Spazzacamino** dandogli la scopa da spazzacamino. Lo Spazzacamino **guarda** subito in segreto **una casa** a sua scelta e poi la rimette dov'era.

Se ci sono meno di 6 giocatori con almeno un personaggio, la scopa da spazzacamino viene tolta dal gioco.



LUPUSBURG™: NUOVO REGOLAMENTO

© MMIX daVinci Editrice S.r.l.

www.dvgiochi.com