Guida Introduttiva a LUPUS IN TABULA

**PERSONAGGI:** Narratore, Cittadini, Lupi Mannari, Veggente, medium (da 10 giocatori in su), guardia del corpo (da 12 giocatori in su), indemoniato (da 15 giocatori in su), massoni (da 15 giocatori in su), gufo (da 15 giocatori in su), criceto mannaro (da 15 giocatori in su), mitomane (da 15 giocatori in su)

**RUOLI:**

Narratore: chiama il giorno e la notte e durante la notte chiama i ruoli e dirige

Cittadini: durante il giorno decidono chi linciare e di notte dormono

Lupi mannari: di solito sono 2 se in 15+ diventano 3, di notte decidono chi uccidere

Veggente: di giorno è un cittadino normale ma di notte può scegliere qualcuno e vedere se è un lupo

Medium: di notte può vedere se un morto è o no un lupo

Guardia del corpo: dalla seconda notte può indicare qualcuno e proteggerlo dai lupi

Indemoniato : è un cittadino comune ma patteggia per i lupi

Massoni: SOLO la prima notte si riconosceranno e si difenderanno a vicenda

Gufo: ogni notte indicherà una persona e la manda allo spareggio se si gioca in 20 o più sarà direttamente uccisa

Criceto mannaro: di notte non può essere ucciso dai lupi ma se la veggente ne scopre il ruolo lo uccide

Mitomane: dalla seconda notte può indicare qualcuno e se becca un lupo o un veggente ne diventa una copia

COME SI SVOLGE IL GIOCO?

il gioco prevede 2 fasi che si alternano, il giorno e la notte. durante il giorno i cittadini discutono su chi dovranno linciare, di notte il narratore chiamerà tutti i ruoli e avranno un tempo prestabilito per svolgere i propri ruoli.

COME SI VINCE?

i *Cittadini* vincono se eliminano i lupi, i *Lupi* vincono se arrivano in numero pari ai cittadini, l’*Indemoniato* vince se vincono i lupi, il *Criceto Mannaro* vince se arriva vivo alla fine.

N.B. i lupi decidono insieme chi uccidere, i morti diventano fantasmi diventano cittadini votando ma senza poter parlare, il narratore di notte chiama sempre tutti i ruoli (tranne i massoni dalla 2° notte)