

LUPUS IN TABULA

Een spel vol spanning voor 8 tot 24 spelers(en een moderator), vanaf 8 jaar.

In het afgelegen dorpje Tabula zijn een aantal inwoners getroffen door lycanthropie: iedere nacht veranderen ze in weerwolven en gedreven door hun instincten zullen ze onschuldige slachtoffers maken. Tijdens de daarop volgende dag zullen de overlevenden een samenkomst houden om te beslissen wat er hen te doen staat. De eindbeslissing betekent dat één onder hen verdacht wordt en moet worden gelyncht. Wie overleeft deze afslachting?

Inhoud

- Een kaartspel met 24 kaarten die de volgende personages voorstellen: 3 weerwolven, 13 mensen (12 boeren en 1 ziener), 8 speciale personages (1 medium, 1 bezetene, 1 lijfwacht, 2 vrijmetselaars, 1 weerhamster, 1 uil, 1 mythomaan)
- 10 Master cards met een samenvatting
- 3 blanco kaarten voor personages van eigen vinding
- 26 kaarten "ontketend volk"
- regelboekje

Doel van het spel

Tijdens het spel gebeuren er twee acties: die van de weerwolven en die van de mensen.

De weerwolven trachten de mensen te doden; die op hun beurt de weerwolven trachten te doden.

Vorbereiding

Kies een moderator of spelleider. Hij leidt het spel zonder zelf deel te nemen. De andere spelers spelen de rol die hun door de ontvangen kaart wordt opgelegd. De samenstelling van deze kaarten hangt af van het aantal spelers: bij 8 spelers (zonder de leider) zijn er 5 boeren/boerinnen, 2 weerwolven en de ziener.

Vanaf 9 spelers worden er voldoende kaarten bijgevoegd met gewone en/of speciale kaarten (zie later); vanaf 16 spelers komt er ook een 3^{de} weerwolf in het spel.

De spelleider verdeelt de kaarten "at random" en gedekt. Hij bekijkt wel elke kaart en onthoudt wie een weerwolfkaart kreeg. Elke speler bekijkt de hem gegeven kaart zonder ze te tonen aan de andere spelers en legt ze dan gedekt voor zich op tafel tot het einde van het spel. De leider houdt de stapel "ontketend volk" bij de hand.

Het spel

Er zijn 2 fasen in het spel: de nacht en de dag. Gedurende de nacht verscheuren de weerwolven een slachtoffer. Gedurende dag overleggen de overblijvenden wie zij verdenken en die zij ook zullen lynchen, hopende een weerwolf te treffen. Tussen deze mensen zit ook een ziener, die tijdens de nacht naar de geest van een figuur kan peilen en eventueel een weerwolf kan herkennen.

De nacht

Alle spelers sluiten de ogen en roffelen ritmisch op de speeltafel om mogelijke spelgeluiden te onderdrukken. De leider vraagt met luide stem dat de ziener zich onopvallend kenbaar maakt. Deze opent de ogen en duidt met een gebaar een speler naar keuze aan, op zoek naar een weerwolf. De leider geeft met een hoofdbeweging aan of het positief of negatief is. Dan vraagt hij opnieuw voldoende luid dat de ziener zijn ogen sluit. **Nota:** deze actie dient **altijd** te worden gespeeld, ook al is de ziener uitgeschakeld, en op het juiste tempo.

Vervolgens wordt er gevraagd dat de weerwolven hun ogen openen, stilzwijgend overeenkomen wie ze gaan elimineren en de persoon aanduiden (in stilte natuurlijk!). De leider onthoudt de beslissing en vraagt dat de wolven hun ogen te sluiten. De nacht is ten einde.

De dag

De leider kondigt de dag aan en alle spelers openen de ogen. De leider maakt het slachtoffer bekend, die onmiddellijk uitgeschakeld wordt. Deze dient zich **van alle commentaar te onthouden en te zwijgen tot het einde van het spel**. De rol die hij vertolkte mag evenmin bekend gemaakt worden.

Het is nu aan de bevolking een weerwolf uit te schakelen. Er kan gedurende een tijdje van gedachten worden gewisseld met pro- en contra's, met verdachtmakingen, hypothesen enz...

Ook de weerwolven nemen deel en trachten mogelijke verdachtmakingen af te leiden enz...Het is absoluut **verboden** zijn kaart te tonen.

Het lynchen

Na enkele minuten discussie vraagt de spelleider aan iedere speler, te beginnen links van het laatste slachtoffer, een mogelijke verdachte aan te duiden. Deze speler krijgt van de leider een kaart "ontketend volk". De 2 spelers met de meeste dergelijke kaarten zijn verdacht en krijgen nu een kans zich te verdedigen. De leider zamelt de "ontketend volk" kaarten in en er wordt een tweede stemming gehouden, enkel door de niet verdachte spelers. Wie nu het meeste kaarten krijgt wordt gelyncht en verlaat het spel, zonder commentaar te leveren op de beslissing en ook te zwijgen tot het einde van het spel. Evenmin mag hij zijn rol bekendmaken. In het geval bij de tweede stemronde de beide verdachten evenveel kaarten zouden krijgen, krijgen ze een tweede beurt om zich te verdedigen en wordt er weer gestemd. Blijft ook nu de stand gelijk, dan zal het lot beslissen.

Einde van het spel

De spelleider kondigt het einde van het spel aan zodra de mensen er in lukken alle weerwolven uit te schakelen.

De weerwolven winnen wanneer zij er in lukken, wanneer ook in het spel, in even groot aantal aanwezig te zijn als de overblijvende menselijke figuren.

Het is nooit een persoonlijke overwinning, maar één van de groep.

Enkele strategische aanbevelingen ...

Daar de mensen de weerwolven trachten te vinden, zullen deze op hun beurt zich trachten voor te doen als mensen en andere figuren proberen in diskrediet te brengen.

Zo zal de ziener, die eventueel een wolf ontdekt, zich niet direct kunnen openbaren aangezien hij dan wel eens het volgende slachtoffer zou kunnen zijn! Let op dat een wolf zich wel eens zou kunnen laten doorgaan voor de ziener! Let op voor spelers die al fluisterend en fezelend samenwerken.

... en praktische richtlijnen

Om iedereen toch de kans te laten minstens één dag mee te spelen en niet zomaar direct door de wolven verscheurd te worden, is aangeraden tijdens de eerste nacht, waarin de weerwolven zich aan elkaar bekend maken, de spelleider als slachtoffer aan te duiden. Om een persoon te lynchen zal er moeten rekening worden gehouden wat de ziener of de wolven te vertellen hebben.

Wie uitgeschakeld wordt houdt de kaart met "ontketend volk" voor zich op tafel, met de spookzijde naar boven.

Hou er rekening mee dat bij een groot spelersaantal het best mogelijk is dat niet iedereen aan de tafel kan zitten en dat de uitgebrachte stemmen zichtbaar moeten zijn bvb opsteken van de stemkaarten.

Speciale personages

Vanaf 9 spelers is het mogelijk de kaarten met de speciale figuren uit te breiden; tussen haakjes het minimum aantal spelers.

- *Medium(9)*: deze menselijke figuur staat in contact met de overledenen. Bij het begin van de 2^{de} nacht wordt deze figuur gevraagd de ogen te openen en krijgt van de leider met een hoofdknik of de gelynchte figuur een weerwolf was of niet.
- *De bezetene(10)*: deze menselijke figuur staat aan de kant van de weerwolven... zonder ze te kennen! Als de wolven winnen, wint hij ook.

- *De lijfwacht(11)*: deze menselijke figuur zal, vanaf de 2^{de} nacht, een persoon beschermen. Vóór de oproep van de weerwolven, zal hij opgeroepen worden één persoon aan te duiden(uitgezonderd zichzelf.) ter bescherming. Wordt deze door de weerwolven aangeduid dan gaat de ‘verscheuring’ niet door.
- *De uil(12)*: De uil is een menselijk wezen. Gedurende de nacht wordt de uil opgeroepen die een persoon aanduidt. In de dag, nadat iedereen zijn stem heeft uitgebracht, wordt de naam van de aangeduide persoon door de spelleider bekend gemaakt. Deze zal samen met de persoon met de meeste kaarten verdacht zijn. Is dit echter alzo dan verandert er verder niets.
- *De vrijmetselaars(13)*: Deze twee menselijke figuren kennen elkaar. In de eerste nacht worden zij opgeroepen, openen de ogen en herkennen elkaar. Het is duidelijk dat deze kaarten altijd beide dienen te worden uitgedeeld
- *De weerhamster(15)*: Deze figuur speelt voor zichzelf en kan niet door de weerwolven gedood worden, ook al wordt die aangeduid. Hij wordt ook door het Medium als een mens herkend. Wordt hij tijdens de nacht aangeduid door de ziener dan sterft hij evenwel samen met de gelynchte speler. Eindigt het spel met de weerhamster nog in leven dan is hij de enige winnaar.
- *De mythomaan(16)*: Deze figuur speelt, op het einde van de 2^{de} nacht, een speciale rol: hier kan hij eenmalig een persoon aanduiden die nog in leven is. Is het geen weerwolf noch de ziener dan speelt hij voor de rest van het spel de rol van een gewoon iemand. In het geval de aangeduide persoon wel een weerwolf of de ziener is, dan wordt hij dat ook en neemt deel in de gezamenlijke actie. De ziener herkent de mythomaanweerwolf als een weerwolf!

“Spook”variatie

Hier spelen de gelynchte of verscheurde personen verder als spoken. Gedurende de dag mogen ze wel meestemmen om personen als verdachte(n)aan te duiden, maar **niet** om ze effectief te lynchen. Ook zij sluiten tijdens de nachtfase de ogen en onthouden zich van alle commentaar en discussie tot het speleinde.

