

Regularo de la Homlupa Ludo

kreita de Philippe des Pallières & Hervé Marly

por 8 ĝis 18 ludantoj

libere inspirita de la ludo «Mafia» aperinta en la jaroj 30aj en Sovetio

En fora kaj sovaĝa kamparo, iu vilaĝeto fariĝis antaŭ nelonge la predo de bando de homlupoj. Ĉiunokte, okazas murdo fare de kelkaj vilaĝanoj, kiuj fariĝas homlupoj pro mistera fenomeno...

La vilaĝanoj nun devas senmaskigi la homlupojn, kiuj kaŝas sin inter ili... antaŭ ol tiuj formanĝos ilin!

* * * * *

1. Celo de la ludo:

- Por la **Vilaĝanoj**: mortigi ĉiujn homlupojn.
- Por la **Homlupoj**: manĝi ĉiujn vilaĝanojn.

2. Ĝeneralaj principoj:

La Homlupa ludo estas tre simpla rolludo, kie la ludantoj hazarde ricevas po unu karton, kiu indikas iliajn rolojn por la ludo. Kompreneble, ĉiu devas konservi sian karton sekreta kaj malkaŝas ĝin nur post sia «morto». Oni ludu almenaŭ 8ope (krom la ludestro) sed la ludo fariĝas pli interesa 10ope kaj pli. La maksimuma ludantaro estas 18.

La ludon gvidas **Ludestro**. Tiu ĉi ne partoprenas kiel ludanto, sed mastrumas ĝian funkciadon: disdonado de la kartoj, pasigado de la ludfazoj, realigado de la efikoj, ktp...

3. Kartoj kaj roloj:



La Homlupoj: ĉiunokte, dum dormas la vilaĝo, ili vekiĝas kaj manĝas unu el la Vilaĝanoj. Tage, ili ŝajnigas esti normalaj Vilaĝanoj kaj klopodas kaŝi sian veran identecon, por savi sin el la venĝo de la vilaĝo.



La Vilaĝanoj: ĉiunokte, unu el ili estas viktimo de la Homlupoj. Tiu ĉi forlasas la ludon. La ceteraj Vilaĝanoj kunvenas matene kaj ĉiu provas rimarki, inter la aliaj, la signojn kiuj malkaŝos ilian noktan identecon. Post debato, ili elektas per voĉdonado iun suspektatan, kiu estas ekzekutita kaj forlasas la ludon.

Bonŝance por ili, la simplaj Vilaĝanoj povas kalkuli kun la helpo de aliaj, kiuj havas specialajn kapablojn. Jen tiuj specialaj Vilaĝanoj :



La Klarvidulino: ŝi havas supernaturan povon (klar-vid-povo). Ĉiunokte ŝi malkovras (helpe de la ludestro) la veran identecon de ludanto, kiun ŝi elektas. Ŝi devas influi la aliajn Vilaĝanojn dum la debato, sed restante diskreta por ne esti malkovrita de la Homlupoj.



La Knabineto: ŝi rajtas spioni la Homlupojn, dum tiuj ĉi fiagas nokte. Kompreneble, ŝi devas tre diskreti, ĉar se la Homlupoj rimarkus ŝin, ili nepre silentigus ŝin!



La Sorĉistino: ŝi posedas du magiajn trinkaĵojn: unu estas kuraciga kaj povas revivigi la viktimon de la Homlupoj; la alia estas venena kaj povas mortigi unu ludanton. Ŝi havas nur po unu trinkaĵo por la tuta ludo. Ŝi uzas ilin nokte, kaj rajtas uzi ambaŭ la saman nokton. Kompreneble, ŝi rajtas kuraci sin mem.



La Ĉasisto: se li iel mortas (formanĝita de la Homlupoj aŭ mise ekzekutita de la Vilaĝanoj) li devas tuj mortigi iun, kiun li elektas.



Kupidono: tiu anĝeleto havas la povon enamigi du ludantojn unu al la alia, dank' al siaj magiaj sagoj. La unuan nokton, li elektas du ludantojn, kiuj estos **la Amantoj** por la tuta ludo. Kupidono rajtas elekti sin kiel unu el la amantoj.

Reguloj por la Amantoj: Tute ne gravas la sekso de la Amantoj, ili rajtas esti ambaŭ viraj aŭ inaj. Por la tuta ludo, la Amantoj devos ĉion fari por protekti unu la alian. Se unu mortas, la alia ankaŭ mortas tuj pro ĉagreno. Amanto neniam akuzu aŭ voĉdonu kontraŭ sia amato (eĉ malsincere, por forigi suspketatecon). Se unu Amanto estas Homlupo kaj la alia estas Vilaĝano, la celo de la ludo ŝanĝiĝas por ili: por pace travivi sian amon kaj gajni la ludon, ili devos mortigi ĉiujn aliajn ludantojn, ĉu Homlupojn, ĉu Vilaĝanojn.



La Ŝtelisto: se oni volas ludi kun la Ŝtelisto, oni aldonu du kromajn kartojn «simpla Vilaĝano». Post la disdono, la du ceteraj kartoj estas metitaj flanken, kaŝitaj. La unuan nokton, la Ŝtelisto rajtas rigardi la du kartojn kaj li rajtas interŝanĝi sian karton kun unu el ili. Li ne estas devigita interŝanĝi sian karton: li rajtas konservi tiun de la Ŝtelisto, kaj tiel li ludos kiel simpla Vilaĝano.

Tamen, se ambaŭ kaŝitaj kartoj estas homlupaj, la Ŝtelisto tiam nepre interŝanĝu sian karton. Ekde la interŝanĝo, li ludas sian novan rolon ĝis la fino.



La Vilaĝestro: saĝa kaj respektata, lia voĉo egalas du. Bona Vilaĝestro ankaŭ vigligas la debaton inter la Vilaĝanoj. Komence de la ludo, la ludantoj elektas tiun, kiu ricevos la honoron esti Vilaĝestro. Oni ne rajtas rifuzi tiun honoron. Se iel mortas la Vilaĝestro, lia lasta decido estas pri lia heredanto. (Tiu karto ne anstataŭas tiun jam ricevitan. Ankaŭ Homlupo povas esti vilaĝestro!)

4. Okazado de la ludo

La plej simpla versio de la ludo entenas nur tri rolojn kaj estas konsilinda por tiuj, kiuj malkovras la ludon (vidu la 5-an parton de la regularo).

Preparo:

1. La Ludestro **disdonas** po unu karton al ĉiuj. Ĉiu diskrete rigardas sian karton kaj remetas ĝin antaŭ sin, faco kaŝita.
2. La ludantoj elektas unu el si kiel **Vilaĝestron** per voĉdono. Tiu ĉi ricevas la karton kiu montras lian rangon.
3. La Ludestro **ekdormigas** la vilaĝon. Li diras ekzemple: «jen la nokto, la vilaĝo ekdormas, la ludantoj fermas la okulojn». Kiam ĉiuj fermis la okulojn, la Ludestro vokos ĉiun rolon laŭ ties vico.

Prepara ludvico (ne por simpligita ludo):

1. La Ludestro vokas **la Ŝteliston**. Li diras: «la Ŝtelisto vekigu!» La posedanto de la ŝtelisto-karto malfermas la okulojn, diskrete rigardas la du kromajn kartojn (kiujn montras al li la ludestro) kaj ŝanĝas sian rolon se li deziras. La Ludestro diras tiam: «la Ŝtelisto redormu!». La Ŝtelisto refermas la okulojn.
2. La Ludestro vokas **Kupidonon**. Li diras: «Kupidono vekigu!». Kupidono malfermas la okulojn kaj montras du ludantojn (li rajtas sin montri). La Ludestro ĉirkaŭiras la tutan tablon kaj tuŝas diskrete la ŝultrojn de la du amantoj. Poste li diras «redormu Kupidono!». Kupidono refermas la okulojn.
3. La Ludestro vokas **la Amantojn**. Li diras: «la Amantoj vekigu! Ili sin ekkonu, kaj ili redormu». Ili ne malkaŝu siajn kartojn unu al la alia : amanto ne konu la veran identecon de la amato.

Poste, la Ludestro daŭrigas per la normala ludvico.

Normala ludvico:

1. La Ludestro vokas **la Klarvidulinon**. Li diras: «la Klarvidulino vekigu, kaj montru la ludanton, kies veran identecon ŝi volas malkovri!». La Ludestro malkaŝas la identecon de tiu ludanto al la Klarvidulino (vidu ĉe «Konsiloj al la Ludestro» por precizigoj). La Ludestro poste diras «la Klarvidulino redormu!». Ŝi refermas la okulojn.
2. La Ludestro vokas **la Homlupojn**. Li diras: «la Homlupoj vekigu! Ili sin rekonas kaj montras sian novan viktimon.» La Homlupoj malfermas la okulojn, silente kundecidas kaj montras unu viktimon. Dume, la knabineto rajtas spioni ilin – apenaŭ malfermetante la okulojn! Se la Homlupoj ekvidas ŝin, ili rajtas ŝanĝi sian decidon kaj mortigi ŝin anstataŭ la jam elektitan viktimon. Poste, la Ludestro diras: «la Homlupoj, sataj, redormas songante pri la venontaj bongustaj Vilaĝanoj!». Ili refermas la okulojn.

3. La Ludestro vokas **la Sorĉistinon**. Li diras: «la sorĉistino vekigu! Mi montras al ŝi la malfeliĉan viktimon de la Homlupoj». La Ludestro montras al la Sorĉistino la viktimon de la Homlupoj. Ŝi ne estas devigita uzi sian povon. Se ŝi uzas trinkaĵon, ŝi devas montri al la ludestro sian celon per la dikfingro supren por kuraci, aŭ malsupren por mortigi. La Ludestro malkaŝos la efikon la sekvan matenon.
4. La Ludestro **vekas** la vilaĝon. Li diras: «jen la tagiĝo, la vilaĝo vekigas. Ĉiuj vekigas kaj malfermas la okulojn; ĉiuj krom...» La Ludestro tiam montras la ludantojn, kiuj ne trapasis la nokton. Li ne mencias, kies viktimoj ili estas – ĉu de la Homlupoj, ĉu de la Sorĉistino. Tiuj ludantoj malkaŝas siajn kartojn ĉar ili forlasas la ludon. Ili ne plu povos iel ajn komuniki kun la ceteraj ludantoj. Se unu el ili estas la ĉasisto, li devas tuj mortigi iun, kiun li elektas. Se unu el ili estas Amanto, la alia tuj akompanas sian amaton en la morton. Se unu el ili estas Vilaĝestro, li elektas kaj montras sian heredanton.
5. Venas la tempo de **la debato** pri la suspektinduloj. Bona Vilaĝestro gvidas kaj revigligas la debaton, sed tio ne estas devo! Suspektinda bruo dum la nokto, ies stranga konduto al alia ludanto, maniero voĉdoni ĉiam sama, jen ekzemplaj signoj kiuj permesas suspekti ludanton kiel Homlupon.

Dum tiu ĉi ludfazo, oni ne forgesu, ke ĉies celoj estas malsamaj:

- ĉiu Vilaĝano klopodas senmaskigi Homlupon kaj voĉdoni kontraŭ ĝi.
- la Homlupoj devas kredigi, ke ili estas Vilaĝanoj.
- la Klarvidulino kaj la Knabino devas helpi la aliajn Vilaĝanojn, sed sen endanĝerigi elmontrante sian identecon.
- la Amantoj nepre devas protekti sin reciproke.

Ĉiu rajtas pretendi sin alia ol li aŭ ŝi vere estas. Tiu ĉi fazo estas la kerno de la ludo! Uzegu vian kapablon de demagago, blufu aŭ diru la veron, sed nepre estu kredebla! KREDU nin: oni ĉiam finiĝas per sin malkaŝi, kaj la suspektoj iam fine trafas bone. Nu... plej ofte!

6. La vilaĝo **voĉdonas**. La ludantoj devas nepre ekzekuti iun suspektatan esti Homlupo. Ĉe la signalo de la Vilaĝestro, ĉiu ludanto samtempe fingromontras tiun, kiun li/ŝi volas elludigi. Ĉiu vilaĝano devas voĉdoni kontraŭ iu, oni ne rajtas sin deteni. La ludanto montrita de la plimulto estas ekzekutita. Ne forgesu, ke la voĉo de la Vilaĝestro egalas du. Se tamen okazas egaleco, la voĉo de la Vilaĝestro indikas la ekzekutoton. Tiu ĉi malkaŝas sian karton kaj ne plu rajtas iel komuniki kun la aliaj.
7. La vilaĝo **ekdormas**. La Ludestro diras: «jen la nokto, la transvivantoj redormu!». La ludantoj refermas la okulojn. La mortintoj zorge silentu, precipe kiam ili ekkonas la Homlupojn!

La ludo revenas komencen de la normala ludvico.

5. Simpligita ludo:

Preferinda se la ludantoj plejparte estas komencantoj, por ilin enkonduki al la ludo. Oni uzu nur la kartojn «Homlupo», «Vilaĝano» kaj «Klarvidulino». Vilaĝestro ankaŭ utilas por rompi la egalecojn dum la voĉdonoj. La aliajn rolojn oni povos aldoni unu post la alia en la sekvantaj ludoj. Jen la konsilinda disdono:

Ludantoj	Homlupoj	Klarvidulino	Vilaĝanoj
8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
13	3	1	9
14	3	1	10
15	3	1	11
16	3	1	12
17	3	1	13
18	4	1	13

6. Konsiloj al la ludestro:

Por pli facile kaj pli efike klarigi la ludon al novuloj, disdonu la kartojn antaŭe. Tiel, ĉiu koncentros sian atenton pri la reguloj gravaj por si.

Por konigi la identecojn al la Klarvidulino, ekzistas pluraj metodoj. Ni proponas tiun simplan kaj efikan:

- la unuan nokton, kiam la Klarvidulino elektis kaj montris ludanton, refermigu al ŝi la okulojn kaj ĉirkaŭuiru la tutan tablon por rigardi ĉies kartojn (eĉ tiun de la Klarvidulino, por ne vekti la suspektemon de la aliaj!). Vi ankaŭ povas peti, ke ĉiuj montru al vi siajn kartojn samtempe, sen malfermi la okulojn.
- poste, reveku ŝin kaj konigu al ŝi la identecon de la elektita ludanto per gestoj. Vidu ĉe nia retejo proponatajn gestojn, aŭ elpensu viajn, sed nepre ne forgesu klarigi la gestojn uzotajn antaŭ la komenco de la ludo.

Gravaj punktoj pri la mastrumado:

- Dum la noktoj, konstante marŝu ĉirkaŭ la rondo de la ludantoj. Tiel vi ennebuligos la bruetojn, kaj ne ellasos indicojn pri la vokitajn personojn.
- Kiam vi estas parolanta, atentu ne doni indicojn pri la identeco de la personoj (ekzemple, misuzante la pronomojn «ŝi/li»).
- Nokte, kiam vi alparolas la vokitajn personojn, ne direktu vian voĉon nur al ili, ĉar la aliaj povas tiel diveni ilian situon!
- Se la Homlupoj ne sukcesas konsenti pri la viktimo, redormigu ilin kaj ne estos viktimo tiun ĉi nokton.
- Se oni ludas kun Knabineto, la ludantoj ne mallevu la kapojn, aŭ ili ne kaŝu la okulojn per la manoj.
- Ĉirkaŭiru la tutan rondon por indiki la amantojn.

- Povas esti interese atendi la finon de la unua nokto por elekti la urbestron. Vi eĉ rajtas atendi kelkajn vicojn antaŭ elekti lin/ŝin, por ke la ludantoj havu opinion pri siaj kunludantoj.
- Se vi ne multas, la Ludestro povas esti ludanto. Vidu tion ĉe la retejo de la ludo.

Via rolo estas fundamenta: de via talento dependas la etoso de la ludo. Danke al vi, la ludantoj trapasos agrablan momenton. Ne hezitu krei angorplenan atmosferon. Starigu suspenson kiam vi malkaŝas la viktimojn. Ne hezitu revigligi la debatojn, kiam ili elĉerpiĝis.

La noktajn vokajn frazojn en tiu ĉi regularo ni donas kiel ekzemplojn. Kiam vi bone mastrumos la teknikon, liberigu vian propran deliremon.

Kun spertaj ludantoj, eĉ se vi ne multas, ne hezitu uzi la specialajn Vilaĝanojn por pliinteresi la ludon.

La esenca parto de la plezuro estas en la etoso.

7. Konsiloj al la ludantoj:

La **Homlupoj**: efika taktiko por forigi akuzon estas voĉdoni kontraŭ sia kunulo. Sed necesas, ke la vilaĝanoj tion rimarkas.

La **Klarvidulino**: atentu, se vi ektrovis Homlupon, eble estas utile malkaŝi vin por akuzi la ludanton, sed ne tro frue!

La **Knabineto**: tre potenca persono, sed tre angoriga al kiu rolas ĝin. Ne hezitu spioni! Tio estas timiga, sed necesas profiti el tio rapide antaŭ ol esti elludigita.

La **Ĉasisto**: ĉiam estas bone, kaze de akuzo, sin diri Ĉasisto.

Kupidono: se vi elektas vin kiel amanton, ne elektu fanfaronulon kiel kunulon!

La **Vilaĝestro**: ne hezitu kandidatiĝi por la posteno de Vilaĝestro. Kampanju. Sed se vi estas Homlupo, ne tro evidente insistu. Fieru pri tiu posteno, kroĉu la karton sur via vestaĵo.

La **Sorĉistino**: tiu persono fariĝas pli potenca fine de partio. Ŝparu viajn trinkaĵojn.

8. Por scii pli pri la ludo:

La Homlupa Ludo estis unue eldonita en 2001 en Francio kun la nomo les Loups-Garous de Thiercelieux.

Ekzistas aldona pakaĵo (Nouvelle Lune, nova luno) kiu enhavos pliajn kartojn kaj novaĵojn. Ankaŭ estas nova versio kiu nomiĝas La Vilaĝo kaj estis eldonita en 2009. Aldonite al la normalaj roloj estas tri novaj roloj kaj ĉefe loĝejoj kaj metioj.

Traduko farita de Christophe Chazarein por Espéranto-Jeunes
www.esperanto-jeunes.org

