

# LUPUS IN TABULA®

EDIZIONE LUNA PIENA



COSA C'È DI NUOVO?

# NUOVA VESTE GRAFICA

GRAZIE ALLE BELLISSIME ILLUSTRAZIONI  
DI THE MICO!



MA QUESTO È SOLO L'INIZIO!

# LUPUS IN TABULA®

EDIZIONE LUNA PIENA

È UNA SPECIALE EDIZIONE  
CON 12 NUOVI PERSONAGGI



CONTIENE ANCHE I PERSONAGGI PIÙ AMATI DI

# Lupus in Tabula®

E DELL'ESPANSIONE

LA VENDETTA DELLA LUPA MANNARA



PER NON PARLARE DEI TANTISSIMI  
**MATERIALI EXTRA**



**DALLO SPECCHIO  
ROTTO DEL GUFO...**

**ALLA TORCIA  
DELL'INQUISITORE**



# FARE IL MASTER NON È MAI STATO COSÌ FACILE!



SETUP  
SEMPLIFICATO



NUOVO  
REGOLAMENTO



SCHERMO  
DEL MASTER

# DALLA NECROMANTE... AL CARAMELLAIO, SCOPRI LE ABILITÀ DEI PERSONAGGI

## LUPUS IN TABULA® EDIZIONE LUNA PIENA

### REGISTRO DEGLI ABITANTI

Contiene l'elenco, in ordine alfabetico, degli Abitanti del villaggio di Tabula e delle loro abilità. Accanto al nome dell'Abitante sono indicati la fazione e il numero di giocatori minimo consigliato per il suo inserimento in partita.

### ABITANTI UMANI

**AMLETO** UMANO | 12+  
Lega il proprio destino al suo teschio. Durante la prima notte, il Master chiama Amleto, il quale indica un altro Abitante: il Master posiziona il teschio davanti a quell'Abitante. Se Amleto muore, può rivelare la propria carta: in tal caso, muore anche l'Abitante che ha il teschio (se non è già un Fantasma). e il teschio viene scartato. Se Amleto decide di non rivelarsi, l'Abitante col teschio non muore, e il teschio resterà in gioco. Al termine di ogni giorno, se il teschio è ancora in gioco, chi lo ha deve passarlo a un Abitante vivo a sua scelta. Al termine di ogni giorno, se il teschio è ancora in gioco, chi lo ha deve passarlo a un Abitante vivo a sua scelta se dimentica di farlo prima che la notte abbia inizio, dovrà attendere la fine del prossimo giorno.

**CARAMELLAIO** UMANO | 14+  
A partire dalla seconda notte, il Master chiama il Caramellaio per quattro notti di fila. Nelle prime tre notti, il Caramellaio indica al Master un altro Abitante, mai lo stesso. Nella quarta notte, il Caramellaio indica al Master una caramella incartata. Al termine della quarta notte, il Caramellaio indica dal lato avvelenato una delle caramelle. Il mattino seguente, l'Abitante avvelenato viene eliminato (se il Caramellaio agisce anche da Fantasma, anche se è morto le sue caramelle sono ancora in circolazione).

**CARTOMANTE** UMANO | 16+  
Ha la stessa abilità della Veggente. Durante ogni notte, il Master chiama il Cartomante, il quale indica un altro Abitante. Il Cartomante indica al Master un altro Abitante, mai lo stesso. Il Cartomante indica al Master una carta. Al termine della notte, il Cartomante indica al Master una carta. Al termine della notte, il Cartomante indica al Master una carta. Al termine della notte, il Cartomante indica al Master una carta.

GRAZIE AL NUOVO  
REGISTRO DEGLI ABITANTI

VOGLIA DI PARTITE INDIMENTICABILI?  
PREPARA I MAZZI A TEMA SELEZIONATI



O AGGIUNGI GLI OGGETTI SPECIALI  
**ZUCCA DI HALLOWEEN**  
**E STELLA DI TABULA!**