Regolamento del Lupus LIVE! del DM
Dodicesima edizione
"La Mezzanotte dei Mannari"
Novembre 2022

Principale

28 novembre 2022

Questa è la parte principale del regolamento. Qui è descritto in dettaglio come si svolge una partita e quali sono le azioni vietate, sconsigliate e permesse.

Indice

1 Gameplay **3**
- 1.1 Giocatori . . . 3
- 1.2 Organizzazione temporale del gioco . . . 3
- 1.3 Assegnazione dei ruoli . . . 3
- 1.4 Modalità di gioco . . . 4
  - 1.4.1 Di giorno . . . 4
  - 1.4.2 Di notte . . . 4
  - 1.4.3 Nelle fasi intermedie . . . 4
- 1.5 Pubblicità delle azioni di gioco . . . 4
- 1.6 Reversibilità delle azioni di gioco . . . 4
- 1.7 Determinazione dell'esito del voto . . . 5
- 1.8 Ordine delle azioni diurne . . . 5
- 1.9 Determinazione del risultato dell'utilizzo di un potere . . . 5
- 1.10 I rituali dei fantasmi . . . 6
  - 1.10.1 Svolgimento . . . 7
  - 1.10.2 Rituale svolto . . . 7
  - 1.10.3 Rituale fallito . . . 7
  - 1.10.4 Rituale riuscito . . . 7
- 1.11 Morte . . . 8

1.11.1 Corruzione 8

2 Fine del gioco **8**
2.1 Stallo 9

3 Comunicazione **9**
3.1 Modalità di comunicazione 9
3.2 Comunicazione dal Master ai giocatori 9
3.2.1 Homepage 9
3.2.2 Area Riservata 9
3.2.3 Altre sezioni del sito 9
3.3 Comunicazioni dai giocatori al Master 10
3.4 Comunicazioni tra giocatori 10

4 Infrazioni e sanzioni **10**
4.1 Divieti 10
4.2 Azioni sconsigliate 10
4.3 Azioni consentite 10
4.4 Sanzioni 10

1 Gameplay

1.1 Giocatori

I giocatori possono essere "vivi" o "morti"; i morti sono anche chiamati "fantasmi". All'inizio della partita tutte le giocatrici sono vive, poi, in seguito agli eventi del gioco, alcune diventano fantasmi.

Ogni giocatore, sia vivo che morto, appartiene ad una delle due fazioni "Lupi" oppure "Villaggio" ed ha un colore dell'aura tra "Bianco" e "Nero".

1.2 Organizzazione temporale del gioco

Il gioco si svolge in fasi alternate chiamate "giorni" e "notti", iniziando con la notte. Di giorno viene deciso con una votazione un giocatore da uccidere sul rogo. Di notte le giocatrici vive che hanno un potere possono usarlo e i fantasmi possono compiere rituali. Le modalità precise per svolgere queste azioni sono descritte sotto.

La peculiarità della versione LIVE! è che, all'incirca, i giorni sono veri giorni, e le notti sono le vere notti del calendario. In particolare, i giorni durano dalle ore 9 alle ore 21 di lunedì, martedì, mercoledì e giovedì, oltre ad un giorno lungo dalle 9 di venerdì alle 21 della domenica, mentre le notti durano dalle 21 fino alle 9 del giorno successivo. L'orologio di riferimento è quello dei server di Altervista. Le fasi di gioco verranno indicate con la data in cui *finiscono*: ci sarà quindi, ad esempio, la notte di venerdì 2 dicembre tra giovedì e venerdì seguita dal giorno lungo di domenica 4 dicembre e dalla notte di lunedì 5 dicembre.

Il passaggio dalla fase del giorno alla fase della notte e viceversa è gestito con fasi intermedie chiamate tramonto ed alba rispettivamente. Quando scatta l'ora di passaggio di fase, il giorno o la notte finiscono e parte la fase intermedia. La fase intermedia finisce quando le Master finiscono di sistemare i risultati della fase principale precedente.

1.3 Assegnazione dei ruoli

Le Master decideranno in segreto ed insindacabilmente quali ruoli inserire all'interno della partita tra quelli elencati nella parte apposita del regolamento, senza comunicare ai giocatori le proprie scelte, e quindi assegneranno i ruoli scelti ai giocatori disponibili. I ruoli potrano essere consultati in ogni momento dalla sezione "Area Riservata" del sito del gioco, vedi 3.2.2.

1.4 Modalità di gioco

Le azioni di gioco devono essere svolte attraverso il sito ufficiale `https://kquadro.altervista.org/lupus/` . Bisognerà fare login con il nome utente e la password forniti in fase di registrazione. In circostanze eccezionali sono possibili, anche se fortemente scoraggiate, altre modalità, da concordare con le Master.

1.4.1 Di giorno

Di giorno l'Area Riservata del sito mostrerà alle giocatrici vive un elenco a discesa con i nomi dei giocatori vivi che permetterà loro di votare il giocatore da mandare al rogo. Le giocatrici morte non compiono azioni durante il giorno.

1.4.2 Di notte

Di notte l'Area Riservata del sito mostrerà alle giocatrici vive il form che permetterà loro di utilizzare il proprio potere. Se il potere prevede un bersaglio, il form conterrà un elenco a discesa con i nomi dei possibili giocatori bersaglio per sceglierlo. Inoltre ci sarà una casella di testo per le note ed una per un eventuale urlo notturno. Alle giocatrici morte verrà mostrato il form che permetterà loro di partecipare ad un rituale, contenente un elenco a discesa per scegliere il tipo di rituale, un elenco di caselle associate ad altri giocatori morti ed all'eventuale Satanista (vedi Personaggi e poteri, 2.8) per poter scegliere i collaboratori del rituale, una casella di testo per le note ed una per un eventuale urlo notturno. Selezionando un rituale comparirà un elenco a discesa per la scelta del bersaglio del rituale.

1.4.3 Nelle fasi intermedie

Non è possibile compiere azioni di gioco nelle fasi intermedie.

1.5 Pubblicità delle azioni di gioco

I voti dati sono pubblici. L'utilizzo del potere e la partecipazione ai rituali sono segreti.

1.6 Reversibilità delle azioni di gioco

È possibile cambiare il voto, l'uso del potere o il rituale di una fase prima della fine della fase stessa, ma non è possibile annullare queste azioni.

1.7 Determinazione dell'esito del voto

Il voto è valido se almeno la metà delle giocatrici vive ha votato. In tal caso viene designato per la morte sul rogo un giocatore determinato come descritto sotto, altrimenti non muore nessuno.

Il voto di ogni giocatrice viva ha un peso. Il valore predefinito del peso è 1, ma può cambiare a causa di effetti del gioco. Tale valore è comunque costante durante un singolo giorno.

Dopo il voto, per ogni giocatore vivo si sommano i valori dei pesi del voto delle giocatrici che l'hanno votato e i voti ricevuti a causa di altri effetti del gioco. Viene designato per il rogo il giocatore con la somma massima. Se ci sono più giocatori per cui il valore di tale somma è uguale al massimo, viene designato per il rogo uno a caso tra di questi.

Il giocatore designato per il rogo quindi muore, a meno che non intervengano altri effetti del gioco.

1.8 Ordine delle azioni diurne

L'esito di tutte le azioni diurne viene determinato dalle Master al tramonto. L'ordine della loro applicazione, rilevante per la determinazione degli effetti sul gioco, è il seguente:

1. Rogo;
2. Morti collegati al rogo per effetti del gioco;
3. Resurrezioni collegate al rogo per effetti del gioco.

Non tutte queste azioni avvengono necessariamente tutti i giorni.

1.9 Determinazione del risultato dell'utilizzo di un potere

Il risultato dell'utilizzo di un potere da parte di una giocatrice viene stabilito dalle Master in base alla descrizione del potere fornita nella sezione dei personaggi. L'utilizzo di un potere in una notte fallisce automaticamente nel caso la giocatrice agente muoia in quella notte, a meno che non sia esplicitamente indicato il contrario nella descrizione del ruolo. Il fallimento automatico non ha luogo, invece, se il potere si applica su un giocatore vivo e il bersaglio è vivo all'inizio della notte oppure se il potere si applica su un giocatore morto ed il bersaglio è morto all'inizio della notte. In tali casi l'esito dell'utilizzo del potere viene determinato normalmente. Inoltre, sempre a meno di esplicite indicazioni contrarie, una giocatrice

- Può usare il proprio potere una volta a notte;

- Non può usare il proprio potere su se stessa;
- Può usare il proprio potere più volte sullo stesso giocatore.

L'ordine di risoluzione delle azioni notturne è il seguente. Un'azione precedente può influenzare l'esito di azioni successive, ma non viceversa. Non tutte le azioni elencate hanno necessariamente luogo tutte le notti. Per la spiegazione dei ruoli si rimanda all'apposito paragrafo del documento Personaggi e poteri del Regolamento, segnalato accanto al nome del ruolo.

1. Caricamento delle risposte ai poteri conoscitivi;
2. Agiscono i Sequestratori (2.7);
3. Agiscono i Messia (1.9), le Guardie del corpo (1.5) ed i Cacciatori (1.2);
4. Agiscono i Lupi Mannari (2.1);
5. Muore eventualmente la persona puntata dal Cacciatore;
6. Agiscono i Profeti (1.11);
7. Agiscono le Fattucchiere (2.3) alterando le risposte ai poteri conoscitivi;
8. Agiscono tutti i personaggi vivi non citati esplicitamente in altri punti;
9. Agiscono i Satanisti (2.6) e, contemporaneamente, vengono svolti tutti i rituali;
10. Avvengono tutte le morti per rituali e quelle dei Missili (1.10);
11. Avvengono tutte le resurrezioni.

Chi ha un potere che necessita di risposta da parte delle Master potrà consultare il responso nell'Area Riservata del sito dopo l'elaborazione della giocata. Per accedere a tale informazione bisogna fare login.

1.10 I rituali dei fantasmi

I fantasmi possono compiere rituali per ottenere determinati effetti sul gioco.

1.10.1 Svolgimento

Ogni fantasma può partecipare ad al più un rituale per notte. Ogni tipo di rituale r richiede un certo numero n_r maggiore o uguale a 2 di partecipanti. Un fantasma che intende partecipare ad un rituale deve dichiarare, usando il form per il rituale:

- Il rituale r prescelto attraverso l'apposito elenco a discesa;
- Gli altri $n_r - 1$ fantasmi con cui compiere il rituale selezionando le relative caselle nell'elenco dei fantasmi che gli verrà fornito;
- Il giocatore bersaglio dall'apposito elenco a discesa, a meno che il rituale non preveda bersaglio.

1.10.2 Rituale svolto

Un rituale di tipo r cui partecipa una giocatrice è svolto se ella indica esattamente altri $n_r - 1$ fantasmi collaboratori, e nell'insieme delle n_r giocatrici formato da tali collaboratori e dalla giocatrice stessa

- Ogni giocatrice ha indicato r come rituale;
- Ogni giocatrice ha dichiarato di voler compiere il rituale con i fantasmi dell'insieme diversi da sé stessa;
- Tutte le giocatrici dell'insieme hanno indicato lo stesso bersaglio.

Un rituale può essere svolto più volte per notte da diversi gruppi di fantasmi.

1.10.3 Rituale fallito

Se una giocatrice tenta di partecipare ad un rituale e questo non viene svolto, esso è fallito. Un rituale può fallire anche se svolto a causa di altri effetti del gioco. In ogni caso di fallimento, esso è comunicato al fantasma che ha tentato di parteciparvi senza indicazione del motivo del fallimento.

1.10.4 Rituale riuscito

Un rituale non fallito è riuscito. In caso di riuscita, essa viene comunicata a tutte le partecipanti nella loro area riservata, assieme ad eventuali informazioni ricavate dal rituale. A meno di effetti del gioco che richiedano diversamente, a tutti i partecipanti vengono comunicate le stesse informazioni.

1.11 Morte

Quando un giocatore muore, perde tutti i suoi poteri, a meno di diversa indicazione nella descrizione del ruolo, e la carica di Sindaco, ma non il colore della sua aura. Continua a giocare da fantasma, parlando con altri giocatori, ed eventualmente può vincere con la sua fazione.

1.11.1 Corruzione

Quando muore, un giocatore della fazione del Villaggio può, con probabilità dipendente dal suo ruolo, diventare corrotto. In tal caso egli passa alla fazione dei Lupi. I personaggi che da vivi giocano per la fazione dei Lupi non sono considerati corrotti alla loro morte. La corruzione non cambia il colore dell'aura. Ai corrotti non viene rivelata l'identità dei personaggi della fazione dei Lupi, né a questi viene rivelata l'identità dei corrotti.

Il valore atteso del numero di corruzioni alla morte in un dato momento della partita si calcola sommando le probabilità di corruzione delle morti di giocatori della fazione del Villaggio avvenute fino a quel momento. In ogni momento della partita il numero effettivo di corruzioni alla morte deve avere una differenza con il valore atteso minore o uguale a 1 in valore assoluto. È quindi possibile che ad una certa morte di un giocatore della fazione del Villaggio la corruzione avvenga o non avvenga necessariamente per rispettare la disuguaglianza.

Il calcolo di sopra considera il numero di eventi "morte di un giocatore della fazione del Villaggio" e "corruzione alla morte" avvenute fino ad un certo momento e non il numero di morti e di corrotti. Quindi, in particolare:

- Se una giocatrice della fazione del Villaggio muore senza venire corrotta, poi risorge e muore nuovamente da giocatrice del Villaggio, la probabilità della sua corruzione viene sommata al valore atteso delle corruzioni al momento di entrambe le morti;
- Le corruzioni che avvengono in momenti diversi dalla morte per altri effetti di gioco non vengono considerate nel calcolo di sopra.

2 Fine del gioco

La partita termina non appena al termine di una fase si verifica almeno una delle seguenti condizioni, con il relativo esito:

- Non ci sono più giocatrici col ruolo di Lupo Mannaro vive: vince il Villaggio;
- Non ci sono più giocatrici della fazione del Villaggio vive: vincono i Lupi;

Al contemporaneo verificarsi di condizioni di fine partita con esito contraddittorio vincono i Lupi.

2.1 Stallo

La partita entra in stallo se, prima che si siano verificate le condizioni per la vittoria di una delle fazioni, non muore nessuno in sei fasi consecutive. In caso di stallo le Master adotteranno uno dei seguenti provvedimenti:

- Aspettare la risoluzione spontanea dello stallo, ovvero la morte di un giocatore a causa di eventi nel gioco;
- Uccidere uno o più giocatori vivi;
- Resuscitare uno o più giocatori morti;
- Dichiarare il pareggio;
- Qualunque altra soluzione adatta al caso specifico.

3 Comunicazione

3.1 Modalità di comunicazione

Ci sono due principali modalità di comunicazione: il sito web e la comunicazione personale.

3.2 Comunicazione dal Master ai giocatori

Le comunicazioni dal Master ai giocatori avvengono principalmente attraverso il sito web, secondo le modalità precisate di seguito.

3.2.1 Homepage

La homepage contiene le informazioni più importanti di pubblico dominio.

3.2.2 Area Riservata

L'area riservata contiene, dopo l'effettuazione del login, le comunicazioni private del Master al giocatore loggato. Per tale motivo, è assolutamente vietato mostrare la propria area riservata agli altri giocatori e spiare le aree riservate altrui. Inoltre contiene il form per compiere azioni di gioco.

3.2.3 Altre sezioni del sito

Le altre sezioni del sito contengono informazioni tematiche di pubblico dominio.

3.3 Comunicazioni dai giocatori al Master

I voti, gli utilizzi del potere e le partecipazioni ai rituali devono essere indicati mediante il sito. In caso di necessità sono possibili, anche se fortemente scoraggiate, altre possibilità.

3.4 Comunicazioni tra giocatori

Per comunicare tra di loro i giocatori possono utilizzare qualunque mezzo di comunicazione mai inventato dall'Umanità, inclusi mezzi di comunicazione inventati ex novo dai giocatori allo scopo. La discussione plenaria via chat avverrà in un apposito gruppo Telegram creato e gestito dalle Master. Inoltre le giocatrici possono comunicare anonimamente tramite l'urlo notturno.

4 Infrazioni e sanzioni

4.1 Divieti

È vietato spiare gli altri giocatori mentre giocano sul sito o consultano la loro area riservata e le Master mentre sta elaborando gli eventi della partita. È inoltre vietato ricorrere a reati informatici, minacciare o usare violenza fisica per carpire informazioni o disturbare in qualunque altro modo il corretto svolgimento del gioco. È severamente vietato, e punito con maggiore durezza, mostrare agli altri la propria area riservata.

4.2 Azioni sconsigliate

È sconsigliato il ricorso a ragionamenti che fanno uso di informazioni provenienti dal metagioco.

4.3 Azioni consentite

È consentito ed incoraggiato il bluff, la bugia sfacciata e la pressione psicologica entro i limiti della legge penale.

4.4 Sanzioni

Le sanzioni vanno dalla semplice ammonizione alla squalifica del giocatore o dell'intera fazione, a giudizio insindacabile delle Master.