

VARIANTE COMPETITIVA A SQUADRE

(Consigliato in 6 o più giocatori se amate la competizione.)

Il gioco a squadre si svolge in maniera simile a quello cooperativo ma:

- I giocatori si dividono in due Squadre Investigative e la partita viene giocata su più round chiamati indagini.
- Ogni squadra sceglie il suo Testimone: i due testimoni pescano una carta Colpevole e la guardano segretamente (il colpevole è lo stesso per entrambe le squadre!; indossate il cappellino a turno quando guardare il colpevole.)
- Scegliete casualmente la Squadra che inizia. Quella squadra svolge le fasi Interrogatorio e Processo, come nella versione cooperativa. La Squadra colleziona le carte Sospettato escluse (il testimone le toglie dal tavolo e le tiene vicino a sé). Ogni carta collezionata vale 1 punto.
- Quando una squadra ha terminato la propria fase Processo, il turno passa alla squadra avversaria.
- I turni si susseguono fino alla fine dell'indagine, cioè finché una Squadra esclude il Colpevole o trova il Colpevole dopo aver escluso gli ultimi sospettati innocenti.

FINE DI UN'INDAGINE

- Se una Squadra esclude il Colpevole fa 0 punti! Scartate tutte le carte collezionate durante questa indagine. Gli avversari aggiungono tre carte sospetto a quelle collezionate pescandole dal mazzo. NOTA: è comodo tenere scoperte le carte collezionate nell'indagine in corso (che possono essere perse in caso di eliminazione del colpevole), e coperte quelle delle indagini

- precedenti (che non si possono mai perdere)
- Se viene trovato il colpevole, entrambe le squadre tengono le carte collezionate. La squadra che ha collezionato l'ultima carta sospettato ne pesca un'altra dal mazzo. (Ottiene un punto in più!)
- Se al termine di una manche una squadra raggiunge o supera i 10 punti (partita breve), 15 punti (partita media) o 20 punti (partita lunga) la partita finisce. La squadra con più punti vince!
- Se nessuna delle due squadre ha raggiunto il punteggio prefissato, giocate un altro round con le stesse regole, pescando nuovi sospettati e cambiando la Squadra che inizia a giocare e i testimoni.



Crediti

Autore: Paolo Mori

Illustrazioni: Alessandro Costa

Progetto grafico: Studio Dispari

Sviluppatore: Simone Luciani

©2015 Cranio Creations srl

L'autore ringrazia i playtester e gli autori di IDEAG che hanno collaborato allo sviluppo con critiche e suggerimenti, in particolare Enrico Feresin ed Emiliano Venturini per il contributo fondamentale. Lo sviluppatore ringrazia Stefano Bassi, Marco "Ciccio" Cecchini, Simona Boa, Daniele Tascini, Bruno Andreucci, Paolo Toffanello, Roberto Pellei e i ragazzi di LEVEL UP, Samantha Milani e tutti i playtester che hanno giocato il gioco durante le fiere ed alla sede Cranio.



Un gioco di Paolo Mori

Per 3-16 investigatori da 8 anni in su
che amano giudicare dalle apparenze.

IDEA DEL GIOCO - IL CASO

Sono mesi che la squadra di polizia è sulle tracce di un ladro dall'identità sconosciuta. Finalmente qualcuno ha visto il colpevole! Il testimone, però, ha una strana memoria: non ricorda niente del suo aspetto, ma conosce bene i suoi gusti, le sue abitudini, le sue opinioni. La polizia ha fermato 12 persone: riusciranno gli investigatori a individuare il colpevole? Insoliti sospetti è un gioco cooperativo: tutti vincono o perdono insieme. Un giocatore svolgerà il ruolo del testimone e gli altri giocatori saranno la squadra investigativa. Il testimone è l'unico a conoscere l'identità del colpevole: dovrà cercare di far capire alla squadra quali sospettati scartare rispondendo a delle domande. Ma attenzione! Le domande non riguardano mai aspetti fisici dei sospettati, quindi la risposta non sarà mai ovvia: dovrete interpretare e immaginare carattere, abitudini e gusti dei sospettati in base al loro aspetto. Per vincere bisogna eliminare tutti gli innocenti, individuando il colpevole prima possibile.



COMPONENTI

- 53 CARTE SOSPETTATO
- 78 CARTE DOMANDA
- 12 CARTE COLPEVOLE
- 1 CARTA SÌ
- 1 CARTA NO
- 1 BLOCCO INVESTIGAZIONI
- 1 BERRETTO DEL TESTIMONE
- 1 REGOLAMENTO



PREPARAZIONE - LA RETATA

- 🔍 Mescolate le carte Domanda e piazzatele a faccia in giù sul tavolo a formare un mazzo.
- 🔍 Mescolate le carte Colpevole e piazzatele a faccia in giù sul tavolo a formare un mazzo.
- 🔍 Mescolate le carte Sospettato, pescate e posizionate 12 carte a faccia in su sul tavolo formando un rettangolo 3x4. Mettete il resto della carte da parte: non verranno usate in questa partita.

Scegliete chi ha il ruolo del testimone, che:

- piazza davanti a sé le due carte **SÌ** e **NO**
- prende il blocco delle investigazioni e segna il nome dei giocatori
- indossa il cappellino: nessuno deve capire dove si rivolge il suo sguardo!
- pesca una carta Colpevole e la guarda in segreto. La carta rivela la posizione del colpevole nella griglia dei sospettati.

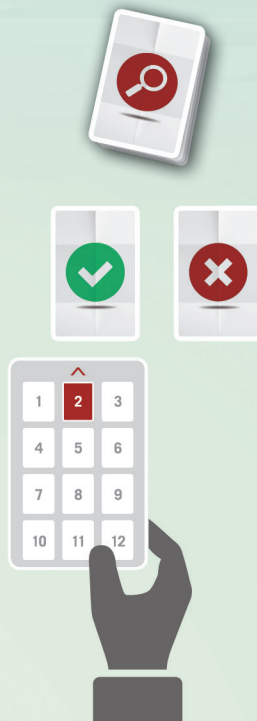
SVOLGIMENTO

Il gioco si svolge su più turni fino a un massimo di 11. Ogni turno è diviso in 3 fasi: L'Interrogatorio, Il Processo, La Sentenza.

L'INTERROGATORIO

- 🔍 Un giocatore della squadra pesca una carta Domanda dal mazzo e la legge al Testimone.
- 🔍 Il Testimone deve rispondere sì oppure no alla domanda e piazza la carta Domanda a faccia in su sotto la carta Sì o No, in base alla sua risposta.

ATTENZIONE: IL TESTIMONE NON PUÒ FORNIRE INFORMAZIONI DI NESSUN TIPO (PAROLE, CENNI, GESTI, ETC) OLTRE LE RISPOSTE ALLE CARTE DOMANDA. I GIOCATORI DELLA SQUADRA POSSONO LIBERAMENTE PARLARE E DISCUTERE TRA LORO SOLO DOPO CHE IL TESTIMONE HA DATO LA SUA RISPOSTA.



IL PROCESSO

- 🔍 Gli investigatori discutono tra di loro su quali sospettati corrispondono o meno alla risposta del testimone. Per escludere un sospettato, tutti gli investigatori devono essere d'accordo, o almeno più della metà di essi: la carta che scelgono di escludere viene girata a faccia in giù.

ATTENZIONE: DOPO UNA DOMANDA, LA SQUADRA DEVE ESCLUDERE ALMENO UN SOSPETTATO.

- 🔍 Se la carta girata è un sospettato innocente, non succede niente. Se è il colpevole, il Testimone deve dirlo immediatamente, rivelando la carta colpevole. I giocatori hanno perso. (Vedi fine della partita)
- 🔍 Durante questa fase, gli investigatori possono escludere quante carte vogliono.
- 🔍 Quando gli investigatori hanno deciso di non voler più escludere altre carte, si passa alla fase successiva.

LA SENTENZA

- 🔍 I giocatori segnano sul blocco investigativo il numero di carte escluse durante questo turno nella riga corrispondente (fate attenzione a ricordare le carte eliminate in quel turno). Moltiplicano i due numeri e segnano il risultato nella casella adiacente.
- 🔍 Questo risultato simboleggia il Tempo impiegato per svolgere l'indagine.
- 🔍 Ora si può procedere a un nuovo turno di gioco.

ATTENZIONE: PIÙ DOMANDE FATE E PIÙ TEMPO SPENDETE PER ELIMINARE CIASCUN SOSPETTATO!



Esempio di turno di gioco

Alla domanda "Vive con i genitori?" il testimone ha risposto "No", e a quindi posizionato la domanda sotto la carta No. I giocatori della squadra decidono di eliminare 3 sospettati che, secondo loro, abitano ancora con i genitori, e girano a faccia in giù le 3 carte. Nessuno di loro è il colpevole, quindi segnano sul blocco investigativo il loro punteggio: hanno eliminato 3 sospetti dopo la prima domanda, cioè hanno utilizzato 3 minuti di tempo.

FINE DEL GIOCO

- 🔍 Quando i giocatori escludono il colpevole, la partita termina immediatamente. Segnate sul foglio investigativo il vostro fallimento.
- 🔍 Se gli investigatori hanno escluso gli 11 innocenti e il colpevole è rimasto a faccia in su, hanno concluso l'indagine con successo e vincono la partita. Sommate tutti i valori dell'ultima colonna. Il risultato simboleggia il tempo totale di cui avete avuto bisogno per concludere l'indagine. Meno tempo avete impiegato, più siete stati bravi! Conservate i fogli di ogni partita, per ricordare le vostre indagini migliori!