

CROSSFIRE™



REGOLAMENTO



INTRODUZIONE

Crossfire è un gioco di deduzione sociale e di ruoli nascosti per 5-10 giocatori. In ognuna delle due modalità di gioco (Modalità Fuoco Incrociato e Modalità Cecchino) alcuni giocatori cercheranno di sparare al VIP, altri cercheranno di proteggere il VIP e altri ancora dovranno raggiungere obiettivi personali per poter vincere.

CONTENUTO

- › 19 Carte Ruolo
- › 3 Carte Colpo Mirato
- › 1 Clessidra

CARTE RUOLO

1. **Nome:** Il nome del ruolo.
2. **Armato:** Un ruolo su cui compare il simbolo della pistola è considerato "armato".
3. **Speciale/Standard:** I ruoli speciali si usano soltanto dopo che i giocatori hanno imparato a giocare con i ruoli standard.
4. **Effetto:** Questo testo indica a un giocatore come vincere quando interpreta un ruolo. Nel caso di alcuni ruoli speciali, ricorda anche al giocatore la capacità speciale che quel ruolo potrebbe avere.



MODALITÀ FUOCO INCROCIATO

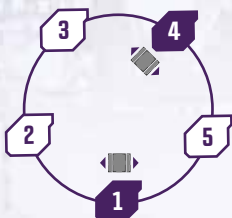
Nella Modalità Fuoco Incrociato, i giocatori sono quasi tutti ripartiti tra la squadra blu e la squadra rossa. La squadra rossa deve trovare il VIP e sparargli. La squadra blu deve, invece, impedire che qualcuno spari al VIP.

PREPARAZIONE

NUM. DI GIOCATORI	5	6	7	8	9	10
VIP	1	1	1	1	1	1
AGENTI	1	1	2	2	3	3
ASSASSINI	1	2	2	2	3	3
ESCA			1	1	1	
ESCA ROSSA	1			1		1
ESCA BLU		1				1
PASSANTE	1	1	1	1	1	1

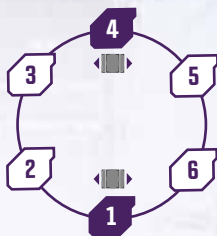
1. Scegliete un mazziere.
2. Il mazziere raduna le carte ruolo richieste (usando la tabella soprastante come riferimento), le mescola e distribuisce una carta a ogni giocatore.
3. Ogni giocatore guarda la carta che gli è stata assegnata, la passa al giocatore alla sua sinistra e poi guarda la carta che gli è stata appena passata.
4. Il mazziere mescola la sua carta con quelle dei giocatori che gli stanno vicini, poi distribuisce di nuovo le carte casualmente a se stesso e ai suoi vicini. I giocatori guardano le loro nuove carte. Procedendo in senso orario attorno al tavolo, ogni terzo giocatore farà altrettanto, mescolando la propria carta con quelle dei suoi vicini e guardando le nuove carte. Si prosegue così finché tutte le carte non sono state mescolate in questo modo. Usate il diagramma a destra come guida per questa procedura.
5. Fate partire la clessidra e iniziate a giocare.

5-GIOCATORI

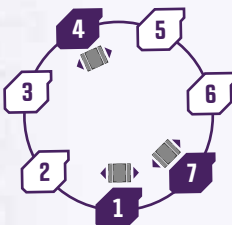


La carta del giocatore 5 sarà mescolata due volte.

6-GIOCATORI

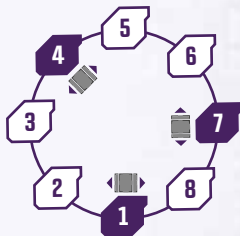


7-GIOCATORI



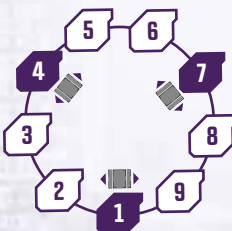
Le carte dei giocatori 1 e 7 saranno mescolate due volte.

8-GIOCATORI



La carta del giocatore 8 sarà mescolata due volte.

9-GIOCATORI



10-GIOCATORI



Le carte dei giocatori 1 e 10 saranno mescolate due volte.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori hanno 3 minuti per raccogliere informazioni sugli altri giocatori discutendo dei ruoli che ogni giocatore ha visto durante la preparazione e informandosi sui ruoli che gli altri giocatori dichiarano di interpretare.

Un giocatore può cambiare l'orientamento della sua carta in qualsiasi momento per cambiare ciò che dichiara di essere. I giocatori sono liberi di mentire e, generalmente, di dire ciò che vogliono, ma in nessuna circostanza un giocatore può rivelare la sua carta ruolo prima che il tempo si esaurisca.



POSIZIONE DEL GIOCATTORE

IMPORTANTE!

All'inizio della partita, i giocatori dovranno simultaneamente dichiarare un ruolo orientando la loro carta in modo che il loro ruolo dichiarato sia posizionato lontano da loro.

In questo esempio, il giocatore dichiara di essere un Agente.

TEMPO SCADUTO...

Una volta che il tempo è esaurito, i giocatori iniziano un conto alla rovescia: 3, 2, 1. Poi TUTTI i giocatori puntano simultaneamente un dito/una pistola contro un altro giocatore.

Il mazziere leggerà a voce alta i punti seguenti:

1. *"Se non siete armati, mettete giù la vostra pistola."*
2. *"Agenti, rivelate la vostra carta ruolo."*
3. *"Se un Agente vi ha sparato, mettete giù la vostra pistola e rivelate il vostro ruolo."*
4. *"VIP, rivela la tua carta ruolo. Ti hanno sparato?"*

› **Si** – *"La squadra rossa vince."*

› **No** – *"La squadra blu vince."*

Nota: Alcune carte prevedono delle condizioni di vittoria o di sconfitta alternative; queste carte vengono controllate e dichiarate ora.

MODALITÀ CECCHINO

In Modalità Cecchino, un giocatore interpreta il ruolo del Cecchino. Il Cecchino tenta di sparare a tutti gli Assassini in gioco.

PREPARAZIONE

NUM. DI GIOCATORI	6	7	8	9	10
CECCHINO	1	1	1	1	1
VIP	1	1	1	1	1
AGENTI	1	1	1	2	2
ASSASSINI	2	2	2	3	3
ESCA				1	
ESCA ROSSA			1		1
ESCA BLU		1	1		1
PASSANTE	1	1	1	1	1
COLPI MIRATI	2	2	2	3	3

1. Scegliete un giocatore che sarà il Cecchino. Collocate la carta ruolo del Cecchino a faccia in su davanti a quel giocatore.
2. Scegliete un qualsiasi giocatore, ad eccezione del Cecchino, che sia il mazziere.
3. Usando la tabella di Preparazione soprastante, il mazziere raduna le carte ruolo richieste, le mescola e distribuisce una carta a ogni giocatore tranne il Cecchino.
4. Assegnate al Cecchino un numero di colpi mirati pari al numero di Assassini in gioco.
5. Ogni giocatore guarda la carta che gli è stata assegnata, la passa al giocatore alla sua sinistra e poi guarda la carta che gli è stata appena passata.

Continua a pagina 7

6. Il mazziere mescola la sua carta con quelle dei giocatori che gli stanno vicini, poi distribuisce di nuovo le carte casualmente a se stesso e ai suoi vicini. I giocatori guardano le loro nuove carte. Procedendo in senso orario attorno al tavolo, ogni terzo giocatore farà altrettanto, mescolando la propria carta con quelle dei suoi vicini e guardando le nuove carte. Si prosegue così finché tutte le carte non sono state mescolate in questo modo. Usate il diagramma a pagina 4 come guida per questa procedura. Il Cecchino non partecipa a questi scambi di carte.
7. Fate partire la clessidra e iniziate a giocare.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Prima che il tempo si esaurisca, il Cecchino deve collocare una carta colpo mirato davanti a ogni giocatore che secondo lui è un Assassino.



CARTA COLPO MIRATO

TEMPO SCADUTO...

1. Una volta che il tempo è esaurito, i giocatori che hanno ricevuto la carta Colpo Mirato vengono colpiti e rivelano i loro ruoli.
 - › Se il Cecchino ha sparato a tutti gli Assassini, la squadra blu vince.
 - › Se il Cecchino ha sparato a un Passante o al VIP, la squadra rossa vince.
2. Se nessuna delle due squadre ha ancora vinto, tutti gli Assassini a cui nessuno ha sparato rivelano le loro carte ruolo. Il Cecchino inizia un conto alla rovescia: 3, 2, 1. Poi ogni Assassino sopravvissuto punta simultaneamente un dito/una pistola contro un altro giocatore. Tutti i giocatori rivelano le loro carte.
 - › Se l'Assassino o gli Assassini hanno sparato al VIP e non hanno sparato al Passante, la squadra rossa vince. Altrimenti vince la squadra blu.

PARTITE A PUNTI

I giocatori possono giocare più partite di fila e tenere il conto dei punteggi assegnando un punto ai vincitori di ogni partita. Dopo avere giocato un numero di partite predeterminato, il giocatore o i giocatori con il maggior numero di punti sono i vincitori.

STRATEGIA

Per vincere a Crossfire dovrete usare il vostro istinto investigativo. Il vostro primo indizio è fornito dai ruoli che gli altri giocatori dichiarano di interpretare. Se troppi giocatori dichiarano lo stesso ruolo, qualcuno sta mentendo. Il vostro secondo indizio è fornito dalle carte che avete visto durante la preparazione. I giocatori alla vostra destra e alla vostra sinistra affermano di avere visto le stesse carte che avete visto voi? In questo caso, forse, avete trovato degli alleati. Altrimenti, meglio puntare la pistola nella loro direzione. Ogni giocatore può fornirvi informazioni preziose... se riuscirete a mettere assieme i pezzi del puzzle. Per la vostra prima partita, provate a chiedere a ogni giocatore di dichiarare che cosa ha visto durante la preparazione e vedete cosa succede.

Dovrete anche ricorrere alle vostre doti di deduzione sociale per vincere. Chi dice la verità e chi vi sta mentendo spudoratamente? Quando sarà meglio per voi mentire? Alcuni ruoli sono obbligati a tenere nascoste le loro identità, mentre altri cercano di scoprire la verità. Guardate negli occhi gli altri giocatori e scoprite i loro segreti.



AGGIUNGERE NUOVI RUOLI

Una volta presa dimestichezza con i ruoli standard, provate ad aggiungere alcuni di questi ruoli speciali. Di seguito, ogni ruolo speciale è descritto in dettaglio assieme al suo funzionamento e alle indicazioni su quali carte rimuovere e aggiungere in una partita al fine di includere il ruolo speciale in questione.



SICARIO

Il Sicario è considerato un Agente, ma punta e spara con 2 dita/pistole invece di 1.

Modalità: Fuoco Incrociato

Giocatori: 5-8

Rimuovere: 1 Agente e 1 Passante

Aggiungere: 1 Sicario e 1 Assassino



GUARDIA DEL CORPO

La Guardia del Corpo è considerata un Agente. La Guardia del Corpo non spara al giocatore che punta: protegge invece quel giocatore. La protezione di un giocatore fa in modo che 1 dei colpi sparati su quel giocatore sia bloccato (ignorato).

Modalità: Fuoco Incrociato

Giocatori: 5-10

Rimuovere: 1 Agente

Aggiungere: 1 Guardia del Corpo



FLAGELLATORE

Se nessuno ha sparato al Flagellatore, egli vince e tutti gli altri perdono.

Modalità: Fuoco Incrociato o Cecchino

Giocatori: 5-10

Rimuovere: 1 Passante

Aggiungere: 1 Flagellatore



PACIFICATORE

Il Pacificatore vince se nessuno ha sparato ad alcun Passante.

Il Pacificatore non spara al giocatore che punta: protegge invece quel giocatore. La protezione di un giocatore fa in modo che 1 dei colpi sparati su quel giocatore sia bloccato (ignorato).

Modalità: Fuoco Incrociato

Giocatori: 7-10

Rimuovere: 1 Agente e 1 Assassino

Aggiungere: 1 Pacificatore e 1 Passante



CONTESTATORE

Il Contestatore è considerato un Passante. Il Contestatore vince soltanto se nessuno gli ha sparato e la squadra rossa ha vinto.

Se qualcuno ha sparato al Contestatore, il giocatore che ha sparato al Contestatore perde, anche se la sua squadra ha vinto. Se la squadra blu tende a vincere di più nel vostro gruppo di gioco, provate ad aggiungere il Contestatore alle partite.

Modalità: Fuoco Incrociato o Cecchino

Giocatori: 5-10

Rimuovere: 1 Passante

Aggiungere: 1 Contestatore



SOSTENITORE

Il Sostenitore è considerato un Passante. Il Sostenitore vince soltanto se nessuno gli ha sparato e la squadra blu ha vinto. Se qualcuno ha sparato al Sostenitore, il giocatore che ha sparato al Sostenitore perde, anche se la sua squadra ha vinto. Se la squadra rossa tende a vincere di più nel vostro gruppo di gioco, provate ad aggiungere il Sostenitore alle partite.

Modalità: Fuoco Incrociato o Cecchino

Giocatori: 5-10

Rimuovere: 1 Passante

Aggiungere: 1 Sostenitore

RICONOSCIMENTI

DESIGNER DEL GIOCO

Emerson Matsuuichi

PRODUZIONE

Colby Dauch, J. Arthur Ellis

ILLUSTRAZIONI

Jen Zee

DIRETTORE ARTISTICO

Isaac Vega

PROGETTO GRAFICO

Kendall Wilkerson, David Richards

SVILUPPO

J. Arthur Ellis

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE

Fiorenzo Delle Rupi

REVISIONE

Diana Buraschi e Denise Venanzetti

SUPERVISIONE

Massimo Bianchini

PLAYTESTER

Alex Blakeney, Gil Hova, Binh Vo, Rocco Privetera, Rich Young, Ann Young, Joonas Ariva, Casey J Armstrong, Ash Arseneault, William Aucremenne, Mark Babb, Joseph Barber, Robert Beachler, Jamie Bedard, Timothy Bolton, Timothy Burnham, Robert Campbell, Jorge Castro, LeanneChrispens, Tim Clarke, Zane Clifford, Matt Cocuzzi, Stijn Coppens, Vance Dahl, Marc Driscoll, Andy Englund, David Courtenay Glandon, Clinton Goff, Nathan Grant, Jennifer Hassen, Gordon Helle, Jonathan Hobson, Gessi Hurd, Darrel Hutchins, Charlie Jackson, Tom Jones, Michael Jordal, Caleb Kester, Joshua Dean Kimble, David Ko, Matias Korman, Michael Kohlhepp, Rafal Kruczek, Mitsuyo Kurosawa, John LaFief, Mellissa Lawing, Tuan Le, Andre Levesque, Jonathan Liu, Travis Lopez, Keith McReil, Anthony Medves, Jon Robert Merkle, Stephen Messano, Austin Mills, Aaron Morhart, Drew Motylinski, Jonathan Nelson, Scott Neves, Jonathan Olson, John Parker, Brock Kevin Poulsen, Andrew Pressley, Benjamin Pullen, Ian Reinholt, Joseph Reissmann, André van Renssen, Zap Riecken, Marcel Roeloffzen, Raymond Sevits, Shirley Sheak, Paul E Silverio, James Sitz, Nathan Smith, Gary Stitely, Michael Street, Bret Stubbs, Michael Tang, Brian Tarwater, Jean Philippe Theriault, Jeff VanDorp, Rachael Vickers, Yorick Vogels, Teage Watson, Noel Wilkinson, Jeffrey Wolfe, Kyle Woods, George Yohanna, Ian Zang



PLAIDHATGAMES.COM



WWW.NAZCAGAMES.COM



WWW.ASMODEE.IT

© 2017 Plaid Hat Games. Crossfire, Specter Ops, Plaid Hat Games e il logo Plaid Hat Games sono marchi registrati Plaid Hat Games. Plaid Hat Games è una divisione di Asmodee Nord America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina. Crossfire è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia Srl, via Martiri di Cerverato 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a info@asmodee.it. QUESTO PRODOTTO NON È DESTINATO ALL'USO DA PARTE DI MINORI DI 14 ANNI. AVVERTENZA: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO.