

DETECTIVE

SULLA SCENA DEL CRIMINE

REGOLAMENTO

Benvenuti Detective! Vi trovate nella sede di Antares, l'agenzia di investigazione tecnologicamente più avanzata del mondo. sappiate che lavorando qui, voi opererete sotto la giurisdizione della Federal Bureau of Investigation, l'FBI, dunque dovete considerarvi a tutti gli effetti dei servitori dello stato.

Nel corso del nostro primo anno di servizio, tutti ci terranno gli occhi addosso: l'opinione pubblica, i media e il Dipartimento di Giustizia. La nostra agenzia è stata creata per occuparsi dei casi più difficili, e vi mette a disposizione la tecnologia più avanzata, le tecniche forensi più efficaci e un approccio psicologico all'avanguardia. Adesso, dovete essere voi a fare la vostra parte. Non c'è spazio per il dubbio o l'errore, dovete metterci tutta la vostra professionalità, la vostra etica e le vostre capacità che dovete sfruttare al meglio, unendole a quelle dei vostri compagni per risolvere qualsiasi caso affronterete. Non dovete permettere a niente e nessuno di impedirvi di raggiungere il vostro obiettivo.

Ah, prima che mi dimentichi, vi comunico che la pausa pranzo è alle 12:30.

— *Trascrizione parziale del discorso alle nuove reclute di Richard Delaware, fondatore di Antares*

GLI ELEMENTI DEL GIOCO

► BENVENUTI, INVESTIGATORI!

Detective è un gioco cooperativo basato sulle capacità deduttive. Ogni giocatore impersona un investigatore che dotato di una particolare competenza e di una serie di abilità. Durante la partita, dovrete raccogliere informazioni, trovare indizi e seguire diverse piste per risolvere un singolo caso, che è rappresentato da un mazzo di carte. Alla fine della partita, sarete chiamati a rispondere a delle domande per guadagnare dei punti vittoria. La vittoria o la sconfitta sarà appunto determinata dal numero dei punti vittoria guadagnati.

► LAVORO DI SQUADRA

Come detto, detective è un gioco cooperativo, tutti i giocatori condividono i segnalini Abilità, i segnalini Stress (🔴), e i segnalini Autorità (🔵) posti in una riserva comune; e usano un Segnatempo per indicare lo scorrere del tempo durante le fasi di risoluzioni di tutte le azioni. Durante tutto il gioco useremo il “tu”, con il quale in realtà indicheremo l'intera squadra: infatti esaminerete gli indizi tutti insieme.

► LA TRAMA GENERALE

Detective è un gioco che descrive un'intera campagna investigativa. I cinque casi contenuti nella confezione sono collegati tra loro da un unico arco narrativo, così, durante una partita, potreste imbattervi in indizi che apparentemente sembrano non avere nulla a che fare con il caso in questione. Qualche volta, in effetti, si tratta proprio di vicoli ciechi; in altri casi, invece, sono indizi che serviranno per risolvere casi futuri. Perciò, non dovete sentirvi frustrati se non capite il significato di una traccia che avete appena trovato: un giorno non lontano quella stessa traccia potrebbe rivelarsi assai preziosa...

► UN CASO, UN MAZZO

Ogni caso fa riferimento a un mazzo specifico, composto da 36 carte: 1 carta “copertina” e 35 carte “Pista”. Non sbirciare o mescolare le carte: le pescherai dal mazzo solo quando ti verrà detto di farlo. Leggi solo il fronte, a meno che non sia indicato altrimenti. Una volta che hai pescato una carta Pista, potrai farvi riferimento in ogni momento nel corso della partita.

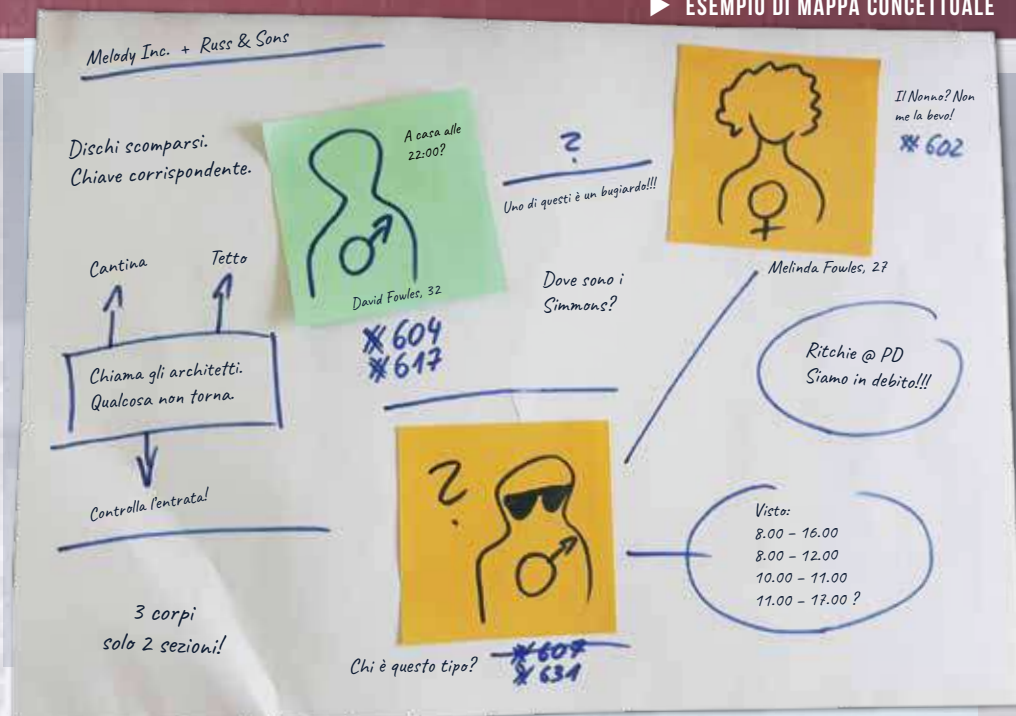
► ALLARGA IL CAMPO D'AZIONE

All'inizio di ogni caso, disporrai di alcune carte Pista e di qualche indizio. Considera la possibilità di esplorare ogni singola pista prima di scegliere una precisa direzione investigativa. Seguire più piste basandosi su una varietà di indizi per cercare di avere una visione più ampia di quello che sta succedendo spesso si rivela un approccio MOLTO più efficace di quello che prevede di seguire una singola pista.

► NOTE

Con ben cinque casi collegati tra loro, sarà importante prendere degli appunti: se inizi uno degli ultimi casi senza ricordare bene nomi e indizi che sono spuntati fuori nelle indagini iniziali, troverai molto difficile mettere insieme tutti i pezzi. Quindi, non esitare a scrivere i nomi che ti sembrano importanti, collegali con delle linee per evidenziare in che modo sono in relazione tra loro, aggiungendo date, luoghi ed eventi, in più, vi suggeriamo di creare delle mappe concettuali per organizzare i vostri ragionamenti

► ESEMPIO DI MAPPA CONCETTUALE



► RISOLVERE I CASI SENZA USARE TUTTO IL MAZZO

Ogni caso può essere completato in diversi modi. Per mere questioni di tempo, però, non riuscirai mai a finire tutto il mazzo di carte oppure scoprire tutti gli indizi. In effetti, la media delle carte pescate in ogni singolo caso è di circa venti!

Quando finisci la partita, non devi sentirti deluso se non hai usato tutte le carte. Ricorda, questo è un gioco di deduzione, quello che conta è il modo in cui riesci a ricostruire gli eventi, non il numero di indizi scoperti.

► NON ESISTE LA CARTA “HAI VINTO!”

Detective non è un gioco del tipo “scegli la tua avventura”: non c'è un capitolo finale che ti fa i complimenti perché hai vinto e ti spiega quello che è successo; e non c'è nemmeno la carta decisiva, quella in grado di ribaltare la situazione. Le informazioni sul caso sono suddivise in molte diverse carte, sta a te cercare di collegarle per costruire le tue teorie e trovare le risposte alle domande finali.

Ricorda quindi: non c'è una singola carta che ti farà vincere la partita, le risposte per il Rapporto Finale dovranno essere dedotte dagli indizi che sarai riuscito a raccogliere nel corso del gioco. Non farai molta strada se ti limiterai a girare le carte del mazzo, pescando una carta dopo l'altra. È una strategia che non ti farà vincere la partita.

#consigli digioco

Detective è un gioco pensato per occupare un'intera serata e risolvere un singolo caso può richiedere più di tre ore. Dal momento che è molto probabile che giocherai ogni caso una volta sola, assapora al meglio l'esperienza, non rovinarla affrontando la partita quando hai poco tempo, sei di cattivo umore oppure sai che non potrai goderti appieno il gioco. Invece, cerca un luogo adatto, tranquillo, magari metti un po' di musica di sottofondo, rilassati e... trasformati in un detective!

► LA PLANCIA



Sulla plancia, trovate tutte le principali Posizioni in cui gli investigatori si recheranno durante la partita. Contiene anche un Calendario e una Tabella segnatempo per indicare lo scorrere del tempo: si tratta di un elemento importate, perché ogni caso può essere risolto solo entro un determinato limite di tempo.

► 5 TESSERE PERSONAGGIO



Le tessere riportano la scheda degli investigatori sul fronte e quella dei consulenti sul retro.

► 5 SEGNALINI SPECIALI



Vengono utilizzati in circostanze particolari (per esempio, quando bisogna aggiungere un segnalino supplementare di un dato tipo, oppure per indicare una carta importante. A meno che non venga specificato altrimenti, puoi usarli nel modo che riterrai più opportuno.

► IL LIBRO DEI CASI



Il libro dei casi include un'introduzione generale e le regole speciali da applicare a ognuno dei cinque casi che compongono la campagna. Bisogna affrontare i casi nell'ordine previsto, non andate avanti a leggere il caso successivo finché non avrete risolto quello che state affrontando.

► 5 MAZZI CASO



Non leggere, anzi, meglio, non aprire un mazzo se prima non hai terminato di usare quello con cui stai giocando.

► 1 GUIDA AL DATABASE ANTARES

► QUESTO MANUALE

► IL DATABASE DI ANTARES



L'Agenzia Investigativa Nazionale Antares gestisce le sue risorse attraverso il sito ANTARESDATABASE.COM. Lì, troverai i rapporti con le dichiarazioni dei testimoni, la trascrizione degli interrogatori, materiale supplementare riferito a ogni singolo caso e i file con le informazioni personali dei personaggi che incontrerai durante le indagini.

► PEDINE DI LEGNO



1 pedina Segnatempo, 1 pedina Team Investigativo (IT), 1 pedina Giorno

► SEGNALINI



15 segnalini Autorità, 10 segnalini Stress, 5 segnalini Competenza Utilizzata

► SEGNALINI ABILITÀ



3 Ricerca, 3 Tecnologia, 3 Percezione, 3 Interrogatorio e 5 Talento Naturale

PREPARAZIONE DEL GIOCO

► PREPARAZIONE PER OGNI CASO:

1. Colloca la plancia del gioco sul tavolo, in modo che tutti i giocatori possano accedervi facilmente.
2. Posiziona la pedina Investigatori (IT) sulla Posizione Quartier Generale.
3. Posiziona la pedina Segnatempo sulla casella 8:00 della tabella Segnatempo.
4. Posiziona la pedina Giorno sulla casella Giorno 1 del Calendario.
5. Consegna a ogni giocatore una tessera Investigatore a loro scelta, che verrà appoggiata a faccia in su. Preleva i segnalini Abilità indicati nell'angolo in fondo a destra delle tessere Investigatore consegnate (5a).
6. Gira tutte le tessere Investigatore inutilizzate in modo che il loro lato Consulente rimanga visibile e preleva i segnalini Abilità indicati su tali tessere (6a).

7. Con i segnalini Abilità che hai prelevato da tutte le tessere Investigatore e Consulente, forma una riserva di segnalini Abilità, chiamata d'ora in poi riserva Segnalini.
8. Collegati al sito di Antares (antaresdatabase.com) e seleziona la campagna e il caso che vuoi giocare.
9. Prendi il mazzo corrispondente al caso e posizionalo accanto alla plancia.
10. Apri il Libro dei Casi e leggi l'introduzione al caso che ti appresti a giocare, le regole speciali e le eventuali modifiche alla preparazione del gioco indicate.
11. Fai spazio sul tavolo per potere prendere appunti o disegnare le mappe concettuali. Se possiedi una lavagnetta o una bacheca a muro, utilizzala.
12. Assicurati di disporre di una connessione a Internet per la ricerca delle informazioni collegate al caso.



Esempio per 3 giocatori:



► SOMMARIO

Hai a tua disposizione un limitato numero di giorni, cioè di turni, durante i quali devi raccogliere quanti più indizi possibili sul caso che stai giocando e raggiungere il tuo obiettivo. Una volta che hai terminato i giorni a disposizione, accedi al sito Antares e accedi alla pagina "Rapporto Finale" relativa al caso in questione e rispondi alle domande. Le tue risposte determineranno il tuo punteggio finale.

► GIORNI E ORE

Ogni giorno è suddiviso in 8 ore lavorative (dalle 8:00 alle 16:00) che possono essere impiegate per portare a termine le varie azioni. In più, puoi utilizzare delle ore supplementari, lavorando Fuori Orario. Attento, però! Il lavoro Fuori Orario provoca stress, e in questo gioco lo stress può portare alla fine prematura della partita!



Segnatempo

Calendario

#consigliDIGIOCO

Secondo la nostra esperienza, dopo ogni Giorno è meglio prendersi cinque minuti di intervallo, sgranchirsi i muscoli, bersi un the o un caffè e mangiarsi un biscottino: aiuta ad affrontare al meglio il Giorno successivo. Una piccola pausa può rivelarsi molto utile per mettere in ordine tutti gli indizi e mantenere alta la concentrazione della squadra.

► ATTIVITÀ GIORNALIERA

Durate un Giorno, NON ci sono turni di gioco individuali o fasi di gioco. Dovete lavorare come una squadra e agire tutti insieme. E, come si deve fare in una vera squadra, dovrete discutere insieme sulle mosse successive da compiere. Ricordate che, a seconda della scelta che farete, dovrete muovere la pedina IT sulla plancia, il Segnatempo sulla tabella Segnatempo e così via.

Per quanto riguarda le azioni, durante un giorno puoi:

- **Seguire una pista,**
- **Scavare più a fondo,**
- **Navigare nel database dell'Antares,**
- **Navigare in Internet,**
- **Scrivere un rapporto,**
- **Utilizzare un'abilità dell'Investigatore,**
- **Spendere un segnalino Autorità dalla riserva per compiere un'azione indicata dalla carta oppure,**
- **Compiere un'altra azione, indicata nell'introduzione del caso oppure da una carta specifica.**

Per ogni azione verrà indicato se dovrai spostare in avanti la pedina Segnatempo per poterla compiere.

Facciamo un esempio: decidi di pescare e leggere una carta Pista, quindi sposti la pedina Segnatempo così come indicato. La carta ti permette di accedere ad altre due Piste, indicate nella sezione della carta "Altre Piste". Decidi allora di pescare e leggere una delle due carte indicate, spostando in avanti ancora una volta la pedina Segnatempo. Ti viene offerta la possibilità di cercare qualche informazione all'interno del database Antares, lo fai (senza alcun costo in termini di avanzamento della pedina Segnatempo). Pesci un'altra carta Pista, ma questa richiede lo spostamento in un'altra Posizione così, prima di leggere la carta, devi prima spostare la pedina IT e poi quella Segnatempo di un'ora avanti. A questo punto, riposiziona la pedina Segnatempo spostandola del numero di ore indicato nella carta che hai appena letto. Adesso, puoi decidere di scrivere un rapporto, oppure di pescare un'altra carta Pista e così via.

► FINE DEL GIORNO

Quando la pedina Segnatempo raggiunge le 16:00 (le 4 di pomeriggio), puoi decidere di arrivare alla Fine del Giorno, oppure di lavorare Fuori Orario. Nel primo caso, devi::

- **Spostare la pedina Giorno sul Calendario, nel giorno successivo,**
- **Riportare la pedina Segnatempo alle 8:00 di mattina,**
- **Riportare la pedina IT sulla Posizione Quartier Generale,**
- **Confrontare gli appunti e discutere di quanto scoperto durante il giorno,**
- **Scrivere tutte le possibili piste per tenere sotto controllo ciò di cui disponi.**

LE TRE REGOLE BASE

► REGOLA 1: GLI INDIZI

Durante il gioco, segui gli indizi per risolvere il caso. In ogni singolo caso incontrerai tre tipologie fondamentali di indizi: le Piste, il Database di Antares e le Conoscenze Generali.

► # LE CARTE PISTA

Le carte Pista rappresentano le scene del crimine, i testimoni, le prove e altre informazioni ottenute nel corso delle indagini. Ogni pista investigativa nel gioco è rappresentata da una carta Pista (che d'ora in avanti indicheremo semplicemente come "carta") che viene identificata dal simbolo # seguito da un numero (per esempio: #103). Quando prendi una nuova carta, all'inizio puoi leggerne solo il fronte; successivamente, ma solo se le istruzioni lo indicheranno espressamente, potrai leggere anche il retro.

Ogni carta include il suo valore in ore (h) e la Posizione dove può essere ottenuta.

Per ogni caso, ci sono esattamente 35 carte.



► NOTE

Prima di metterti a seguire una Pista, per esempio pescare e leggere una carta, ti verrà segnalato il numero della carta e la sua posizione, ma non il suo valore orario, che dipende da diversi fattori. A questo punto, per stimare quante ore occorreranno per seguire quella pista, puoi basarti solo sulla Posizione in cui si trova la carta:

QUARTIER GENERALE - Il sistema dell'Antares permette di sveltire sensibilmente le lunghe operazioni di raccolta delle informazioni e di ricerca. Queste piste solitamente richiedono 1 o 2 ore per essere eseguite, e gli interrogatori possono anche prendere più tempo.

DIPARTIMENTO DI POLIZIA DI RICHMOND E TRIBUNALE - Scartabellare negli archivi di solito occupa molto tempo: questo tipo di pista richiede di solito 2 o 3 ore di lavoro.

LABORATORIO - Grazie al ricorso alle tecnologie più avanzate e al lavoro di informatici specializzati, la tua efficienza è decisamente elevata, nonostante ciò l'analisi di un reperto può richiedere anche 4 ore di lavoro.

SUL CAMPO - Questo tipo di pista è molto produttivo e ti può condurre in molti posti, ma muoversi per la città può significare spendere almeno 2 ore, a meno che tu non abbia una particolare fretta.

► @ IL DATABASE ANTARES

All'interno del database Antares (antaresdatabase.com) puoi trovare le informazioni raccolte dalla polizia, dall'FBI, dall'esercito e dalle altre agenzie federali. Quando ti imbatti nel simbolo "@", devi scegliere la voce corretta del menu quindi inserire il nome o il numero relativo. Leggi la Guida al Database Antares per saperne di più!



► @ CONOSCENZE DI BASE

Detective è un gioco ambientato ai giorni nostri e tu, che ne sei il protagonista, avrai accesso a tutto il materiale disponibile già presente su Internet. Puoi usare Google Maps, Wikipedia... qualunque fonte di informazione desideri. Noi chiamiamo questo meccanismo "infrangere la quarta parete". Una Conoscenza di base viene identificata dall'icona 🕒 quando vedi questa icona, puoi cercare su Internet notizie a proposito di quello a cui si riferisce. Quando poi accanto all'icona c'è una frase o un nome sottolineato, dovresti digitarla all'interno del tuo motore di ricerca preferito e vedere cosa salta fuori. Per saperne di più, leggi la sezione "Navigare in Internet".

► REGOLA 2: IL TEMPO

Risolvere un caso richiede tempo. In Detective, il trascorrere del tempo viene rappresentato dalla pedina Segnatempo che viene mossa sulla tabella Segnatempo e da una pedina Giorno che si sposta sul Calendario. Gli investigatori hanno un limite di tempo ben definito entro il quale risolvere il caso, e ogni carta ha un proprio valore orario espresso in ore.

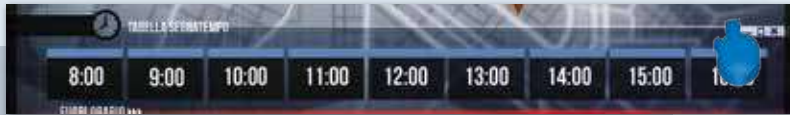
- **Quando peschi una carta, devi muovere la pedina Segnatempo sulla tabella Segnatempo di un numero di spazi pari a quello indicato nella carta.**



Esempio: Per risolvere questa carta, devi spostare la pedina Segnatempo di tre ore in avanti sulla tabella Segnatempo.

► FINE DEL GIORNO

Quando la pedina Segnatempo raggiunge la casella delle 16:00, le ore lavorative sono terminate. A meno che tu non decida di lavorare Fuori Orario, la pedina dovrebbe essere spostata nella casella delle 8:00 e quella del Giorno di una casella in avanti sul Calendario. Rimuovi tutti i segnalini Competenza Utilizzata (X) dalle tessere degli investigatori. Se si tratta dell'ultimo giorno a disposizione per le indagini, devi chiudere il caso compilando il Rapporto Finale all'interno del Database e quindi leggere il riepilogo basato sul tuo rapporto.



Puoi chiamare la Fine del Giorno a qualunque ora e iniziare il giorno successivo fino a quando non termini i giorni a disposizione.

► FUORI ORARIO & STRESS

Puoi decidere di utilizzare le caselle Fuori Orario presenti sulla tabella Segnatempo per continuare a lavorare dopo le ore 16:00. Durante il lavoro Fuori Orario, continua a spostare la pedina Segnatempo sulle 17:00, le 18:00 e così via. Puoi utilizzare quante ore Fuori Orario desideri e poi, dopo avere spostato in avanti la pedina Segnatempo per il numero di caselle necessarie a completare le tue azioni, dichiarare la Fine del Giorno.



A volte, sarai costretto a lavorare Fuori Orario, perché il valore orario di una carta ti obbligherà a superare il limite delle ore 16:00. Le attività Fuori Orario, però, hanno dei costi:

- **Aggiungi 1 alla riserva Segnalini per ogni ora di lavoro dopo le 16:00 (le 4 del pomeriggio).**
- **Quando hai raccolto un numero di segnalini Stress pari al tuo limite di Stress (che è indicato nell'introduzione del caso), la tua indagine termina immediatamente, e devi entrare nel Database Antares e compilare il tuo Rapporto Finale.**

► REGOLA 3: LE POSIZIONI

La plancia del gioco riporta cinque diverse Posizioni. Il Quartier Generale corrisponde al tuo ufficio, il centro nevralgico dell'intera indagine. Il Dipartimento di Polizia di Richmond, che d'ora in poi indicheremo anche come Dipartimento di Richmond è il luogo dove potrai avere accesso alla documentazione e alle prove raccolte durante i vecchi casi. Nel Laboratorio potrai esaminare i reperti trovati sulla scena del crimine. In Tribunale, avrai la possibilità di ottenere l'accesso agli archivi dove sono conservati gli atti dei vecchi processi; inoltre, potrai contare su un piccolo gruppo di consulenti che lavorano lì e che potranno fornirti importanti consigli. La posizione Sul campo, infine, indica tutti gli altri luoghi cittadini - ristoranti, parcheggi, le abitazioni dei testimoni - nonché altri posti ancora, ovunque nel mondo.

Quando decidi di seguire una Pista e non ti trovi nella Posizione richiesta, devi:

- **Mettere la pedina IT sulla Posizione richiesta sulla plancia, e**
- **Muovere la pedina Segnatempo di uno spazio in avanti, per indicare il tempo di spostamento.**



Esempio: Per risolvere la carta #105, gli investigatori devono recarsi al Dipartimento di Richmond. Dal momento che si trovano nel Laboratorio, devono prima spostarsi! Muovi la pedina IT sulla Posizione Dipartimento di Richmond e sposta la pedina Segnatempo di un'ora in avanti.

► IMPORTANTE:

- All'inizio di ogni giornata, riposiziona la pedina IT sulla Posizione Quartier Generale.
- Alcune carte non indicano alcuna Posizione, questo significa che puoi seguire la pista ovunque ti trovi senza dover spostare la pedina IT.

COME SQUADRA, PUOI INTRAPRENDERE QUALSIASI AZIONE CHE COMPARE IN QUESTO ELENCO, IN QUALSIASI ORDINE:

- Segui una Pista
- Cerca nel Database Antares
- Utilizza una competenza
- Scava più a Fondo
- Cerca in Internet
- Scrivi un rapporto

► AZIONI DISPONIBILI

► SEGUIRE UNA PISTA

All'inizio del caso, nella sezione "Altre Piste" all'interno del Libro dei Casi troverete una lista di carte Pista. Puoi seguire le piste nell'ordine che desideri e ignorare quelle che non vuoi affrontare. Però, una volta che hai pescato una carta, DEVI risolverla; NON puoi controllare il valore orario e le Abilità richieste per Scavare più a fondo e successivamente decidere di non risolvere la carta.

Quando decidi di Seguire una Pista devi:

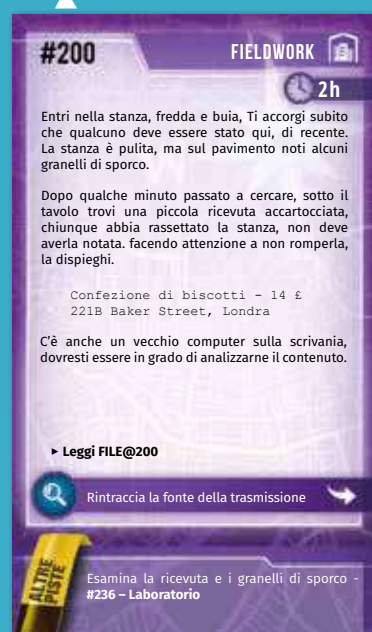
1. Cercare nel mazzo la carta con il numero corrispondente
2. Controllare la Posizione indicata dalla carta e posizionare la pedina IT e la pedina Segnatempo se e dove è necessario (vedi "Regola 3: le Posizioni")
3. Controlla il valore orario della carta e sposta la pedina Segnatempo di un corrispondente numero di caselle (vedi "Regola 2: il tempo")
4. Leggi la carta ad alta voce e mostra il suo contenuto a tutti i giocatori, ma assicurati di mantenere il retro della carta non visibile (a meno che non sia indicato altrimenti)
5. Segui tutte le istruzioni riportate sulla carta (vedi "Istruzioni")
6. Quando ti imbatti in un Codice, devi inserirlo nella casella di ricerca del database Antares, nella sezione Codice (vedi Abbinare le Prove nel paragrafo "Altre Regole")
7. Decidi se Scavare più a Fondo, se ne hai facoltà (vedi "Scavare più a Fondo")
8. Prendi nota di ogni possibile Altra Pista (vedi "Altre Piste")
9. Una volta che la carta è stata risolta, posizionala a faccia in su a fianco della plancia. Più precisamente:
 - Se la carta non riporta il simbolo:  oppure non hai Scavato più a Fondo, metti la carta sul lato destro della plancia, per ricordarti che non puoi leggerne il retro.
 - Se hai letto il retro della carta, grazie alla presenza del simbolo , o di altre istruzioni ricevute, metti la carta sul lato sinistro della plancia, dove conserverai le carte di cui puoi leggere entrambi i lati.

► ALTRE PISTE

Nella sezione "ALTRE PISTE" che appare in alcune carte si trova l'elenco delle altre piste che puoi decidere di seguire in qualunque momento successivo del gioco. Prima di seguire qualunque nuova pista, devi risolvere la carta attuale.

► ANATOMIA DI UNA CARTA

NUMERO DELLA CARTA (1)



- POSIZIONE (2)
- VALORE ORARIO (3)
- TESTO DELLA CARTA DA LEGGERE (4)
- ISTRUZIONE (5)
- SCAVA PIÙ A FONDO (6)
- ALTRE PISTE (7)

► ISTRUZIONI

 Questo simbolo [freccia verso destra] significa "Gira la carta e leggi il retro", dopo avere seguito alcune istruzioni supplementari (vedi "Scavare più a Fondo") oppure senza dovere compiere ulteriori azioni.

La parola chiave "**LEGGI**" indica l'obbligo di leggere immediatamente la carta indicata o la voce all'interno del Database Antares. Se ti viene richiesto di leggere più di un indizio, puoi scegliere l'ordine in cui farlo.

La parola chiave "**SCEGLI**" indica la possibilità di scegliere quale azione intraprendere tra quelle proposte, solitamente seguendo piste diverse oppure leggendo diversi indizi. Una volta che hai fatto la tua scelta, non potrai percorrere le altre opzioni, ma dovrai risolvere la parte rimanente della pista oppure seguire le istruzioni che troverai nel Database Antares.

"AGGIUNGI UNA CARTA TRAMA" - Le carte Trama sono un tipo particolare di carte che rappresentano piste da utilizzare in casi futuri.

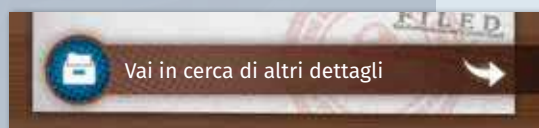
Nel corso del gioco, potrai imbatterti in altre istruzioni aggiuntive che non richiederanno ulteriori spiegazioni.

► UTILIZZARE I SEGNALINI AUTORITÀ

- Alcuni indizi e certe istruzioni in cui ti imbatterai possono richiedere la rimozione di un certo numero di  segnalini Autorità.

► SCAVARE PIÙ A FONDO

Le carte hanno due lati, e l'azione Scavare a Fondo ti permette di ottenere altre informazioni leggendone il retro. Per Scavare a Fondo, devi spendere un segnalino del tipo indicato nella sezione Scavare a fondo della carta. Dopo averlo fatto, puoi girare la carta, leggerla, prendere nota delle Altre Piste, etc.



Esempio: stai seguendo una Pista, l'interrogatorio di un sospetto. Il fronte della carta riporta la testimonianza del sospetto, ma non risulta molto convincente, credi che stia nascondendo qualcosa. Però, il suo alibi sembra reggere. La sezione Scavare a Fondo ti permette di incalzare il sospetto. Sei soddisfatto di quanto hai scoperto, oppure vuoi Scavare a Fondo?



Quando hai l'opportunità di Scavare a Fondo, devi decidere se spendere il segnalino richiesto oppure no. Dal momento che il numero di segnalini che hai disposizione durante un caso è limitato, devi scegliere con attenzione. Puoi scegliere se Scavare a Fondo fino a quando non deciderai di Seguire un'altra Pista.

Nel (raro) caso in cui ti troverai a seguire più piste simultaneamente, per esempio a causa della parola chiave Leggi, puoi scegliere di Scavare a Fondo dopo avere letto tutte le altre carte.

#consigliDIGIoco

Scavare a Fondo significa seguire il proprio istinto. Non devi farlo ogni volta che segui una pista: qualche volta non scoprirai nulla di interessante, in altri casi le tue deduzioni troveranno una conferma, ma in alcuni frangenti scoprirai qualcosa di nuovo!

► ESEMPIO DI RISOLUZIONE DI UNA CARTA

Prima di tutto, **pesca la carta** in questione, cercandola in mezzo al mazzo, senza guardare null'altro che il numero che si trova in alto a sinistra. Nell'esempio in questione, stai cercando la carta #336 qui a destra.

Se ti trovi in una Posizione diversa dal Dipartimento di Richmond, dovrai spostare lì la tua pedina IT e fare avanzare di un'ora la pedina Segnatempo.

Quindi, **devi aggiornare la tabella Segnatempo**, guardando il Valore Orario della Carta. Nel nostro esempio, corrisponde a 2 ore (2h), perciò muovi la pedina di due posizioni in avanti sulla tabella.

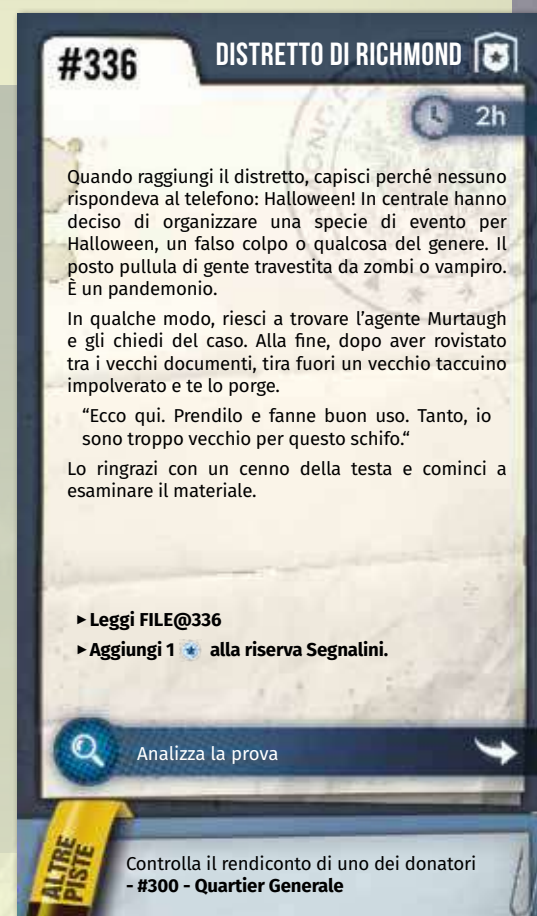
Adesso, **devi leggere il contenuto** della carta. Attenzione, devi seguire subito tutte le istruzioni contenute nel testo. Nel nostro esempio, la prima istruzione ti permette di aprire un FILE all'interno del Database Antares. Per farlo, inserisci il numero del file e leggi il suo contenuto. Si fa menzione di un reperto e uno specialista nella raccolta fondi.

Segui ogni istruzione che ti viene data. In questo caso, la seconda istruzione ti chiede di aggiungere un segnalino Autorità alla riserva Segnalini: esegui. Ricordati, puoi risolvere ogni singola carta una sola volta, quindi non avrai più la possibilità di sfruttare questa specifica opportunità.

Sulla carta, c'è una **sezione Scava a Fondo**. Spendendo un segnalino Percezione, puoi analizzare il reperto menzionato nel file. Devi decidere adesso se Scavare a Fondo oppure no. Se decidi di farlo, leggi il retro della carta, segui tutte le istruzioni contenute e procedi verso l'azione successiva; se decidi di non farlo, vai direttamente all'azione successiva. Scrivi tutte le possibili piste per tenere sotto controllo ciò di cui disponi.

Nel nostro esempio, nella sezione **Altre Piste** c'è **una sola opzione**: Fare una ricerca sullo specialista della raccolta fondi. A questo punto, la carta è risolta. Deponila alla destra o alla sinistra della plancia, a seconda se hai accesso solamente al contenuto riportato sul fronte della carta, oppure su entrambi i lati. In altre parole: se decidi di Scavare a Fondo, metterai la carta a sinistra, se non lo fai, la porrai a destra.

Dopo, discuti con la squadra di ciò che avete scoperto e di quale sarà la prossima mossa.



► UTILIZZARE IL DATABASE ANTARES

Durante il gioco, ti verrà chiesto di recuperare dati e informazioni dal Database Antares.

Connettiti ed effettua il login. Quindi, una volta ottenuto l'accesso, digita il nome di una persona per ottenere i suoi Dati Personali oppure il numero che ti è stato indicato per tutte gli altri tipi di informazione.

Esempio 1: Vieni a sapere che Rupert Owens è uno dei sospettati nel caso. La carta dice: "Leggi NOME@RupertOwens". A questo punto, devi collegarti al Database Antares, selezionare Dati Personali, quindi digitare 'Rupert' nel campo "Nome" e 'Owens' in quello "Cognome". Il sito ti mostrerà la scheda di quella persona contenente tutti i dati raccolti dalla polizia e dalle altre fonti di informazione.

Esempio 2: Scopri che Tony Russo, il proprietario di un ristorante italiano, si trovava sul luogo del delitto. La carta #032 dice: 'Parla con Tony Russo. Leggi INTERROGATORIO@032'. Puoi connetterti al sito Antares, selezionare l'opzione INTERROGATORIO e digitare 032 nella casella. Il sistema ti mostrerà una trascrizione dell'interrogatorio di Tony Russo.

► **Non digitare MAI numeri o nomi trovati durante le ricerche nel Database Antares se non ti viene chiesto esplicitamente di farlo attraverso l'istruzione con l'icona @.**

► **L'accesso al Database Antares non ha nessun Costo Orario.**

► **Puoi accedere al Database Antares in qualunque momento durante il gioco, quante volte desideri.**

Per altri dettagli, leggi la Guida al Database Antares.

► INTERROGAZIONE: I LIVELLI DI STRESS

Mentre interroghi, fai domande o semplicemente parli con qualcuno, sarai in grado di percepire e quantificare il Livello di Stress del tuo interlocutore, che verrà indicato come segue:

► **LSL – Basso Livello di Stress (Low Stress Level)**

► **MSL – Medio Livello di Stress (Medium Stress Level)**

► **HSL – Alto Livello di Stress (High Stress Level)**

Quando leggi la trascrizione delle conversazioni sostenute, i sofisticati strumenti dell'Antares possono valutare il Livello di Stress del soggetto, utilizzando la stessa scala per indicarlo.

Più alto è il Livello di Stress, maggiore è la probabilità che l'interlocutore stia mentendo, nascondendo informazioni oppure reagendo emotivamente alla domanda.

Esempio: Inizi a interrogare il sospetto.

"Mi dica, signora O'Connor, dove si trovava il 17 marzo?"

"Ero al lavoro, come al solito. (LSL). Poi, mentre tornavo a casa in auto, mi sono ritrovata con una gomma a terra. (HLS). Ho guidato fino alla più vicina autofficina e ho aspettato lì fino a quando non hanno risolto il problema. (MSL)"

Puoi interpretare così le sue parole e l'andamento del Livello di Stress. E' facile controllare se fosse davvero al lavoro e non c'è ragione di mentire su questo punto, quindi questa parte è probabilmente vera, come del resto il Basso Livello di Stress (LSL) rilevato conferma: difficile pensare che avere una ruota a terra giustifichi una forte reazione emotiva, a meno che l'intera situazione non fosse altamente stressante per la donna. Dunque, qui potresti trovarti di fronte a una bugia, e l'Alto Livello di Stress (HLS) rinforza questa opinione. Successivamente, sembra proprio che sia stata all'autofficina, ma è difficile capire se abbia aspettato lì, come sostiene, e perché stia reagendo emotivamente (il livello registrato in questo punto è Medio, MSL). La donna potrebbe nascondere qualcosa, oppure ha un legame con qualcuno che lavora lì.

► NAVIGARE IN INTERNET

Durante il gioco, ti imbatteai in alcune frasi sottolineate accanto all'icona . Si può trattare di indirizzi, frasi citate, nomi, date oppure altri tipi di informazioni che possono essere approfondite navigando in Internet. Non è necessario procedere con la ricerca, nessuno di questi indizi è necessario per risolvere il caso, e puoi risolvere il caso senza navigare in Rete. Tuttavia, saperne di più potrebbe aiutarti a capire meglio la trama generale e alcuni elementi del caso.

Sei libero di utilizzare qualunque risorsa tu ritenga utile per seguire gli indizi indicati con l'icona , incluso Google, Wikipedia e Google Maps.

► **Non puoi cercare su Internet nessuna informazione su un argomento se non viene espressamente indicato dalla presenza dell'icona .**

► **Una volta che hai ricevuto l'indizio per il quale sei autorizzato a utilizzare Internet, puoi accedere alla Rete per trovare informazioni su quell'argomento quando vuoi e quante volte desideri.**

► **La navigazione in Internet non ha nessun Costo Orario.**

... e se non fosse per Karl Landsteiner , non l'avremmo mai capito. Sembra che la nostra vittima e il suo assassino siano in qualche maniera collegate, dopotutto. Inoltre, ma non so se questo possa aiutarla, abbiamo rilevato piccole tracce di tetraidrocannabinolo nei suoi capelli: evidentemente, una volta ogni tanto gli piaceva andare 'su di giri'.

Esempio: puoi cercare notizie in Internet su Karl Landsteiner utilizzando il motore di ricerca di tua scelta (oppure usando sistemi più tradizionale, come un'enciclopedia); scoprirai che si tratta di uno scienziato austriaco che mise a punto il moderno sistema di classificazione dei gruppi sanguigni. Se nel tuo caso ci sono dei soggetti di cui, per qualche motivo, conosci il gruppo sanguigno, potrebbe essere una buona idea approfondire un po' l'argomento. Potresti scoprire qualcosa di interessante!

Successivamente, puoi fare un'altra ricerca, questa volta sul tetraidrocannabinolo, scoprendo così che la vittima era un consumatore di cannabis. Magari, questa informazione ti sarà utile per sviluppare qualche nuova ipotesi sul caso.

► UTILIZZARE UNA COMPETENZA

Ogni investigatore ha un'abilità speciale (che chiameremo Competenza) che può essere utilizzata una volta al giorno. Una volta utilizzata, metti un  sulla tessera dell'investigatore, per ricordarti che non può più essere utilizzata fino al giorno dopo.

► IMPORTANTE:

- Gli investigatori possono utilizzare la loro Competenza ovunque si trovino.
- La Competenza di Mia Roberts permette a un altro investigatore di riattivare la propria Competenza. La Competenza di Mia può essere utilizzata solo una volta al giorno.



Esempio: mentre stai seguendo una pista che ti ha condotto nel quartiere dove vive un sospettato, hai avuto la possibilità di Scavare a Fondo e rimuovere un segnalino Interrogatorio dalla riserva Segnalini per fare qualche domanda a un tossico che stava ciondolando vicino alla casa dell'uomo. Hai deciso che non ne valeva la pena, non ti sembrava che quel balordo potesse essere una fonte di informazione affidabile.

La carta è stata poi risolta e posizionata accanto alla plancia, sulla destra. Adesso, però, hai appena scoperto che al tuo sospettato ogni tanto piace farsi una canna. Forse lo sbandato sa qualcosa su chi gli procura la roba!

Normalmente, non potresti Scavare a Fondo usando una carta già risolta. Per fortuna, però, uno dei giocatori ha scelto di impersonare Chris Stone. Usando la sua Competenza, puoi rimuovere un segnalino Autorità e un corretto segnalino Abilità (in questo caso, un segnalino Interrogatorio oppure uno Talento Naturale) dalla tua riserva Segnalini per Scavare a Fondo su una carta che è già stata risolta.

Puoi leggere il retro della carta, scoprire quello che il balordo ha da dire, seguire le istruzioni e quindi mettere la carta alla sinistra della plancia, dal momento che adesso hai accesso a entrambi i suoi lati.

Ricordati di mettere un segnalino Competenza Spesa sulla tessera di Chris dopo avere utilizzato la sua Competenza.

► SCRIVERE UN RAPPORTO

Una volta al giorno, puoi spendere un'Ora di Lavoro in qualunque Posizione per scrivere un rapporto e ricevere così un segnalino Autorità. Se lo fai, sposta la pedina Segnatempo di una casella in avanti e aggiungi 1  alla riserva Segnalini. Non puoi scrivere un rapporto Fuori Orario.



IL TRIBUNALE

► SEGNALINI ABILITÀ

All'inizio di un caso, ogni investigatore e consulente mette i propri segnalini Abilità nella riserva Segnalini della squadra; alcuni personaggi non hanno segnalini. I segnalini Abilità non si rigenerano alla fine del giorno, quindi la riserva è la scorta per l'intera squadra per tutta la durata del caso. Ci sono quattro diversi tipi di abilità:



RICERCA rappresenta l'abilità di orientarsi all'interno di vecchi archivi e in mezzo ai documenti, oltre che saperci fare con i bibliotecari e gli archivisti. Indica anche il livello della tua competenza e della tua preparazione che dimostri nel corso delle investigazioni.



TECNOLOGIA rappresenta la capacità di utilizzare gli strumenti messi a disposizione dalla tecnologia moderna per raccogliere informazioni, che comprende orientarsi all'interno dei database governativi digitalizzati, infiltrarsi nei sistemi privati, produrre complessi algoritmi di ricerca, etc.



INTERROGATORIO rappresenta la capacità di parlare con i testimoni, interrogare i sospetti, leggere il linguaggio del corpo, ottenere favori dagli altri, etc.



PERCEZIONE rappresenta l'abilità di cogliere piccoli dettagli all'interno della scena del crimine. Trovare e collegare i vari elementi probanti, visualizzare la dinamica del delitto e ricostruirla mentalmente per trovare i dettagli mancanti. Si può rivelare molto utile nel lavoro di laboratorio, dove sapere individuare i minimi dettagli spesso fa la differenza.



Un segnalino **TALENTO NATURALE** può essere utilizzato come sostituto per uno qualsiasi dei quattro tipi di segnalini Abilità.

► SEGNALINI AUTORITÀ



I segnalini Autorità indicano il livello di considerazione in cui il tuo gruppo è tenuto all'interno dell'Antares. Gli investigatori iniziano ogni caso con un determinato numero di segnalini Autorità nella riserva Segnalini (indicato nell'introduzione). Gli investigatori possono spendere i segnalini Autorità dalla riserva Segnalini per attivare la loro abilità.

Durante il gioco, gli investigatori possono guadagnare ulteriori segnalini Autorità mentre procedono nel lavoro investigativo. Ricevere questi segnalini nel corso del gioco è un buon segno, significa che l'indagine sta andando nella giusta direzione.

I segnalini Autorità possono servire anche per permettere agli investigatori di convincere i loro superiori o sottoposti ad aiutarli in diversi modi. Alcune carte, per esempio, richiedono di spendere dei segnalini Autorità dalla riserva per ottenere qualcosa (per esempio, un ordine di arresto).

► IMPORTANTE:

- Gli investigatori possono spendere un'Ora al giorno per compiere l'azione "Scrivere un Rapporto" per aggiungere un segnalino Autorità alla riserva Segnalini.
- A volte, dovrai spendere un segnalino Autorità per seguire una particolare Pista.
- Non puoi avere più segnalini Autorità nella riserva Segnalini di quelli che sono contenuti nella scatola. Se, a un certo punto, ti viene richiesto di aggiungerne più di quanti sono disponibili, ignora la richiesta.



► ABBINARE LE PROVE

Quando ti imbatti in un codice, entra nel sito ANTARESDATABASE.COM, fai clic su **"CODICE"**, quindi digita all'interno della casella il codice composto da dodici caratteri, tenendo conto delle maiuscole e minuscole. Il sistema riconoscerà immediatamente il tipo di codice e aggiungerà una breve descrizione. A quel punto, scrivi, a tua volta, una descrizione di ciò che è abbinato a quel dato codice (per esempio, impronte su un coltello, carta #108).

Potrai avere accesso a tutti i codici inseriti nel sistema che sono stati inseriti nel sistema a qualunque punto della partita. I Codici sono divisi in tre categorie: Dattiloscopico (SD), DNA (SDNA) e Materiale (SM) e indicano le impronte digitali, il sangue, i capelli, particelle di sporco e reperti di altro tipo

Reperto - Sangue di una vittima,
tracce di alcol
SDNA: KPUHVS-UDVVZCB

Esempio: Se esami un reperto nel Laboratorio oppure ricevi i risultati mentre ti trovi altrove, vedrai che spesso, essi comprendono Codici che devi inserire nel Database Antares. In questo modo, potrai effettuare un confronto con altri reperti raccolti e ottenere nuove informazioni, per esempio l'identità di un sospetto! Se il collegamento risulta significativo per il tuo caso, guadagnerai dei punti aggiuntivi che saranno automaticamente aggiunti al tuo punteggio finale.

► IMPORTANTE:

- I dodici caratteri di due Codici non possono mai corrispondere completamente.
- La presenza del carattere "X" in un Codice indica il fatto che il codice è incompleto.
- Il sistema Antares utilizza i Codici per aiutarti a trovare il materiale a essi associato.
- Inserire i Codici che hai trovato nel Database Antares è obbligatorio!

► SALVARE IL GIOCO

Quando completi un caso, prendi nota delle carte che hai utilizzato durante la partita: sia quelle di cui puoi leggere sia il fronte, che il retro; sia quelle di cui puoi leggere solamente la parte frontale. Quindi, metti tutte queste carte nell'apposito spazio dedicato nella scatola. Potrai avere accesso a queste carte quando affronterai gli altri casi, utilizzandoli però solo come appunti, non potranno mai essere utilizzate per compiere azioni. Tutte le altre carte del caso, invece, non saranno più utilizzabili nel proseguo del gioco.

Sarebbe opportuno anche che tu conservassi tutti gli appunti presi durante tutte le precedenti partite. Detective è una campagna, e tutti i singoli casi sono collegati tra di loro: i personaggi, le trame, i luoghi, gli indizi... fanno tutti parte di una storia più ampia.



#consigli digioco

Alla fine di un caso è sempre bene spendere qualche minuto per riassumere tutti gli elementi più importanti: fatti, nomi e ipotesi che sono emersi durante il gioco. Tutto ciò si rivelerà molto utile quando riprenderai a giocare dopo qualche giorno o qualche settimana: in effetti, iniziare un nuovo caso avendo solo un vago ricordo della trama precedente, dei personaggi principali e degli indizi raccolti è un ottimo modo per fare fallire l'indagine!

ALTRE REGOLE

► INVESTIGATORI

Detective è un gioco che può essere giocato da 1 a 5 giocatori, ognuno dei quali deve scegliere l'investigatore che impersonerà. Le caratteristiche principali degli investigatori sono le loro Competenze e le loro Abilità. Le Abilità sono semplicemente aggiunte alla riserva Segnalini all'inizio di un caso. Le Competenze ti faranno guadagnare o spendere segnalini Autorità e utilizzarli per guadagnare nuove azioni che non sono contemplate dalle regole di base. Tutte le Competenze possono essere utilizzate una sola volta al giorno! Una volta che una Competenza è stata utilizzata, metti un ✕ sulla tessera dell'investigatore in questione, per ricordarti che non può più utilizzarla fino al giorno dopo. Rimuovi tutti i ✕ quando inizi un nuovo giorno.

I cinque investigatori nel gioco base sono:



► JACK COLEMAN, EX POLIZIOTTO

Quando gli Investigatori compiono un'azione Scrivi un rapporto, aggiungi 2 ★ alla tua riserva Segnalini invece di 1. Ricorda che puoi scrivere solo un rapporto al giorno!



► CHRIS STONE, EX DETECTIVE PRIVATO

Spendi 1 ★ e un appropriato segnalino Abilità dalla riserva Segnalini per Scavare a Fondo su una delle carte Pista che è già stata risolta e depositata sulla destra della plancia. A volte, si presentano nuovi fatti che ti fanno cambiare idea su quella che sembrava essere una pista morta.



► BEN HARRIS, EX DETECTIVE ANALISTA FBI

Spendi 2 ★ dalla riserva Segnalini e aggiungi 1 ★ alla riserva Segnalini.



► JULIA JACOBSON, EX GIORNALISTA INVESTIGATIVA

Spendi 1 ★ dalla riserva Segnalini per trasformare 1 segnalino abilità di qualunque tipo della riserva in 1 ★.



► MIA ROBERTS, EX PSICOLOGA

Spendi 1 ★ dalla riserva Segnalini per rimuovere 1 ✕ da un altro Investigatore.

► CONSULENTI

A seconda del numero dei giocatori, il gruppo verrà assistito da un numero di consulenti che andrà da 0 a 4. All'inizio del gioco, raccogli tutti i segnalini Abilità associati ai consulenti e aggiungili alla riserva Segnalini.



► CARTE TRAMA

Le carte Trama rappresentano delle piste che non si riferiscono al caso specifico che stai cercando di risolvere, bensì alla trama generale della campagna. Quando scopri una pista che ha che fare con la trama generale, ti verrà chiesto di posizionare la carta XXX all'interno del caso Y. L'informazione potrà non aggiungere molto all'indagine in corso, ma potrebbe fornire un aiuto decisivo per concludere con successo l'intera campagna!

Quando ti viene chiesto di aggiungere una carta Trama a un caso futuro, prendi la carta in questione e, senza leggerla, inseriscila nella busta a zip dedicata al caso in questione (all'interno della scatola, troverai delle buste a zip per i casi dal 2 al 5).



► IMPORTANTE:

- Quando peschi una carta Trama, non leggerla: aspetta fino all'inizio del caso a cui essa si riferisce.
- Il fatto di ritrovarti con una carta Trama può significare che non stai seguendo la strada giusta per risolvere il caso corrente. D'altro canto, rappresenta una buona indicazione del fatto che stai facendo progressi per quanto riguarda la comprensione della trama generale della campagna.

► FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

Per ogni caso, hai a disposizione un determinato periodo di tempo (per esempio, tre giorni) per completare le indagini. Il caso termina alle 16:00 (o più tardi, se decidi di lavorare Fuori Orario) dell'ultimo giorno. Una volta che hai terminato il turno di lavoro e dichiari la Fine del Giorno, devi accedere al Database Antares e scegliere la voce "Rapporto Finale" dal menu. Una volta loggato, completerai il rapporto virtuale dell'intero caso, che è diviso in due sezioni: nella prima, ti sarà chiesto di rispondere alle domande principali riguardanti l'obiettivo del caso; la seconda contiene domande supplementari, che riguardano la trama generale: dovrai discutere con tutti gli altri membri del gruppo per decidere come rispondere a ogni domanda.

Le risposte alle domande derivano dalle ipotesi e deduzioni su cui hai ragionato e lavorato durante e dopo le indagini. Si tratta di risposte che non si possono leggere su una carta, devi dedurle tu!

Ogni caso ha una quantità di punti che devi raggiungere per concludere positivamente il caso.

- **Le domande più importanti valgono più punti.**
- **Le domande supplementari valgono meno punti.**
- **Riceverai automaticamente dei punti supplementari per ogni elemento abbinato a un codice che avrai inserito all'interno del Database Antares (il numero di punti sarà maggiore di quelli guadagnati rispondendo alle domande supplementari ma minore di quello previsto per le risposte alle domande principali).**
- **Inoltre, ti verrà chiesto di dichiarare il numero di segnalini Stress che hai raccolto. Per ogni  perderai 1 punto.**

Una volta che avrai completato il rapporto, il Database Antares calcolerà automaticamente il tuo punteggio, quindi ti comunicherà se il caso potrà dirsi completato con successo. Se il responso sarà positivo, hai vinto, e potrai festeggiare un lavoro ben fatto!

Se invece uscirai sconfitto dalla partita, potrai rigiocare il caso oppure passare a quello successivo. Per rigiocare il caso, devi ricomporre il mazzo nella sua forma originale; per passare al caso successivo, riponi tutte le carte non utilizzate nella scatola e colloca le carte che hai raccolto durante il gioco nell'apposito spazio dedicato nella scatola. In entrambi i casi, svuota la riserva Segnalini e comincia una nuova partita, secondo quanto indicato nella sezione "Preparazione del gioco".

► IMPORTANTE:

- **Alla fine del gioco, non puoi leggere le carte che non hai pescato!**
- **Ogni volta che rispondi "Non lo so", guadagni 0 punti.**
- **Ogni risposta sbagliata ti fa perdere 1 punto.**
- **È quasi impossibile ottenere un punteggio pieno (infatti è possibile che in alcuni casi sarai costretto a lavorare Fuori Orario, accumulando segnalini Stress e di conseguenza perdendo punti.).**

► CREDITI

UN GIOCO DI Ignacy Trzewiczek
SU UNA STORIA DI Przemysław Rymer e Jacob "Dragon" Lapot
GRAFICA DI Ewa Kstorz, Rafal Szymka e Aga Jakimiec
REVISIONE A CURA DI Luke e Zara Otfinowski e Vincent Salzillo
PRODUZIONE A CURA DI Grzegorz Polewka
EDIZIONE ITALIA A CURA DI Silvio Negri-Clementi
TRADUZIONE DI Luigi Lo Forti
GRAFICA E IMPAGINAZIONE DI Davide Corsi



© 2018 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,
Poland. All rights reserved.



Edizione italiana pubblicata da Pendragon Game Studio srl
Via Curtatone, 6 - 20122 Milano - Italia
info@pendragongamestudio.com - www.pendragongamestudio.com/it

La riproduzione totale o parziale di questo gioco in qualsiasi forma senza il permesso scritto dell'editore è espressamente proibita.

Gentile cliente, i nostri prodotti sono assemblati con la massima cura; tuttavia se alla vostra copia dovesse mancare qualcosa, vi preghiamo di accettare le nostre scuse e vi invitiamo a contattarci a info@pendragongamestudio.com per richiedere i componenti che vi occorrono.

Un ringraziamento speciale a: Merry, Marek, Damian, Zara, Aaron Downing, Lukasz Piechaczek, Eric W. Martin, Iwona e Chevee Dodd.

Un ringraziamento anche ai nostri playtester che hanno reso questo gioco migliore: Merry, Młody, Michał, Walec, Andy, Daria, Olga, Ewa, Aga, Mirek, Rafal, Basia, Bernadetta, Marek, Marcin, Andrzej, Pako, Greg, Asia, Darek, Natalia, Piotr, Adam, Olaf, Lesiu, Pusia, Uzu, kamil, Ania, Ala, Tomek, Paxu, Zbysek, Grzesiek, Gloomy, Jagodka, Eryk, Pelchu, Agnieszka, Angelika, Dominik, Aleksandra, Dawid, Damian, Axel, Lasic, Szczuras, olo, Michał i Ela, Mysza, marta, Magda i Marek, Tony e Brian.

La storia, i nomi, i personaggi e gli avvenimenti presenti in questo gioco sono immaginari e non sono da considerarsi reali. Qualsiasi somiglianza con fatti, scenari, organizzazioni o persone, viventi o defunte, veri o immaginari è del tutto casuale.



DIPARTIMENTO DI POLIZIA DI RICHMOND

I CONSIGLI DELL'AUTORE

► I RUOLI DEI GIOCATORI

All'inizio del gioco ti verrà chiesto di scegliere un personaggio da interpretare, ma il mio consiglio è che ognuno dei partecipanti assuma un ruolo all'interno del gruppo e svolga una specifica funzione. Durante il playtest, abbiamo scoperto che attribuire ad ognuno un compito aggiunge divertimento e aumenta il coinvolgimento:

► IL TRASCRITTORE

"Accidenti, ho bisogno di un altro foglio. No, lo voglio grande..."

La tua responsabilità è quella di prendere tutti gli appunti, disegnare le mappe concettuali e fare i collegamenti tra le varie informazioni. Mentre l'indagine si sviluppa e gli indizi raccolti cominciano ad assumere più senso, il trascrittore confronta le nuove piste con quelle vecchie.

► IL TECNOFILO

"Fatemi dare un'occhiata nel database..."

Sei quello che naviga in Internet tutte le volte che è necessario. Sei tu che hai creato l'account nel Database Antares, che ti connetti, che apri le varie schede e inserisci i Codici che la squadra avrà raccolto nel corso del gioco.

► IL VERIFICATORE

"Credo che fosse nella carta 203, quando il tizio ha detto qualcosa a proposito dell'auto verde. Fatemi controllare ..."

Il tuo compito è quello di mantenere le carte in ordine e di consultare per controllare - e ricontrollare - i dati e le informazioni. Sei tu che devi sapere quali carte sono già state risolte e quali sono le Altre Piste ancora percorribili. Sai anche in quali carte avete sfruttato l'opzione Scavare a Fondo e di quali invece potete leggere solo la parte frontale.

► IL NARRATORE

"Arrivo al Laboratorio alle 9:15, trovo un buco per parcheggiare e mi precipito dentro..."

Devi costruire una grande storia: leggi le carte ad alta voce, cambia voce per interpretare i vari personaggi e contribuisce a rendere l'esperienza di gioco più divertente aggiungendo un po' di atmosfera ogni volta che una nuova carta viene pescata.

► IL VERIFICATORE

"Questo è impossibile, ho scritto qui, nei miei appunti, che il tizio è nato nel 1954, all'epoca dei fatti avrebbe avuto sei anni. No, non è il nostro uomo..."

Devi tenere d'occhio ogni piccolo dettaglio che emerge nel corso dell'intera campagna. I gruppi sanguigni individuati dalle analisi, le date, gli indirizzi. I nomi, figli, figlie, zii... ricorda che questa è una lunga campagna, punteggiata di eventi e informazioni. Devi tenere traccia di tutto, costruire una cronologia degli eventi, sapere chi è biondo e chi è bruno...

► È UN GIOCO DI SQUADRA!

Come in tutti i giochi cooperativi, può capitare che un giocatore del gruppo tenda a prendere il comando delle operazioni e decida che le proprie idee debbano diventare le idee del gruppo. Incoraggio tutti i detective coinvolti a partecipare attivamente al gioco, esponendo le proprie ipotesi e le proprie teorie senza nessuna remora. Poi, deciderete tutti insieme quale pista seguire. A parte il fatto che siete alla ricerca della soluzione di una serie di delitti, ricordatevi che questo è un gioco basato sulla discussione e il dibattito. Se un solo giocatore si assume il ruolo di leader assoluto, non solo andrà contro lo spirito del gioco stesso, ma potrebbe spingere il gruppo nella direzione sbagliata, portandolo ad arrestare la persona sbagliata e condannandolo così alla sconfitta. Fate parlare tutti, rispettate le idee degli altri e solo dopo avere preso in considerazione ogni singola teoria decidete, tutti assieme, quale pista seguire.

► SEGUITECI

- Il nostro **SITO INTERNET**:
pendragonestudio.com/it
- Il sito internet **IN INGLESE** di Detective:
detectiveboardame.com
- La nostra **PAGINA FACEBOOK**:
fb.com/pendragonestudio
- Il nostro **CANALE YOUTUBE**:
[Pendragon Game Studio](https://www.youtube.com/PendragonGameStudio)



QUARTIER GENERALE ANTARES:
UFFICIO DEGLI INVESTIGATORI