

PARANORMAL

DETECTIVES

Regolamento



Introduzione

Non appena apri le palpebre ti travolge lo shock più grande della tua vita, che per inciso è appena terminata...oramai sei un fantasma! Con orrore, abbassi lo sguardo in cerca del tuo corpo e vedi uno strano gruppo di persone intente a studiare i tuoi resti mortali. Sono... Detective! Beh, almeno una buona notizia. Ora devi trovare il modo di comunicare con loro, che stanno indagando per scoprire come è finita la tua vita e chi è il responsabile. Deve essere arrestato così che tu possa riposare in pace!

Scopo del Gioco

Paranormal Detectives è un party game basato sulla deduzione.

Un giocatore interpreterà il ruolo del Fantasma di una vittima appena deceduta, mentre gli altri giocatori saranno dei Detective del Paranormale, decisi a scoprire come sia morta la vittima. Usando le loro abilità psichiche, i detective dovranno comunicare col Fantasma, facendo domande sui dettagli del crimine.

Il primo Detective che riuscirà a indovinare correttamente tutti e 5 gli elementi chiave della storia sarà il vincitore, insieme al Fantasma!

Componenti

1 Plancia di Gioco



35 Carte Interazione

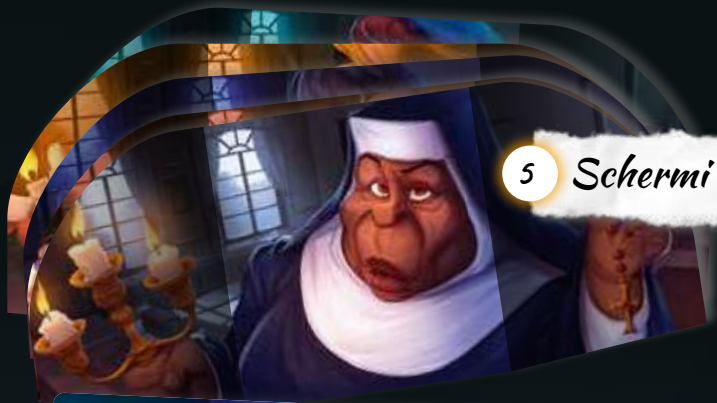


Carte Interazione del Fantasma



28 Carte Storia

2



5 Schermi dei Detective



Schede Investigazione 5



1 Scheda del Fantasma



Scheda Penna d'Oca 1



5 Gettoni Tavoleta Parlante



3 Gettoni Rilevatore Ectoplasmico



6 Pennarelli



Gettoni Ferita 10



17 Tarocchi



2 Corde dell'Impiccato

Avviso ai Genitori

Paranormal Detective è un gioco che parla della morte. Alcune storie contengono riferimenti a violenza, droghe e sesso. Se volete giocare con giocatori più giovani, suggeriamo che sia un adulto a interpretare il ruolo del Fantasma e di scegliere una storia appropriata alla giovane età dei giocatori. Tutte le storie contenenti riferimenti a droghe e sesso riportano un'icona **PARENTAL ADVISORY** nell'angolo in alto a destra della carta.

Preparazione

1. Piazzate la Plancia di Gioco e la Scheda Penna d'Oca al centro del tavolo **A**.
2. Piazzate i Rilevatori Ectoplasmici, i gettoni Tavoleta Parlante, i gettoni Ferita e le Corde dell'Impiccato di fianco alla Plancia di Gioco **B**.
3. Decidete chi interpreterà il Fantasma; dovrà prendere la Scheda del Fantasma, una Carta Storia casuale, le tre Carte Interazione del Fantasma, il mazzo di Tarocchi e un Pennarello **C**.
4. Tutti gli altri giocatori scelgono (o pescano casualmente) uno dei Detective e prendono:
 - Lo Schermo del Detective corrispondente,
 - Una Scheda di Investigazione da piazzare dietro al proprio Schermo,
 - Tutte le Carte Interazione con l'icona del proprio Detective nell'angolo in alto a sinistra della carta.
 - Un Pennarello **D**.
5. Tutti i Detective rimettono nella scatola tutte le Carte Interazione sprovviste dell'icona "numero di giocatori" coincidente con l'effettivo numero di giocatori (incluso il Fantasma).

NOTA: Non leggete nessuna Carta Storia prima di giocare! Dovrete leggere una sola Carta Storia durante la preparazione, e dovrà essere letta solo dal fantasma.



NOTA: In una partita a 2 giocatori (un Detective e il Fantasma), il Detective deve prendere due set di 7 Carte Interazione l'uno da due Detective qualsiasi.

PER ESEMPIO: In una partita a 5 giocatori, scartate le carte con le icone  e .

La tabella seguente mostra il numero finale di Carte Interazione con cui ciascun Detective inizia la partita, a seconda del numero di giocatori:

2 giocatori	14 carte
3 giocatori	7 carte
4 giocatori	6 carte
5 giocatori	5 carte
6 giocatori	4 carte

NOTA: Due Carte Interazione (Tocco Fantasma e Penna d'Oca) impongono un contatto fisico tra i giocatori. Se vi sono giocatori al tavolo che non sono a proprio agio con questo, possono scegliere di scartare queste carte **al posto** di quelle suggerite dalla icone.

In partite a 2, 3 e 4 giocatori, nelle quali i Detective dovrebbero scartare meno di 2 carte, tali giocatori possono scambiare le carte "indesiderate" con altre Carte Interazione provenienti dai mazzi dei Detective non usati nella partita. Ciò significa che un giocatore potrebbe avere più di una copia di una specifica carta. Non preoccupatevi: va bene così.

$\mathcal{F}$

D



Flusso di Gioco

Il Detective che più di recente ha visto qualcosa di spaventoso gioca per primo. Esegue il proprio primo turno, poi passa al prossimo giocatore Detective in senso orario. Tale processo si ripete fino alla fine della partita. Il giocatore fantasma non gioca mai un turno: il suo ruolo, durante la partita, è rispondere alle domande dei Detective.

Durante il vostro turno, eseguite queste fasi in ordine:

- 1 Fate una domanda al Fantasma (obbligatorio).
- 2 Cercate di indovinare la storia (opzionale).

Fare una Domanda

Per fare una domanda, eseguite questi passi nell'ordine indicato:

- 1 Scegliete una Carta Interazione dalla vostra mano e giocatela a faccia in su sul tavolo.
- 2 Fate una qualsiasi domanda, a voce alta, la cui risposta non possa essere "sì" o "no".
- 3 Il Fantasma deve rispondere nel modo indicato dalla Carta Interazione appena giocata.
- 4 Dopo che il Fantasma ha risposto, tutti i Detective prendono le proprie note sulle Schede Investigazione. Rimettete la Carta Interazione giocata nella scatola: non potrà più essere usata durante questa partita.

NOTA: La chiave del gioco è la creatività! I Detective possono fare qualsiasi domanda venga loro in mente. Una domanda può essere riferita, semplicemente, a una delle 5 informazioni Chiave (CHI, PERCHÉ, DOVE, COME e ARMA), ma potete chiedere qualunque altra cosa! Esempi di domande:

- Che lavoro facevi?
- Quanto velocemente sei morto?
- Come ti sentivi 5 minuti prima della tua morte?
- Qual è la tua relazione con l'assassino?

Indovinare la Storia

Dopo aver fatto la domanda, il Detective di turno (e solo lei/ lui) può cercare di indovinare la storia dietro alla morte del Fantasma. Per cercare di indovinare, bisogna dire a **voce alta** quali si pensa siano le 5 parole Chiave della storia.

Un tentativo dovrebbe essere composto da cinque parole chiave scritte sulla Carta Storia:

 **CHI** - Chi è la persona - o creatura - responsabile della morte della vittima? Non deve necessariamente trattarsi di un omicida; potrebbe essere una persona le cui azioni hanno portato alla morte della vittima, ma senza farlo apposta. Potrebbe essere persino la vittima stessa! CHI si riferisce, generalmente, a un mestiere o alla relazione con la vittima.

ESEMPLI: gangster, tassista, zio, fidanzato.



DOVE - Dove è morta la vittima? Generalmente si tratta di un'area, un tipo di edificio o una stanza specifica della casa.

ESEMPLI: soggiorno, panettiere, spiaggia, miniera.



PERCHÉ - Qual è stato il movente o la ragione per cui le azioni dell'assassino (il CHI di cui sopra) hanno portato alla morte del Fantasma?

ESEMPLI: gelosia, soldi, bullismo, fretta.



COME - Qual è stato il processo che ha portato alla morte del Fantasma? Di solito si tratta di un'azione o una condizione medica che ha causato direttamente la morte della vittima.

ESEMPLI: pugnalata, annegamento, reazione allergica, colpo d'arma da fuoco.



ARMA - Quale arma, oggetto o strumento ha causato direttamente la morte del Fantasma?

ESEMPLI: machete, fucile, pietra, fuoco.

Sul lato sinistro della Carta Storia, il Fantasma può leggere una lista di tutte le frasi che dovrebbe accettare come Chiavi. Tuttavia, se un Detective dovesse usare un sinonimo di una parola Chiave, può essere accettata come risposta corretta.

ESEMPLI:

La Chiave nella categoria ARMA è "ascia". Il Fantasma dovrebbe accettare "accetta" e "tomahawk". Non dovrebbe, invece, accettare "machete", "pugnale" o "spada".

La Chiave nella categoria PERCHÉ è "panico". Il Fantasma dovrebbe accettare "spavento" o "paura". Non dovrebbe, invece, accettare "emotività", "nevrosi" o "stress".

Risolvere il Mistero e Progresso Parziale

Dopo aver tentato di indovinare, ci sono due possibilità:

- **Il Mistero è Risolto:** Se avete indovinato correttamente tutte e cinque le Chiavi, la partita finisce e avete vinto insieme al Fantasma.
- **Progresso Parziale:** Se avete tentato di indovinare ma non avete indovinato tutte le Chiavi, il Fantasma deve annotare, sulla vostra Scheda Investigazione, un singolo numero da 0 a 4. Il numero indica quante Chiavi avete indovinato - ma non saprete quali! Ciò va fatto senza che il Fantasma dica nulla a voce alta: in questo modo solo il giocatore di turno saprà quanto è andato vicino alla soluzione, mentre gli altri Detective sapranno solo che è stato fatto qualche progresso.

Poi il Fantasma dovrà segnare sulla propria Scheda del Fantasma (segretamente!) il numero di tentativi corretti nella riga relativa al Detective di turno, nella colonna vuota più a sinistra. Ciò consentirà al Fantasma di tener traccia dell'ordine di turno e del livello di successo dei tentativi dei Detective.

ESEMPIO: Claire la Suora fa il suo secondo (e ultimo) tentativo di indovinare la Storia. Indovina correttamente 4 Chiavi. Il Fantasma segna il numero 4 nella riga di Claire sulla propria Scheda del Fantasma, nella colonna vuota più a sinistra.

	3																		
			3																
		2																	
					4														
								3											

NOTA: La Scheda del Fantasma dovrebbe essere sempre tenuta a faccia in giù, così che i Detective non possano vederla.

Indizi Aggiuntivi del Fantasma

Se il tentativo ha portato solo a un Progresso Parziale, il Fantasma può dare un indizio aggiuntivo giocando una delle sue 3 Carte Interazione del Fantasma e suggerendo un indizio seguendo le istruzioni della carta giocata. Nessun Detective può fare una domanda prima che questo indizio venga offerto, ma tutti i Detective possono osservare l'indizio e prenderne nota. Ogni Carta Interazione del Fantasma può essere usata solo una volta, dopodiché va rimessa nella scatola.

Fine del Turno di un Detective

Una volta finito il turno di un Detective, comincia quello del Detective alla sua sinistra.

Fine della Partita

La partita può finire in due modi:

- 1 Un Detective indovina tutte le Chiavi della storia (vedere "Risolvere il Mistero"). In tal caso, questo Detective vince la partita, insieme al Fantasma.
- 2 Tutti i Detective finiscono tutte le loro Carte Interazione, oppure hanno fatto due tentativi di indovinare infruttuosi (nessuno ha indovinato tutte le Chiavi). Il Detective che ha indovinato più Chiavi è l'unico vincitore. In caso di pareggio, il Detective che ha indovinato più chiavi per primo è il vincitore.

ESEMPIO: Questa Scheda del Fantasma mostra che, in una partita con due Detective, il primo tentativo è stato fatto da Claire la Suora. Ha indovinato 3 Chiavi su 5. Subito dopo è stata la volta di Christopher lo Scienziato, che ha indovinato 4 Chiavi. Nel round successivo, Christopher ha provato nuovamente a indovinare ottenendo, di nuovo, 4 Chiavi corrette. Infine, anche Claire, col suo secondo tentativo, ha indovinato 4 chiavi. La partita termina perché tutti i Detective hanno fatto due tentativi. Di conseguenza, vince Christopher perché è stato il primo a indovinare più Chiavi.

			4	4					
3					4				

Organizzare le Carte Storia

Il cuore di Paranormal Detectives sono le sue storie, ciascuna delle quali può essere giocata una sola volta. Vi consigliamo di mettere da parte le Carte Storia già giocate per evitare di usarle di nuovo.

Inoltre, vi consigliamo di scaricare la nostra applicazione gratuita **Paranormal Detectives** per scoprire tante nuove storie misteriose!

Applicazione Gratuita





Variante Cooperativa

Potete giocare a Paranormal Detective in modalità completamente cooperativa. Con questa variante, tutti i Detective cercano di risolvere il mistero in gruppo. Possono comunicare liberamente tra loro e condividere le idee.

L'unica differenza rispetto al gioco competitivo è che l'intero gruppo di Detective ha solo due tentativi per indovinare la Storia (non due per giocatore!). I giocatori dovranno decidere insieme quando e come tentare di indovinare.

Tutti i giocatori (incluso il Fantasma) vinceranno solo indovinando tutte e cinque le Chiavi. Il vostro punteggio sarà dato dal numero di Carte Interazione usate per arrivare alla soluzione del mistero: consultate la tabella qui sotto per sapere come siete andati!

Numero di Carte Interazione usate

14+

12-13

10-11

9 o meno

Punteggio

Cacciatori di Fantasmi in Erba

Abili Inseguitori di Spiriti

Rinomati Cacciatori di Poltergeist

Legendari Acchiappafantasmi!

Carte Interazione

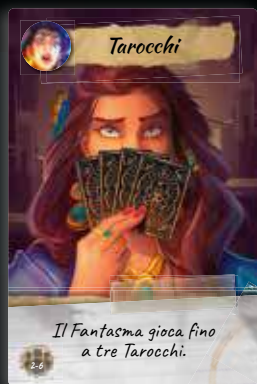
Tarocchi

Il Fantasma sceglie tre Tarocchi e li dispone sul tavolo per rispondere alla domanda.

Il Fantasma può usare il retro di alcune delle carte scelte per coprire parte delle altre carte, in modo da mostrare ai Detective solo porzioni importanti delle immagini.

ESEMPIO: Al Fantasma è stato fatta la domanda "Come sei morto?".

Usa due Tarocchi a faccia in su e uno a faccia ingiù a coprire parte delle altre due carte, in modo da mostrare un uomo che cade dal tetto di un edificio.



Tavoletta Parlante

Il Fantasma usa la Tavoletta Parlante per dare la propria risposta. La Tavoletta consiste di 9 gruppi di tre lettere ciascuno. Il Fantasma usa fino a 5 gettoni numerati per indicare fino a 5 delle prime lettere di una parola.

Il Fantasma piazza i gettoni uno alla volta, in modo che ciascuno punti a un gruppo di lettere (non a una singola lettera). Può essere

piazzato più di un gettone per gruppo.

ESEMPIO: Il Fantasma suggerisce la parola "gas".



Rilevatore Ectoplasmico

Il Fantasma cerca di rispondere alla domanda piazzando fino a tre gettoni Rilevatore Ectoplasmico sugli indicatori del Rilevatore:

Piccolo - Grande

Leggero - Pesante

Lento - Veloce

Buono - Cattivo

Silenzioso - Rumoroso

Freddo - Caldo

Giovane - Vecchio

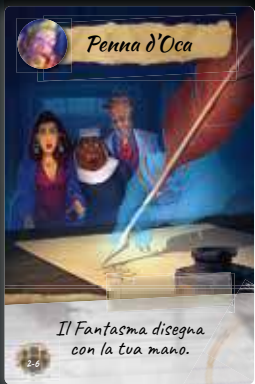
Se lo desidera, il Fantasma può piazzare uno o più gettoni sui colori invece che su un indicatore.

ESEMPIO: Al Fantasma viene chiesto di parlare dell'Arma; la risposta è "fuoco". Sceglie di piazzare un gettone vicino a "leggero", uno vicino a "caldo" e uno sul colore rosso.



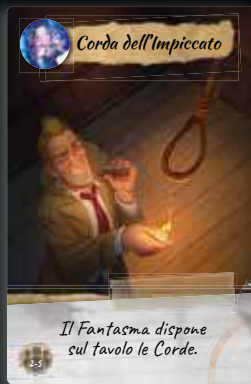
Penna d'Oca

Il Fantasma afferra il polso della mano con cui il Detective tiene una penna e cerca di disegnare la risposta sulla scheda Penna d'Oca. Il disegno deve essere composto da una linea ininterrotta: quando la linea si interrompe, il Detective perde il contatto paranormale e il disegno termina. Il Fantasma può disegnare solo forme e simboli - parole, lettere e numeri non sono permessi.



Corda dell'Impiccato

Il Fantasma manipola e dispone i due tratti di corda sul tavolo cercando di far capire la risposta. Può creare forme e simboli ma non lettere, parole o numeri.



Urlo Fantasmagorico

Il Fantasma risponde alla domanda emettendo un suono (non può essere una parola di alcun tipo) o indicando con un dito un oggetto presente nella stanza.



Sussurro nelle Ombre

Senza emettere alcun suono, il Fantasma risponde alla domanda muovendo le labbra per comunicare una singola parola.



Tocco Fantasma

Il Fantasma, con le dita, disegna la risposta sulla schiena del Detective, senza rivelarla agli altri. Il Fantasma può disegnare solo forme e simboli - parole, lettere e numeri non sono permessi.



Specchio Infestato

Senza emettere alcun suono, il Fantasma risponde alla domanda mimando la risposta per non più di 3 secondi.





Crediti

Game design: Marcin Łączyński, Szymon Maliński,
Adrian Orzechowski
Game Concept Co-Designer: Horacy Mazowiecki
Illustrazioni: JocArt - Jochem van Gool
Grafica: Mateusz Komada, Katarzyna Kosobucka
Produttore: Vincent Vergonjeanne
Manager di Produzione: Przemysław Dołęgowski
Sviluppo: Filip Miłunski, Michał Gołębiowski
Regolamento: Seth Johnson, Paul Grogan, Gaming Rules!
Edizione Italiana: Riccardo Rodolfi
Revisione: Alessio Calabresi
John A. Camplani

**GAMING
RULES!**

La storia dietro è questo gioco è... un po' speciale. Il concept di gioco iniziale ha visto la luce durante un evento ludico chiamato "Games Laboratory". Il team di Lucky Duck Games e i designer desiderano esprimere la loro gratitudine al magnifico team di "Games Laboratory" diretto da Krzysztof Szafrński e Maciej Jesionowski e tutti i partecipanti dell'evento.

Desideriamo anche ringraziare tutti i Lucky Duck Games Game Ambassador per il loro inestimabile feedback durante i test di questo gioco!