

Alain Luttringer

MEZZANOTTE, MISTERO IN ALTO MARE



REGOLAMENTO

CREDITI & RINGRAZIAMENTI



Autore: Alain Luttringer.

Illustrazioni: Fabrice Weiss (copertina, disegni di sfondo) e Baptiste Reymann (plancia di gioco, libretti d'indagine, icone).

Traduzione: Ginevra Pavone.

Revisione Traduzione: Serena Cipriano, Giuseppe Alfano, Giuseppina Torino.

Adattamento Grafico: Paolo Veronica.

Ringraziamenti speciali: Alain Luttringer, Samuele Casadio, Fabrizio Zappi, Marco Marani, Lorenzo Gheri, Andrea Artesino, Giacomo Vaiani, Serena Cipriano, Angelo Giangrandi, Valerio Albanese, Claudio Dall'Oso, Giacomo "Jack" Alfano.



playaGame
EDIZIONI

PLAYAGAME EDIZIONI

Via San Francesco D'Assisi, 38 - 40026 Imola - ITALIA

www.playagameedizioni.it - info@playagameedizioni.it

www.playagame.it



MULTIFACES EDITIONS

1C rue de Saales, 67000 Strasbourg - France

Copyright © 2018 Multifaces Editions

Mezzanotte, Mistero in Alto Mare ® è un marchio registrato.

Tutti i diritti riservati per tutti i paesi.



MEZZANOTTE, L'ORA DEL DELITTO!

A bordo di una splendida nave da crociera, all'interno della suite di lusso, è stato rinvenuto il corpo senza vita di un passeggero. Sembra trattarsi di un caso di omicidio... Subito i sospetti ricadono sui dodici occupanti delle cabine VIP del ponte superiore, essendo gli unici ad avere libero accesso al luogo del delitto.

Qui entri in gioco tu! Ospite a un congresso, insieme ad altri detective privati, sei pronto a dimostrare di essere il più acuto segugio fra quelli presenti sull'imbarcazione?

MEZZANOTTE, MISTERO IN ALTO MARE ti proietterà al centro dell'avventura e del mistero! Nel corso della traversata tenterai di ricostruire le circostanze del presunto delitto.

CHI È IL COLPEVOLE? QUAL È STATO IL MOVENTE? COME È MORTA LA VITTIMA?

Queste sono le domande alle quali tu e gli altri detective dovrete rispondere quando la nave entrerà in porto o quando qualcuno di voi annuncerà una rivelazione!

Alcune testimonianze e alcuni indizi si confermeranno a vicenda, mentre altri esporranno delle contraddizioni o riveleranno qualcosa: bisognerà approfondire... Il tempo stringe, perché le incognite del viaggio e la perspicacia dei vostri colleghi rendono impossibile sapere quando finirà l'indagine. Dovrete quindi costantemente adattare il vostro metodo d'investigazione alle circostanze.

Il gioco propone **20 indagini diverse**, durante ognuna delle quali i **12 Sospettati** potranno essere interrogati su 3 argomenti di conversazione e i **24 luoghi** disseminati sui numerosi ponti della nave potranno essere perquisiti.

Questa scatola contiene:

1 Plancia di gioco, 2 Libretti di Indagini (uno verde e uno rosso), 20 Segnalini (6 Detective, 12 Sospetti, 1 Commissario di Bordo, 1 Nave), 1 Segnalino Ultimo Sospettato Mosso, 6 Segnalini Salvagente, 1 Taccuino degli Appunti & Deduzioni, 18 Carte Evento, 1 Dado a 10 Facce, 1 Regolamento.

Preparazione: incollate un adesivo "A" su entrambi i lati di uno dei 12 segnalini Sospettato (bianchi). Incollate poi nello stesso modo gli altri adesivi (da "B" a "O") sui restanti 11 segnalini Sospettato. Gli adesivi in eccesso servono in caso di smarrimento o danneggiamento degli stessi.

IMPORTANTISSIMO: POSTULATI COMUNI A TUTTE LE INDAGINI

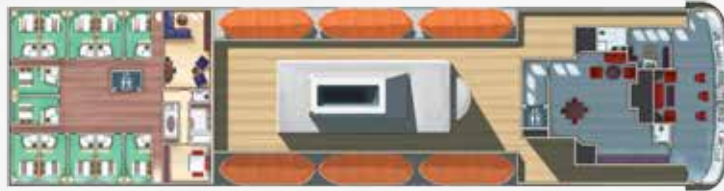
- ① Il corpo è stato rinvenuto nella Suite di Lusso (Luogo 13).
- ② L'omicidio è stato commesso la notte scorsa, tra le 23.45 e le 00.00.
- ③ Il colpevole ha agito da solo (non ha mai un complice) ed è l'unico personaggio che potrebbe mentire.
- ④ Il colpevole è sempre uno dei 12 Sospettati, a meno che non si tratti di un incidente (nessun colpevole) o di un suicidio (in quel caso la vittima è considerata "colpevole").

VISITA GUIDATA

PLANIMETRIA DELLA NAVE

La nave è composta da **quattro ponti**, divisi in **dieci Zone** contenenti ciascuna uno o più **Luoghi**.

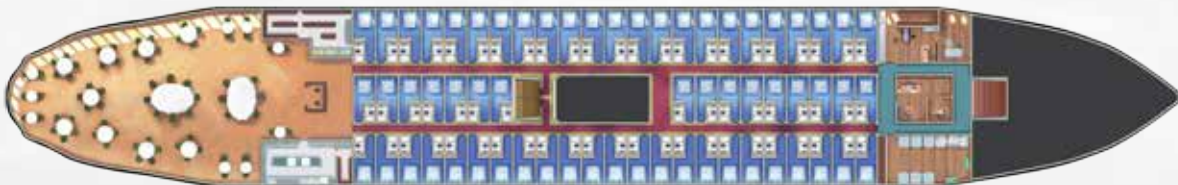
Il **ponte superiore** ospita le Cabine VIP dei 12 Sospettati (Zona 1, Luoghi da 01 a 12), la Suite di Lusso dove alloggiava la vittima (Zona 2, Luogo 13) e infine la Timoneria (Zona 3, Luogo 14).



Il **ponte principale** contiene i luoghi di svago: la Piscina e il Piano-bar (Zona 4, Luoghi 15 e 16), la SPA (estetista, parrucchiere, sauna, massaggiatori, ecc.) e i Negozi (Zona 5, Luoghi 17 e 18), il Casinò e la Sala Grande, adibita agli spettacoli (Zona 6, Luoghi 19 e 20).



Il **ponte inferiore** accoglie il Ristorante e le cucine (Zona 7, Luogo 21), le Cabine dei Passeggeri (Zona 8, Luogo 22) e la Zona di Servizio, che comprende l'infermeria, l'amministrazione e la lavanderia (Zona 9, Luogo 23).



La **Stiva** (ponte non rappresentato separatamente) comprende gli spazi riservati all'equipaggio, la sala macchine, i magazzini, ecc. (Zona 10, Luogo 24).

Diversi **accessi** permettono di transitare da un ponte a un altro:

- La Zona 4 (ponte principale) è collegata alla Zona 1 (ponte superiore);
- La Zona 5 (ponte principale) è collegata alla Zona 8 (ponte inferiore);
- La Zona 6 (ponte principale) è collegata alla Zona 3 (ponte superiore);

IMPORTANTE

- La Zona 2 è accessibile solamente dalla Zona 1: **è impossibile passare dalla Zona 2 alla Zona 3 e viceversa.**
- La Zona 9 (Zona di Servizio) è collegata alla Zona 10 (la Stiva), situata sotto il ponte inferiore.

PISTA DI PROGRESSIONE DELLA NAVE

La rotta della nave, durante la partita, è divisa in varie tappe sulla plancia di gioco. L'avanzamento comincia quando la nave viene dirottata verso il porto più vicino (caselle da 1 a 4, a seconda del numero di giocatori) e termina quando si arriva a destinazione (casella 10).



CARTE EVENTO (18)

Alcune di queste carte fanno avanzare la nave sulla Pista di Progressione. Le altre invece rendono più vivace la partita, per esempio modificando gli spostamenti o gli accessi.

Le carte Evento non hanno alcun legame con il contenuto delle indagini.



LIBRETTI D'INDAGINE (2 X 10 INDAGINI CIASCUNO)

Ciascun libretto propone dieci indagini che possono essere giocate nell'ordine che preferite. Quelle di livello **Inesperto** (nessuna falsa pista, indizi importanti ripetuti) servono ai nuovi giocatori per prendere confidenza con il gioco e non rappresentano l'effettivo livello di difficoltà: potete giocarne uno solo con gli stessi giocatori per poi passare al livello **Dilettante**. Si consiglia di giocare almeno un'indagine dei due livelli precedenti prima di provarne una di livello **Esperto**.

Le **Presentazioni** delle indagini si trovano all'inizio del libretto. A sinistra: numero dell'indagine, titolo, livello di difficoltà, illustrazione, testo introduttivo (e a volte, regole speciali). A destra: tabella di riferimento (a ciascuna delle 60 piste possibili di un'indagine è assegnato un numero che rimanda a una Pista, che verrà letta se scoperta durante la partita).



IMPORTANTE: dopo aver letto la presentazione dell'indagine scelta, mostrate l'illustrazione a tutti i giocatori in modo che la memorizzino e posizionate il risvolto del libretto su quella pagina; questo vi permetterà di non sbagliare tabella durante la partita!

In mezzo al libretto, tutte le **Piste** delle indagini sono organizzate per numero (senza indicazione del nome della Pista o dell'indagine in questione) e mescolate tra di loro (in questo modo le Piste vicine a quella che un giocatore sta leggendo non hanno alcun rapporto con l'indagine in corso).

Le **Soluzioni** delle indagini appaiono, capovolte, alla fine del libretto (NON LEGGERE IN ANTICIPO).

FOGLI "TACCUINO DEGLI APPUNTI" E "DEDUZIONI"



Le 60 Piste che possono essere seguite durante un'indagine sono elencate sulla pagina **Taccuino degli Appunti**. Segnate sulla destra ogni Pista di cui siete a conoscenza (in seguito all'azione del vostro detective o di una lettura pubblica), annotando le informazioni essenziali o, eventualmente, il fatto che non ci siano indizi particolari. Le caselle sulla sinistra servono invece a segnare le Piste conosciute dagli altri giocatori: all'inizio del gioco, scrivete in alto il colore e/o l'iniziale del nome degli altri giocatori. Spesso è utile, per la scelta del vostro metodo d'investigazione, sapere quello di cui sono già a conoscenza gli altri.

Per semplificare l'annotazione degli appunti, utilizzate solo l'iniziale del nome dei 12 Sospettati (per esempio, "O" per "Ornella") e una "V" per indicare la vittima, quando viene citata.

Diffidate dei vostri rivali durante l'indagine: vi osservano! È preferibile una matita (più discreta e cancellabile) a una penna. Molti giocatori piegano il loro foglio d'indagine lasciando visibile la colonna delle Piste e nascondendo invece la zona degli appunti. Potete anche utilizzare un supporto rigido per scrivere e nascondere il vostro foglio, oppure nascondere sotto la plancia, o ancora piegarlo in due per il lungo.

La pagina **Deduzioni** serve soprattutto a fine partita. Il riquadro grigio permette di prendere degli appunti, in particolare della Presentazione. Il riepilogo degli elementi dell'indagine può servire anche durante la partita per segnare gli elementi scartati, gli elementi sospetti, ecc.



MEZZANOTTE, MISTERO IN ALTO MARE - TACCUINO DEGLI APPUNTI

	APPUNTI	SOSSA	MAIA	PIRE	NICOLA	ORNELLA	LUCIA
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39							
40							
41							
42							
43							
44							
45							
46							
47							
48							
49							
50							
51							
52							
53							
54							
55							
56							
57							
58							
59							
60							

• Ogni ipotesi 1 errata 300 processi
• Ogni ipotesi 1 errata del giocatore che svolge la rivelazione fornisce

PUNTEGGIO FINALE: _____ PUNTI

PREPARAZIONE

- ① Mescolate le **carte Evento** e piazzatele a faccia in giù nello spazio indicato con la scritta "MAZZO DEGLI EVENTI". In una partita con 4, 5 o 6 giocatori togliete dal mazzo la carta DOPPIO REGIME.
- ② Piazzate il segnalino della nave sulla Pista di Progressione, a seconda del numero di giocatori: **sulla prima casella per 2 giocatori, sulla seconda casella per 3 giocatori, sulla terza per 4 giocatori e sulla quarta per 5/6 giocatori.**
- ③ Piazzate in modo casuale i **12 Sospettati** nelle zone da 4 a 9, 2 Sospettati per ogni Zona.
- ④ Scegliete un **segnalino detective** diverso per ciascun giocatore e posizionate tutti nella Zona 6.
- ⑤ Fornite a ciascun giocatore un foglio **Taccuino degli Appunti/Deduzioni**. Munitevi di matite e gomme per prendere appunti.
- ⑥ Dividete e assegnate i **segnalini Salvagente** a seconda del numero di giocatori: 3 a testa per 2 giocatori, 2 a testa per 3 giocatori, 1 a testa da 4 a 6 giocatori.
- ⑦ Posizionate il dado a 10 facce, il segnalino Ultimo Sospettato Mosso e il segnalino (rosso) del Commissario di Bordo vicino alla plancia.
- ⑧ Scegliete quale giocatore sarà il **Primo Giocatore durante tutta la partita.**
- ⑨ Scegliete un'indagine da un libretto delle indagini e leggere a voce alta la sua **Presentazione.**



TURNO DI GIOCO

Procedendo in senso orario ogni giocatore svolgerà il proprio turno di indagini.

FASE "PRIMO GIOCATORE" (RISERVATA AL PRIMO GIOCATORE)



Quando è il suo turno, ma prima di cominciare la sua fase Azioni, il **Primo Giocatore** pesca e legge a voce alta la **prima carta del MAZZO DEGLI EVENTI**. Il suo effetto è immediato ed è valido solo per il turno corrente. La carta viene in seguito piazzata a faccia in su sullo spazio "EVENTO DEL TURNO".

Caso particolare: successione di tre carte "MARE CALMO" durante la fase Eventi.

Se tre carte "MARE CALMO" vengono pescate **di fila**, la terza va considerata come se fosse la carta "ERRORE DI NAVIGAZIONE". Il terzo spostamento quindi sarà di una sola casella e non di due (ciò non annulla la carta "ERRORE DI NAVIGAZIONE" quando verrà pescata, o se è già stata pescata). In questo modo, in qualunque partita, il numero minimo di turni di gioco sarà sempre quattro.



In seguito, il Primo Giocatore tira il **dado a 10 facce** e piazza il **Commissario di Bordo** nella Zona corrispondente (Zona da 1 a 10). La presenza del Commissario di Bordo in una data zona **impedisce ai detective di indagare** (perquisire un Luogo o interrogare un Sospettato) in quella zona per tutto il turno. Non influisce invece sullo spostamento dei detective.

FASE "AZIONI DEL GIOCATORE"

Ogni giocatore durante il suo turno ha a disposizione **4 Punti Azione** (da qui in avanti PA). Può utilizzarli come preferisce per effettuare le seguenti azioni:

- **MUOVERE il proprio detective costa 1 PA per ogni Zona attraversata.** Il movimento si fa Zona per Zona, attraverso le Zone adiacenti. I detective e i Sospettati sono sempre considerati in una data Zona, non in un dato Luogo. Essere in una Zona consente l'accesso a tutti i Luoghi che essa contiene. **Entrare nella Suite di Lusso costa 2 PA** (mentre lasciarla ne costa uno solo) e **non può mai esserci più di un detective alla volta all'interno della Suite.**
- **INTERROGARE un Sospettato su uno dei tre argomenti possibili** costa da **1 a 3 PA**, a seconda del metodo impiegato. Per interrogare un Sospettato, il detective deve trovarsi nella sua stessa Zona. Occorre annunciare l'argomento scelto prima dell'eventuale tiro del dado: **ALIBI** ("Dove si trovava all'ora del delitto?"), **TESTIMONIANZA** ("Sa qualcosa riguardo al decesso, alla vittima o agli altri Sospettati?") oppure **MOVENTE** ("Qual era la sua relazione con la vittima?")
- **PERQUISIRE un Luogo** costa da **1 a 3 PA**, a seconda del metodo impiegato. Per perquisire un Luogo, il detective deve essere nella Zona che lo contiene. Questa azione permette di raccogliere delle testimonianze di altre persone presenti nel luogo e diverse dai Sospettati o degli indizi materiali.



Possono essere utilizzati **tre metodi d'investigazione** (a scelta del giocatore) per interrogare o per perquisire. Possono essere impiegati metodi diversi durante lo stesso turno:

RAPIDO.....1 punto azione..... Tiro da 1 a 7..... Risultato pubblico

DISCRETO.....2 punti azione..... Tiro da 1 a 7..... Risultato privato

MINUZIOSO.....3 punti azione..... Successo automatico..... Risultato privato

Con un risultato da **1 a 7**, l'investigazione ha successo; da **8 a 10**, l'investigazione non è riuscita.

Risultato pubblico: il giocatore legge la Pista a voce alta in modo che sentano tutti.

Risultato privato: il giocatore legge la Pista solo per sé, in silenzio.



In caso di insuccesso, a condizione di usare lo **stesso metodo** d'investigazione e di avere ancora a disposizione **sufficienti PA**, il giocatore può decidere di **insistere: l'investigazione ha successo automaticamente** (senza dover tirare il dado).

Esempio 1: un giocatore spende 1 PA per spostare il suo detective nella Zona adiacente a quella in cui si trova all'inizio del turno, poi spende 2 PA per tentare di perquisire in modo discreto uno dei luoghi di quella zona (successo, risultato privato), infine spende 1 PA per spostarsi in un'altra Zona adiacente.

Esempio 2: un giocatore spende 1 PA per interrogare con il metodo rapido un Sospettato sull'argomento ALIBI (successo, risultato pubblico), poi interroga lo stesso Sospettato sull'argomento TESTIMONIANZA, stavolta impiegando il metodo minuzioso e spendendo 3 PA (non tira il dado, risultato privato).

Esempio 3: un detective presente nella Zona 1 desidera perquisire la Suite di Lusso. Spende quindi 2 PA per entrarci, poi tenta una perquisizione discreta (il tiro non ha successo: aspetterà il prossimo turno per riprovare; intanto, rimane nella Suite e quindi nessun altro ci potrà entrare).





Il **segnalino Salvagente** è a **USO SINGOLO**: una volta utilizzato, viene rimosso dalla partita. Permette di **sottrarre 1 al risultato di un tiro di dado**, o di **ottenere 1 punto azione extra**. Un giocatore può utilizzare più di un Salvagente durante lo stesso turno.

Durante il proprio turno, un giocatore può spendere **1 dei suoi 4 PA** per **ricomprare un segnalino Salvagente che ha speso in precedenza** (anche se l'ha speso durante quello stesso turno).

Esempio 1: durante il suo turno, al giocatore rimane 1 PA. Tenta di perquisire il Casinò con il metodo rapido (costo = 1 PA). Per avere successo, deve ottenere un risultato da 1 a 7, ma tira invece un 8. Decide quindi di spendere un segnalino Salvagente per trasformare il suo 8 in un 7, riuscendo così ad avere successo!

Esempio 2 (partita a 2 giocatori): il giocatore che occupa la Zona 1 ha terminato i suoi PA. Spende quindi due segnalini Salvagente per spostarsi nella Zona 2.

FASE "MOVIMENTO DI UN SOSPETTATO" (FACOLTATIVA)

Dopo aver utilizzato i propri punti azione, il giocatore può – gratuitamente – **spostare un qualunque Sospettato di una o due zone** (rispettando le regole di movimento). Il **segnalino Ultimo Sospettato Mosso** viene quindi piazzato sotto il Sospettato in questione, il che significa che non potrà essere il prossimo Sospettato a essere mosso durante la partita.

Nessun Sospettato può essere mosso nella Suite di Lusso. Attenzione: **quando un Sospettato è presente nella Zona delle Cabine VIP (Zona 1)**, egli occupa la propria cabina e **la perquisizione di quest'ultima è impossibile** (rimane però possibile interrogarlo).

Muovere volontariamente un Sospettato risulta poco significativo all'inizio della partita. Durante il corso della partita può invece rivelarsi molto utile avvicinare un Sospettato al proprio detective, allontanarlo dai detective avversari, oppure spostarlo per impedire o permettere l'accesso alla sua cabina VIP... Rifletteteci!



FINE DELL'INDAGINE E CONCLUSIONI DEI DETECTIVE

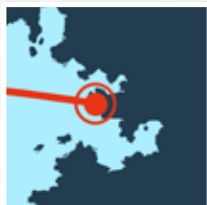
Un'indagine può terminare in due modi: per l'**ARRIVO IN PORTO** oppure a seguito di una **RIVELAZIONE**.

In entrambi i casi i giocatori confronteranno le proprie deduzioni, ma non esattamente nello stesso modo.

CONFRONTO DELLE DEDUZIONI

Ricorda: le ipotesi 1 devono essere differenti dalle ipotesi 2 per ciascuno dei tre elementi dell'indagine.

COLPEVOLE	ipotesi 1 (50 punti) : _____	ipotesi 2 (30 punti) : _____
MOVENTE	ipotesi 1 (30 punti) : _____	ipotesi 2 (20 punti) : _____
MODUS OPERANDI	ipotesi 1 (20 punti) : _____	ipotesi 2 (10 punti) : _____



LA NAVE ARRIVA IN PORTO

Se il segnalino della nave raggiunge l'ultima casella della Pista di Progressione, i giocatori terminano immediatamente l'indagine. In seguito, ognuno annota **contemporaneamente e segretamente** le sue ipotesi 1 e 2 sul proprio foglio delle Deduzioni..

Quando tutti hanno finito, i giocatori non possono più modificare le ipotesi. In ordine di turno, cominciando dal Primo Giocatore, ognuno rivela le sue tre ipotesi 1.

UN DETECTIVE FA UNA RIVELAZIONE NELLA SALA GRANDE

Se un giocatore pensa di aver scoperto i tre elementi dell'indagine e il suo detective **si trova nella Zona 6** (quella di partenza, dove si trova la Sala Grande) **alla fine del suo turno, può annunciare di voler fare una rivelazione.**

I giocatori continuano a svolgere i propri turni in ordine, fino al giocatore alla destra del Primo Giocatore (in modo che tutti abbiano svolto lo stesso numero di turni). Non è necessario che altri giocatori si rechino alla Zona 6 durante il loro ultimo turno.

In seguito, il giocatore che ha dichiarato di voler fare una rivelazione **scrive PER PRIMO** le sue deduzioni, poi **RIVELA IMMEDIATAMENTE** le sue ipotesi 1 (solo quelle). **Gli altri giocatori non devono reagire.** Ora tocca a loro annotare, contemporaneamente e segretamente, le proprie ipotesi 1 e 2 sul foglio Deduzioni. Quando tutti hanno finito, ognuno rivela le proprie tre ipotesi 1, in ordine di turno.

IMPORTANTE

Ogni giocatore deve formulare un'**ipotesi 1** (quella ritenuta più attendibile) e un'**ipotesi 2** (la seconda scelta) per ognuno dei tre elementi dell'indagine. **Queste ipotesi devono essere DIVERSE tra loro.**

RISOLUZIONE DELL'INDAGINE

Uno dei giocatori legge ad alta voce la **soluzione dell'indagine**.

Per il **calcolo del punteggio**, ogni giocatore somma i punti di ciascuna delle proprie risposte esatte: sia i punti delle ipotesi 1, sia quelli delle ipotesi 2.

Modifica del punteggio in caso di rivelazione nella sala grande:

- **ogni ipotesi 1 esatta** del giocatore che fa la rivelazione fornisce un **malus di -5 punti** agli altri giocatori (compresi quelli che hanno scelto la stessa ipotesi 1 del detective che fa la rivelazione);
- **ogni ipotesi 1 errata** del giocatore che fa la rivelazione gli fornisce un **malus di -10 punti**. Meglio quindi evitare di annunciare una rivelazione se non si è certi delle proprie scelte!

Il giocatore con il punteggio totale più alto vince la partita e la sfida tra i detective, dimostrandosi il più fine segugio a bordo!

In caso di pareggio, i vincitori condividono la vittoria.



CONSIGLI DI GIOCO

CONTROLLATE IL RISVOLTO!

Mentre consultate il libretto delle indagini durante la partita, **prima di consultare la tabella delle corrispondenze, controllate di essere sulla pagina giusta** (il risvolto potrebbe essersi spostato). Questo eviterà la diffusione di informazioni errate. Un errore potrebbe passare inosservato, visto che i Sospettati hanno lo stesso nome in tutte le indagini.

PASSEGGERI UNICI

Le indagini sono indipendenti tra loro, solo l'ambientazione della nave rimane invariata.

Anche se i **Sospettati** hanno lo stesso nome in tutte le indagini, non sono mai le stesse persone. I cognomi dei Sospettati non hanno alcuna importanza per le indagini. I loro eventuali coniugi risiedono nella stessa cabina e non sono mai implicati nell'omicidio. Nei libretti delle indagini, i nomi dei Sospettati sono scritti in maiuscolo per poter essere identificati rapidamente dai giocatori.

Nonostante gli **altri passeggeri e i membri dell'equipaggio** (escluso il Commissario di Bordo) non siano materialmente presenti sulla plancia, sono comunque presenti a bordo attraverso le descrizioni relative ai luoghi, alle testimonianze o alle carte Evento.



ESPLORATE BENE I LUOGHI!

Un errore da dilettanti: focalizzare l'attenzione sui Sospettati e trascurare i Luoghi, quando in realtà questi ultimi potrebbero rivelare delle piste determinanti... Infatti, le Piste corrispondenti ai diversi Luoghi sono potenzialmente importanti tanto quanto il dialogo con i Sospettati. Inoltre, **un Luogo non “mente” mai** (solo il colpevole potrebbe mentire).

Durante ogni indagine, **visitare sistematicamente la Suite 13** (la scena del crimine), la **Timoneria** (il capitano e il secondo in comando a volte hanno consigli utili) e la **Zona di Servizio** (il medico di bordo, che ha visto il corpo, si trova lì di solito): sono anch'essi dei luoghi strategici. Anche la cabina del colpevole (avendolo identificato) spesso è un luogo chiave.



PESSIMI TIRI, OTTIMI SALVAGENTI!

Non sempre riuscirete a perquisire con successo una stanza, a ricavare una testimonianza o a strappare una dichiarazione a un Sospettato. Tentare di ottenere in fretta un'informazione è meno efficace che condurre un lungo interrogatorio o attardarsi a perquisire un Luogo. Il lancio del dado rappresenta l'incertezza dell'efficacia di un'investigazione e/o la resistenza del Sospettato/testimone a parlare di... non importa chi! Dopo tutto, i detective non sono degli agenti, agiscono a titolo privato e, inoltre, tormentano spesso gli stessi Sospettati ponendogli le stesse domande!

Non focalizzatevi quindi su quel “pessimo dado” che “fa di testa sua” e non fatevi frustrare troppo dal fatto di non ottenere sempre le informazioni che cercate. Del resto, la possibilità di fare un tiro sbagliato è comune a tutti i giocatori! Ciò sprona a essere astuti nella scelta del metodo d'investigazione... Detto questo, tenete a mente che la perseveranza dà i suoi frutti e quindi valutate di insistere, se potete, al fine di ottenere (automaticamente) la Pista desiderata.

I **segnalini Salvagente** permettono a volte di influire sul cattivo risultato di un tiro di dado. Ovviamente, sono disponibili in numero limitato. Per avere flessibilità, conviene non esitare a riacquistare i segnalini che avete già usato. I segnalini ben spesi (magari per un'investigazione DISCRETA) possono fare la differenza, non indugiate a utilizzarli al momento opportuno!



RAPIDO (PUBBLICO) O DISCRETO (PRIVATO)? NON È ELEMENTARE!

Destreggiarsi tra i metodi d'investigazione è fondamentale! Troppe investigazioni RAPIDE e tutti i giocatori avranno le stesse informazioni (è un gioco competitivo!). Troppe investigazioni DISCRETE e inevitabilmente il tempo finirà presto (la nave viaggia spedita verso il porto...).

Il metodo DISCRETO è sicuramente invitante, ma non dimenticate che i due punti azione vanno spesi sia che otteniate la Pista sia che non la otteniate: costa molto... tempo. Non abbiate troppa paura del metodo RAPIDO, non è mai una Pista sola a risolvere l'indagine! Quando in una partita i giocatori finiscono per essere a corto di tempo, spesso è perché non hanno impiegato abbastanza il metodo RAPIDO; inoltre più il livello di difficoltà aumenta, più è alto il rischio di non avere sufficiente tempo. Ricordatevi che, a seconda delle carte Evento pescate, una partita potrebbe durare anche solo 4 turni!

Scegliete con cura il metodo da impiegare, a seconda del potenziale stimato della Pista e dell'avanzamento della partita:

- **All'inizio del gioco**, una fitta nebbia avvolge ancora Luoghi e Sospettati totalmente sconosciuti: sondate il terreno con il metodo **RAPIDO** per scovare i primi indizi, altrimenti rischiate di vagare senza meta per troppo tempo.
- Per le **Piste che considerate essere secondarie**, optate per il metodo **RAPIDO**.
- **Una volta che tutti gli altri detective (o quasi) hanno scoperto privatamente una Pista evidentemente importante**, è inutile spendere 2 o 3 punti: indagate col metodo **RAPIDO**.
- **Quando la pressione si fa sentire** (la nave è prossima ad arrivare in porto o un collega sembra in procinto di fare una rivelazione) e vi mancano ancora delle informazioni, indagate col metodo **RAPIDO**!
- Per le **Piste fondamentali** [per esempio: la Suite di Lusso (Luogo 13), la Timoneria (Luogo 14), la Zona di Servizio (Luogo 23), un Luogo o un Sospettato menzionato nella presentazione dell'indagine o che si è rivelato interessante durante l'indagine, una cabina o l'alibi del principale Sospettato], optate per il metodo **DISCRETO**, o perfino **MINUZIOSO**!
- **Quando un altro giocatore ha annunciato di voler fare una rivelazione**, optate per il metodo **DISCRETO**, in modo da non fornirgli altri vantaggi (dato che rivelerà le sue ipotesi per primo, è il più avvantaggiato dalle informazioni pubbliche).

PER GIOCARE BENE "A MEZZANOTTE, MISTERO IN ALTO MARE", OSSERVA I TUOI COLLEGHI!

Un buon detective non si accontenta di aspettare il proprio turno, ma conduce la sua indagine anche mentre giocano gli altri... **Prestare attenzione alle azioni e alle reazioni degli altri giocatori si rivela quasi sempre estremamente redditizio!** Cosa sanno loro che voi ignorate?

Studiate gli spostamenti dei detective e dei Sospettati. Annotate le Piste seguite dai giocatori e analizzate le loro scelte: perché proprio quell'argomento di conversazione e non un altro per quel Sospettato? Perché quella pista l'hanno scoperta privatamente e non pubblicamente? Osservate con cura le reazioni degli avversari mentre leggono le Piste in privato (espressione del volto, commenti sfuggiti, quantità di appunti presi).

Insomma, immergetevi nel gioco: vi fornirà uno spessore diverso rispetto a giocare "ognuno per conto suo"! Raccoglierete tantissime informazioni (lo faccio anch'io o no?) e di conseguenza guadagnerete tempo, osservando da vicino gli altri giocatori. Ovviamente, qualcuno potrebbe anche bluffare...



DEDUZIONE ...E STRATEGIA!

Ci sono 60 Piste possibili in ciascuna indagine! Fatevene una ragione, non le conoscerete mai tutte durante una partita, il gioco è concepito in questo modo... E il tempo stringe! Inizialmente si procederà per tentativi, poi appariranno degli indizi che orienteranno l'indagine. Ottenere molte informazioni (Piste) probabilmente non è l'approccio migliore, conviene piuttosto tentare di **ottenere le Piste migliori**. Per fare ciò, occorre molta **perspicacia, attenzione** (alle indagini e agli altri) e un buon **metodo, ottimizzando i vostri spostamenti e selezionando con cura le Piste** da seguire.

Durante il turno degli altri giocatori **rileggete i vostri appunti!** È utile per vari motivi: assicurarsi di non aver trascurato degli elementi importanti, incrociare le informazioni, fare degli accostamenti... **Pianificate ciò che intendete fare prima che sia il vostro turno** e il ritmo della partita sarà più serrato.

Ah... Se veramente trovate che le riflessioni dei detective durano troppo a lungo, niente vi impedisce di aggiungere una clessidra (3 min) al tavolo di gioco per rendere l'indagine più dinamica. Questo tuttavia potrebbe rivelarsi troppo stressante per alcune persone, è da considerarsi quindi solo un'opzione.

PER DIVERTIMENTO E/O PER IL PUNTEGGIO: LO SCOPO DEL GIOCO

Ottenere il punteggio migliore (o anche un pareggio) è lo scopo della partita. Ma questo non è per forza un gioco dove l'importante è "fare punti". Il **vero divertimento del gioco** sta nella **scoperta della storia** mano a mano, nel **tentativo di comprendere** ciò che è successo e infine nello **sforzarsi di essere colui che ha messo insieme e interpretato i pezzi** di questa storia nel modo migliore, destreggiandosi tra false piste





RIEPILOGO DELLE REGOLE

POSTULATI COMUNI A TUTTE LE INDAGINI

Il corpo è stato ritrovato nella Suite di Lusso (Luogo 13).

L'omicidio è stato commesso la notte precedente, tra le 23.45 e le 00.00.

Il colpevole ha agito da solo (non ha mai un complice) ed è l'unico personaggio che potrebbe mentire.

Il colpevole è sempre uno dei 12 Sospettati, a meno che non si tratti di un incidente (nessun colpevole) o di un suicidio (la vittima in quel caso è considerata come "colpevole").

TURNO DI GIOCO

FASE PRIMO GIOCATORE (solo all'inizio del turno del Primo Giocatore)

Il Primo Giocatore pesca e legge a voce alta la carta Evento del turno, poi posiziona il Commissario di Bordo.

FASE AZIONI DEL GIOCATORE

Il giocatore attivo ha a disposizione 4 PA per muoversi, interrogare, perquisire e riacquistare 1 segnalino Salvagente.

FASE MOVIMENTO DI UN SOSPETTATO (facoltativa)

Alla fine del suo turno, il giocatore attivo può muovere un solo Sospettato, eccetto l'ultimo che è stato mosso (indicato dal segnalino tondo sotto di esso), di una o due Zone collegate tra loro.

METODI D'INVESTIGAZIONE (INTERROGATORIO O PERQUISIZIONE)

RAPIDO.....1 punto azione..... Tiro da 1 a 7 = successo Risultato pubblico

DISCRETO.....2 punti azione..... Tiro da 1 a 7 = successo Risultato privato

MINUZIOSO.....3 punti azione..... Senza tirare il dado Risultato privato

FINE DELL'INDAGINE

Immediatamente, se una carta Evento sancisce l'arrivo in porto della nave da crociera.

OPPURE

Al termine del turno in senso orario, se un detective (presente nella Zona 6) ha dichiarato di voler fare una rivelazione.

REGOLE ECCEZIONALI

- Successo automatico di un secondo tentativo di investigazione identico in seguito a un fallimento (solo se effettuato nello stesso turno del giocatore).
- Impossibile perquisire la cabina di un Sospettato che è presente nella Zona 1 (Cabine VIP).
- Le Zone 2 e 3 non sono collegate.
- Un solo detective alla volta può essere presente all'interno della Suite di Lusso.
- Entrare nella Suite di Lusso costa 2 PA, uscire invece ne costa 1 solo.
- Nessun Sospettato può essere mosso nella Suite di Lusso.

