

# Deception: Murder in Hong Kong (CS-Files)

## Ambientazione

Nella città inondata dai neon di Hong Kong, ha avuto luogo un orribile omicidio. Tu e i tuoi colleghi investigatori arrivate nella scena del crimine per scoprire che il colpevole ha lasciato importanti indizi. Tra gli oggetti sospetti sparpagliati intorno, dovete dedurre l'arma del delitto e identificare la prova chiave allo scopo di catturare e condannare il killer.






Come se la soluzione di un omicidio non fosse abbastanza difficile, questa è ulteriormente complicata dal fatto che il killer è tra gli investigatori! Mentre il medico legale fornisce agli investigatori indizi su cosa cercare, l'assassino prova a seminare confusione e dubbi allo scopo di coprire la sua tetra opera.

Gli investigatori saranno abbastanza perspicaci per risolvere con successo il crimine o il colpevole (o i colpevoli) riuscirà a realizzare il crimine perfetto e farla franca?

## Componenti

					
12 carte ruolo (nere)	200 carte indizio (rosse)	90 carte strumento (blu)	32 tessere scenario (includere 6 tessere evento)	11 segnalini distintivo	6 segnalini pallottola in legno

## Ruoli

	<p><b>Medico legale (forensic scientist) x1</b></p> <p>Come game master, il medico legale detiene la soluzione del crimine. È incaricato di assistere gli investigatori nell'identificare la prova chiave e l'arma del delitto. Quando un investigatore ci riesce con successo, il crimine è risolto e il medico legale vince la partita insieme agli investigatori.</p> <p><u>Durante la partita, al medico legale non è consentito suggerire la soluzione con parole, gesti o sguardi.</u></p>
	<p><b>Assassino (murderer) x1</b></p> <p>Quando il crimine ha luogo, l'assassino sceglie una carta indizio e una carta strumento come soluzione del crimine. Questi saranno la prova chiave e l'arma del delitto rispettivamente.</p> <p>L'assassino tenta di nascondere il suo ruolo e cerca un capro espiatorio. Anche se viene identificato, l'assassino può ancora vincere la partita se non sono identificati correttamente <u>sia la prova chiave che l'arma del delitto.</u></p>
	<p><b>Investigatori (investigators) x8</b></p> <p>Per risolvere il crimine, gli investigatori devono analizzare i suggerimenti dati dal medico legale. Fintanto che uno degli investigatori identifichi correttamente sia la prova chiave che l'arma del delitto, l'assassino è arrestato e gli investigatori vincono la partita con il medico legale.</p> <p>Tenete presente che l'assassino (e qualche volta il complice) è in mezzo agli investigatori! Gli investigatori innocenti devono fare un energico sforzo per difendere se stessi dalle false accuse.</p>
	<p><b>Complice (accomplice) x1</b></p> <p>Il complice è un ruolo opzionale per giocare in 6 o più giocatori. Il complice sa chi è l'assassino, così come la soluzione del crimine. Il complice e l'assassino vincono entrambi se l'assassino riesce a cavarsela.</p>
	<p><b>Testimone (witness) x1</b></p> <p>Il testimone è un ruolo opzionale che entra in gioco con il complice. Il testimone è un investigatore che ha visto i colpevoli lasciare la scena del crimine. Il testimone non ha modo di sapere chi è l'assassino e chi il complice e non sa come è stato commesso il crimine.</p> <p>Se l'assassino viene arrestato ma può identificare il testimone, il testimone è considerato ucciso, permettendo all'assassino e al complice di farla franca per l'omicidio e vincere la partita.</p>

## Setup

### 1 - Setup della scena

Rimettere nella scatola tutte le tessere evento, le quali sono utilizzate in una variante. Distribuire 4 carte indizio e 4 carte strumento ad ogni giocatore. I giocatori mettono in mostra le loro 8 carte scoperte di fronte a loro, con i testi e le immagini rivolte verso gli altri giocatori, così che tutti possano vederli. I giocatori dovrebbero prendersi un momento per guardare tutte le carte indizio e strumento sul tavolo.

Le immagini sulle carte indizio e strumento sono solo di riferimento. I giocatori dovrebbero utilizzare la loro immaginazione basandosi sul testo.

### 2 - Ruoli

Prendere un numero di carte ruolo pari al numero di giocatori:

- per 4 o 5 giocatori: 1 assassino, 1 medico legale e investigatori per i restanti giocatori;
- da 6 a 12 giocatori: 1 assassino, 1 medico legale, 1 complice (opzionale), 1 testimone (opzionale) e investigatori per i restanti giocatori.

Rimettere le carte ruolo non utilizzate nella scatola. Mescolare le carte ruolo che saranno utilizzate e consegnarne una coperta ad ogni giocatore. Il giocatore che riceve il medico legale rivela la sua identità e agisce da game master. Egli scarta le sue carte indizio e strumento e giocherà utilizzando le tessere scenario. Tutti gli altri giocatori tengono i propri ruoli segreti.

Nella prima partita è raccomandato assegnare il ruolo del medico legale al giocatore più espressivo.

### 3 - Segnalini distintivo

In fine, consegnare ad ogni giocatore (eccetto il medico legale) un segnalino distintivo. Questo segnalino indica un giocatore che non ha ancora tentato di risolvere il crimine e dovrebbe essere esposto chiaramente di fronte al giocatore. Rimettere nella scatola i segnalini in eccesso.

## Game play

### 1 - Il crimine

Durante questa parte della partita, l'assassino sceglierà la soluzione del crimine identificando un'arma del delitto e una prova chiave. Il medico legale dovrebbe gestire questa parte della partita seguendo questi punti:

1a. Il medico legale annuncia "Tutti chiudono gli occhi" e controlla che tutti gli occhi siano chiusi.

1b. Il medico legale annuncia "Assassino (e complice), apri gli occhi" e controlla che esso lo faccia.

1c. Il medico legale annuncia "Assassino, indica l'arma del delitto e la prova chiave". L'assassino indica una delle sue carte strumento e una delle sue carte indizio.

1d. Il medico legale fa un cenno di assenso all'assassino, a questo punto l'assassino può smettere di indicare le proprie carte, poi, il medico, annuncia "Assassino (e complice), chiudi gli occhi".

1e. (Solo se presente il testimone nella partita) Il medico legale continua "Testimone, apri gli occhi" e poi gli indica assassino e complice. Il testimone, poi, fa un cenno di assenso, dopo il medico legale annuncia "Testimone, chiudi gli occhi".

1f. Il medico legale annuncia "Aprite tutti gli occhi".

### 2 - Investigazione

Questa è la parte principale della partita ed è divisa in 3 round - ogni round consiste in una fase raccolta prove e una fase presentazione. La partita potrebbe terminare prematuramente quando uno degli investigatori identifica correttamente la prova chiave e l'arma del delitto. Diversamente, la partita termina dopo la conclusione del terzo round. Le fasi avvengono nel seguente ordine:

2a. Primo round di raccolta delle prove. Per preparare questo round il medico legale mette da parte le tessere intitolate "Luogo del crimine" e "Causa della morte". Poi mescola le restanti tessere scenario coperte e forma un mazzo di pesca. Il medico legale seleziona una delle tessere "Luogo del crimine" messe da parte, pesca 4 tessere scenario a caso dal mazzo di pesca, e le piazza visibili, insieme alla tessera "Causa della morte", di fronte a se.

2a-I. Raccolta prove. Uno alla volta, il medico legale piazza ognuno dei 6 segnalini proiettile sulle tessere davanti a se. Ogni segnalino deve essere piazzato in una delle 6 voci listate sulle tessere e solo un segnalino può essere piazzato su ogni tessera. Essi possono essere piazzati rapidamente o lentamente quanto il medico legale desidera. Dopo il piazzamento del primo segnalino, tutti i giocatori, ma non il medico legale, possono liberamente discutere ed esprimere le loro opinioni relative all'investigazione. Il medico legale piazza il successivo segnalino basandosi sulla discussione, così da restringere l'investigazione. Pertanto, l'ordine nel quale il medico legale sceglie di piazzare i segnalini, così come qualsiasi segnale di risolutezza o esitazione da parte del medico legale, può essere un indizio. I segnalini possono essere piazzati in qualsiasi ordine, ma non possono essere riposizionati una volta piazzati. Questa parte si conclude quando viene piazzato il sesto segnalino.

2a-II. Presentazione. Dopo che l'ultimo segnalino è stato piazzato, il medico legale dovrebbe permettere un breve periodo di discussione delle prove e poi chiedere ad ogni investigatore di presentare le sue opinioni relative al crimine. Partendo dal giocatore alla sinistra del medico legale e continuando in senso orario, ogni giocatore dovrebbe presentare le sue opinioni riguardo la prova chiave e l'arma del delitto. Ogni giocatore può utilizzare 30 secondi (questo è solo una linea guida, puoi adattare il limite di tempo come preferisci). Ai giocatori non è permesso interrompere o disturbare il giocatore che sta facendo la propria presentazione, ad eccezione se si fa un tentativo di risolvere il crimine.

2b. Secondo round di raccolta delle prove. Dopo che ogni giocatore ha avuto una possibilità di presentare le sue opinioni, il medico legale procede ad un secondo round di raccolta delle prove.

2b-I. Raccolta delle prove. Il medico legale pesca una nuova tessera dal mazzo di pesca. Questa tessera rimpiazza una delle precedenti tessere scenario utilizzate ad eccezione di "Luogo del crimine" e "Causa della morte". Per rimpiazzare una tessera, rimuovere il segnalino e scartare la tessera. La nuova tessera pescata va nello spazio vuoto e il medico legale piazza il precedente segnalino in una delle sei voci listate nella nuova tessera.

2b-II. Presentazione. Il medico legale dovrebbe concedere al gruppo un momento di discussione sulla nuova prova prima di chiamare di nuovo ogni giocatore a presentare le sue opinioni come nel passo 2a-II.

2c. Round finale di raccolta delle prove. Dopo che ogni giocatore ha presentato le sue opinioni per la seconda volta, il medico legale procede al round finale di raccolta delle prove.

2c-I. Raccolta delle prove come nel punto 2b-I.

2c-II. Presentazione come nel punto 2b-II.

Importante: la partita termina immediatamente dopo la terza e ultima presentazione dell'ultimo giocatore.

### **Risolvere il crimine**

Diversamente dal medico legale, ogni giocatore, incluso l'assassino (e il complice) possono effettuare un singolo tentativo di risolvere il crimine in qualsiasi momento durante il gioco. Per tentare di risolvere il crimine, un giocatore dovrebbe annunciare "permettami di risolvere il crimine!". Quel giocatore poi indica una carta indizio e una carta strumento di fronte ad un altro giocatore.

Se le carte scelte quando un giocatore cerca di risolvere il crimine sono le corrette prova chiave e arma del delitto, il gioco termina immediatamente e il medico legale e gli investigatori (così come il testimone) vincono la partita.

Se l'una o l'altra carta non sono corrette, il medico legale deve solo dire "No" senza fornire qualsiasi informazione addizionale.

Se un giocatore ha tentato di risolvere un crimine in modo scorretto, egli deve consegnare il suo segnalino distintivo al medico legale, segnalando che ha utilizzato il suo unico tentativo per risolvere il crimine. Egli continua a partecipare ancora normalmente alle discussioni e alle presentazioni durante tutte le fasi di presentazione ma non potrà eseguire ulteriori tentativi di risolvere il crimine.

Importante: se non fai un tentativo di risoluzione del crimine prima che l'ultimo giocatore finisca la sua terza e ultima presentazione, perderai la tua chance di provarci. Non perderla!

### 3. Chiusura del file

La partita termina una volta che si verificano le seguenti condizioni:

1) Un investigatore tenta di risolvere il crimine e sceglie in modo corretto la prova chiave e l'arma del delitto. In questo caso il medico legale e gli investigatori (così come il testimone) vincono la partita!

2) Tutti i giocatori hanno perso la loro chance di risolvere il crimine (o perché essi hanno fatto delle ipotesi sbagliate o perché non hanno tentato di risolvere il crimine prima del termine del terzo e ultimo round di presentazione). In questo caso l'assassino (e il complice) vince la partita.

## Capovolgimento

In una partita con il testimone, può avvenire alla fine un capovolgimento. Se la prova chiave e l'arma del delitto sono individuati correttamente, l'assassino, dopo aver discusso con il complice, indicano un giocatore (che ha tranquillamente ucciso prima del processo). Se il giocatore scelto è il testimone, l'assassino e il complice sfuggono al verdetto di colpevolezza e vincono la partita. Se indicano un qualsiasi giocatore diverso dal testimone, essi sono dichiarati colpevoli e il medico legale, gli investigatori e il testimone vincono la partita.

## Varianti

### Tessere evento

Per giocare con le tessere evento, il medico legale dovrebbe mescolarle nel mazzo delle tessere scenario dopo il primo round di raccolta delle prove. In questo modo, un evento potrebbe accadere durante il secondo e l'ultimo round di gioco. Quando si gioca con le tessere evento, quando si pesca una tessera semplicemente leggere il testo a voce alta e seguire le istruzioni.

### Modificare la difficoltà

I giocatori possono applicare i seguenti cambiamenti alle regole per variare il livello di difficoltà:

- Per un gioco più semplice per gli investigatori, consegnare 3 carte strumento e 3 carte indizio ad ogni giocatore.
- Per un gioco più difficile per gli investigatori, consegnare 5 carte strumento e 5 carte indizio ad ogni giocatore.


## Regole auree

Le restrizioni alle comunicazioni nel gioco sono poche:

1. il medico legale non può descrivere informazioni in qualsiasi modo diverso dal piazzare un indicatore pallottola su una tessera scena e rispondendo sì o no ai tentativi di soluzione del crimine.
2. I giocatori non possono interrompere un altro giocatore durante la fase presentazione - ad eccezione di un tentativo di soluzione del crimine.

Durante la fase raccolta delle prove, i giocatori possono parlare liberamente. È permesso fare domande agli altri. Rispondere è opzionale.

## Consulting Detective - Ruolo bonus presente nel promo pack

	Il consulting detective può, invece di cercare di risolvere il crimine, restituire il suo distintivo per rivelare il suo ruolo. In alternativa, può utilizzare il suo segnalino distintivo per risolvere normalmente il crimine, ma senza rivelare la sua identità. Il consulting detective vince o perde con gli investigatori.
------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Tessere evento

- Una buona svolta (a good twist): il giocatore che ha risolto correttamente il crimine nell'ultima partita, immediatamente riceve un'occasione di risolverlo. Questo non conta come sua prima occasione in questa partita. Se nessun giocatore può usufruire di questo vantaggio, il medico legale scarta questa tessera e ne pesca un'altra. Scartare questa tessera evento.
- Indizio utile (useful clue): il medico legale pesca 5 tessere scenario, tra queste ne sceglie una per rimpiazzare qualsiasi tessera visibile. La tessera selezionata non può essere un altro evento. Scartare questa tessera evento.
- Conto alla rovescia (countdown): il medico legale pesca due carte scenario e le sostituisce con due qualsiasi tessere scenario in gioco. La partita termina dopo la successiva fase presentazione.
- Testimonianza segreta (secret testimony): tutti i giocatori ad eccezione del medico legale chiudono gli occhi. Il testimone apre gli occhi, indica una tessera scenario da eliminare, poi chiude gli occhi. Poi tutti i giocatori aprono gli occhi e il medico legale scarta la tessera indicata e la rimpiazza con una tessera casuale. Scartare questa tessera evento.
- Informazione sbagliata (erroneous information): il medico legale sceglie una delle tessere scenario in gioco e muove il segnalino su una nuova voce della stessa tessera. Scartare questa tessera evento.

- Prova esclusa (ruled out evidence): ogni giocatore deve capovolgere una delle sue carte indizio, rimuovendola dall'esame. Questo deve essere fatto senza discussione. L'assassino non può capovolgere la prova chiave (eseguire questa azione in senso orario partendo dal medico legale). Scartare questa tessera evento.



Traduzione a cura di Davide "Canopus" Tommasin, in data 14/11/2016, disponibile su [www.gioconauta.it](http://www.gioconauta.it)

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario. Immagini tratte dal regolamento ufficiale del gioco (e dal sito [boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com)).