



Un thriller avvincente per 2-6 giocatori con molto ~~fiuto,~~ ^{orecchio}
a partire da 10 anni di Alessandro Zucchini

Cala la notte sull'albergo Arosa. I pavimenti scricchiolano, le imposte sbattono e l'edificio con i suoi rumori si avvolge nel mistero. Dietro ad ogni porta si nascondono ospiti che stanno origliando e a cui non sfuggerà nemmeno il più leggero dei fruscii. Tutto d'un tratto si sente uno scoppio! Un urlo! Passi affrettati che rimbombano...

Nessuno ha visto niente, ma tutti hanno sentito... Su ogni piano si trovano tracce degli ospiti dell'albergo. Ma quali verranno scoperte? E quali rimarranno celate? Se non volete finire per farvi addossare un assassinio, farete meglio ad imputarlo ad un compagno di gioco. Perché una cosa è certa: alla fine il peso degli indizi smaschererà l'assassino.

Principio e obbiettivo del gioco

I giocatori attirano i sospetti su di loro. Essi lanciano le loro tracce, sotto forma di cubetti di legno, nel pozzo dell'ascensore dell'albergo. Chi ascolta attentamente scoprirà su quale piano le tracce si fermeranno. Con questi indizi sarà possibile diffamare i compagni di gioco e cancellare le proprie tracce.

L'assassino è colui che lascia delle tracce particolarmente appariscenti sul luogo del delitto. Vince chi attira il minor numero di sospetti.

Materiale del gioco



120 tracce
di 6 colori
diversi

I 7 piani dell'albergo vanno **incastriati uno sopra l'altro** e posati sul **pian terreno (Piano 0)**, in modo da ottenere un edificio. Il **foglio d'investigazione** va posato di fianco. I giocatori posano davanti a sé **una scorta di 20 tracce del proprio colore**.

PROLOGO: 2 morti all'Arosa e tracce ovunque...

Il giocatore che per ultimo ha tenuto un coltello in mano lancia **entrambe le vittime** nel pozzo dell'albergo. In seguito i giocatori vi lanciano a turno due delle proprie tracce.

pozzo
dell'ascensore



Attenzione: è importante che i giocatori ascoltino attentamente per cercare di scoprire su quale piano si sono fermate le vittime e le tracce.

AZIONE: l'investigazione

Svolgimento del gioco

L'azione si divide in due atti. Quando nel **primo atto** sono state **trovate** entrambe le **vittime**, inizia il **secondo atto**. A questo punto i giocatori cominciano a **sospettarsi** a vicenda e provano a **nascondere le proprie tracce**.

Atto primo: la ricerca delle vittime

Comincia il giocatore che per ultimo ha dormito in un albergo. Gli altri giocatori seguono in senso orario. Colui che è di turno prende il ruolo di **investigatore**. L'investigatore ispeziona un piano sollevandolo con cura (compresi i piani superiori) e guardando all'interno.

A questo punto si presentano 2 possibili casi:

Caso 1: L'investigatore non trova **nessuna vittima** sul piano che ha aperto.

Se però trova delle tracce, le prende. Poi richiude il piano (rimettendo al loro posto i piani che ha alzato) e lancia le tracce trovate una dopo l'altra nel pozzo.

Investigazione fallita: Dato che l'investigatore ha cercato una vittima nel luogo sbagliato si lascia alle spalle un'ulteriore traccia. Egli prende una traccia supplementare **dalle sue scorte** e la lancia nel pozzo.



Osservazione: è importante sollevare il piano scelto con entrambe le mani. Durante questa operazione una mano tiene sempre uniti i piani inferiori. Se ciononostante delle tracce cadono dall'albergo, queste vanno rilanciate nel pozzo alla fine del turno.

Caso 2: L'investigatore trova **una vittima** sul piano che ha aperto. Egli la prende e la posa sul **campo** corrispondente del foglio d'investigazione. Di conseguenza questo piano diventa il **luogo del delitto**. Se **entrambe le vittime** si trovano sullo stesso piano, esse saranno posate sullo stesso campo del foglio d'investigazione. In questo caso ci sarà un solo luogo del delitto.



In questo esempio i luoghi del delitto sono al piano 3 e 5.

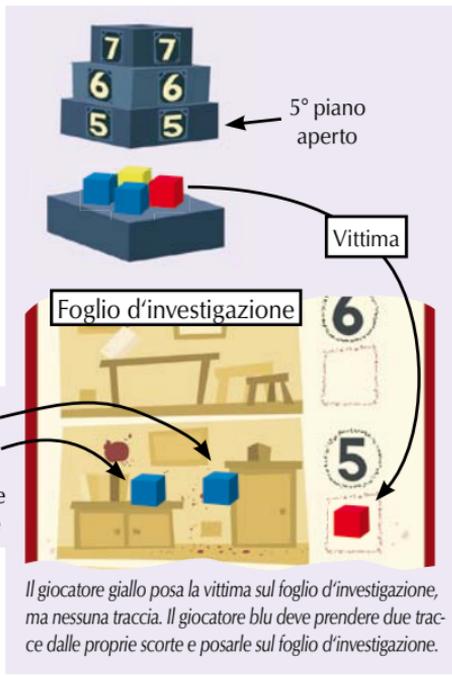
Sul luogo del delitto ci sono tracce di compagni di gioco? Molto sospetto...!!! Questo verrà subito annotato sul foglio d'investigazione.

Per ogni traccia trovata i giocatori "scoperti" devono prendere una traccia dalle proprie scorte e metterla sul foglio d'investigazione. L'investigatore, dal lato suo, "non nota" le proprie tracce. Egli non mette mai tracce proprie sul foglio d'investigazione.

In seguito, l'investigatore prende tutte le tracce del piano dell'albergo ispezionato, richiude i piani e lancia le tracce una ad una nel pozzo.



Tracce prese dalle scorte



Se entrambe le vittime sono state trovate, la ricerca delle vittime si conclude.

Osservazione: il giocatore che lancia delle tracce nel pozzo deve sempre annunciare il loro colore. In questo modo i suoi compagni di gioco riusciranno a seguire meglio il gioco.

Nota bene: Sul foglio d'investigazione vanno posate unicamente delle tracce prese dalle scorte dei giocatori. Tutte le tracce trovate nell'albergo vanno rilanciate nel pozzo alla fine del turno.

Atto secondo: sospettare dei compagni di gioco oppure nascondere le tracce

Si continua a giocare a turni. Il giocatore di turno diventa l'investigatore e sceglie una delle seguenti azioni:

 **Sospettare dei compagni di gioco**

 **Nascondere le proprie tracce**



L'investigatore deve sempre annunciare quale azione ha scelto prima di eseguirla.



Sospettare dei compagni di gioco:

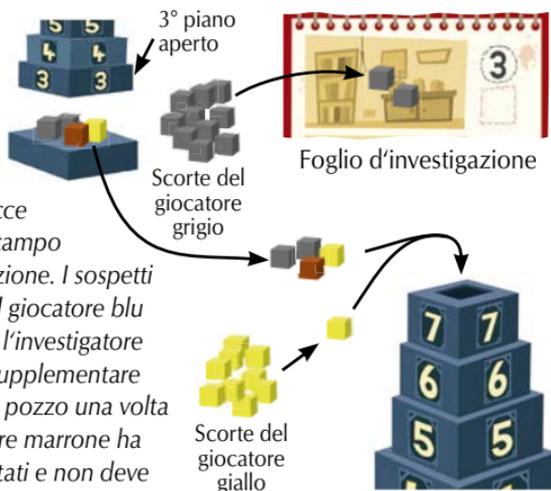
L'investigatore **annuncia** di quale giocatore o quali giocatori **sospetta**. In seguito apre il piano sul quale crede di trovarvi le loro tracce.

A questo punto l'investigatore ispeziona il piano.

-  Quando l'investigatore trova delle tracce di un giocatore **sospettato** sul piano, il giocatore dovrà prendere delle tracce dalle sue scorte e metterle sul **foglio d'investigazione**. **Per ogni traccia trovata**, il giocatore posa una delle sue tracce sul foglio.
-  In seguito, l'investigatore prende **tutte le tracce** che si trovano sul piano aperto, richiude l'albergo e le lancia **una ad una nel pozzo**.
-  **Investigazione fallita:** per ogni giocatore sospettato di cui non ha trovato tracce sul piano, l'investigatore deve prendere **una traccia dalle proprie scorte** e lanciarla nel pozzo.



Esempio: L'investigatore giallo sospetta del giocatore grigio e del giocatore blu al 3° piano, dove effettivamente trova due tracce del giocatore grigio, ma nessuna del giocatore blu. Il giocatore grigio prende due tracce dalle proprie scorte e le posa sul campo del 3° piano del foglio d'investigazione. I sospetti dell'investigatore giallo riguardo al giocatore blu erano infondati. Per questo errore l'investigatore giallo deve prendere una traccia supplementare dalle proprie scorte e lanciarla nel pozzo una volta che l'albergo è chiuso. Il giocatore marrone ha avuto fortuna: non era tra i sospettati e non deve posare nessuna traccia sul foglio d'investigazione.



Eccezione “pian terreno”: al pian terreno deve trovarsi almeno una traccia dell'investigatore, affinché questo possa investigare il piano con successo. Se questo è il caso, il pian terreno verrà trattato come come gli altri piani. Se l'investigatore non trova delle tracce proprie al pian terreno, succede quel che segue:



- 🔑 **Non** vanno posate tracce di sospettati sul foglio d'investigazione
- 🔑 Per **ogni giocatore** sospettato l'investigatore deve lanciare nel pozzo una delle **proprie tracce**.
- 🔑 L'investigatore rilancia (come sempre) tutte le tracce trovate sul piano (in questo caso sul pian terreno) nel pozzo.

Nascondere le proprie tracce:

Se sul foglio d'investigazione si trovano delle tracce dell'investigatore, egli le può cancellare.

- 
- 🔑 L'investigatore apre un piano a scelta e conta le **proprie** tracce trovate. Sul piano corrispondente del foglio d'investigazione può nascondere (al massimo) il numero di tracce corrispondente a quelle trovate. Egli nasconde le proprie tracce rimettendole nelle sue scorte.
 - 🔑 A questo punto prende **tutte** le tracce del piano che ha aperto, richiude l'albergo e lancia le tracce una ad una nel pozzo.
 - 🔑 **Missione fallita:** se sul piano aperto **non trova tracce proprie**, l'investigatore deve prendere un'ulteriore traccia dalle sue scorte e lanciarla nel pozzo.

FINALE: assassino e vincitore

Il gioco finisce:

- 🔑 quando sul foglio d'investigazione si trovano **10 tracce di un giocatore** oppure
- 🔑 quando **un giocatore finisce** le sue scorte di tracce.

Alla fine del gioco può capitare che un giocatore deve posare sul foglio d'investigazione più tracce di quante gliene rimangono nelle scorte. In questo caso prende le tracce che gli servono dal piano aperto dell'albergo.

A questo punto si risale all'assassino e al vincitore del gioco. In base alle tracce che si trovano sul foglio d'investigazione si calcolano i **punti indizio** come segue:

- 🔑 ogni traccia che si trova **su un luogo del delitto** conta **3 punti indizio**
- 🔑 ogni traccia che si trova **accanto ad un luogo del delitto** conta **2 punti indizio**
- 🔑 ogni **altra** traccia conta **1 punto indizio**



L'assassino è il giocatore col
maggior numero di punti indizio.

Vince il giocatore col
minor numero di punti indizio.

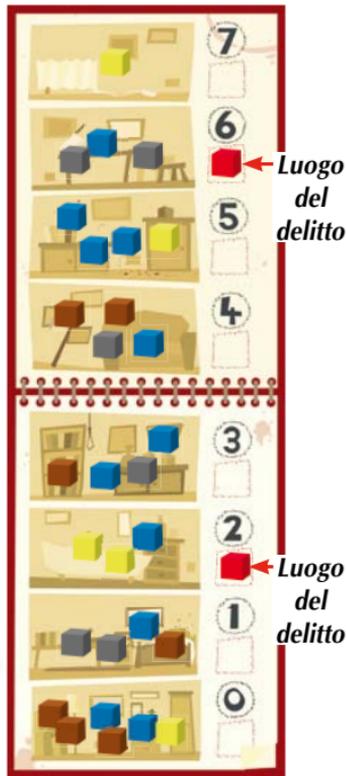
Ci possono essere più di un assassino e più di un vincitore.

***Esempio:** Il giocatore blu è l'assassino! Alla fine del gioco ha 21 punti indizio. Due tracce blu si trovano sui luoghi del delitto (2 x 3 = 6 punti indizio). Sei tracce blu si trovano accanto ai luoghi del delitto (6 x 2 = 12 punti indizio). Tre ulteriori tracce del giocatore blu sono sparse sugli altri piani (3 x 1 = 3 punti indizio). Il giocatore marrone, con soli 9 punti indizio, risulta innocente. Vince ed è promosso a commissario capo.*



©2010 Zoch GmbH
Autore: Alessandro Zucchini
Illustrazione: Tobias Schweiger
Layout: Oliver Richtberg
Traduzione: Sara Pirovino
www.zoch-verlag.com
Art.-Nr: 60 113 0500

Zoch zum
Spielen



Distribuzione in Svizzera:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch