

Introduzione e panoramica

P.I. è un gioco di deduzione da due a cinque giocatori. Ogni giocatore competerà per diventare il miglior investigatore della città. Il gioco è composto da tre 'mini giochi'. In ogni mini gioco i giocatori dovranno risolvere i loro casi trovando il sospettato, il crimine che ha commesso e il luogo dove si sta nascondendo adesso. La difficoltà sta nel fatto che i giocatori tenteranno di risolvere il caso tenuto dal giocatore alla loro destra, con gli investigatori più veloci che guadagneranno più punti di quelli lenti.

Un mini gioco comincia con il tabellone che viene sistemato con le tessere Sospetto e Crimine. Ogni giocatore prende una carta Sospetto, una Crimine ed una Luogo dal mazzo "casi". Questo set di 3 carte è il caso che il giocatore alla sua sinistra deve risolvere. 9 carte prova sono girate a faccia in su e posizionate a fianco del tabellone.

Quando è il tuo turno puoi fare una di queste 3 cose. Puoi posizionare uno dei tuoi segnalini Investigatore, scegliere una carta Prova oppure risolvere il tuo caso.

Posizionare un segnalino Investigatore in un luogo ti farà ottenere informazioni su tutte e tre le tessere presenti. Il giocatore alla tua destra guarderà le carte Caso che ha in mano. Se una carta Caso corrisponde ad una delle tessere in quel luogo ti dovrà dire di posizionare uno dei tuoi dischi in quel punto. Se una carta Caso corrisponde ad una delle tessere in un luogo adiacente, ti dovrà dire di posizionare un cubo.

I dischi ed i cubi che posizioni non sono assegnati a nessuna tessera. Perciò, se ti è stato detto di posizionare un disco in quel luogo, saprai che una delle 3 tessere in quel luogo corrispondono ad una delle carte Caso, ma non sai quale.

Se prendi una carta Prova il giocatore alla tua destra ti dirà se dovrai posizionare un disco o un cubo.

La più grossa differenza dal posizionare un Investigatore è che se posizioni un disco o un cubo, lo metti sopra alla tessera che corrisponde alla carta Prova.

Infine, una volta che credi di aver trovato tutti gli elementi del tuo caso, puoi tentare di risolverlo. Se la soluzione è corretta otterrai punti in base a quanti altri giocatori hanno già risolto il loro caso. Se sbagli prenderai dei punti di penalità.

Dopo tre partite il giocatore che avrà il punteggio maggiore si affermerà come il miglior detective della città.



Componenti

Oltre a questo regolamento dovrete avere i componenti descritti qui sotto.

Pedine giocatore

Ogni giocatore ha queste pedine:



Cinque Segnalini Investigatore



Tre dischi



Dieci cubi



Un segnalino penalità



Tre segnalini punteggio

Carte

Trentasei carte Prova



Fronte

Retro

12 carte Sospetto



Fronte

Retro

Dieci carte Crimine



Fronte

Retro

Quattordici carte Luogo



Fronte

Retro

Tessere



Tessere Sospetto



Tessere Crimine

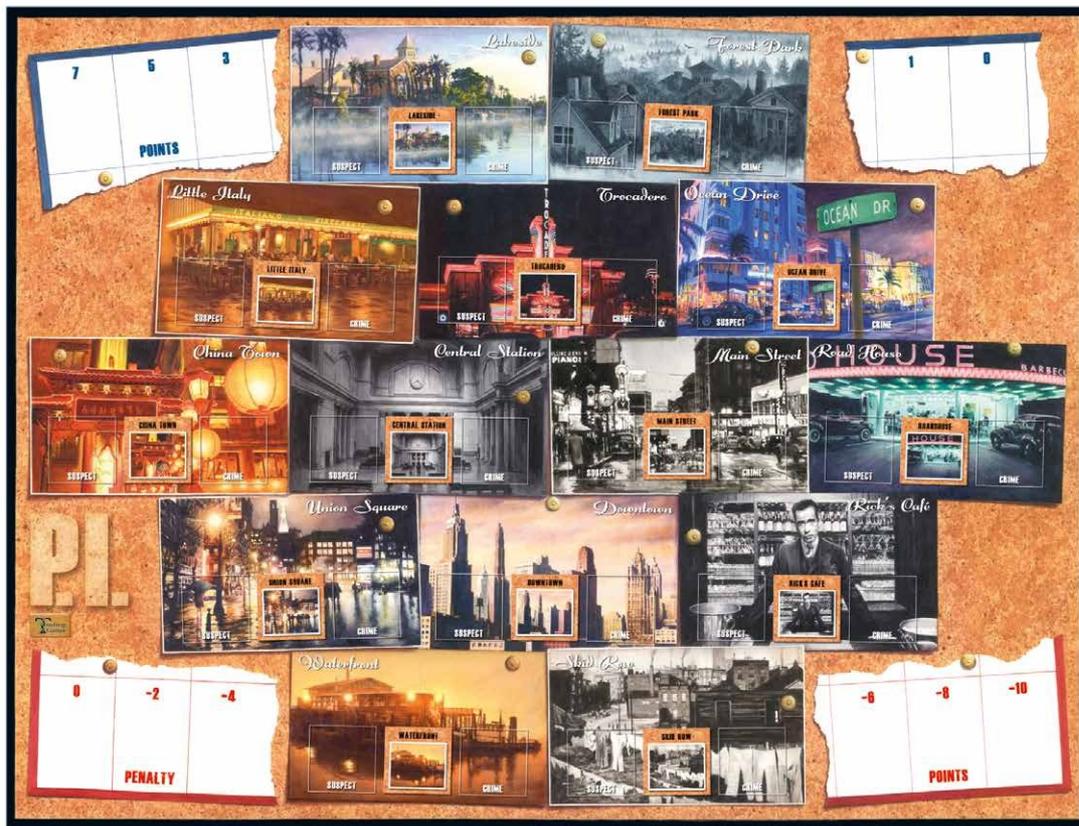


Tre dischi neri



Un segnalino primo giocatore

Tabellone



Preparazione del Gioco

Mettere il tabellone al centro del tavolo.

Ogni giocatore prende un set di pezzi del suo colore che comprendono cinque segnalini Investigatore, dieci cubi, tre dischi, un segnalino Punti Penalità e tre segnalini Punteggio.

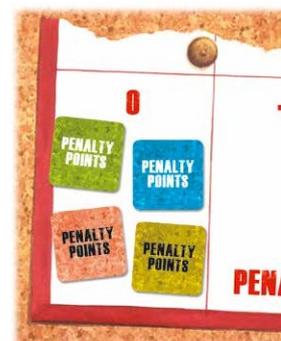
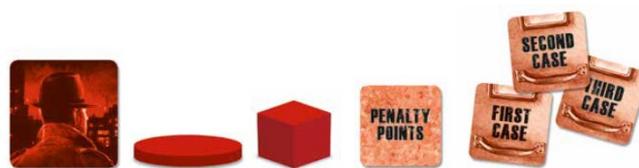
Assicurarsi che le carte Sospetto, Crimine e Luogo siano separate in mazzi diversi. Mescolare ogni mazzo meticolosamente. Distribuire una carta Luogo, una Sospetto ed una Crimine ad ogni giocatore. Si possono guardare queste carte ma vanno tenute segrete agli altri giocatori. Si ha ora in mano il Caso che l'avversario alla propria sinistra dovrà risolvere.

Ora mescolare le tessere Sospetto a faccia in giù e metterne una in ogni luogo nello spazio a sinistra. Una volta messi, girarli a faccia in su. Le tessere con scritto "Nessun Sospetto" vanno lasciate dove sono. Nello stesso modo mescolare le tessere Crimine a faccia in giù e metterne in ogni luogo nello spazio a destra quindi girarle a faccia in su. Le Tessere con scritto "Nessun Crimine" vanno lasciate dove sono.

Mescolare le Carte Prova. Girare le prime nove carte e metterle a faccia in su a lato del tabellone.

Ogni giocatore mette la suo segnalino Penalità sullo "0" della traccia della Penalità.

Infine determinare in modo casuale il primo giocatore dandogli poi il segnalino Primo Giocatore.



Il Gioco

Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore farà il primo turno. Una volta completato il suo turno il prossimo giocatore, in senso orario, farà il suo turno. Questa procedura sarà ripetuta fino a quando tutti i giocatori non avranno risolto il loro crimine o ci sarà rimasto un solo giocatore che non ha ancora risolto il suo crimine (se i giocatori risolvono i loro casi nello stesso numero di turni otterranno lo stesso punteggio).

Quando è il tuo turno puoi fare una delle seguenti azioni:

- **Piazzare un investigatore**
- **Scegliere una carta Prova**
- **Tentare di risolvere il proprio caso**

Piazzare un Investigatore

Prendere uno dei propri segnalini Investigatore e metterlo in un luogo a scelta (il segnalino deve essere messo nella parte superiore del luogo, al di fuori delle tre tessere in basso). Il giocatore alla destra deve indicare che successo ha avuto l'investigatore. Per ogni tessera in quel luogo che corrisponde alle carte "Caso" che si hanno, bisognerà indicarlo mettendo un disco. Per ogni tessera corrispondente che si trova in un luogo adiacente, bisognerà indicarlo mettendo un cubo. I dischi ed i cubi andranno messi sopra al segnalino investigatore.

Se si hanno già disco e/o cubi in quel luogo, questi potranno essere presi in considerazione dal giocatore che ha le carte Caso, assicurandosi

che una tessera specifica non riceva un ulteriore disco o cubo.

Se un investigatore sceglie un luogo con una tessera No Crimine e/o No Sospetto questo non pregiudicherà l'assegnazione di un cubo per un'area adiacente.

Se si è convinti con certezza che un disco o un cubo è relativo ad una specifica tessera in un luogo è possibile spostare il proprio disco / cubo su quella tessera.

I segnalini investigatore sono "uso singolo" per l'intera durata della partita, è quindi possibile mettere solamente cinque segnalini nel corso di tutti e tre i mini giochi.

ESEMPIO: Il rosso piazza il segnalino Investigatore a Little Italy. Il giocatore alla sua destra esamina le carte Caso che ha in mano. Gli comunica l'esito, mettendo un disco ed un cubo, basandosi sul fatto che la tessera Bubbles è in quel luogo e la tessera Murder è in un luogo adiacente. Il disco ed il cubo sono messi sul segnalino Investigatore, in questo modo il Rosso non sa a quali tessera sono riferiti.



ESEMPIO: Nel turno seguente il Rosso mette l'Investigatore in Main Street. Questo fa sì che vengano messi 2 cubi in quel luogo.
Nota: nonostante ci sia una tessera No Crimine nel luogo scelto, il fatto che la tessera Murder sia in un luogo adiacente ha fatto sì che venisse messo un cubo.



Scegliere una Carta Prova

Questa azione permette di investigare su di un particolare aspetto del proprio caso. Scegliere una carta Prova dal display. Il giocatore alla propria destra deve indicare quanto è corretta questa carta Prova. Se la carta prova ha una corrispondenza con le carte Caso, questa viene presa quindi viene comunicato mettendo un disco sulla tessera corrispondente. Se la tessera in questione è in un luogo adiacente rispetto alla tessera della carta Prova, viene comunicato mettendo un cubo su quella tessera.

Se si ha già un disco / cubo su di uno dei propri segnalini Investigatore

e corrisponde con la carta Prova, è sufficiente che il giocatore alla propria destra lo indichi e quindi venga mosso il disco / cubo dal segnalino sulla tessera in questione.

Se viene messo un disco / cubo, questo dev'essere messo sopra alla tessera.

Se nessun disco / cubo viene messo, tenere la carta Prova di fronte a se per ricordarsi che non si è ottenuta nessuna informazione. Se viene messo un disco / cubo scartare la carta.

Pescare quindi una carta da mettere nel display di modo da averne nuovamente nove. Se il mazzo finisce, mescolare gli scarti per creare un nuovo mazzo.



ESEMPIO: Il Rosso sceglie la carta Prova Waterfront. Questa genera un cubo che viene messo sopra alla tessera Waterfront in quanto il luogo del caso è adiacente.





ESEMPIO: Nel suo turno seguente, il Rosso sceglie la carta Prova Murder. Il risultato è di un disco messo sulla tessera. Questo gli dice che Bubbles è la responsabile visto che il disco in Little Italy non può essere connesso alla tessera luogo (escluso dalla presenza di un cubo nella tessera Waterfront). Questo dice anche al Rosso che il luogo che sta cercando è Downtown, in quanto è l'unico adiacente sia a Waterfront che a Main Street.



Tentare di risolvere un caso

Se si pensa di avere abbastanza informazioni per dare la soluzione del proprio caso, invece mettere un Investigatore o di prendere una carta Prova, si può tentare di risolvere il caso. Si prendono i 3 dischi neri e si indicano quali siano il sospettato, il crimine commesso e dove si stia nascondendo posizionando i dischi sulle tessere corrispondenti. Il giocatore alla propria destra deve dichiarare se è tutto corretto o no. Se si è sbagliato a risolvere il crimine, muovere il proprio segnalino Penalità avanti di uno spazio sulla traccia della Penalità (così si perderanno due punti). Se si è indovinato prendere un proprio segnalino Punteggio, quello relativo al caso in corso, e metterlo sotto alla traccia del Punteggio. Sia che si sia indovinato sia che si sia sbagliato, rimuovere i dischi neri dal tabellone. Se si è risolto il proprio caso rimuovere tutti i propri cubi e mettere i propri dischi nelle tre tessere che hanno i dischi neri. Questo servirà agli altri giocatori per ignorare queste tessere dalla loro investigazione.

Una volta risolto il proprio crimine non si potranno più fare azioni. Il primo giocatore a risolvere il proprio caso mette il proprio segnalino punteggio nello spazio 7 dei punti. Da quel momento in poi quando un giocatore risolve il proprio caso metterà il proprio segnalino punteggio nel successivo spazio vuoto, il giocatore che risolverà il proprio caso, quindi, farà 5 punti. Tuttavia, qualsiasi altro giocatore risolva il proprio caso nello stesso round di un altro giocatore, cioè avendo utilizzato lo stesso numero di turni, metterà anche lui il proprio segnalino nello stesso spazio punteggio (ciò significa che è possibile che non ci sia un unico giocatore).

Se due o più giocatori ottengono lo stesso punteggio, successivamente il prossimo o i prossimi giocatori che otterranno punteggio potranno ancora ottenere punti nel successivi spazi punteggio. Se due giocatori ottengono 7 punti quindi il giocatore successivo a risolvere il proprio caso ne otterrà 5.

ESEMPIO: Il Rosso pensa di aver risolto il proprio caso. Mette il disco nero sulle tessere Bubbles, Downtown e Murder. Il giocatore alla sua destra gli rivela che è tutto corretto. Il Rosso mette il suo segnalino punteggio Primo Caso nello spazio da 7 punti. Il Blu ha già risolto il suo caso ma visto che il Rosso l'ha risolto nello stesso numero di turni ottiene lo stesso numero di punti.





Informazioni Fuorvianti

Potrebbe capitare che un giocatore fornisca informazioni sbagliate ad un altro giocatore, in questo caso subirà una penalità. Il giocatore che ha fornito informazioni sbagliate non prenderà alcun punto per questo mini gioco mentre il giocatore che ha avuto le informazioni sbagliate farà 7 punti. I segnalini verranno spostati di conseguenza. Entrambi i giocatori che hanno ottenuto punteggio in questo modo non svolgeranno più ulteriori azioni per questo mini gioco.

Fine del Gioco

Il mini gioco termina quando tutti i giocatori hanno segnato il loro punteggio.

I giocatori iniziano quindi un nuovo mini gioco. Tutte le tessere e le carte vanno mischiate e distribuite nuovamente come descritto nel setup di questo regolamento. Tutti i segnalini investigatore sono rimossi dal tabellone e messi da parte, non ritornano a disposizione dei giocatori (sono utilizzabili una volta soltanto per partita).

I cubi ed i dischi ritornano ai rispettivi proprietari.

Il segnalino primo giocatore viene dato al giocatore successivo in senso orario.

La partita termina dopo aver giocato tre mini giochi.

Il giocatore con il maggior numero di punti (totale dei punti meno i punti penalità) è il vincitore. In caso di pareggio il giocatore che ha conservato più segnalini investigatore è il vincitore. In caso di ulteriore pareggio il giocatore con meno punti penalità è il vincitore. In caso di ulteriore pareggio la partita termina in parità.

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.



Credits

Game designed by Martin Wallace

Illustrations by Steve Noon

Graphic design by Solid Colour

Research by John Ellis

Playtested by Andy Ogden, Simon Bracegirdle, Geoff Brown, Martin Hair, Christine Jones, Colin Jones, Patrick Brennan and various helpful persons at Stabcon, Baycon, Kublacon, and AGE.

Thanks to Julia Wallace and John Ellis.

The rules to 'P.I.' are © Martin Wallace 2011.

