

DECEPTION

UNDERCOVER ALLIES

Un'espansione per Deception: Murder in Hong Kong



A game by Tobey Ho
Illustrations: Tommy KC.5,
OnTung



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.



15-30 Minutes Ages 14+ 4-14 Players

AMBIENTAZIONE

Un tremore di paura si diffonde tra la popolazione nelle strade di Hong Kong. Si dice che una recente serie di omicidi possa essere stata commessa da uno degli stessi investigatori incaricati di risolverli. La polizia sta cercando più aiuto. Dietro le quinte il killer sta anch'egli reclutando. Questa espansione aggiunge nuovi Ruoli, tessere Scenario, carte Indizi e carte Strumento a **Deception: Murder in Hong Kong**.

COMPONENTI



Carte Ruolo (nere) x 3



Carte Indizio (rosse) x 90



Carte Strumento (blu) x 54



Tessere Scenario x 9 (inclusa 1 tessera Evento)



Segnalini Distintivo x 2

NUOVE CARTE INDIZIO E STRUMENTO

Prima di fare la prima partita utilizzando questa espansione, mescolare semplicemente le carte Indizio e Strumento insieme ai mazzi corrispondenti del gioco base. Possono essere utilizzati in tutte le future partite di **Deception** e non necessitano di essere rimosse tra una partita e l'altra.

NUOVE TESSERE SCENARIO

Come per le carte Indizio e Strumento, queste tessere possono essere combinate con quelle del gioco base. Le nuove tessere Scenario danno al Medico Legale nuove opzioni per descrivere la scena del crimine.

NUOVA TESSERA EVENTO

La nuova tessera Evento dovrebbe essere utilizzata nello stesso modo delle tessere Evento del gioco base. L'utilizzo della tessera Evento rimane facoltativo.



Il Crimine Perfetto

La nuova tessera Evento, chiamata "Il Crimine Perfetto", determina un grosso cambiamento nel gioco. Quando il Medico Legale pesca questa tessera deve leggerla a voce alta quindi seguirne le istruzioni. Le istruzioni sono di guardare segretamente la prima tessera nel mazzo di pesca e quindi metterla da parte a faccia in giù senza rivelarne il contenuto. Se questa tessera non è un Evento, il gioco continua normalmente. Se invece è un Evento, il Medico Legale cambierà squadra e ora vincerà insieme all'assassino.

Meccanicamente non cambia nulla nel gioco. Il Medico Scientifico deve sempre rispondere sinceramente sulla risoluzione del crimine. Deve rimanere in silenzio e deve continuare a dare i rimanenti indizi pescando e sostituendo le tessere Scenario e i segnalini pallottola. Può, però, ora utilizzare i segnalini Pallottola per indurre in errore gli investigatori se questo lo avvantaggia. Alla fine della partita, il Medico Scientifico deve rivelare la tessera messa da parte che determinerà la sua vittoria o sconfitta.

Sebbene il cambio di squadra sia raro, può accadere e gli investigatori devono rimanere vigili per notare qualsiasi cambiamento nel comportamento del Medico Legale.

NUOVI RUOLI

Con i nuovi Ruoli e i segnalini Distintivo aggiuntivi si può ora giocare fino a 14 giocatori.



Guardia del corpo x1

La Guardia del Corpo è un ruolo opzionale da utilizzare in partite dove è presente il Testimone. La Guardia del Corpo sa chi è il Testimone all'inizio della partita e può aiutarlo a distrarre l'Assassino ed il Complice sul chi sia il vero Testimone. (Il Testimone non sa chi sia la Guardia del Corpo). La Guardia del Corpo vince se vincono gli Investigatori.

Quando si gioca con la Guardia del Corpo, il Medico Legale deve aggiungere i seguenti passaggi nella fase di preparazione del Crimine dopo che ha identificato il Testimone: "Guardia del Corpo apri gli occhi". Il Medico Legale indica il Testimone. La Guardia del Corpo da un cenno di aver capito quindi il Medico Legale dice: "Guardia del Corpo chiudi gli occhi".

L'utilizzo dei nuovi ruoli, Tecnico di Laboratorio e dell'Infiltrato, richiedono un cambiamento nella struttura della partita. Una nuova fase (riferita alla Fase di Investigazione) deve essere svolta tra la fine dello step 2a "Primo Round di Raccolta Prove" e l'inizio dello step 2b "Secondo Round di Raccolta delle Prove".



Tecnico di Laboratorio x1

Il Tecnico di Laboratorio è un ruolo opzionale raccomandato in partita con 7 o più giocatori. Durante la fase di Investigazione il Tecnico di Laboratorio può scegliere una carta in gioco per determinare se è parte o no della soluzione del crimine. Il Tecnico di Laboratorio vince se vincono gli Investigatori.



Infiltrato x1

L'infiltrato crea confusione. È un ruolo opzionale raccomandato in partite con 8 o più giocatori. Durante la Fase di Investigazione, l'Infiltrato causa ad un altro giocatore la perdita del suo Distintivo prima che tenti di risolvere il crimine (può scegliere se stesso!) L'Infiltrato vince se vince l'Assassino.

Fase Investigazione

Durante la Fase di Investigazione, il Medico Legale deve ancora una volta guidare i giocatori attraverso un round dove devono chiudere gli occhi e svolgere alcune azioni segretamente. Il Medico Scientifico deve guidare i giocatori come segue:

1. "Tutti chiudano gli occhi" e verifica che tutti abbiano gli occhi chiusi.
2. "Tecnico di Laboratorio apri gli occhi e indica 1 carta per vedere se è stata utilizzata nel crimine". Il Tecnico di Laboratorio può indicare una carta Indizio o Strumento sul tavolo ed il Medico Legale deve verificare (con un gesto e/o mimando il nome dell'oggetto) se stanno entrambi guardando la stessa carta. Il Medico Scientifico quindi indica al Tecnico di Laboratorio col pollice in su se la carta selezionata è l'Indizio o lo Strumento usato nell'omicidio oppure un pollice in giù se non lo è. Il Medico Legale deve dire "Tecnico di Laboratorio chiudi gli occhi" e verificare che lo faccia.
3. "Infiltrato apri gli occhi e indica 1 giocatore a cui vuoi togliere il distintivo". Il Medico Legale deve memorizzare il giocatore scelto quindi dire: "Infiltrato chiudi gli occhi" e verificare che lo faccia.
4. Per concludere il Medico Legale deve dire: "Tutti aprano gli occhi" e quindi rimuovere il distintivo dal giocatore indicato dall'Infiltrato.
5. Passare al Secondo Round di Raccolta delle Prove.

SUGGERIMENTI SULLE COMBINAZIONI DEI RUOLI

I giocatori sono liberi di mescolare e combinare i Ruoli in qualsiasi modo sia di loro gradimento. Le seguenti combinazioni sono alcune tra quelle testate e che funzionano meglio per creare divertimento e tensione in gioco:

6 Giocatori:

Medico Legale, Testimone, Assassino, Complice, 2 Investigatori.

7 Giocatori:

Medico Legale, Testimone, Tecnico di Laboratorio, Assassino, Complice, 2 Investigatori.

8+ Giocatori:

Medico Legale, Testimone, Tecnico di Laboratorio, Assassino, Complice, Infiltrato, 2+ Investigatori.

Nota: Si può aggiungere la Guardia del Corpo al posto di un Investigatore in qualsiasi partita ci sia il Testimone. Questo rende un po' più difficile, per la squadra dell'Assassino, vincere per Capovolgimento (gioco base). Se si vuole rimuovere interamente la possibilità del Capovolgimento, semplicemente sostituire il Testimone con un Investigatore normale.

VARIANTE

Località Sconosciuta

Per aumentare la difficoltà agli Investigatori, utilizzare la nuova tessera "Luogo del Crimine" invece di farla scegliere al Medico Legale tra le 4 del gioco base.

REGOLA AUREA

I giocatori non possono rivelare la loro carta ruolo fino a fine partita, né affermare di avere quel ruolo senza mostrare la carta.