

## TURNO DEL GIOCATTORE

1. **Muovere** la propria macchina
2. Svolgere un'azione
3. Pescare una **Carta Polizia**
4. Pescare un **Carta Evento**

## POSSIBILI AZIONI

1. **Investigare** (+1 se in auto civetta) oppure...
2. **Arrestare** (Punk, l'Omicida, ecc.) oppure...
3. Gestire un'**Emergenza** oppure...
4. **Migliorare** (costo = 1 Ciambella, bisogna essere in Stazione) oppure...
5. Pescare un **Carta Polizia** extra oppure...  
--- (Se si gioca con il Poliziotto Corrotto) ---
6. **Rivelarsi** (se si è il Poliziotto Corrotto) oppure...
7. **Accusare** un altro giocatore di essere il Poliziotto Corrotto (3 Ciambelle)

*Importante*

## REGOLE NORMALMENTE DIMENTICATE

**Carte Polizia** – Utilizzare i simboli per aiutare gli altri nel loro turno e utilizzare il testo scritto per aiutare se stessi nel proprio turno!

**Aggiunta Punk in Emergenza** – Ogni volta che un'Emergenza obbliga a farlo, AGGIUNGERE PUNK!!!

**Segnalino Urgenza** – Quando una nuova Emergenza viene pescata controllare il colore corrispondente (vedere Pag. 10)

**Mettere Carta Gang di Strada** – Se quattro Punk sono tutti in un Quartiere Malfamato

**Usare Tessere Blocco** – Per ricordarsi cosa bisogna fare (a causa degli effetti di una Gang, ecc.)

**Calcolare il Numero di Dadi** – PRIMA di rivelare le Circostanze Sconosciute

**Avanzare il segnalini turno** – Prima che il Primo Giocatore svolga il suo turno (ogni round!)

**Giocare a informazione libera se Cooperativo** – Tutte le informazioni sono pubbliche e le discussioni su cosa fare sono aperte.

**Giocare Segretamente se col Traditore** – Se si gioca con il Il Poliziotto Corrotto, tutte le informazioni sono segrete.

**Regole Ciambella** – NON si possono condividere! Vedere la lista di modi per spenderle negli Aiuto Giocatore.

## SIMBOLI CARTE POLIZIA



**Investigare.** Usare le carte con questo simbolo nel turno di un altro giocatore per Assisterlo. L'altro giocatore pescherà una Carta Investigazione extra per ogni simbolo.



**Arresto.** Usare le carte con questo simbolo nel turno di un altro giocatore per Assisterlo. L'altro giocatore tirerà un dado extra per simbolo



**Emergenza.** Usare le carte con questo simbolo nel turno di un altro giocatore per Assisterlo. L'altro giocatore tirerà un dado extra per simbolo.



+1 Ciambella



Guardare le prime 2 carte di qualsiasi Mazzo Investigazione. Metterne una in cima ed una in fondo a quel mazzo



Guardare la carta in cima al Mazzo Eventi. Prenderla o metterla in fondo al mazzo.

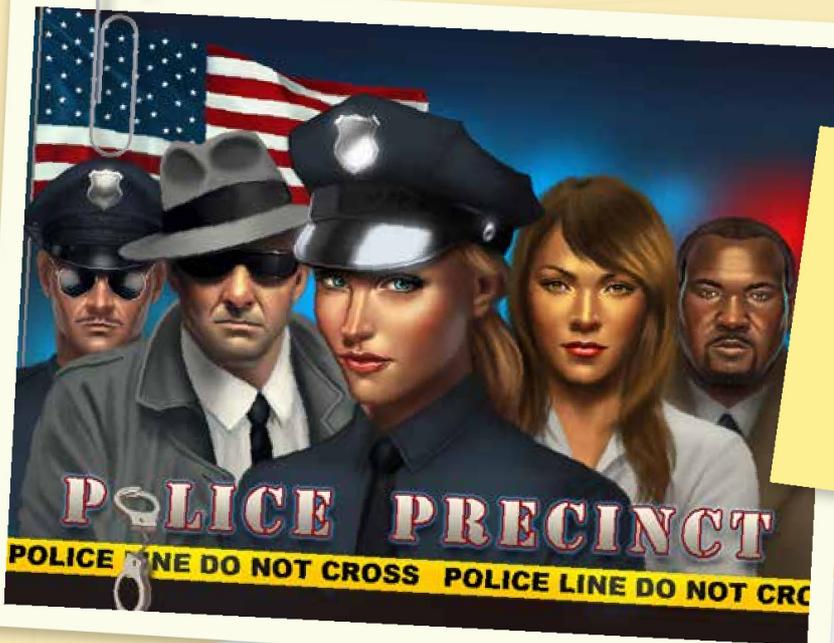


+1 carta polizia



Non si deve pescare una carta Evento in questo turno.

Show these rookies the ropes.  
-Chief



Need all  
eyes on  
this!  
- Chief

CONFIDENTIAL



## CITY OF COMMONVILLE

Ole Steiness, Mayor

A: Capitano Frank Odell del Dipartimento di Polizia di Commonville  
Da: Ufficio del Maggiore Ole Steiness  
Rif: Urgesi nuova task-force

Abbiamo dei grossi problemi in questo periodo!  
Prima di tutto, c'è quello che la stampa chiama "L'omicidio Tolloty" (The Tolloty Murder). È un caso ad alto profilo e deve essere risolto immediatamente!

Voglio nominarla come capo della task-force che investigherà su questo caso. Scegli i suoi uomini migliori perché, benché detesti dirlo, dovranno fare un vero e proprio miracolo: dovremo anche combattere le attività delle gang e la criminalità in città, che sono ormai fuori controllo!

Il governatore è contrario a quest'idea, quindi sto rischiando molto, facciamo in modo che vada tutto bene.

Se riusciremo a prendere l'assassino in tempo, farò della sua task-force parte permanente del nostro dipartimento. Conto su di lei!

Il governatore ci ha dato tempo fino al 21 giugno incluso per chiudere la questione. Abbiamo poco tempo e non abbiamo ancora né sospettati né prove.  
Ecco quello che faremo Frank, le lascerò formare la sua squadra. Potrà decidere se farne parte a sua volta o se supervisionare le attività, lascio a lei la scelta.

L'altro problema che abbiamo per le mani è peggio ancora. Qualcuno ha parlato alla stampa di un poliziotto corrotto all'interno del Dipartimento, si dice che riceva mazzette dalla malavita. Non ho altra scelta, dovrò chiedere agli Affari Interni di seguire questa storia. Se fosse vero, sarebbe un grosso problema, di chi potremo fidarci?

Questa volta dobbiamo aggiudicarci un buon titolo di stampa!

È ora di andare là fuori ad acciuffare qualche furfante!

Buona fortuna!

# CONTENTS/SET UP:

Stai imparando a giocare?  
Se è così ti consigliamo di andare a vedere la sezione "Rookies" a pag.15 PRIMA di leggere questo regolamento.



Iniziate con il posizionare sul tavolo il **tabellone**, **6 dadi**, la **plancia Investigazione** e la **Plancia Commonville Crime Track** (Plancia Criminalità). Il segnapunti della Criminalità deve essere messo all'inizio dell'apposita sezione e il segnalino dei turni nell'apposito spazio sulla plancia basandosi sulla Set Up Chart (pagina successiva). Se giocate con il Poliziotto Corrotto (un qualsiasi numero di Poliziotti Corrotti), avrete bisogno del Loyalty Deck (Mazzo Fedeltà, 6 Carte Agente e 2 carte Poliziotto Corrotto). Vedi pagina 16 per regole speciali.

## Plancia Criminalità



Dadi

## Plancia Investigazione



Ogni giocatore posiziona una **carta promemoria** davanti a sé (6 in tutto)



Salvo diverse istruzioni, posizionate i seguenti componenti lungo i lati della plancia (rimettete quelli in eccesso nella scatola)

Tutti i componenti di questa riga devono essere mischiati e messi a faccia in giù.	Carte Evento (39)	Carte Gang di strada (4)	Carte Polizia (44)	Segnalini Circostanze Misteriose (20)
Gettoni simbolo bloccato (15)	12 Gettoni Upgrade (3 di ognuno)	Un gettone Assassino	Gettoni Ciambella (18)	Guarda la tabella alla pagina successiva per sapere quanti Teppisti andranno inseriti nella sessione di gioco (sono 18 in tutto)
4 dei 5 Gettoni Capo Pattuglia	I capi pattuglia devono essere messi alla stazione di polizia (vicino all'ospedale)	Un gettone Auto rossa, usata in Furto d'auto	Un gettone Van verde, usato in "Van di grandi dimensioni"	

Mescolate ogni mazzo di carte investigative separatamente, poi posizionatele come segue:

10 Carte Autopsia all'obitorio.



**NUMERI DEI BLOCCHI:** Ogni blocco ha un numero. Questi numeri vanno posizionati in modo poco appariscente sugli edifici piccoli senza nome.

14 carte Scena del crimine nello spazio del Parcheggio.



2



8 carte Arma dell'assassino. Tirate un solo dado per stabilire la posizione. Posizionate il mazzo nel magazzino del blocco cittadino indicato dal dado.



10 Carte Interrogatorio testimoni. Tirate un solo dado per stabilire la posizione. Mettete il mazzo nel condominio del blocco cittadino indicato dal dado.

## TABELLA DEL SETUP

Usatela come aiuto per preparare il vostro gioco in base al numero di giocatori. Abbiamo **evidenziato** i numeri diversi.

Se giocate con il Poliziotto Corrotto, invece di questa tabella usate quella mostrata a pagina 16, la Tabella del Setup Poliziotto Corrotto.

## POSIZIONA 2 EMERGENZE

Pescate 2 **carte Emergenza** a caso dal **mazzo Eventi** per stabilire le Emergenze attive all'inizio del gioco.

Posizionatele sulla plancia come indicato sulle carte stesse. Continuate a pescare **carte Evento** finché non escono e vengono posizionate due **carte Emergenza** (NON le carte viola: Evento Speciale).

Ora mescolate **TUTTE** le altre **carte Evento** (tranne le due presenti sulla plancia) e posizionate il mazzo a faccia in giù vicino alla plancia.

Se pescate una carta Emergenza Add-Punks (mostrata qui) aggiungete 1 (o 2) Teppisti "extra" alla plancia in un Bad Hood casuale. Tirate un dado per ogni Teppista (vedi il simbolo nell'angolo in alto a destra della carta).

### Circostanze Misteriose:

Se una qualunque delle due **carte Emergenza** sulla plancia ha uno spazio vuoto dal titolo Circostanze Misteriose, pescate e posizionate un **segnalino Circostanza Misteriosa** a faccia in giù sulla carta, senza guardarlo.

## POSIZIONATE 6 TEPPISTI

Tirate 6 dadi e posizionate i gettoni Teppisti per ogni dado. Posizionateli nei Bad Hoods sui blocchi cittadini con lo stesso numero del dado (sui marciapiedi con il nome Bad Hood)

Quando 4 **gettoni Teppista** sono sullo stesso luogo nello stesso momento, si forma una gang. Le gang non possono formarsi durante la fase di preparazione, quindi **NON** posizionate nessuna **carta Gang**.

Piuttosto, se dovesse verificarsi quanto sopra, non posizionate il 4° Teppista, rilanciate il dado finché non potrà essere messo in un **Bad Hood** con massimo due **Teppisti**. In questo modo ne avrete massimo 3 per **Hood**.

Mettete i dadi e i Teppisti rimanenti in un pila accanto alla plancia. Il numero finale di **Teppisti** posizionato sulla plancia durante la fase di set up va da 6 a 10, dipende dalle due **Carte emergenza** pescate.

## PESCA TE UN PERSONAGGIO

Sceglie per primo il personaggio chi ha avuto a che fare con la polizia o le forze dell'ordine più recentemente, dopodiché si procede in senso orario. Ogni giocatore posiziona la sua carta personaggio davanti a lui scoperta. Le **carte inutilizzate** vengono rimesse nella scatola. Se un qualsiasi giocatore sceglie un personaggio che prevede Gettoni extra, prenderli subito (es. il **Detective Pearce** prende uno dei due **gettoni Agente Federale**; il **Detective Kirkland** prende 2 dei 3 **gettoni SWAT**).

Il **gettone Auto della Polizia** dei personaggi a cui esso spetta viene messo in strada vicino alla Stazione di Polizia (3rd Ave, North). Per ora non preoccupatevi di come viene messa la carta (faccia in su o in giù). Rimettere le carte inutilizzate nella scatola.

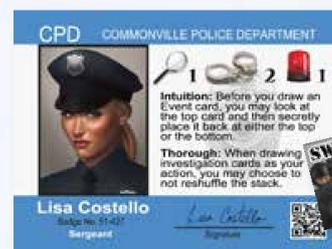
## PRIMO GIOCATORE

Stabilite il primo giocatore casualmente e dategli il **segnalino Primo Giocatore**.

Numero di giocatori	Carte polizia date a ogni giocatore	Teppisti utilizzati in questa sessione di gioco	Punto di partenza del segnapunti (pagina 13)
1	2	14	1st
2	2	14	1st
3	3	16	8th
4	2	15	12th
5	2	14	14th
6	2	13	15th



Se le due **carte Emergenza** posizionate sulla plancia sono dello stesso colore, posizionate un **gettone Urgenza** sulla prima carta posizionata. Altrimenti, posizionate vicino alla plancia.



Ci sono 8 carte personaggio in tutto.

3

## PRIMO GIOCATORE



Ora che avete scelto il primo giocatore, vediamo cosa deve fare.

Ricordate, quella persona sarà SEMPRE il primo giocatore. Prima di tutto dovrà avere una buona memoria, poiché ogni volta che arriverà il suo turno dovrà fare avanzare il **segnalino del turno** (a parte la primissima volta in cui gioca). Questo è fondamentale; dimenticarsi di farlo (anche solo una volta) potrebbe impattare fortemente sul gioco. Tutti gli altri giocatori (soprattutto "l'ultimo giocatore") sono pregati di ricordare al Primo giocatore di muovere il segnalino.

In poche parole, i **turni** costituiscono l'orologio del gioco (si trova sulla plancia), perché sono i giorni ancora a disposizione della task-force. Essi mostrano anche quando (16) posizionare l'**assassino** sulla plancia (Bad Hood 6) e tracciano i suoi movimenti quando si prepara a scappare dalla città. Per maggiori dettagli vedere pagina 13.

Una volta che il **gettone Assassino** è sulla plancia, il primo giocatore deve ricordarsi ANCHE di spostarlo di un Bad Hood più in basso ogni volta che i giocatori avanzano di **un turno**. Continuare così finché l'assassino non arriva al Bad Hood 1. Questa sarà l'ultima occasione per acciuffarlo, perché il suo prossimo movimento sarà fuori dalla plancia e, se succede questo, tutti gli Agenti perdono.

## SCEGLIETE LA VOSTRA AUTO



Contrassegnata



Non  
contrassegnata

Ora che avete il vostro personaggio e che avete posizionato il veicolo corrispondente davanti alla Stazione di Polizia, potete decidere se mettere la carta Auto a faccia in su o in giù. Questa è l'ultima occasione che avete di farlo prima che inizi il primo turno (e qualsiasi altro turno, se vi trovate alla Stazione). Per cambiare tipo di veicolo, capovolgete semplicemente il gettone Auto prima di muovervi.

Potete scegliere un'auto di pattuglia **Contrassegnata**, che vi rende visibili nel traffico e quindi in grado di muovere di uno Street-Space extra, altrimenti un'auto **non contrassegnata**, che indica che lavorate in modo più discreto e vi fa pescare una carta in più quando investigate.

Il tipo di macchina a volte gioca un ruolo quando viene girato uno dei Gettoni Circostanze Sconosciute, come alcune Carte Polizia.

## SCOPO DEL GIOCO

Ora che siete pronti per iniziare a giocare, diamo un'occhiata alla sfida da affrontare:

il tempo stringe, e i poliziotti devono unire le loro forze per arrestare l'assassino prima che il crimine abbia la meglio in città!

Prima che possa accadere ciò, le carte Prova (Evidence Cards) devono essere trovate e posizionate sulla plancia di Investigazione.

Ecco come funziona il turno dei giocatori...

## TURNO DEI GIOCATORI

**Fase 1: Spostamento**

**Fase 2: Svolgimento di un'azione**

**Fase 3: Pescare una carta Polizia**

**Fase 4: Pescare una carta Evento**

NOTA: oltre alla vostra azione per turno, le abilità presenti sulla vostra carta personaggio vi permettono di svolgere azioni extra, se le circostanze lo permettono.

## FASE 1: SPOSTAMENTO

Potete spostare il vostro veicolo di massimo due strade (chiamate anche Streets-Spaces) o di 3, se l'auto è contrassegnata.

Quando contate gli spostamenti, non considerate le Intersezioni. Un'Intersezione è un'area quadrata all'incrocio tra due strade. Passate da una strada all'altra ogni volta che oltrepassate un'Intersezione.

Potete spostarvi solo tra strade adiacenti e non potete fermarvi nelle intersezioni. Inoltre, la plancia di gioco non può essere piegata (es. non potete spostarvi dalla 1st Street South a Calhoun Avenue East spostandosi verso Ovest).





## ARRESTARE

Un'altra azione disponibile è arrestare qualcuno. Potete provare ad arrestare un criminale, che il più delle volte è un Teppista quando vi trovate nella loro location.

Di solito, ciò significa essere in uno Spazio-Strada adiacente a un Bad Hood in cui ci sono dei Teppisti (Gettoni Street Punk). Un Bad Hood è un marciapiede su cui c'è scritto Bad Hood con la bomboletta. Ci sono 6 Bad Hood sulla plancia e vi si può accedere da uno e un solo Spazio-Strada, cioè quello adiacente al marciapiede stesso. Per esempio, Stickel Avenue è adiacente al Bad Hood del lato sud del blocco 6, detto anche Bad Hood 6.

Una volta arrivati nella postazione giusta, seguite le seguenti istruzioni in ordine per Arrestare:

1. Stabilite il numero di dadi da tirare sommando i seguenti elementi (simili a quelli dell'Investigazione):
  - A. (VOI) – Prendete tanti dadi quanto indicato sul simbolo delle manette del vostro personaggio;
  - B. (SUPPORT) – Prendere un dado extra per ogni altro giocatore (veicolo) sul vostro stesso Spazio-Strada;
  - C. (CIAMBELLE) – prendete un dado extra per ogni Ciambella che scartate;
  - D. (CARTE POLIZIA) – prendete un dado extra in base alle Carte Polizia giocate dagli altri (solo quelle con il simbolo manette).
  - E. (EXTRA) – Aggiungete un dado extra per ogni **gettone Patrol Officer** (Agente di Pattuglia) che scartate da questo Bad Hood (pagina 14)



2. Tirate il giusto numero di dadi;

3. Calcolate il numero di Teppisti. Per fare ciò, contate il numero di gettoni Street Punk nello spazio che state puntando per questo tentativo di arresto (si applicano regole speciali se l'Assassino si trova in questo spazio, vedi pagina successiva)

4. Determinate il successo o il fallimento del vostro Arresto usando quanto segue: ogni dado tirato che abbia valore uguale o superiore al numero di teppisti presenti, è un avvenuto arresto. Un dado con risultato 6 è sempre un arresto riuscito, a prescindere dal numero di teppisti presenti. Allo stesso modo, un dado con risultato 1 è sempre un fallimento, anche se vi è un solo teppista.

5. Per ogni arresto riuscito rimuovete un gettone Teppista da quella postazione e rimettetelo nella pila accanto alla plancia.

**DADO= RISORSA ILLIMITATA** - - quando Arrestate qualcuno (o fate fronte a un'Emergenza) non c'è un numero massimo di dadi che potete tirare in una sola volta. Se avete diritto a più di 6 dadi, tiratene fino ad arrivare al numero giusto.

**TRE ARRESTI= CIAMBELLA GRATIS** - - Se portate a termine almeno 3 arresti nel vostro turno, in ogni modo e da qualunque postazione (Bad Hood o altro), prendete un Ciambella (fare questo include l'uso di una carta Stakeout Police – Appostamento Polizia).

**NESSUN ARRESTO= OSPEDALE** - - se nessuno dei dadi tirati permette di svolgere un arresto, venite considerati feriti e dovete spostare il vostro veicolo all'**Ospedale** (pagina 14)



## ESEMPIO DI ARRESTO

Costello decide di arrestare i Teppisti presenti in un Bad Hood. Ce ne sono 4 quindi si tratta di una Gang (maggiori info sulle Gang a pagina 14), quindi avrà bisogno di fare minimo 4 con ogni dado per svolgere uno o più arresti (ogni dado da 4 o più è un avvenuto arresto). Kirkland non può assisterla con la sua auto perché non si trova nello stesso Spazio-Strada. Decide però di darle una mano giocando una carta Polizia con il simbolo Manette in alto a destra.

Costello tira tre dadi, due previsti dal suo personaggio + uno per la carta giocata da Kirkland. I dadi fanno 1, 4 e 5 e Costello arresta due Teppisti. I due gettoni Teppista vengono rimessi nella riserva fuori dalla plancia. Non male come risultato, ma niente Ciambella per te Lisa! E la gang tiene duro.

Nel suo turno, Kirkland decide di spostarsi nello stesso Spazio-Strada di Costello e di provare a sua volta ad arrestare qualche Teppista. Dato che ne rimangono solo 2 (grazie a Lisa) basta fare 2 per arrestare qualcuno. Kirkland tira 2 dadi, uno per il suo personaggio e uno di Supporto da parte di Costello, perché la sua auto è ancora nello stesso Spazio-Strada. I dadi fanno 2 e 4, DUE SUCCESSI! Kirkland rimuove i due Teppisti rimasti dal Bad Hood e con loro anche la carta Gang!

6

## ARRESTARE L'ASSASSINO



Quando tutte le Carte Prova sono state messe sulla Plancia di Investigazione, i giocatori possono provare ad arrestare l'assassino (ipotizzando che questo sia sulla plancia). Nel raro caso in cui i giocatori abbiano raccolto tutte le Carte Prova PRIMA ancora che l'assassino sia sulla plancia, i poliziotti vincono il gioco direttamente con menzioni d'onore dal Maggiore in persona!

**MODALITA' NORMALE:** Arrestare l'Assassino in modalità normale è come arrestare i Teppisti, con le seguenti differenze. In termini di dadi da tirare, l'assassino vale due. Per esempio, se l'assassino è nel Bad hood 2 con altri 2 Teppisti, tirate almeno 4 per tentare di arrestare uno qualsiasi dei teppisti in quello spazio (Teppisti o Assassino). Inoltre, l'Assassino deve essere l'ultimo ad essere arrestato nella sequenza di arresti, durante l'azione del giocatore. Quando l'Assassino viene arrestato, i poliziotti vincono il gioco.

**MODALITA' COMPLICATA:** Per chi fosse interessato a uno scenario più difficile, c'è la Modalità Complicata! In questo caso, l'assassino viene arrestato solo con un dado da 6 e SOLO se è l'unico criminale presente in un Bad Hood. Ciò significa che un tentativo di arresto può avvenire se non ci sono altri teppisti in quel luogo prima dell'inizio dell'azione "Tentativo di Arresto".



## GESTIRE UN'EMERGENZA

Un'altra azione disponibile è la gestione di un'Emergenza. Per fare questo bisogna innanzitutto trovarsi nel posto giusto (Spazio-Strada), cioè adiacenti all'**Emergenza** stessa (Carta Evento con scritto Emergenza in alto). Dopodiché, seguire questi semplici step in ordine:

1. Stabilite il numero di dadi da lanciare sommando gli elementi seguenti (Simili all'Investigazione e all'Arresto):
  - A. (VOI) – Prendete tanti dadi quanto indicato nel lampeggiante della vostra carta personaggio;
  - B. (SUPPORTO) – Prendete un dado extra per ogni veicolo presente nel vostro Spazio-Strada. In caso di Incidente Stradale, i veicoli non devono per forza essere nel vostro stesso Spazio-Strada, un qualsiasi posto adiacente all'incidente va bene.
  - C. (CIAMBELLE) – Prendete un dado extra per ogni Ciambella che scartate;
  - D. (CARTE POLIZIA) – 1 dado extra per ogni Carta Polizia giocata da altri giocatori (solo quelle con i simboli Lampeggiante)



2. Modificate ora il vostro Tentativo di risoluzione dell'Emergenza rivelando le **Circostanze Misteriose** (rovesciare il segnalino sulla carta, se presente).



3. Stabilite l'esito lanciando il numero corretto di dadi e guardando solo il punteggio più alto ottenuto (non sommate i valori dei dadi). Se questo è pari o maggiore del **Livello di Difficoltà** (il numero scritto in grande sulla Carta Emergenza unito alle Circostanze Misteriose), allora avete risolto brillantemente l'Emergenza.

**SUCCESSO:** se l'esito è positivo, scegliete un bonus dal fondo della carta (a volte li otterrete entrambi). Se siete fortunati potreste ricevere qualche extra grazie al segnalino delle Circostanze Misteriose (se accade ciò, prendete prima questo bonus e dopo quelli della carta Emergenza). Scartate poi la Carta Emergenza nella pila delle carte Evento scartate e mettetelo il Segnalino Circostanze Misteriose (se presente) sulla pila dei segnalini Circostanze Misteriose. Ora rimuovete il **Segnale Urgenza (Urgent Marker)** dalla scena (se presente) e mettetelo vicino alla plancia di gioco.

**FALLIMENTO:** se non riuscite a risolvere un'Emergenza, lasciate in gioco la carta Emergenza. Lo stesso vale per il segnale Urgenza (se presente) e per il segnalino Circostanze Misteriose (che da adesso in poi viene lasciato a faccia in su).



### ESEMPIO DELLE OPZIONI

Il giocatore ha appena finito di spostarsi e ora ha le seguenti opzioni nella sua posizione:

- a) Può provare a risolvere un incidente stradale (Carta Emergenza posizionata all'Intersezione);
- b) Può investigare sull'omicidio pescando Carte Investigazione o dal mazzo Arma dell'Assassino o dal mazzo Interrogatorio.
- c) Può provare ad arrestare dei Teppisti nel Bad Hood 2.



## UPGRADE DEL PERSONAGGIO

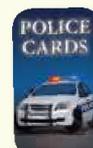
Quando siete alla Stazione di Polizia, come Azione potete far fare un upgrade al vostro personaggio scartando un Ciambella per ogni Upgrade. Segnate l'abilità migliorata del vostro personaggio prendendo uno qualunque dei gettoni Upgrade disponibili e posizionandolo davanti a voi vicino alla vostra carta Personaggio.

Potete ottenere un massimo di due Gettoni Upgrade, e devono essere diversi tra loro. Il bonus dell'upgrade è scritto sul gettone stesso e, una volta fatto un upgrade, il personaggio ha potenziato permanentemente di una delle sue abilità. Se volete, i due Upgrade possono essere fatti anche nello stesso momento.



## PESCARRE UNA CARTA POLIZIA

Come vostra azione potete pescare una Carta Polizia. Quando fate ciò, potete comunque prendere un'altra Carta Polizia durante la fase 3 del vostro turno, così ne avrete due in un solo turno!



## ACCUSARE QUALCUNO

Se giocate con il Poliziotto Corrotto, come azione potete **accusare un altro giocatore di essere Corrotto**. (per dettagli vedi pagina 19)



## RIVELARSI

Se giocate con il Poliziotto Corrotto, come azione potete **rivelarvi agli altri giocatori**.



# FASE 3: PESCARRE UNA CARTA POLIZIA

A prescindere dalla vostra posizione e dall'azione che avete scelto, ora potete pescare una Carta Polizia. Durante il gioco potrebbe succedere che questo diritto vi venga revocato (alcune carte lo prevedono). Se il mazzo si vuota, rimescolate semplicemente la pila degli scarti e continuate a giocare normalmente.

## CARTE POLIZIA

Giocare delle Carte Polizia **non è considerata un'azione** e può essere fatto **in qualsiasi momento**, in **due modi**:

**1. Nel proprio turno:** se giocate una (o più) delle vostre Carte Polizia nel vostro turno **DOVETE** seguire le istruzioni indicate sulle carte giocate (ignorare i simboli!).

Non potete giocare le carte ottenute nel turno in corso.

**Giocate quante carte volete per turno.**

**2. Per aiutare altri giocatori durante il loro turno:** se giocate una (o più) delle vostre Carte Polizia nel turno di altri giocatori, dovete utilizzare solo i simboli indicati nell'angolo in alto a destra delle vostre carte, le istruzioni non vanno tenute in considerazione. La carta "Supporto Aereo" fa eccezione, può essere giocata in qualsiasi momento seguendo le istruzioni.

Il giocatore che state aiutando può fare una cosa in più (tirare un dado o pescare una carta) per ogni simbolo con lo quale lo aiutate per risolvere delle carte Investigazione, Arresto o Gestione di un'Emergenza. Normalmente, una carta vale una cosa in più (dado o carta), ma se la carta ha il doppio simbolo (es. Supporto Aereo) la carta vale 2, e così via.

## NUMERO MASSIMO DI CARTE IN MANO

I giocatori possono avere un massimo di 7 carte alla fine di ogni turno (scartate quelle in eccesso). Promemoria: non potete pescare carte Polizia se nel turno in corso siete finiti all'Ospedale.



# FASE 4: PESCARE UNA CARTA EVENTO

Questa è l'ultima parte del turno. Fate vedere la carta pescata agli altri giocatori e seguite le istruzioni scritte su di essa.

Se la carta è un'Emergenza, potreste dover spostare il Segnale Urgenza (vedi pagina successiva) e/o aggiungere dei Teppisti (vedi più in basso).

Quando pescate l'ultima Carta Evento (e prima di rimescolarle) fate avanzare il Segnalino del Crime Track.

Se la carta è un **Evento Speciale**, date un'occhiata a pagina 12 per vedere i dettagli di ognuno di essi.

Se una Carta Emergenza ha uno spazio per un segnalino Circostanze Misteriose, pescatene una e mettetela a faccia in giù sulla carta (verrà considerata quando un giocatore proverà a risolvere un'Emergenza, più dettagli sulle Circostanze Misteriose a pagina 10-11).

Se gli effetti di una Carta Evento sono in qualche modo annullati (es. abilità speciale "committed" del Detective Kinney), è come se la carta Evento non fosse stata pescata. Quindi in questo turno non viene pescata NESSUNA carta Evento. Questo potrebbe rivelarsi critico per alcuni eventi attivi (es. Fuga di gas; carta furto). Ciò significa, per esempio, che a questo turno non vengono tirati i dadi per la perdita di gas (e/o che l'auto rossa non si muove se la carta furto è attiva).

Lo stesso vale per gli effetti dell'Abilità Speciale "Committed" di Joe. Questo simbolo (non pescare Carte Evento), che è disponibile per i giocatori per poter gestire efficacemente alcune Emergenze (vedi Furti ecc.), non permette di pescare Carte Evento, con tutte le conseguenze che ciò comporta (niente tiro di dadi per la perdita di Gas, ecc.).

Ora che avete pescato la Carta Evento, il vostro turno è finito e si passa al giocatore successivo.

## CARTE EMERGENZA

Diamo un'occhiata più da vicino alle Carte Evento, partendo dalle Carte Emergenza, che sono una sottocategoria delle Carte Evento e hanno la parola "Emergenza" scritta in alto (vedi anche "Gestione di un'Emergenza" a pagina 7).

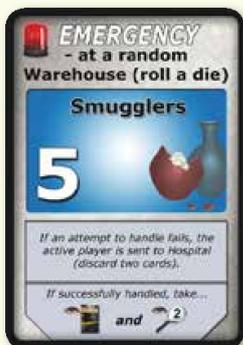
Una volta pescata, l'Emergenza viene messa nella posizione indicata sulla carta stessa. Semplicemente mettetela a faccia in su nella posizione indicata. Potrebbe trattarsi di un edificio (Duffy's Bar, per esempio) o anche di un'Intersezione (es. tra la 4° e la Luna).

**SPAZIO GIÀ' OCCUPATO:** Se la posizione dell'Emergenza viene scelta casualmente/con i dadi (es. un magazzino o un condominio) e la posizione è già occupata da un'altra carta Emergenza, ritirate i dadi finché non trovate una posizione libera.

**MAZZO INVESTIGAZIONE:** se la posizione della carta Emergenza contiene un mazzo Investigazione, mettetela in cima al mazzo. Essa deve essere rimossa prima che i giocatori peschino o guardino le Carte Investigazione che si trovano sotto di essa.

## DUE TIPI

### Emergenza Standard



Un'Emergenza Standard ha la scritta Emergenza scritta in bianco (esse non prevedono l'aggiunta di Teppisti).

### Emergenza Add-Punk



Queste carte contengono anche un'icona nell'angolo in alto, che aiuta i giocatori a ricordarsi quanti Teppisti devono essere aggiunti (2 in questo caso).

Lanciate un dado per ogni Teppista e posizionate i gettoni nel Bad Hood corrispondente.

Questo va fatto per tutte le Emergenze Add-Punk (la parola Emergenza è scritta in arancione).

Importante: dopo aver risolto un Gettone Urgenza (vedi prossima pagina), non dimenticatevi che potreste dover aggiungere dei Teppisti!

**Importante**

9

## URGENZA!

Se la Carta Emergenza che si è appena pescata combacia con il colore di un'altra Carta Emergenza già presente sulla plancia, gli agenti sono in un bel guaio, perché significa che il segnale Urgenza SI MUOVE (con una sola eccezione, vedi "ECCEZIONE" alla fine di questa sessione)!

Ecco come funziona...



Se il Segnale Urgenza **NON ERA** ANCORA SULLA PLANCIA:

Allora esso deve essere messo sopra l'Emergenza – dello stesso colore di quella appena pescata – già presente sulla plancia (in altre parole, tra le due carte dello stesso colore, mettete il Segnale Urgenza su quella presente da più tempo)

Invece...

SE il Segnale Urgenza **ERA GIA'** SULLA PLANCIA:

Questo è un problema ANCORA PIU' GRANDE per gli agenti, perché significa che il Segnale Urgenza esistente è fallito (per mancata azione da parte della polizia). Conseguenza: il segnalino della plancia Criminalità avanza di uno verso il Fail (effettuate questo spostamento subito).

Dopodiché, rimuovete la carta avente il Segnale Urgenza e mettetela nella pila delle Carte Evento scartate.

Scartate anche eventuali Segnalini Circostanze Misteriose che si trovavano su quella carta.

Infine, spostate il Segnale Urgenza sulla carta anteriore a quella pescata (dello stesso colore, vedi sopra per dettagli).

**ECCEZIONE** -- Tenete a mente che il segnale Urgenza NON si muove se succede quanto segue: se il Segnale Urgenza è sopra a una carta di un determinato colore e se quella carta è L'UNICA di quel colore sulla plancia, E POI una seconda carta di quel colore viene pescata e messa sulla plancia. Anche se insolita, questa situazione può verificarsi, e quando lo fa non ha conseguenze immediate, semplicemente mette i poliziotti più sotto pressione.

## ESEMPIO

A. Un'Emergenza rossa e una blu (vedi frecce rosse) attualmente attive sulla plancia (cioè non ancora risolte da nessun giocatore)

B. Durante la prossima fase "Pescare una Carta Evento" viene pescata e posizionata un'altra Emergenza blu (vedere freccia gialla)

C. Siccome è la seconda carta Emergenza blu sulla plancia, il Segnale Urgenza deve essere messo su quella presente da prima (vedi freccia verde)

In questo scenario gli agenti devono iniziare a preoccuparsi, perché quando pescheranno le prossime carte Evento, se escono un'Emergenza rossa o una blu, la prima Emergenza blu sulla plancia (cioè quella su cui è stato messo il segnale) fallisce!



## ALTRE INFO SUL SEGNALE URGENZA

1. Il segnale Urgenza compare sulla plancia nel momento in cui esce la seconda carta dello stesso colore.

2. Una volta sulla plancia non sarà più possibile RIMUOVERE il segnale dalla plancia, a meno che i poliziotti non risolvano l'Emergenza su cui esso si trova.

3. Una volta risolta un'Emergenza, il segnale Urgenza può essere rimesso accanto alla plancia.

4. La gestione del Segnale Urgenza è strutturata in modo che non ci sia mai più di un'Emergenza dello stesso colore nello stesso momento sulla plancia senza che vi sia il Segnale Urgenza, e significa che non vi possono MAI essere tre Emergenze dello stesso colore sulla plancia.

10

## SPIEGAZIONE CIRCOSTANZE MISTERIOSE

Quando la Polizia arriva sulla scena di qualche Emergenza rimane scioccata da quel che trova. Le Circostanze Misteriose possono offrire delle opportunità o porre delle sfide agli ufficiali coinvolti. Sono rappresentate da Gettoni chiamati Gettoni Circostanze Misteriose.

I giocatori devono prima risolvere le Carte Polizia, POI rivelare le Circostanze Misteriose.

Una volta rivelate, non si ci può più tirare indietro da un'Emergenza, bisogna comunque cercare di risolverla! Guardate l'effetto del gettone e poi tirate il vostro dado!

Se il vostro tentativo di risolvere un'Emergenza fallisce, lasciate il segnale Circostanze Misteriose sulla carta a faccia in su. Quando questi finiscono, rimescolate la pila e formate un nuovo mazzo da cui pescarli. I gettoni vuoti sono per voi, per creare LE VOSTRE CIRCOSTANZE MISTERIOSE PERSONALI... se ne avrete il coraggio!



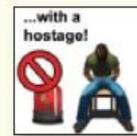
Se risolta con successo, guardate le prime due carte del Mazzo Investigazione. Dopodiché rimettetene una in cima al mazzo e l'altra in fondo.



Aggiungete un livello di difficoltà all'Emergenza che state cercando di risolvere (per esempio, un livello 3 diventa un livello 4)



Se risolta con successo, pesca una carta Polizia extra.



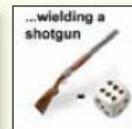
Una qualsiasi Carta Polizia usata da un altro giocatore (tramite i suoi simboli) per aiutare un giocatore attivo per risolvere un'Emergenza non ha effetto (NON si aggiunge al numero di dadi da lanciare)



Se siete in un'auto Contrassegnata, perdetevi uno dei dadi usati nel tentativo di risolvere l'Emergenza



Se siete in un'auto Contrassegnata, aggiungete un dado al vostro tentativo di risolvere l'Emergenza



Perdete uno dei dadi usati nel tentativo di risolvere l'Emergenza

## CARTE EVENTO SPECIALE (PARTE 1)

Queste carte sono contraddistinte da una striscia viola nella parte superiore. Presentano tutte una situazione che gli agenti devono risolvere con particolare attenzione.

Leggetele tutte con attenzione e seguite le istruzioni indicate (pagina successiva per maggiori dettagli su ogni carta)  
Molte di queste carte possono essere risolte subito (come quella mostrata qui), ma altre devono essere messe sulla plancia e lasciate lì finché non vengono risolte.

Una volta risolte prendete eventuali premi e mettete le carte nella pila degli scarti.

Se non risolte e quindi fallite, subite le eventuali penalità indicate sulla carta.

Per quanto riguarda la **carta Crime Wave** (Onda del crimine, qui a destra)... state attenti! Questa carta può facilmente causare la formazione di una nuova gang.



”

## CARTE EVENTO SPECIALE (PARTE 2)



Se scegli di aggiungere Teppisti sulla plancia, aggiungine 3 in totale e sì, questa carta può generale Gang multiple.



Se arrestate 3 Teppisti in una volta sola, prendete un Ciambella. Se Kinney annulla l'effetto di una carta pescata, non aggiungete Teppisti.



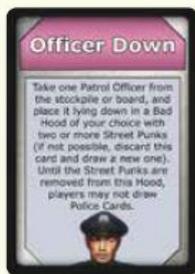
A proposito della carta I.A.:  
1. Potete rimuovere questa carta dal mazzo quando non giocate con il Poliziotto Corrotto.



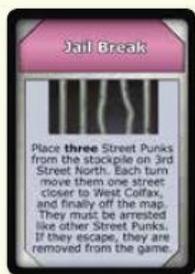
Non blocca i movimenti stradali. Rimane finché non vengono rimossi tutti i Teppisti.



Non può essere usato dalla Carta Officer Down.

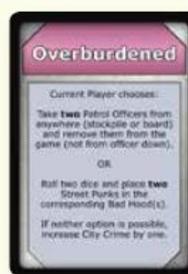


Si consiglia ai giocatori di mettere un gettone Bloccato vicino a questo agente, per ricordarsi che non può essere riposizionato.



Spostateli SOLO se e quando una Carta Evento viene pescata. Andare prima allo Sayburr's Warehouse, poi al Morgue (Obitorio), poi fuori dalla plancia. Non blocca il movimento. Se tutti e 3 i Teppisti vengono arrestati in una volta, prendete una Ciambella.

2. Questa carta funziona esattamente come un'accusa normale (vedere pag. 19) eccetto per il fatto che per svolgere un'Azione non serve un poliziotto e che non devono essere spese Ciambelle.



Non si può usare l'agente della carta Agente non in servizio.



Per fermarla, 2 auto della Polizia devono essere presenti (e non in movimento) sulla West Calhoun, (esattamente in quello Spazio-Strada) e il giocatore attivo deve scartare 2 carte Polizia. Ricordatevi che la East Calhoun non è la stessa strada della West Calhoun. Se non viene pescata nessuna carta Evento, non vengono tirati i dadi.



I giocatori possono spostare il van insieme al loro veicolo di uno spazio (o più di uno) poi continuare senza il van.

Potrebbero volerci i turni di più giocatori perché il van copra tutta la distanza desiderata. Durante questo spostamento il van può essere lasciato anche senza un'auto della polizia. Anche i veicoli di soccorso possono muovere il van.

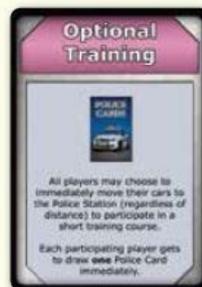


Se non viene realmente pescata nessuna Carta Evento, non possono essere spostate le auto rubate.

CONSIGLIO: siccome il tempo è critico per questa carta, cercate di finire il vostro turno davanti all'auto rossa e fate in modo che un altro giocatore vi raggiunga lì durante il suo turno.

Attenzione al fatto che Colfax è lunga 4 strade (Spazio-Strada) e che i giocatori devono trovarsi esattamente nella stessa strada dell'auto rubata per prenderla e guadagnare le loro Ciambelle.

Per esempio, ipotizziamo che Costello si trovi sulla Colfax di fronte all'obitorio, e che Hartley sia davanti all'auto rossa, sempre sulla Colfax ma di fronte all'ospedale. Anche se entrambi gli agenti si trovano sulla Colfax non si può procedere, perché essi non sono esattamente nello stesso punto.



Per ricevere la Carta Polizia gratuita, DOVETE per forza andare alla Stazione di Polizia.

Questa carta (e qualsiasi altra carta con scritto "nessun giocatore può pescare carte Polizia") rende il mazzo carte Polizia inaccessibile per qualsiasi altro scopo (non solo per la Fase 3 del turno). Perciò, se una carta come "Optional Training" (Training facoltativo) viene fuori mentre è in gioco il van, in realtà nessun giocatore può pescare una carta. Un altro esempio è la Carta Polizia "Allocate Resources" (Distribuire risorse), che non può essere giocata (se non attraverso il simbolo che riporta, per aiutare qualcun altro). Come promemoria, mettere un gettone Blocco in cima al mazzo Carte Polizia.

12

È molto raro (ma possibile e legale) che il giocatore attivo si trovi in una posizione diversa (cioè che 3 giocatori abbiano contribuito a prenderla)

## PLANCIA TURNO

La plancia del turno serve per indicare la lunghezza del gioco e il percorso di fuga del sospetto Assassino. Fate avanzare il segnalino dei turni di uno spazio prima dell'inizio di ogni turno del primo giocatore (eccetto il primissimo turno del gioco).

Ogni spazio equivale a un giorno. L'intero percorso equivale a un mese. Alcuni giochi iniziano il 1° del mese, altri il 15. Questo dipende dal numero di giocatori, ecc (vedere Setup a pagina 3). L'assassino parte dal Bad Hood 6 il 16 del mese.

Da lì in poi, l'assassino si sposta ogni giorno al numero di Bad Hood inferiore (quindi il 17 del mese sarà nel Bad Hood 5, ecc). Sulla plancia è indicato dove spostare l'assassino ogni giorno.

## PLANCIA CRIMINALITA'

Il segnalino avanza di uno ogni volta che si verifica una delle seguenti cose:

1, URGENZA - Il segnalino Urgenza viene rimosso da un'Emergenza prima che un giocatore sia riuscito effettivamente a risolverla. Questa dovrebbe essere sempre la prima cosa da verificare quando viene pescata una Carta Evento (prima di aggiungere Teppisti). Passare poi al punto 2

2, TEPPISTI: Uno o più Teppisti devono essere messi sulla plancia perché lo richiede una Carta Evento, ma nella pila non ce ne sono abbastanza. Questa dovrebbe essere sempre la seconda cosa da verificare quando viene pescata una Carta Evento (dopo aver spostato il Segnalino Urgenza), e se è così non mettete nessun Teppista (anche se ce ne sarebbero alcuni). Scartate la Carta Evento pescata (anche se è un'Emergenza) e fare avanzare il segnalino della Criminalità di 1 (verso il Fail). NON pescate una Carta Evento sostitutiva.

**DOPPIO SPOSTAMENTO!** - - Attenzione, se si verificano entrambe le condizioni di cui sopra con una sola Carta Evento (Emergenza), la Criminalità avanza di due!

3, GANG: Se viene richiesto di utilizzare una Carta Street Gang ma non ce ne sono (sono già tutte in gioco).

4, SI RIMESCOLA IL MAZZO EVENTI: Se il mazzo Eventi è del tutto vuoto. In questo caso, fate avanzare il Segnalino della Criminalità, rimescolate il mazzo e riprendete a giocare.



## PLANCIA INVESTIGAZIONE

Devono esservi messe le Carte Prova frutto di un'investigazione.

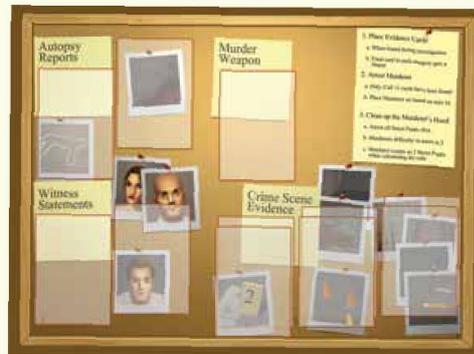
SLOT: ogni Prova ha il suo slot sulla plancia. Questo serve per capire quante ne servono in un punto e in un determinato momento.

PAUSA CIAMBELLA: Quando tutte le prove di una Categoria sono state trovate (per esempio i Rapporti Autopsia) il giocatore che ha posizionato l'ultima carta di quella categoria riceve una Ciambella!

PIAZZA PULITA: quando una categoria è già piena, rimuovete il resto del mazzo dalla plancia di gioco poiché non ci sono più altre carte utili da trovare.

RIPARTIZIONE: Di seguito la lista di quante Prove si trovano in ogni categoria:

- Arma del delitto: 1
- Prova sulla scena del crimine: 6
- Dichiarazione testimoni: 2
- Rapporti Autopsia: 2



**L'assassino può essere arrestato Solo dopo aver riempito tutto gli slot Prova sulla plancia Investigazione (e quindi dopo aver trovato tutte le prove)**



## AGENTI DI PATTUGLIA

**In breve... aggiungete un dado extra per ogni agente utilizzato (tornare alla Stazione dopo l'uso).**

Per maggiori dettagli...

I 4 agenti di pattuglia si trovano generalmente alla Stazione di Polizia, ma possono essere incaricati di andare in un punto della città giocando la Carta Polizia "Dispatch Officers" (Inviare degli agenti).

Con questa carta potete inviare tutti gli agenti che volete SE disponibili (Alcuni Eventi fanno sì che degli agenti di pattuglia vengano scartati definitivamente dal gioco).

Per svolgere questa azione prendere un qualsiasi agente disponibile dalla scorta o da un punto della plancia (tranne eventuali agenti sotto la carta Evento "Officer down – Non in servizio") e metteteli in un luogo ( o luoghi) di vostra scelta (potete anche metterne più di uno o tutti nello stesso posto).

Gli Agenti di Pattuglia possono essere usati da qualsiasi giocatore che svolge l'azione Arresto. Ognuna permette di lanciare un dado in più, a condizione che gli Agenti di Pattuglia in questione siano già nello stesso posto (solitamente un Bad Hood) dei teppisti (solitamente i Teppisti) che state cercando di arrestare (sebbene possano essere usate per qualsiasi criminale, compreso l'Assassino).

Dopo avere usato un Agente in questo modo, esso deve essere riposto nella scorta (Stazione di Polizia). NON toglieteli dal gioco.

Gli Agenti di Pattuglia non possono essere usati per contribuire alla risoluzione di un'Emergenza o all'Investigazione dell'omicidio.

## LE GANG DI STRADA

I dettagli sulle gang sono contenuti sulle carte Street Gang, posizionate nei marciapiedi dei Bad Hoods quando almeno 4 Teppisti sono nello stesso posto. Per un esempio dettagliato su come disfarsi di una Gang, vedere a pag. 6 "Esempio di Arresto".



Quando c'è una Gang, l'effetto indicato sulla relativa carta rimane attivo fino a quando questa non viene rimossa completamente con l'arresto di tutti i Teppisti presenti in quel posto. Quando ci riuscite, rimuovete la carta Street Gang e rimescolatela in mezzo al mazzo.

## OSPEDALE

Si va all'Ospedale quando si fallisce nel tentativo di arrestare almeno un Teppista, o quando non si riesce a risolvere una determinata carta Emergenza (Livello difficoltà da 5 in su).

Quando venite mandati all'Ospedale, mettete il vostro veicolo nello Spazio-Strada di fronte all'Ospedale su Colfax. Poi, se possibile, scartate due Carte Polizia a vostra scelta. In più, passate direttamente alla Fase 4 (pescare una carta evento). Non pescate quindi carte Polizia.

Mentre siete all'Ospedale:

1. La vostra macchina può assistere degli altri giocatori mentre cercano di gestire un Evento nello stesso Spazio-Strada dell'ospedale (es. Carta Furto d'Auto).
2. Potete giocare Carte Polizia

Venite dimessi ufficialmente dall'ospedale all'inizio del vostro prossimo turno (svolgetelo normalmente).



## GETTONI SIMBOLO BLOCCATO

Sono posizionati in cima ai mazzi di carte (e a carte individuali, ecc.) per ricordarvi che una determinata cosa non si può fare (es. pescare una Carta Polizia) a causa di alcune condizioni attivate da una Carta Gang o da una Carta Evento speciale ,ecc. Usateli liberamente in ogni modo ritenuto utile.



## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente **con la SCONFITTA degli agenti** se si verifica una delle seguenti condizioni:

1. L'assassino scappa (lascia la plancia) senza esser stato arrestato (il 22° giorno)
2. Il segnalino della Criminalità viene spostato sul FAIL.

Il gioco termina immediatamente **con la VITTORIA degli agenti** di polizia se si verifica una delle seguenti condizioni:

1. Il sospetto assassino viene arrestato. Ricordatevi che per potere effettuare l'arresto, il District Attorney deve ritenere che ci siano prove a sufficienza per poter portare a termine il tentativo di arresto (quindi TUTTE le carte prova DEVONO essere posizionate sulla Plancia di Investigazione).
2. Il sospetto assassino non ha ancora fatto la sua apparizione sulla plancia e TUTTE le prove sono state raccolte. In questo caso, NON SERVE nessun arresto (si vince automaticamente!)

## REGOLE SPECIALI

### PARTITA IN SOLITARIO

Quando si fa una partita in solitario, giocate con due Personaggi (e veicoli corrispondenti), come se steste giocando in 2. Fate fare ad ogni personaggio il suo gioco, seguendo normalmente il regolamento.

### VEICOLO DI SUPPORTO

Utilizzato solo nelle partite a 1 o 2 giocatori. All'inizio della partita posizionate uno dei veicoli senza nome sulla plancia alla stazione di polizia in modalità contrassegnata (in grado cioè di spostarsi di 3). Quest'auto della polizia in più, o SV (Veicolo di Supporto) non è associata a nessun personaggio, non è soggetta a upgrade e non ottiene Ciambelle, né carte polizia, MA può essere spostata durante la fase di spostamento di ogni personaggio (oltre allo spostamento del loro veicolo) per offrire Supporto in un'azione (aggiungere 1 dado extra per un arresto o per risolvere un'Emergenza, o 1 carta extra da pescare durante l'Investigazione). Questi veicoli possono essere di aiuto per l'"Escorting the Van" la "Fuga di Gas", il "Furto d'Auto", e per tutte le altre situazioni simili che potrebbero comparire nelle prossime espansioni.

### POLIZIOTTO CORROTTO

Le regole per giocare con uno o più poliziotti corrotti sono nelle prossime 4 pagine. Divertitevi!

## RECLUTE

Ecco alcuni consigli per i neo-giocatori: l'ideale quando si gioca la prima volta è di impostare il gioco mentre si leggono le regole e di giocare qualche turno in solo.

Inoltre, raccomandiamo a chi legge il regolamento di giocare per primo e di spiegare le mosse che fate e perché. Non spiegate ogni singolo dettaglio del regolamento ancora prima di iniziare a giocare. Molte regole risulteranno più semplici da memorizzare mentre si gioca (come le Circostanze Misteriose, i Bonus Emergenza, ecc.) Ultima cosa: consigliamo di NON giocare con il poliziotto corrotto durante la prima partita che si fa (a meno che il vostro gruppo non abbia già esperienza con altri giochi di questo genere (con bluff, spie, complotti, ecc).

Prima di tornare alla pagina 2 per riprendere la lettura, date un'occhiata veloce all'Indice (prossima pagina) e ricordatevi che, se necessario, esso vi aiuterà a trovare le varie informazioni in modo più facile e veloce. Guardate anche le carte Player Aid (aiuti giocatori). Mentre le leggete, cercate le seguenti icone...

Un punto **evidenziato in verde** contiene più dettagli in un'altra pagina, come indicato dalla freccia verde e da questa icona...



Se vedete l'icona "Crit" prestate molta attenzione!



Se vedete l'icona "Regola facoltativa", potreste provare a usare quella variabile di tanto in tanto.



15

# DIRTY COP



Il Dipartimento degli Affari Interni e il Capitano sono indignati, numerose prove dimostrano che uno dei loro è passato alla Malavita. Tra di noi c'è una talpa!

Sembra che esponenti della malavita non vogliono che il caso venga risolto e intimidazione e mazzette sono all'ordine del giorno per evitare che venga fatta giustizia.

Sono tutti nervosi, e alcune informazioni ricevute dal Dip. degli Affari Interni vengono da una telefonata di uno sconosciuto che, con voce smorzata, dice...

“Guardate nei vostri cestini”, e poi riattacca.

Dopo tutte queste telefonate, gli agenti hanno trovato numerosi biglietti scritti su vecchi pezzi di carta stropicciati.

A questo punto non sanno nemmeno più se c'è un poliziotto corrotto ma, dopo il ritrovamento di questi biglietti, si dice che potrebbe essercene anche più di uno!

Aggiungere al gioco la variante del Poliziotto corrotto lo rende ancora più contorto. Sugeriamo quindi che non lo inseriate nella vostra prima partita, in modo da familiarizzare con i meccanismi di base del gioco. Poi... che la paranoia abbia inizio!



Numero di giocatori	Numero di Poliziotti Corrotti	Carte Polizia per ogni giocatore	Teppisti utilizzati per questa partita	Punto di partenza del segnalino	Numero di Agenti di Pattuglia usati
3	1	6	17	8th	5
4	1 <b>2</b>	6 <b>7</b>	16 <b>17</b>	12th <b>12th</b>	4 <b>5</b>
5	1 <b>2</b>	5 <b>6</b>	16 <b>17</b>	14th <b>14th</b>	4 <b>5</b>
6	1 <b>2</b>	4 <b>5</b>	15 <b>16</b>	15th <b>15th</b>	4 <b>5</b>

## TABELLA SET UP

16

# INFORMAZIONI GENERALI

## SET UP

Quando usate il Poliziotto Corrotto, ci sono giusto alcune eccezioni rispetto al regolamento normale a pagina 2-3

## NUMERO DI GIOCATORI

Normalmente, 4-6 giocatori è il numero perfetto per le partite con il poliziotto corrotto, ma potete anche giocare in 3 (buona fortuna in questo caso, ne avrete bisogno!). In realtà stiamo testando la possibilità di giocare solo in 2, sperando di lanciare questa versione in futuro.

## NUMERO DI POLIZIOTTI CORROTTI

La maggior parte della gente gioca usando un solo Poliziotto Corrotto, ma se cercate emozioni ancora più forti provate con due!

## CARTE FEDELTA'

Tutto ciò che vi serve per giocare la versione Poliziotto Corrotto è il Mazzo Fedeltà. Consiste in 8 carte (incluse nel gioco base) volte unicamente e specificatamente alle partite con il Poliziotto Corrotto. Vi sono sia carte Agente (6 in totale) che carte Poliziotto Corrotto (2). Di seguito viene spiegato come utilizzare queste carte. Queste carte permettono ai giocatori di sapere (ancora prima dell'inizio della partita) se sono corrotti o no, e se lo sono, di sapere come comportarsi al loro turno (una volta rivelati).

# USARE LE CARTE FEDELTA'

## TUTTE LE OPZIONI

**A. Creare il mazzo:** Ci sono varie opzioni per giocare con il Poliziotto Corrotto. Non importa quale usate, create sempre il vostro mazzo di Carte Fedeltà.

**B. Giocare le carte:** dopo aver creato il vostro mazzo personalizzato, mescolate, date una carta ad ogni giocatore a faccia in giù e rimettete quelle inutilizzate nella scatola a faccia in giù (non guardatele).

### OPZIONE 1: UN POLIZIOTTO CORROTTO (l'opzione utilizzata con più frequenza)

Per preparare il vostro mazzo di Carte Fedeltà, guardate prima il numero di giocatori, poi sottraete uno. Questo sarà il numero di carte Agente da includere nel mazzo. Aggiungete poi una carta Poliziotto Corrotto.

### OPZIONE 2: POSSIBILE POLIZIOTTO CORROTTO

Per preparare il vostro mazzo di carte fedeltà, guardate prima il numero di giocatori. Questo sarà il numero di carte Agente da includere nel mazzo. Aggiungete poi una carta Poliziotto Corrotto. In questo caso, non si sa se il Poliziotto Corrotto ci sarà o meno (e se c'è ce ne sarà uno solo).

**IMPORTANTE: vedi Nota Speciale alla prossima pagina.**

### OPZIONE 3: DUE POLIZIOTTI CORROTTI

(uguale all'Opzione 1, ma con doppio divertimento)

Per preparare il vostro mazzo di carte fedeltà, guardate prima il numero di giocatori, poi sottraete due. Questo sarà il numero di carte Agente da includere nel mazzo. Aggiungete poi due Carte Poliziotto Corrotto.

17

#### **OPZIONE 4: 2 POSSIBILI POLIZIOTTI CORROTTI** (uguale all'opzione 2, ma il divertimento è doppio)

Per preparare il vostro mazzo di Carte Fedeltà, guardate prima il numero di giocatori. Questo sarà il numero di carte Agente da includere nel mazzo. Aggiungete poi due carte Poliziotto Corrotto. In questo caso, non si sa se né quanti poliziotti corrotti ci saranno.

**Importante: vedi Nota Speciale di seguito!**

#### **OPZIONE 5: TUTTI CONTRO TUTTI AGLI AFFARI INTERNI**

Per preparare il vostro mazzo di carte fedeltà, usate **TUTTE** le carte Agente e Poliziotto corrotto. A seconda della carta che pescherete e del numero di giocatori coinvolti, potrebbero non esserci Poliziotti corrotti, oppure potrebbe essercene uno, o due. Buona fortuna!

**Importante: vedi Nota Speciale di seguito!**

#### **NOTA SPECIALE**

Prima di giocare usando una delle opzioni evidenziate, non sapete esattamente quanti poliziotti corrotti saranno presenti in partita. Dovreste quindi pensare a come questo influenzerà il vostro gioco.

Ecco alcune riflessioni su questo punto...

Ricordatevi che questo gioco è stato bilanciato attentamente su un ampio numero di variabili. Una di queste, decisamente critica, è il numero di Poliziotti Corrotti. Se si conosce il numero di Poliziotti Corrotti, allora il gioco può essere bilanciato modificando alcune variabili (Tavola Set Up), MA... Se non si sa quanti Poliziotti Corrotti saranno effettivamente compresi nella partita, potrebbe diventare difficile (o impossibile) stabilire un Set Up che garantisca un gioco bilanciato, in cui il livello di tensione rimanga sempre alto e il cui vincitore non sia mai scontato fino alla fine.

Ora che sapete questo, dovrete scegliere tra i vantaggi di un gioco perfettamente bilanciato e il divertimento di un gioco fatto di mistero e intrighi legati al fatto di non sapere se e quanti Poliziotti Corrotti ci siano.

Per potere almeno provare a bilanciare il gioco, dovrete scegliere sulla Tavola Set Up l'esito che ha più probabilità di verificarsi.

Supponiamo per esempio che siate in 6 e che scegliate l'Opzione 2. Dovreste allora impostare la partita come se aveste un Poliziotto Corrotto (vedere dettagli Tavola Set Up), perché sicuramente quello è il risultato più probabile (se create un mazzo da 7 carte con un poliziotto corrotto, e poi ne distribuite 6, ci sono buone probabilità che quella scartata non sia proprio il Poliziotto Corrotto).

Buona fortuna e divertitevi!

## **LEGGERE LE CARTE FEDELTA'**

Prima che i giocatori girino la loro carta per scoprire se sono Corrotti o no, è bene che leggano quello che c'è scritto sul dorso della carta. Vi è infatti scritto in dettaglio cosa può fare un Poliziotto Corrotto rivelato durante la partita, il che è utile sia se siete voi il Poliziotto Corrotto, sia come aiuto se dovete giocarvi contro.

Dopo aver fatto ciò e quando sono tutti pronti, guardate segretamente la vostra carta Fedeltà. Per correttezza dovrebbero metterci tutti più o meno lo stesso tempo a consultare la carta, per questo motivo il testo contenuto nelle carte Agente e in quelle Poliziotto Corrotto è più o meno della stessa lunghezza. Dopo aver consultato le carte, riponetele davanti a voi a faccia in giù e andate avanti con il gioco.

18

# GAME PLAY

## COMUNICAZIONE/INFORMAZIONI NASCOSTE

Nelle partite con dei Poliziotti Corrotti i giocatori possono esprimere le loro idee, dare consigli e dire se possono essere di aiuto in qualche modo (oppure no), purché non vengano rivelati dettagli specifici. Per esempio, i giocatori non possono mostrarsi le carte a vicenda, o nominare una carta, perché questo renderebbe davvero le cose troppo difficili al Poliziotto corrotto. I giocatori possono (anzi, ben venga!) mentire, accusare altri, puntare il dito contro qualcuno, ecc...

## INDEBOLIRE GLI AGENTI

Al Poliziotto Corrotto è consigliato rimanere nell'ombra il più possibile in modo da compromettere il più possibile l'investigazione e il morale della squadra (è molto difficile lavorare insieme quando non si sa di chi fidarsi!) Cosa potete fare per dare noia agli Agenti? Per darvi il via, ecco una lista di 15 modi per essere Corrotti!

- 1+2 Fate buon uso (e subdolo) delle abilità speciali del vostro Personaggio e delle Carte Polizia
- 3+4 Chiedete aiuto quando in realtà non ne avreste bisogno, oppure fate i coraggiosi (e non chiedere aiuto anche se necessario) sperando di NON risolvere un'Emergenza.
5. "Date una mano" nell'Investigazione ("ops mi sono perso", "non ho trovato nessuna prova")
6. Quando risolvete delle Emergenze, pescate ricompense positive solo per voi stessi.
7. Giocate delle carte Polizia che mettano fuori gioco degli Eventi o delle Prove.
- 8 + 9. Svolgete Azioni non importanti, e dimenticatevi di assistere qualcuno quando potete
- 10 + 11. Seminate sfiducia facendo venire dei dubbi sull'onestà di altri giocatori, fino al punto da prosciugare le risorse del gruppo (le Ciambelle) prendendo il vostro turno (e 3 Ciambelle dalle risorse del gruppo) per accusare un altro giocatore di essere corrotto (o, ancora meglio, convincere qualcun altro a pronunciare questa accusa al suo turno!)
12. Come vostra azione pescate una Carta Polizia (per questo turno non sarete quindi di aiuto per risolvere i vari problemi)
13. Evitare di essere nel posto giusto in modo da non poter aiutare gli altri.
14. Fate in modo che il vostro veicolo sia nei posti sbagliati, dai quali non potrete raggiungere il luogo dell'Azione al turno successivo.
15. "Aiutate" il gruppo con i vostri "preziosi" consigli su cosa dovrebbero fare o come dovrebbero gestire le cose al loro turno.

## OSTACOLARE

Piccolo appunto sulle Azioni di Investigazione: potete mettere delle Carte Prova in fondo alla pila e dire che non avete trovato nulla. Tuttavia, dovrete scartare anche le carte che veramente non servono, queste invece NON possono essere Carte prova. Perciò, se siete "fortunati" e pescate solo Carte Prova durante la fase di Investigazione, dovrete rivelarle TUTTE come prove (poiché non potete scartarle dal gioco).

## ACCUSARE UN ALTRO GIOCATORE DI CORRUZIONE:

Come Azione, potete accusare un altro giocatore di essere corrotto (anche se lo siete voi). Per far ciò, scartate prima di tutto 3 Ciambelle (possono provenire anche dalla combinazione dei vostri con quelli di altri giocatori, sta a voi convincere gli altri giocatori che non li stanno sprecando). Il giocatore accusato dovrà rivelare la propria Carte Fedeltà a tutti gli altri.

## SE CORROTTO:

Se un giocatore è corrotto, **il suo veicolo, la sua carta Personaggio, le sue Ciambelle** e tutto ciò che ha (a parte la Carta Fedeltà) vengono **rimossi dalla partita**. È come se fossero scappati e siano passati ufficialmente alla Malavita. Inoltre, chi ha accusato il Giocatore guadagna un Ciambella. **Il Poliziotto Corrotto appena scoperto rimane, ahimè, in gioco**. Svolgerà un'Azione da poliziotto Corrotto ogni volta che sarà il suo turno (vedi Carta Fedeltà per i dettagli sulle Azioni possibili).

**SE NON CORROTTO:** Se al contrario la persona Accusata non è corrotta, le 3 Ciambelle vengono scartate ugualmente e chi ha Accusato scarta immediatamente tutte le carte Polizia che ha in mano e salta alla fine del suo turno (salta quindi la Fase 3, ma pesca comunque una Carta Evento).

## RIVELARE LA VOSTRA DISONESTA':

Se il gioco si fa troppo duro, potete fuggire e passare alla Malavita autonomamente. Per far ciò non dovete ancora essere stati smascherati. Al vostro turno e come vostra Azione, sarete voi a rivelare la vostra Carta Fedeltà. Per poter far questo dovete avere risorse a sufficienza per sopravvivere durante la vostra fuga (dovete cioè avere almeno 2 Ciambelle nel momento in cui svolgete l'Azione). Per svolgere l'Azione, girate la vostra Carta Fedeltà, **tenete tutti le vostre Ciambelle** ma scartate tutte le altre cose che avete (carte polizia, carta Personaggio, veicolo, gettoni upgrade, ecc.). Potete tenere la Carta Fedeltà. Subito dopo esservi rivelati, godetevi le facce dei vostri avversari e poi **svolgete il vostro primo turno da Poliziotto Corrotto**, svolgendo perciò un'azione.

**AL VOSTRO TURNO:** Se siete un Poliziotto Corrotto riguardate bene la vostra Carta Fedeltà per i dettagli sulle 4 Azioni disponibili. Inoltre, potete scartare una Ciambella durante il turno di un qualsiasi giocatore per creare un determinato impatto negativo nei confronti degli Agenti che stanno cercando di fare il loro lavoro (vedere Carta Fedeltà per i dettagli)

PRENDIMI SE CI RIESCI!

19

The Commonville Herald - Sunday June 21st CITY BEAT -- C1

# CPD GETS THEIR MAN!

The Special Task Force, charged with solving the Tolloty Murder, apprehended a suspect late last night after a high-speed chase. We caught up with the CPD Spokesman, Cdr Kirkland, who was available for comment minutes after the incident. He told us, "We got our man!" and went on to say, "This has been an exhaustive investigation involving personnel from all over the city.

It was a real team effort. The District Attorney has asked us to maintain confidentiality for the moment in regard to the identity of the suspect, who's known around here as Mr. X." Kirkland's spirits seemed high and so did the mood around the Precinct House. We even saw Mayor Steiness high-fiving the Chief!

The Commonville Herald - Monday June 22nd CITY BEAT -- C1

# CRIME OVERWHELMS!

CPD thought they had matters under control with regard to the Tolloty Murder. Turns out, this could not have been further from the truth. Our inside sources tell us that so much focus was put on the investigation that everything else got out of hand. Crime and gang activity rose to levels never seen before in the city.

Department Spokesman Commander Kirkland was unavailable for comment. The District Attorney has resigned and rumor has it that the Chief could be next. Even the normally very upbeat Mayor Steiness refused to give any details about the situation, he simply said, "Don't be surprised if you see some big changes around here!"

# YOUR HEADLINE!

Now you can write your own headline! Just finished playing Police Precinct? OK, now it's time to let the world know what happened. You can publish all the details. Here's how: Snap the QR code here to take you to a special page on our website that is designed to offer you links to all sorts of cool stuff for Police Precinct. This includes a thread on BGG where you can write your own headline and have it read right away by anyone!

POLICE PRECINCT

[commonman.com/PolicePrecinct](http://commonman.com/PolicePrecinct)



20

# CREDITS



**A GIANT THANKS TO ALL THE  
KICKSTARTER BACKERS!  
WITHOUT YOU,  
POLICE PRECINCT WOULDN'T EXIST!**



**Game Design** – Ole Steiness

**Graphics** – Common Man Games, Jeff Brzozowski (Rulebook), Jake Staines (cards), and Stephanie Williams.

**Artwork** – George Patsouras (base game) & Marco Morte (The Heat)

**Photography** – Clinton Coddington

**Creative Director** – Katie McCaskill

**Interdepartmental Police Liaison Group** – Cindy Nowak & Lines Hutter

**Law Enforcement Consultants** – James Goodman, Robert "Robrob" Struble, and Bart Brunschen.

**Expansion Designers** – Ole Steiness (Muggers, Jewel Heist, Harbor), Bart "The Chief" Brunschen (Nares), Brandon Miller (Super Cops), Jeff Davis (2-Person Dirty Cop), Cindy Nowak (Mega-Game Integration), Lines Hutter (Modular Board), Nico Pierik (Vigilante).

**Editors & Proofs** – (1ST EDITION RULEBOOK) -- Brian Tolloty, Luna S. and Rachel Brand.

(REVISED RULEBOOK) -- Lines Hutter, Jean Cuffe, Eric Teoro, Jake Staines, Cindy Nowak, Lee Wardle, John Adams, Brandon Miller, Rick Wilkins, and Clinton Coddington.

(2ND EDITION RULEBOOK) -- Note that all of the names listed above, especially those for the Revised Rulebook, are critical to the 2nd Edition Book. Most of the editing of the 2nd Edition book came during the transition from the 1st Edition over to the Revised version. Converting that edition to the 2nd was mostly a matter of swapping-out images.

(2ND EDITION COMPONENTS) – Eric Sais

**Game Testers Team-Europe** – Kristine Thye Andersen, Nis Haller Baggesen, Kamilla Kate Brichs, Peter Brichs, Mads Lundgaard Christensen, Thomas Winther Christensen, Marton Domoki, Eva Einfeldt, Villads Einfeldt, Christian Engelbrecht, Magnus Falk, David Filskov, Benjamin Flösser, Janni Frandsen, Jakob Frandsen, Simon Gjerløv, Adel Hadi, Mads Halling, Morten 'Mazy' Hedegren, Søren Henrichsen, Morten Repsdorph Husfeldt, Trine Repsdorph Husfeldt, Mathis, Elmgaard Isaksen, Alexander Jacobsen, Flemming Borg Jensen, Mads Johansen, Athanasios, Kastanidis, Malene Kjaer, Peter Krog-Meyer, James Lee, Jacob Mikkelsen, Niels Krogh Mortensen, Philip Mygind, Isak Owe, Mark Parker, Anders Pedersen, Reno Rasmussen, Robert Reznik, Kasper Rostkvist, André Samuelsen, Nikolaj Settnes, Alexandar Skronski, Martin Spange, Dorte Steiness, Hanne Steiness, Thomas Steiness, Troels Vastrup, Martin Stensgaard Vetter, Anders Rasmussen, and Rasmus Keldorff.

**Game Testers Team-North America** – Todd Choccol, Jen "Luna" Jud, Ryan Hurtig, Trevor Wong, John Eakins, Bruce Kruger, Marques Haley, Karl Fenner, Jonathan Greene, Art Soma, Josh Poulson, Brian Tolloty, Randy (THE Randy) Hoskinson, Micah Reese, Damon Brock, Matthew Gray, Joseph Thomas, Bill "the goat" Stevens, Adam Alleman, and Travis Reynolds.

**Expansions (Testers, Editors & Proofs)** – Joel Johnson, Mike Swanson, David Knepper, Mark Wilson, Dean Heine, Malte Kühle, Cindy Nowak, Steve Berger, Brandon Miller, Bruce Dawson, Steven Mooney, James Goodman, Jeffery Davis, Eric Douglass, Cory Swafford, Lee Wardle, Jacob Lee, Thomas Dunagan, Andy Andersen, Chance Daniels, Lines Hutter, James Poteet, Scott Burns, Steve Johnston, Brittany Miller, and Dorothy Davis.

**The Latest and Greatest Credits** – Since this document was published time has elapsed and likely MORE folks have made great contributions to Police Precinct. If you want to see the most recent version of this page, go to the special page on BGG where we house this info...

<http://boardgamegeek.com/thread/1073659/the-credits-for-police-precinct>

WAIT... before you try to type all that, do it the easy way!!!

By going to our special Police Precinct page on our website via either snapping the QR code on page 20 (opposing page) or by key-stroking this...

[www.commonman.com/policeprecinct](http://www.commonman.com/policeprecinct)

Thanks one and all!

21

# REGOLARE LA DIFFICOLTÀ

Ci sono 3 modi per calibrare la difficoltà di Police Precinct. Potete "Accettare un incarico" (avente una difficoltà predefinita e un sapore unico) o "Passare alla Malavita" (il che significa poter regolare determinate variabili per conto proprio), oppure si può fare una partita fissando dei "Gradi di vittoria".

## INCARICHI

Se avete già provato a usare il regolamento standard del gioco e avete già vinto la partita due o tre volte, probabilmente avrete voglia di passare al livello successivo! È così? Siete veramente pronti per il vostro prossimo incarico?

### 1. CODICE 3 (Grado di difficoltà: 5)

In questo scenario, siete a corto di risorse e di tempo e dovete far fronte a molte Emergenze e a una criminalità sempre più elevata.

Il vostro Incarico non sarà quindi facile da svolgere, e per le strade l'umore non è dei migliori. Ecco i particolari: La squadra degli agenti può tirare massimo 6 dadi per ogni singola Azione. Inoltre, durante il Set Up piazzate tre Eventi e mettete 7 Teppisti sulla plancia.

### 2. CODICE VIOLA (grado di difficoltà: 6)

Per i particolari di questo scenario e molto altro, andate sul sito web CMG ([www.commonman.com/desk](http://www.commonman.com/desk)) e consultate il Mazzo Incarico.



## DATEVI ALLA MALAVITA!

Non vi piace ricevere ordine dall'alto? Vi piace fare a modo vostro? Beh, con Police Precinct potete farlo! Sarete voi a regolare la partita come meglio credete. Rendetela più difficile, più facile, più breve o più lunga, come volete voi! È semplice e... guardate quante opzioni disponibili!

**Sezione Turni:** scegliere una data di inizio anteriore aumenterà il numero dei turni e renderà la partita meno difficile (e viceversa)

**Teppisti a disposizione:** Diminuire il numero di Teppisti a disposizione per la partita renderà il gioco più difficile (e viceversa)

**Veicolo di supporto:** Includere questa componente in partite con più giocatori (dai 3 ai 6) diminuirà la difficoltà. Potete anche mostrare la velocità del vostro Veicolo di supporto (usandolo Non contrassegnato per farlo muovere solo di 2, o limitarlo a un solo movimento!) Potete anche provare a usare più Veicolo di supporto (più facile).

**Emergenze:** aumentare il numero di Emergenze sulla plancia all'inizio della partita aumenterà la difficoltà (e viceversa)

**Aumentare i giocatori:** il gioco è progettato per 1-6 giocatori, ma le componenti bastano per giocare anche in 7, o in 8 se lo desiderate! Aumentare il numero di giocatori vi dà diritto a più Veicoli di Supporto rendendo così il gioco più facile.

**Poliziotto Corrotto:** Aumentarne il numero (usandone per esempio 2 in una partita da 6) aumenterà la difficoltà.

**Teppisti sulla plancia:** Aumentandone il numero a inizio partita aumentate la difficoltà (e viceversa)

**Carte Polizia:** Dandone di più a ogni giocatore a inizio partita diminuirate la difficoltà (e viceversa).

**Crime Track (Criminalità):** Partendo di uno spazio in più verso il FAIL il gioco sarà più difficile.

**Di più!** Volete sperimentare ancora altre variabili? Consultate la lista nell'Assignment Desk!

## GRADI DI VITTORIA

C.P.D. ha stabilito un sistema per classificare i suoi ufficiali sulle loro prestazioni. È tempo di vedere come si misura! Scopritelo scorrendo verso il fondo della Pagina di Assignment Desk sul sito CMG per i dettagli ... [www.commonman.com/desk](http://www.commonman.com/desk)

Ora vattene e Arresta Alcuni Punk!!!

# 22