

III

Among  
Cultists

Regolamento



# Indice

<b>Cattivi presagi</b> .....	<b>3</b>	<b>Azioni</b> .....	<b>15</b>
<b>Scopo del gioco e condizioni di vittoria</b> .....	<b>3</b>	Azioni Personaggio.....	15
<b>Concetti principali del gioco</b> .....	<b>4</b>	Controllare uno stato.....	15
Squadre, ruoli e personaggi.....	4	Proteggere un corridoio.....	15
Stati.....	4	Combattere contro un Cultista.....	15
Incontri.....	4	Scacciare l'Uomo-Pesce.....	16
Nascondere e rivelare informazioni.....	4	Uccidere un personaggio.....	16
<b>Componenti</b> .....	<b>4</b>	Azioni Stanza.....	16
Componenti e condizioni di vittoria in base al numero di giocatori.....	6	Riempire il mazzo Stanza.....	16
<b>Preparazione</b> .....	<b>7</b>	Controllare una stanza.....	17
Preparazione della prima partita.....	7	Iniziare una votazione.....	17
Investigatori e Cultisti.....	7	Utilizzare la telecamera.....	18
Preparazione dell'area di gioco.....	8	Riattivare la corrente.....	19
Fase Notte (una volta dopo la preparazione).....	10	Chiudere il portale.....	19
Dopo il Rituale Notturmo.....	10	<b>Privilegi per i Vivi e i Morti</b> .....	<b>19</b>
<b>Svolgimento della partita</b> .....	<b>11</b>	<b>Fine della partita</b> .....	<b>20</b>
Scelta del primo giocatore e inizio della partita.....	11	<b>Regolare il livello di difficoltà</b> .....	<b>20</b>
Le Regole d'Oro.....	11	Per Assassini esperti.....	20
Panoramica.....	11	Per gli esperti in Deduzione sociale.....	20
Le Fasi in dettaglio.....	12	<b>Variante per 4 e 6 giocatori con l'utilizzo dell'Investigatore automatico (IA)</b> .....	<b>21</b>
1. Fase Movimento.....	12	Preparazione per una partita con IA.....	21
Itinerari.....	12	Regole per una partita con IA.....	21
Scatenare un Incontro.....	13	Fase Movimento.....	21
Risolvere un Incontro.....	13	Fase Azione.....	22
2. Fase Evento.....	13	Regole speciali IA.....	22
3. Fase Azione.....	14	<b>Appendice</b> .....	<b>22</b>
4. Fase Pulizia.....	14	Simboli.....	22
		Eventi.....	23
		Ruoli.....	24

Design del gioco: Stefan Godot (con Andreas Godot e Marko Godot)  
Direzione artistica / Design grafico / Gestione della produzione: Karsten Schulmann  
Illustrazioni: Andreas Schroth, Jarrod Owen, Karsten Schulmann  
Illustrazione di copertina: Stephen S. Gibson  
Editing del regolamento: Michael Csorba (die spiele|texter)  
Traduzione italiana: Valentina Ottomano e Alex Giuliani per The Geeky Pen  
Per maggiori informazioni visitate il sito [www.among-cultists.com](http://www.among-cultists.com)

Un grande ringraziamento a tutti i nostri prototipisti, ai nostri amici e alla migliore comunità che potessimo mai immaginare.

Dedichiamo questo gioco ai nostri amati figli  
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

2a edizione  
© 2022 Godot Games. Tutti i diritti riservati.



# Cattivi presagi

*“Oh santo cielo! Finalmente, sei qui!” L'eco della sua voce risuonava per tutto il corridoio come un saluto proveniente da un altro mondo. Il gracile Direttore guardava l'orologio d'oro da tasca, che reggeva con una mano un po' tremolante, mentre si puliva la fronte sudata con un fazzoletto.*

*“Quanto è grave la situazione?” chiese l'uomo con il soprabito marrone e una benda nera sull'occhio all'entrata, mentre ispezionava la stanza completamente ricoperta di rune misteriose per poi rispondergli da solo **“Capisco. Molto peggio di quanto mi aspettassi. Anche gli altri luoghi della zona somigliavano a questo?”** - **“Sì! Cosa significa tutto questo, Gomery? Che cosa vogliono i Cultisti? Sono pazzi!”***

*L'uomo con la benda sull'occhio si avvicinò alla credenza e si versò un po' di whiskey in un bicchiere di cristallo.*

*“Fa parte di un misterioso rituale. Dobbiamo fermarlo stasera, altrimenti risveglieranno qualcosa di inimmaginabile dal sonno eterno. Raduna subito tutti nel corridoio centrale, prima che sia troppo tardi.” - “Va bene, farò tutto quello che desideri, Gomery, ma per favore, salva l'Università! Sto informando tutti i membri della Secret Society.”*

*Gomery bevve tutto il bicchiere in un sorso, senza battere ciglio, poi lo mise capovolto sulla credenza, dove si scorgevano sinistri i pentagrammi color rosso sangue.*

*“Quando hai finito lascia l'Università! Chissà cos'altro accadrà stasera. Non possiamo garantire la tua sicurezza.”*

## Scopo del gioco e condizioni di vittoria

Among Cultists è un gioco di deduzione per 4-8 giocatori con obiettivi nascosti, dai 14 anni in su e con una durata di circa 45-90 minuti.

All'inizio della partita vi verranno assegnati casualmente ruoli e squadre. Come Investigatori della Secret Society, proverete a fermare il rituale oscuro dei Cultisti identificandoli ed eliminandoli prima che possano portarlo a termine. Farete meglio a evitare altri Personaggi, perché ogni incontro potrebbe essere l'ultimo! L'obiettivo dei traditori è eliminare gli Investigatori.

Solo se riuscirete a rivelare tutti i Cultisti o a riordinare abbastanza stanze prima che il tempo scada, potrete salvare la prestigiosa Università. Ma fate attenzione: sono già in mezzo a voi... e la mattanza è già iniziata da tempo!

### Gli Investigatori vincono entro 10 round se...

- ... raggiungono un certo numero di Punti Vittoria (consultate la tabella) o
- ... identificano ed eliminano tutti i Cultisti tramite votazione/l'attacco dell'assassino.

### I Cultisti vincono se...

- ... riescono a uccidere un certo numero di Investigatori (consultate la tabella) o
- ... sabotano gli Investigatori e impediscono loro di totalizzare i Punti Vittoria richiesti prima della fine del round 10 o
- ... identificano il **Veggente** alla fine della partita, se presente, a prescindere da com'è andata la partita per gli Investigatori.

**Importante: La regola che permette di terminare prima la partita si applica solo alle partite con 4-6 Investigatori e 1 Cultista.**

### 1 Cultista (4-6 giocatori)

Se c'è un solo Cultista, vince anche se ha ucciso un totale di 3 o 4 Investigatori (consultate la tabella) al termine di un qualsiasi round. **Questa condizione di vittoria dei Cultisti prevale su quella degli Investigatori.**

Alla fine di ciascun round, il Cultista ha la possibilità di terminare prima la partita sostenendo di aver raggiunto la sua condizione di vittoria (altri dettagli disponibili a pagina 14). Tuttavia, deve essere sicuro, perché, se si sbaglia, perde immediatamente la partita! Se viene eliminato dalla partita tramite votazione PRIMA di poter fare la richiesta alla fine del round perde, indipendentemente dal numero di Investigatori che ha sulla coscienza!

### 2 Cultisti (7-8 giocatori)

Se l'ultimo Cultista in vita viene eliminato tramite votazione/attacco dell'assassino e il numero di Investigatori morti (vedere la tabella) era stato già raggiunto in uno dei Round precedenti a quello in corso, i Cultisti vincono. Controllate il mazzo Energia di tutti gli Investigatori e aggiungete tutti gli Investigatori uccisi agli Investigatori eliminati già visibili. Se l'ultimo Investigatore necessario era stato eliminato nello stesso Round dell'ultimo Cultista in vita, gli Investigatori vincono, **perché questa condizione di vittoria prevale su quella dei Cultisti.**

# Concetti principali del gioco

## Squadre, ruoli e personaggi

State giocando ad Among Cultists divisi in due **Squadre**: Investigatori e Cultisti. Solo una di esse può vincere la partita. Il segnalino **Ruolo**, che ricevete all'inizio e tenete segreto per tutto il tempo, determina l'affiliazione alla Squadra e il **Ruolo**. Il personaggio rappresentato sulla **carta Personaggio**, visibile a tutti, non influisce sul gioco e viene usato solo a scopo identificativo.

## Stati

Il vostro Personaggio può avere uno dei due **Stati**: Vivo o Morto. Sì, in questo gioco i Personaggi possono morire, ma non vengono eliminati e possono continuare a giocare fino alla fine della partita. **Il vostro Personaggio è considerato Vivo fino a quando non viene confermata la sua morte**, ad esempio dopo una certa azione. Quando muore, un Personaggio diventa un Fantasma con privilegi diversi rispetto all'omologo vivente. Dal momento che le carte che rappresentano lo **Stato** del Personaggio vengono giocate a faccia in giù, il vostro Personaggio può essere morto senza saperlo, anche all'inizio della partita.

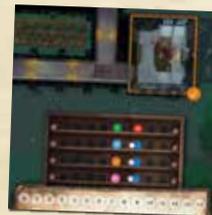
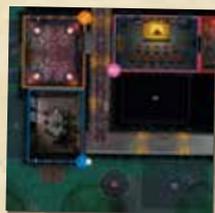
## Incontri

Ogni **Incontro** tra Personaggi porta con sé il rischio che qualcuno di essi venga ucciso. Condividere la stessa Posizione con un altro Personaggio in vita in genere scatena un Incontro. In questo caso, vi scambiate le carte coperte, che possono compromettere lo **Stato** dell'altro Personaggio.

## Nascondere e rivelare informazioni

Durante la partita molte informazioni sono tenute **segrete** e vengono rivelate solo man mano che si gioca. Tuttavia, è sempre possibile parlare praticamente di tutto, mentire, fare congetture o restare in silenzio. Proprio come in un caro e vecchio thriller, gli Investigatori devono collaborare abilmente per rivelare i Cultisti. Per fare ciò è importante tenere a mente cosa succede. Tuttavia, non dovete ricordare ogni dettaglio dei round passati: la cosa migliore è condividere quello che sapete nelle discussioni. Vaghi ricordi in cui verità e menzogne si intrecciano aggiungono un tocco in più alla partita e alle discussioni.

## Componenti



6 parti di Mappa a due facce  
(A e B)



10 carte Personaggio grandi



10 dischi Personaggio  
in legno

182 carte, di cui



10 carte Itinerario



63 carte Successo



20 carte Fallimento



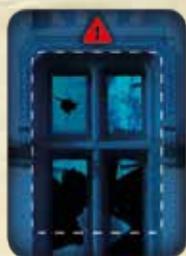
7 carte Sabotaggio



73 carte Vivo



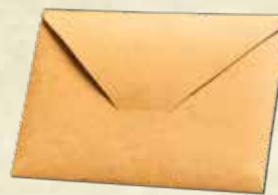
9 carte Morto



1 Finestra rotta  
(Passaggio non sicuro)



1 Orologio con indicatore dell'ordine  
del turno (Lancette dell'orologio)



8 Buste



1 Sacchetto

### Marcatori e segnalini



18 marcatori Ruolo



12 segnalini Stanza  
(con/senza Passaggio non sicuro)



25 segnalini Libro



3 segnalini Cultista



1 segnalino Uomo-Pesce



1 marcatore Fase



1 segnalino  
Votazione



1 segnalino  
Elettricità



1 marcatore Primo giocatore  
(Coltello)



12 segnalini Evento



1 indicatore Punti Vittoria



1 marcatore  
Punteggio Finale



1 Portale

# Componenti e condizioni di vittoria in base al numero di giocatori

Se state giocando solo in 4, leggete pagina 21.

	4 e 5 giocatori (1 Cultista)	6 giocatori (1 Cultista)	7 giocatori (2 Cultisti)	8 giocatori (2 Cultisti)
<b>Mazzo Investigatore</b> (per ciascun giocatore)	9 carte Vivo, 8 carte Successo, 1 carta Itinerario			
<b>Mazzo Cultista</b> (per ciascun giocatore)	6 carte Vivo, 3 carte Morto, 2 carte Successo, 4 carte Fallimento, 2 carte Sabotaggio, 1 carta Itinerario			
<b>Mazzi iniziali di carte Energia</b>	5 carte Vivo, 1 carta Morto		non disponibile	7 carte Vivo, 1 carta Morto
<b>Carte Stanza iniziali</b> (uguali al Mazzo di pesca per tipo e numero di carte)	5 carte Successo, 3 carte Fallimento, 1 carta Sabotaggio	4 carte Successo, 4 carte Fallimento, 1 carta Sabotaggio	5 carte Successo, 4 carte Fallimento, 1 carta Sabotaggio	5 carte Successo, 5 carte Fallimento, 1 carta Sabotaggio
<b>Mazzo di pesca</b> (uguale alle Carte Stanza iniziali per tipo e numero di carte)	5 carte Successo, 3 carte Fallimento, 1 carta Sabotaggio	4 carte Successo, 4 carte Fallimento, 1 carta Sabotaggio	5 carte Successo, 4 carte Fallimento, 1 carta Sabotaggio	5 carte Successo, 5 carte Fallimento, 1 carta Sabotaggio
<b>Mazzo Passaggio non sicuro</b>	1 carta Successo, 1 carta Fallimento			
<b>Segnalini Stanza</b>	5 Esplorata, 4 con icona Passaggio non sicuro	4 Esplorata, 5 con icona Passaggio non sicuro	6 Esplorata, 4 con icona Passaggio non sicuro	5 Esplorata, 6 con icona Passaggio non sicuro
<b>Eventi</b>	2 Fulmine, 2 Porte segrete rivelate, 1 Nessuna connessione, 1 Occhi finti che ti guardano, 1 Morale Risollevalo, 1 Situazione sotto controllo, 1 Il portale si apre, 1 Vetri rotti, 1 Morale a Terra, 1 Specchio			
<b>Condizioni di vittoria: Investigatori</b>	10 Punti Vittoria	12 Punti Vittoria	12 Punti Vittoria	13 Punti Vittoria
<b>Condizioni di vittoria: Cultisti</b>	Min. 3 Investigatori morti	Min. 4 Investigatori morti	Min. 4 Investigatori morti	Min. 5 Investigatori morti

# Preparazione

## Preparazione della prima partita

Per prendere confidenza con questo gioco di bluff e complotto, si consiglia di modificare la preparazione della partita come segue:

### 5, 6 e 8 giocatori

Giocate con Cultisti e **Veggente**, senza altri Ruoli. Nell'Appendice è disponibile una panoramica di tutti i Ruoli.

### 7 giocatori

Giocate con 2 Cultisti, **senza** altri Ruoli.

Durante la prima partita non usate il mazzo Passaggio non sicuro e l'evento "Vetri rotti", oltre ai nuovi ruoli. Quindi non compariranno segnalini Cultisti o l'Uomo-Pesce nella prima partita: saltate i seguenti passaggi nella preparazione: 11, 13 e 14. Dopo aver preso confidenza con le regole, consultate pagina 20 per capire come regolare il livello di difficoltà per aggiungere un po' di brivido.

## Investigatori e Cultisti

1. Prendete le carte per i mazzi Investigatore e Cultista in base al numero di giocatori (consultate la tabella). Per prima cosa, mescolate le carte Itinerario e posizionatele coperte, una accanto all'altra. Quindi, mescolate separatamente le carte per ciascun mazzo Investigatore e Cultista e posizionate 1 pila a faccia in giù sopra ciascuna carta Itinerario. Non assegnate ancora i mazzi ai Giocatori, ma tenete a mente quali sono i mazzi dei Cultisti.



2. Posizionate 1 marcatore Ruolo corrispondente scoperto su ciascun mazzo: Tentacoli per i Cultisti e il simbolo a forma di "M" per gli Investigatori.



3. (NON CON 7 GIOCATORI!) Prendete le carte per il mazzo iniziale di carte Energia in base alla tabella. Mettete 1 carta Vivo da questo mazzo in fondo a ciascun mazzo Cultista, coperta. Ora mescolate le restanti carte Energia coperte e mettetene 1 in fondo a ciascun mazzo Investigatore. Se restano carte Energia nel mazzo iniziale, rimettetetele nella scatola senza guardarle.



4. Ora girate a faccia in giù tutti i marcatori Ruolo posizionati sui mazzi.



5. Mettete ciascun mazzo, incluso il relativo marcatore Ruolo, in 1 Busta diversa. Mescolate le Buste in modo da non poter più tenere traccia dei ruoli.
6. Assegnate casualmente 1 Busta a ciascun giocatore. Tenetele chiuse per adesso!
7. Ognuno sceglie 1 carta Personaggio e la posiziona di fronte a sé con il lato Vivo (♥) a faccia in su.



## Preparazione dell'area di gioco

8. Preparate la Mappa in base al numero di giocatori (vedere le illustrazioni).
9. Mescolate le carte Stanza iniziali in base alla tabella, quindi posizionate 1 carta coperta accanto a ciascuna stanza. Ogni mazzo Stanza viene assegnato alla stanza corrispondente in base a colore e icona.
10. Mescolate le carte per il mazzo di pesca in base alla tabella e posizionate il mazzo a faccia in giù accanto alla Mappa.
11. Preparate il mazzo Passaggio non sicuro (1 carta Successo e 1 carta Fallimento), mescolatelo e posizionate a faccia in giù sopra la Finestra rotta.
12. Mettete tutti i dischi Personaggio con il lato Vivo (  ) visibile sul Corridoio centrale (il Corridoio al centro con la "M" grande).
13. Girate a faccia in giù i 3 segnalini Cultista, mescolateli e posizionate sui relativi spazi all'esterno dell'Università sulla Mappa (vedere l'icona).
14. Posizionate l'Uomo-Pesce sul lago.
15. Mettete il segnalino Votazione a faccia in su nella Stanza azzurra (Refettorio) e il segnalino Elettricità con la lampadina accesa nella Stanza rossa (Stanza di sicurezza).
16. Mettete nel Sacchetto nero i segnalini Evento indicati nella tabella.
17. Posizionate l'indicatore Ordine del turno (Lancette dell'orologio) sull'Orologio, in modo che punti su "1" (Round 1)
18. Mettete l'indicatore Punti Vittoria (indicatore rosso) sullo spazio "0" del tracciato Punteggio e il marcatore Punteggio finale ("Dito indice") nello spazio a destra rispetto al valore di Punti Vittoria necessario perché vincano gli Investigatori (consultate la tabella). Esempio: Con 6 giocatori, il dito punta sul "12".
19. Posizionate i segnalini Libro in ciascuna Stanza fino a occupare tutti gli spazi Libro disponibili.
20. Girate i segnalini Stanza dal lato barrato, mescolateli in base alla tabella e posizionate 1 segnalino in ciascuna stanza.
21. Il personaggio che inizia (consultate la pagina successiva) prende il Coltello (segnalino Primo giocatore) e il segnalino Fase (col lato "Movimento" visibile)
22. Posizionate il segnalino Portale accanto al Mazzo di pesca. Rimettete i componenti inutilizzati nella scatola.
23. Per terminare la fase di Preparazione, eseguite la Fase Notte consultando la sezione seguente. E adesso... che la carneficina abbia inizio!



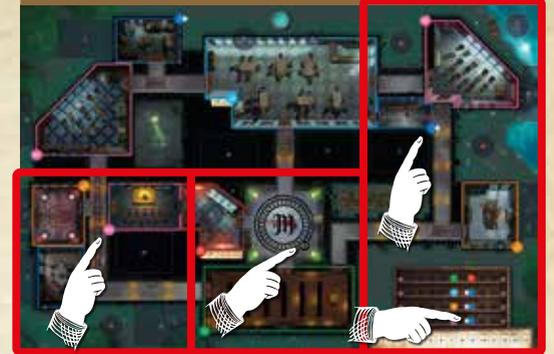
4-6 giocatori



7 giocatori



8 giocatori



17



11



10



22



21



## Fase Notte (una volta dopo la preparazione)

Nella Fase Notte conoscerete i vostri Ruoli. Il Rituale Notturmo vi aiuterà a comunicare segretamente le informazioni necessarie sull'affiliazione della vostra Squadra prima dell'inizio della partita. In questo modo i Cultisti vengono a conoscenza degli eventuali compagni di squadra e scoprono, in caso, quale Investigatore è già morto. Il **Veggente**, se presente, fa parte della squadra degli Investigatori. Sa chi sono i Cultisti, ma nessuno conosce la sua identità. Gli altri Investigatori non ricevono informazioni aggiuntive durante il rituale.

Scegliete qualcuno che reciti il Rituale Notturmo o registrate il testo con il vostro arcano dispositivo di comunicazione proveniente dal futuro e riproducetelo. I giocatori più all'antica possono imparare a memoria il rituale e recitarlo.

### 4 giocatori

Seguite le regole per le partite con l'**Investigatore automatico** e la corrispondente Fase Notte, come descritto a pagina 21.

Ognuno prende la sua busta, la apre e posiziona il proprio mazzo di fronte a sé senza guardare l'ultima carta. Le buste non servono più e possono essere rimesse nella scatola. Ciascun giocatore guarda il marcatore del proprio personaggio e scopre il ruolo segreto. Posizionate il marcatore a faccia in giù accanto al ritratto del personaggio.

**Importante: In 5, 6 e 8 giocatori, ognuno prende in mano il proprio mazzo a faccia in giù tenendo nascosta l'ultima carta.**

→ Nell'Appendice è disponibile una panoramica di tutti i Ruoli.

Poi prendete con una mano il vostro mazzo, tenendolo a faccia in giù, e recitate il Rituale Notturmo degli Antichi (Fonte sconosciuta):

### 5, 6 o 8 giocatori

*“Chiudete gli occhi, rivelate il vostro destino, innumerevoli vite potrebbero svanire /*

Tutti: Chiudete gli occhi e girate il mazzo per rivelare l'ultima carta.

*Sorelle, fratelli, date un'occhiata, alla preda dall'Antico catturata /*

Cultisti: Aprite gli occhi, scoprite chi sono i vostri compagni di squadra e se qualcuno è già morto.

*Celate il vostro destino e gli occhi chiudete, rivelatevi e il pugno stendete /*

Tutti: Chiudete gli occhi e coprite i mazzi, tutti allungano il pugno, i Cultisti fanno “ok” con il pollice.

*Occhi alieni la realtà cercano di alterare, ma ben sapete che per poco in vita potrà restare!”*

Veggente: Apri gli occhi, guarda i Cultisti. Tutti: Chiudete gli occhi, abbassate il pollice, aprite gli occhi: si inizia!



## Dopo il Rituale Notturmo

Mettete i mazzi di fronte a voi, a faccia in giù.

### 5, 6 e 8 giocatori

Posizionate l'ultima carta del mazzo **a faccia in giù** accanto al ritratto del vostro Personaggio. Questo è il vostro mazzo Energia. Tutte le carte **restanti** vanno nella vostra mano.

### 7 giocatori

Giocate **senza il Veggente** e **non create il mazzo Energia** dopo il rituale come fareste con un numero diverso di giocatori.

### 5, 6 e 8 giocatori senza Veggente

*“Chiudete gli occhi, rivelate il vostro destino, innumerevoli vite potrebbero svanire*

Tutti: Chiudete gli occhi e girate il mazzo per rivelare l'ultima carta.

*Sorelle, fratelli, date un'occhiata, alla preda dall'Antico catturata /*

Cultisti: Aprite gli occhi, scoprite chi sono i vostri compagni di squadra e se qualcuno è già morto.

*I cultisti conoscono la verità, da ora e per l'eternità!”*

Tutti: Chiudete gli occhi e coprite i mazzi, aprite gli occhi: si inizia!

### 7 giocatori

*“Chiudete gli occhi, rivelate il vostro destino, innumerevoli vite potrebbero svanire*

Tutti: Chiudete gli occhi.

*Sorelle, fratelli, date un'occhiata, alla preda dall'Antico catturata /*

Cultisti: Aprite gli occhi, scoprite quali sono i vostri compagni di squadra.

*I cultisti conoscono la verità, da ora e per l'eternità!”*

Tutti: Chiudete gli occhi, aprite gli occhi: si inizia!

### 7 giocatori

**Tutte** le carte vanno nella vostra mano.

**Importante: da questo momento non potete modificare l'ordine delle carte della vostra mano!**

# Svolgimento della partita

## Scelta del primo giocatore e inizio della partita

L'ultimo di voi che ha avuto un incubo prende il Coltello (Marcatore Primo giocatore) e il marcatore Fase (con il lato "Passo" visibile). Iniziate la partita con la Fase Movimento del Round 1.

**i** Tuttavia: se nella foga dimenticate la vostra Squadra di appartenenza (oppure per bluffare), potete sempre guardare il vostro marcatore Ruolo in qualsiasi momento.



## Le Regole d'Oro

- ▶ In generale, potete parlare di **QUALSIASI COSA, TRANNE...**
  - ▶ ... della vostra vera affiliazione della Squadra e del Ruolo. Tuttavia, potete sempre sostenere di appartenere a un certo gruppo (oppure no) e dubitare delle affermazioni degli altri giocatori.
  - ▶ ... del numero di Investigatori che avete ucciso come Cultisti (indipendentemente dal fatto che siate ancora vivi oppure no).
- ▶ **NON POTETE MOSTRARE** niente agli altri giocatori. Ad esempio Itinerari, carte che avete in mano e così via.
- ▶ Un Movimento non può mai terminare dove è iniziato.
- ▶ Prima di giocare le carte bisogna sempre guardarle. Non è consentito giocare le carte alla cieca, basandosi solo sul retro, perché in questo modo i Cultisti sarebbero svantaggiati. Anche per questo motivo le carte nella mano vengono mescolate durante la fase di preparazione.

## Panoramica

Ognuno dei 10 round è composto da queste 4 Fasi:

### 1. Fase Movimento

Tutti i Personaggi si muovono sulla Mappa, risolvendo Incontri, fino a che tutti hanno svolto 1 turno.

### 2. Fase Evento

L'Evento dell'ora (= Round) corrente viene estratto dal Sacchetto e risolto. Alcuni Eventi portano a Incontri aggiuntivi.

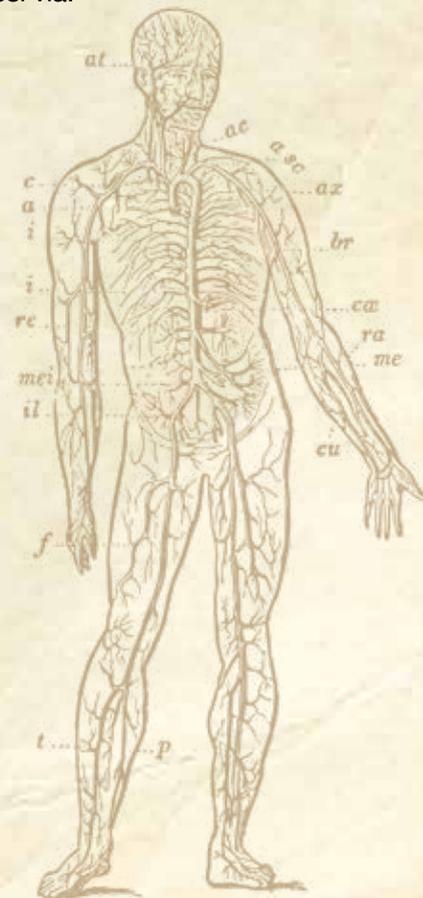
### 3. Fase Azione

Ciascun giocatore esegue 1 Azione Personaggio o 1 Azione Stanza o passa.

### 4. Fase Pulizia

Il segnalino Votazione viene girato sul lato Attivo. Se il round in corso è il decimo, la partita termina e potete controllare le Condizioni di vittoria. Altrimenti, passate il marcatore Primo Giocatore al giocatore successivo in senso orario e spostate le Lancette dell'orologio all'ora (= Round) successiva. Preparatevi quindi per il round successivo.

Continuate a giocare fino a quando viene soddisfatta una delle Condizioni di vittoria (p. 3).



# Le Fasi in dettaglio

## 1. Fase Movimento

Partendo dal marcatore Primo giocatore e continuando in senso orario, tutti i Personaggi eseguono **1 Movimento**. Quando tutti i Personaggi hanno svolto 1 turno si procede alla Fase Evento.

Nel vostro turno potete utilizzare fino a **3 punti Movimento** per muovere il vostro Personaggio tra stanze e corridoi. Ogni stanza ha almeno una porta che la collega a un altro corridoio, a un'altra stanza o a entrambi. Ciascun movimento che passa da una porta costa **1 punto Movimento**. Tutti i personaggi possono muoversi nella mappa a proprio piacimento, ma il movimento non può terminare dove è iniziato, vale a dire che i personaggi **devono** eseguire un movimento nel loro turno.

Non c'è limite al numero di personaggi che possono condividere lo stesso corridoio o la stessa stanza.

**i Nota: in caso non serva distinguere tra stanze, corridoi e posizioni per i segnalini Cultista e Uomo-Pesce viene utilizzato il termine "Posizione".**

I **Cultisti** possono ignorare gli Itinerari e utilizzare qualsiasi azione Stanza nel loro turno, mentre gli **Investigatori** devono utilizzare le azioni Stanza determinate dal loro Itinerario.

### Itinerari

Se siete **Investigatori**, il vostro Itinerario personale, ricevuto all'inizio della partita, vi dice in quale round (lato sinistro) potete usare gli effetti delle varie stanze (lato destro). In genere potete scegliere tra 2 o più stanze disponibili in ciascun round e utilizzare i relativi effetti nella Fase Azione (a meno che non scegliate di eseguire un'azione Personaggio, che non è legata al vostro Itinerario ed è sempre disponibile in tutte le stanze e in tutti i corridoi). In altre parole: è consentito terminare il movimento in una stanza che non si trova nel vostro Itinerario corrente ed eseguire un'azione Personaggio lì.



1 / 5 / 9	  
2 / 6 / 10	 
3 / 7	 
4 / 8	 

*Esempio per un Itinerario:*

*Prima riga: un Investigatore con questo Itinerario può muoversi liberamente, ma può utilizzare solo le azioni Stanza delle Stanze blu, rosa e azzurre nei round 1, 5 e 9. Se questo personaggio termina il movimento del round 1 nella Stanza rosa, può utilizzare la relativa azione Stanza durante la Fase Azione di quel round.*

*Seconda riga: nei round 2, 6 e 10, può usare solo quelle verdi e arancioni.*

*Terza riga: nei round 3 e 7, solo quelle azzurre e blu.*

*Quarta riga: e nei round 4 e 8 solo quelle rosse e arancioni.*

Un **Cultista** non è obbligato a seguire il suo Itinerario, ma non dovrebbe muoversi senza riflettere. Ricordate: se qualcuno nota che avete utilizzato le azioni Stanza dello stesso colore in sequenza, potrebbero sorgere domande spiacevoli...

Un **Fantasma** (disco Personaggio dal lato Morto, barrato) non utilizza i punti Movimento. Si teletrasporta invece in una posizione a scelta in ciascun round. Tuttavia, non prende mai parte a un Incontro.

Dopo aver completato il movimento e risolto tutti gli Incontri, passate il marcatore Fase in senso orario al giocatore successivo.

→ Consultate pagina 16 per leggere la descrizione di tutte le Azioni Stanza.

## Scatenare un Incontro

Un **Incontro** si può scatenare sia durante che alla fine del vostro movimento. Se vi trovate in una stanza o in un corridoio con almeno 1 altro personaggio vivo (anche prima di raggiungere la vostra posizione finale), controllate la tabella per verificare se si è scatenato un Incontro.

**i Promemoria: gli Incontri vengono scatenati solo da alcuni eventi e quando si entra in un luogo, ma mai quando si esce. Ignorate i Fantasmì, perché non partecipano mai agli Incontri.**

Corrente elettrica	Numero di Personaggi nella stessa stanza o nello stesso corridoio	Si scatena un Incontro?
 <b>ON</b>	esattamente 2	<b>sì</b>
	3 o più	<b>NO</b>
 <b>OFF</b>	2 o più	<b>sì</b>

## Risolvere un Incontro

Tutti i personaggi che prendono parte all'Incontro posizionano **esattamente 1 carta Vivo o 1 carta Morto** dalla loro mano **a faccia in giù sul mazzo Energia** di 1 altro personaggio coinvolto. Non c'è una regola su chi debba dare per primo le carte agli altri, decidete voi. La carta ricevuta non viene guardata.

**i Nota: i Cultisti possono quindi uccidere solo senza testimone se non sono coinvolti più di 2 personaggi in un Incontro o se la corrente elettrica è interrotta.**

Dopo che tutti i personaggi hanno eseguito il loro movimento, il Primo giocatore riceve il marcatore Fase. Procedete con la Fase Evento.

## 2. Fase Evento

Per il round corrente pescate 1 segnalino Evento dal sacchetto e risolvete immediatamente l'effetto. Quindi posizionatelo sull'Orologio, sul numero del round (Ora) corrispondente. Procedete con la Fase Azione.

L'effetto del segnalino dura almeno fino alla Fase Evento successiva.

Gli Eventi Fulmine e Porte segrete rivelate possono scatenare nuovi Incontri.

→ *Nell'Appendice è disponibile una panoramica di tutti gli Eventi.*

### 3. Fase Azione

Girate il marcatore Fase sul lato Ingranaggio per indicare che siete nella Fase Azione. Partendo da chi possiede il marcatore Primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni Personaggio esegue **esattamente 1 azione Personaggio O 1 azione Stanza**. Potete anche non eseguire alcuna azione e passare.

#### Azioni Personaggio

- ▶ Controllare uno stato
- ▶ Proteggere un corridoio
- ▶ Combattere contro un Cultista
- ▶ Scacciare l'Uomo-Pesce
- ▶ Uccidere un personaggio

#### Azioni Stanza

- ▶ Riempire il mazzo Stanza
- ▶ Controllare una stanza
- ▶ Iniziare una votazione
- ▶ Utilizzare la telecamera
- ▶ Riattivare la corrente
- ▶ Chiudere il portale

→ Consultate la pagina successiva per la descrizione di tutte le Azioni.

**i Promemoria:** gli Investigatori possono utilizzare solo le azioni Stanza disponibili sul proprio Itinerario. I Cultisti non devono attenersi al proprio Itinerario e possono barare. Per utilizzare un'azione specifica di una stanza è necessario trovarsi nella Stanza corrispondente. In un Corridoio è possibile usare solo un'azione Personaggio.

### 4. Fase Pulizia

In una partita con **4-6 giocatori**, l'unico Cultista può far terminare la partita rivelandosi e affermando di aver raggiunto le Condizioni di vittoria (numero sufficiente di Investigatori morti). Tutti i personaggi controllano le carte nei rispettivi mazzi Energia. **Se il Cultista aveva ragione**, gli Investigatori perdono subito la partita. **Se il Cultista si sbagliava**, viene messo con le spalle al muro e perde immediatamente la partita.

Se questo è il **round 10**, la partita termina. Controllate le Condizioni di vittoria. La Squadra che ha soddisfatto le Condizioni di vittoria vince la partita. Complimenti!

Altrimenti preparate il round successivo:

- ▶ Se c'è stata una votazione, girate il **segnalino Votazione** dal lato Refettorio attivo.
- ▶ Passate il **marcatore Primo giocatore** e il **marcatore Fase** in senso orario al giocatore successivo. Girate il marcatore Fase con il lato Passo a faccia in su.
- ▶ Fate avanzare la **Lancetta dell'orologio** di 1 ora. Il nuovo round inizia con la Fase Movimento.



# Azioni

## Azioni Personaggio

Le Azioni Personaggio possono essere eseguite in qualsiasi round, da un qualsiasi personaggio vivo, in qualsiasi posizione.

### Controllare uno stato

**REQUISITI:** almeno 1 personaggio bersaglio vivo nella vostra stessa posizione O siete in una stanza con una telecamera.

Mescolate il mazzo Energia del personaggio bersaglio e guardatelo in segreto.

► **Ci sono solo carte Vivo:** rimettete il mazzo a faccia in giù.

► **1 o più carte Morto:**

- Se siete **Investigatori**, dovete dire la **verità** e segnalare lo stato. Posizionate la carta Morto scoperta in cima al mazzo Energia del personaggio; quel personaggio adesso è un Fantasma (girate il disco Personaggio e la carta dal lato Morto). Avviate una discussione e una votazione.
- Se siete **Cultisti** potete dire la **verità**, ma potete anche **mentire** e nascondere lo Stato. In quest'ultimo caso, rimettete il mazzo a faccia in giù. Il Personaggio bersaglio è ancora considerato vivo fino a quando viene rivelato il vero Stato tramite un'Azione o durante il controllo delle Condizioni di vittoria.

Mettete poi la prima carta del mazzo di pesca coperta in cima al mazzo Stanza del personaggio bersaglio, se si trova in una stanza, o in cima al mazzo Passaggio non sicuro, se si trova in un corridoio. Se un mazzo Stanza contiene 3 o più carte per la prima volta, girate il segnalino Stanza e risolvete i relativi effetti (consultate p. 16).

**i** **Importante:** potete condividere tutte le informazioni ottenute da questa azione con gli altri giocatori, se lo desiderate. Tuttavia, potete anche mentire per motivi tattici (scelta consigliata per i Cultisti).

### Proteggere un corridoio

**REQUISITI:** vi trovate in un Corridoio.

Mescolate 1 carta Successo, 1 carta Fallimento o 1 carta Sabotaggio coperta nel mazzo Passaggio non sicuro.

Il mazzo Passaggio non sicuro viene utilizzato nell'azione Riempire il mazzo Stanza, consultate p. 16.

**i** **Nota:** le carte non vengono mai posizionate nei corridoi. Tuttavia, i corridoi sono l'unica opzione per inserire le carte nel mazzo Passaggio non sicuro. "Proteggere" un corridoio offre una buona opportunità per un astuto Cultista di portare avanti un sabotaggio segreto.

### Combattere contro un Cultista

**REQUISITI:** c'è un segnalino Cultista nella vostra stanza.

Potete rimuovere questo segnalino dal gioco e rimetterlo nella scatola.

## Scacciare l'Uomo-Pesce

**REQUISITI:** avete il Coltello (marcatore Primo giocatore) ed entrate nel corridoio occupato dall'Uomo-Pesce.

Scacciate l'Uomo-Pesce e rimettete il relativo segnalino nel lago. Il corridoio adesso è di nuovo accessibile, ma l'Uomo-Pesce può tornare in seguito.

## Uccidere un personaggio

**REQUISITI:** avete il Ruolo Assassino e il vostro personaggio bersaglio vivo (che pensate sia un Cultista e di cui volete liberarvi) si trova nella vostra stessa posizione.

Rivelate il vostro ruolo (girare il marcatore Ruolo) e uccidete il personaggio bersaglio. Questa azione non scatena una votazione! Il personaggio bersaglio non deve rivelare il proprio ruolo, a meno che non sia l'ultimo Cultista rimasto in vita: in tal caso la partita termina immediatamente.

## Azioni Stanza

Per utilizzare queste azioni è necessario trovarsi nella stanza corrispondente.

**i Promemoria:** gli Investigatori possono utilizzare solo le azioni Stanza disponibili sul proprio Itinerario. I Cultisti non devono atterrarsi al proprio Itinerario.

## Riempire il mazzo Stanza

**REQUISITI:** vi trovate in una stanza.

Posizionate 1 carta Successo, 1 carta Fallimento o 1 carta Sabotaggio a faccia in giù in cima al mazzo Stanza di questa stanza. Se è la prima volta che ci sono 3 carte in questa stanza, girate il segnalino Stanza dal lato Esplorata (✓). D'ora in poi questa stanza viene considerata esplorata. Fino alla fine della partita l'azione Controllare una stanza è sbloccata per questa stanza (consultate l'azione successiva).

Se il segnalino Stanza appena girato mostra un'icona Passaggio non sicuro (⚠), mescolate il mazzo Passaggio non sicuro, pescate 1 carta e risolvetele. Quindi rimettete la carta nel mazzo Passaggio non sicuro:

- ▶ **Successo:** non succede niente.
- ▶ **Fallimento:** Girate un segnalino Cultista a faccia in giù e posizionatelo nella stanza mostrata. Se non ci sono più segnalini a faccia in giù, l'Uomo-Pesce si sposta nel corridoio in alto a destra tra la stanza azzurra e quella rosa (4-6 giocatori) o nel corridoio centrale (7-8 giocatori); fate riferimento ai simboli (☞) sulla mappa.  
Se l'Uomo-Pesce si trova già nell'edificio, non succede niente. La situazione è già abbastanza complicata.
- ▶ **Sabotaggio:** l'Uomo-Pesce si sposta nel corridoio in alto a destra tra la stanza azzurra e quella rosa (4-6 giocatori) o nel corridoio centrale (7-8 giocatori). Se l'Uomo-Pesce si trova già nell'edificio, non succede niente.



Successo Fallimento Sabotaggio

**i Promemoria:** l'unico modo per inserire le carte nel mazzo Passaggio non sicuro è quello di utilizzare un'azione Personaggio Proteggere un corridoio.

<b>Segnalino</b>	Cultisti (3x) 	Uomo-Pesce (1x) 
<b>Effetto</b>	Non è possibile alcuna azione Stanza nella stanza occupata.	Solo un personaggio vivo con il Coltello può entrare nel corridoio occupato.

## Controllare una stanza

**REQUISITI:** vi trovate in una stanza esplorata, consultate l'azione **Riempire il mazzo Stanza**.

Mescolate il mazzo Stanza, pescate 1 carta e risolvetela:

- ▶ **Successo:** posizionate 1 libro da questa stanza sulla libreria (posizionate il segnalino Libro su uno spazio vuoto nel colore corrispondente sulla libreria nell'angolo in basso a destra della mappa).
- ▶ **Fallimento:** non succede niente.
- ▶ **Sabotaggio:** se disponibile, prendete 1 libro del colore di quella stanza dalla libreria e riportatelo nella stanza.



**Successo** **Fallimento** **Sabotaggio**

Dopodiché, rimuovete la carta dal gioco.

**Completare una stanza:** dopo aver posizionato tutti i libri di una stanza nella libreria, la stanza è considerata completata. Quando una stanza è completata, non potete più né riempire il mazzo Stanza né controllarlo. Come promemoria, rimuovete dal gioco il segnalino Stanza e tutte le carte ancora presenti nel mazzo Stanza senza guardarle.

**Assegnare il punteggio a uno scaffale:** non appena si posizionano tutti i libri richiesti del relativo colore su uno scaffale, viene immediatamente calcolato il punteggio. Ottenete i Punti Vittoria indicati sul bordo dello scaffale (2, 3 o 4 PV). Avanzate l'indicatore dei Punti Vittoria. Se gli Investigatori raggiungono i punti necessari per la vittoria, la partita termina immediatamente: consultate le Condizioni di vittoria (p. 3).

La maggior parte degli scaffali totalizza punti direttamente. Per totalizzare i punti degli scaffali arancioni e rosa è necessario raccogliere i libri da diverse stanze. Gli scaffali blu sono legati a una specifica stanza, vale a dire che i libri della stanza blu 1 devono essere posizionati sullo scaffale corrispondente (e non sullo scaffale delle stanze blu 2 o 3).

*Esempio: Ci sono già 3 libri nello scaffale delle due stanze arancioni. Maria si trova nella stanza non completata che contiene il quarto libro arancione e lo consulta.*

*Pesca un Successo. Mette il libro nella libreria, completando lo scaffale e facendo totalizzare 4 PV agli Investigatori. Avanza sul tracciato dei Punti Vittoria. Infine, posiziona il segnalino e il mazzo di quella stanza nella scatola senza guardarlo.*

## V Iniziare una votazione

**REQUISITI:** questa azione può essere utilizzata una volta per round da un Personaggio vivo che si trova nella stanza azzurra (Refettorio), se il segnalino **Votazione** è sul lato Attivo. Tuttavia, una votazione è obbligatoria ogni volta che viene scoperto un omicidio.

Il **Primo giocatore** (che ha il Coltello) ha un'abilità speciale durante i voti:

### 5-6 giocatori

Può **cambiare** il suo voto dopo aver aperto gli occhi e dopo la valutazione.

### 7-8 giocatori

Il suo voto vale **doppio**.

Iniziate una discussione aperta. Non dimenticate le Regole d'Oro (consultate p. 11). In alcune circostanze può essere utile dare un limite di tempo. Utilizzate pure il sistema che considerate più adatto. Ai Fantasma è ancora consentito parlare e prendere parte alle votazioni, poiché non sanno chi li ha eliminati. Non possono essere loro a iniziare la votazione nel Refettorio.

Dopo esservi scambiati le accuse più sfrontate e oltraggiose, le dichiarazioni di innocenza, procedete a una Votazione segreta: tutti chiudono gli occhi. Poi indicano il personaggio che vogliono eliminare. Chi vuole astenersi dalla votazione tiene il pugno chiuso. Chi ha iniziato la votazione conta fino a 3, poi tutti aprono gli occhi:



- ▶ Se un personaggio ottiene una **maggioranza semplice** E gli astenuti sono meno dei voti che ha ottenuto, quel personaggio viene eliminato. Girate il disco Personaggio e la carta dal lato Morto. Quel personaggio continua a giocare come Fantasma (consultate la sezione relativa ai Privilegi per i Vivi e i Morti, pagina 19). Il suo mazzo Energia resta a faccia in giù.
- ▶ Se il personaggio eliminato era un **Cultista** non deve rivelare il proprio ruolo, a meno che non sia l'ultimo Cultista rimasto in vita: in tal caso la partita termina immediatamente. Consultate le Condizioni di vittoria (pagina 3).
- ▶ Se alla fine della votazione **non** si ottiene una **maggioranza**, ad esempio 3 astenuti e 3 voti contro lo stesso personaggio, non succede niente.

*Esempio: Risultati della votazione*

Voti	Distribuzione	Risultato
6	2 contro Andrea, 2 contro Susanna, 2 astenuti	Non succede niente, ma aumenta il sospetto iniziale che Andrea e Susanna possano essere Cultisti.
6	<b>3 contro Andrea</b> , 1 contro Susanna, 2 astenuti	Andrea non è riuscito a sviare i sospetti. Ha ricevuto la maggioranza dei voti, quindi il suo personaggio viene eliminato e continua a giocare come Fantasma. Se Andrea era l'ultimo o il solo Cultista, deve rivelarlo e dare il via alla fine della partita, altrimenti no.
7	3 contro Bruno, 1 contro Umberto, 3 astenuti	Non succede niente. Sebbene 3 giocatori non siano ancora del tutto certi, il risultato è a sfavore di Bruno.
7	1 contro Bruno, 1 contro Umberto, <b>3 contro Marta</b> , 2 astenuti	Marta viene eliminata. Bruno è riuscito a sviare i sospetti da sé e a ribaltare la situazione, facendo eliminare Marta. Il Personaggio di Marta diventa un Fantasma e lei si chiede come sia potuto succedere.

**Dopo che è stata utilizzata l'azione Stanza Iniziare una votazione:** Indipendentemente dal risultato della votazione, girate il segnalino Votazione sul lato Inattivo. Fino al prossimo round, è possibile iniziare una votazione solo dopo aver scoperto un omicidio, non tramite un'azione Stanza. Continuate la partita.

**Nelle partite con il Veggente:** Se la votazione ha eliminato l'ultimo Cultista in vita, i Cultisti hanno 1 tentativo per indovinare chi è il Veggente. Suggerimento: dopo che i Cultisti si sono rivelati, restate calmi e non date nell'occhio fino a quando non hanno fatto la loro scelta e non è stata confermata come giusta o sbagliata. Un'affermazione strana o uno sguardo di terrore potrebbero suggerire se siete o non siete il Veggente.

Se indovinano, i Cultisti vincono la partita, perché la loro Condizione di vittoria prevale su tutte le altre. In caso contrario, vincono gli Investigatori.

## Utilizzare la telecamera

**REQUISITI:** vi trovate nella stanza rossa (Stanza di sicurezza) E la corrente è attiva.

Indipendentemente dall'itinerario corrente, controllate 1 stanza esplorata OPPURE lo stato di 1 personaggio bersaglio in vita a vostra scelta. **NON potete controllare voi stessi!** Se il Personaggio bersaglio si trova in una stanza, mettete la prima carta del mazzo di pesca in cima al mazzo di quella stanza a faccia in giù. Se invece si trova in un corridoio, mescolate la carta dal mazzo di pesca a faccia in giù nel mazzo Passaggio non sicuro. La posizione della stanza bersaglio o del personaggio bersaglio non è importante: alle telecamere non sfugge niente!

## Riattivare la corrente

**REQUISITI: vi trovate nella stanza rossa (Stanza di sicurezza) E la corrente non è attiva.**

La ripristinate. Girate il segnalino Elettricità sul lato della lampadina accesa. La regola per gli Incontri durante l'interruzione della corrente elettrica non è più valida (consultate la sezione Scatenare un Incontro, pagina 13), e la Telecamera funziona di nuovo.

## Chiudere il portale

**REQUISITI: vi trovate nella stanza verde insieme a 1 altro personaggio vivo mentre il portale è aperto. Questo utilizza l'azione del round in corso per entrambi i personaggi coinvolti!**

Se il portale viene **chiuso entro 3 round** dall'apertura (2 round per 7-8 giocatori): Rimuovete il portale dalla stanza verde. Da questo momento, gli Investigatori hanno bisogno di 1 PV in meno per vincere la partita. Spostate il marcatore Punteggio finale sul tracciato Punteggio di uno spazio a sinistra.

Se il portale **NON viene chiuso entro 3 round** dall'apertura (2 round per 7-8 giocatori): Il portale resta nella stanza verde. Da questo momento, gli Investigatori hanno bisogno di 1 PV in più per vincere la partita. Spostate il marcatore Punteggio finale sul tracciato Punteggio di uno spazio a destra.

# Privilegi per i Vivi e i Morti

In base al vostro stato e all'affiliazione della Squadra avete o non avete a disposizione alcune opzioni durante la partita: Un Personaggio è considerato Vivo fino a quando una carta Morto presente nel vostro mazzo non viene rivelata e messa di fronte a voi scoperta.

### Personaggi vivi



Movimento: max. 3 punti Movimento

Risolvere gli Incontri

Eeguire tutte le azioni Personaggio

Eeguire tutte le azioni Stanza

Il Primo giocatore può utilizzare il Coltello per sfruttare le sue abilità speciali, ad esempio votare, scacciare l'Uomo-Pesce e così via.

### Investigatori (vivi o Fantasmi)



Devono seguire il loro Itinerario per le azioni Stanza.

### Fantasmi (Personaggi morti)



Movimento: Teletrasporto (Movimento illimitato) fino alla stanza o al corridoio desiderati



NON eseguono azioni Stanza ad eccezione delle seguenti:  
Riempire il mazzo Stanza e Controllare una stanza



### Cultisti (vivi o Fantasmi)



Possono ignorare il loro Itinerario per le azioni Stanza.

# Fine della partita

Quando una Squadra ha raggiunto la propria Condizione di vittoria (consultate pagina 3), la partita termina immediatamente. Se necessario, eseguite l'identificazione del Veggente (p. 18). Ora potete gioire della vostra gloriosa vittoria o arrabbiarvi per la vostra (im)meritata sconfitta!

Potete iniziare subito un'altra partita e, se ne sentite il bisogno, regolate il livello di difficoltà (consultate la sezione seguente).

Buon divertimento!

## Regolare il livello di difficoltà

### Per Assassini esperti

Avete giocato più di qualche partita e conoscete tutte le regole? Benissimo, allora è arrivato il momento di scoprire altri ruoli!

#### Ruoli consigliati:

##### 5 giocatori

1 Cultista, Veggente,  
1 Ruolo casuale a scelta tra  
Principiante/Mani di ricotta/  
Fifone

##### 6 giocatori

1 Cultista, Veggente,  
1 Ruolo casuale a scelta tra  
Bellezza radiosa/Infetto/Super  
Fantasma, Piromane

##### 7 giocatori

2 Cultisti, 1 Ruolo casuale a  
scelta tra Principiante/Mani  
di ricotta/Fifone, Piromane,  
Assassino

##### 8 giocatori

2 Cultisti, Veggente,  
Meccanico, Piromane,  
Assassino

### Per gli esperti in Deduzione sociale

Avete superato il livello di Assassini esperti e ora desiderate sfruttare il gioco al massimo? Ora sì che si ragiona!

Per creare due Squadre bilanciate, la somma totale dei singoli valori Fedeltà dei ruoli deve essere uguale alla Difficoltà consigliata per il numero di giocatori (vedere di seguito) e

- ▶ Per creare due Squadre bilanciate, la somma totale dei singoli valori Fedeltà dei ruoli deve essere uguale alla Difficoltà consigliata per il numero di giocatori (vedere di seguito) e
- ▶ la **Fedeltà massima** all'interno di una Squadra è 5.

#### Difficoltà consigliata:

##### 5 giocatori

+1 Fedeltà Cultista

##### 6 giocatori

+1 Fedeltà Cultista

##### 7 giocatori

+3 Fedeltà Cultista

##### 8 giocatori

+1 Fedeltà Investigatore

*Esempio: Volete giocare un bella partita con 5 giocatori senza il Veggente ma con il Meccanico (3). Ha una Fedeltà di 3 a favore degli Investigatori. Per rispettare il suggerimento per 5 giocatori (+1 Fedeltà Cultista), selezionate ruoli aggiuntivi che supportino i Cultisti per un totale di 4 punti Fedeltà. Scegliete il Piromane (2), il Principiante (1) e il Fifone (1). Così facendo, è soddisfatta sia la Difficoltà consigliata, sia il valore massimo di Fedeltà per ciascuna Squadra (5).*

→ Nell'Appendice è disponibile una panoramica di tutti i ruoli e dei relativi valori Fedeltà.

# Variante per 4 e 6 giocatori con l'utilizzo dell'Investigatore automatico (IA)

## Preparazione per una partita con IA

Se desiderate giocare una partita con 4-6 giocatori e l'Investigatore automatico, seguite la preparazione per 5-7 giocatori con le seguenti modifiche.

Per le partite con 6 giocatori potete includere l'IA per giocare una partita a 7 personaggi con 2 Cultisti. Se il Cultista non vede un altro giocatore con il ruolo di Cultista nella Fase Notte, saprà che l'IA è il secondo Cultista.

Nelle partite con 2 Cultisti potete anche includere il Ruolo del Veggente.

1. Per rappresentare l'IA, posizionate 1 carta Personaggio aggiuntiva a destra del Primo giocatore (in realtà l'IA può essere posizionato ovunque, ma si consiglia questa posizione per la prima partita).
2. Dopo aver assegnato i mazzi e i Ruoli, eseguite la Fase Notte (p. 9) come di consueto, però il giocatore a sinistra dell'IA prende anche il mazzo IA a faccia in giù nella mano libera.
3. Dopo la Fase Notte, posizionate l'ultima carta del mazzo IA a faccia in giù accanto alla relativa carta Personaggio. Questo sarà il suo mazzo Energia (se il numero di giocatori prevede carte iniziali per il mazzo Energia).
4. Ordinate le carte restanti del mazzo IA in 2 pile coperte, in base al dorso (carte Stanza e carte Incontro).
5. Rivelate la carta Itinerario dell'IA.

## Regole per una partita con IA

### Fase Movimento

- ▶ L'IA si dirige verso la prima stanza ancora inesplorata a partire dalla sinistra della propria carta Itinerario. Quando l'IA raggiunge quella stanza, termina il proprio movimento. I punti Movimento in eccesso non vengono utilizzati. Se ci sono 2 percorsi possibili della stessa lunghezza per raggiungere quella stanza, l'IA si muove in senso orario.

*Esempio: siamo nel Round 5. L'IA si trova nella stanza verde e, in base all'Itinerario, può scegliere tra la stanza rosa e quella arancione. Dal momento che tutte le stanze rosa sono già finite, può scegliere solo quelle arancioni. Visto che le stanze arancioni sono a pari distanza da quella verde, l'IA continua il percorso in senso orario fino alla stanza arancione a sinistra.*

- ▶ Se non ci sono stanze disponibili o se l'IA non riesce a raggiungere la stanza, si sposta, per quanto possibile, verso la stanza bersaglio.
- ▶ Se il movimento scatena un Incontro, i personaggi coinvolti si scambiano le carte Incontro, come al solito. Il giocatore coinvolto prende la prima carta del mazzo Incontro dell'IA e la mette sul mazzo Energia del proprio personaggio. Se ci sono più potenziali Incontri dovuti a un'interruzione di corrente, il personaggio con meno carte nel mazzo Energia prende la carta dell'IA; in caso di pareggio, le prende il più vicino all'IA a sinistra.

## Fase Azione

- ▶ Se la stanza non è esplorata ed è presente un segnalino Cultista, l'IA combatte contro il Cultista.
- ▶ Se la stanza non è esplorata e non è presente alcun segnalino Cultista, l'IA aggiunge la prima carta Stanza coperta al mazzo Stanza.
- ▶ Se la stanza è esplorata, l'IA rivela la prima carta della stanza e ne risolve gli effetti.
- ▶ Se l'IA si trova in un corridoio, posiziona 1 carta Stanza coperta sul mazzo Passaggio non sicuro.

L'IA non può svolgere altre azioni. Non succede niente neanche nel caso in cui sia in possesso del coltello e ci fosse un evento che lo richiede.

## Regole speciali IA

- ▶ Durante le votazioni, il voto dell'IA conta come astenuto; con il Coltello conta come 2 astenuti.
- ▶ Il ruolo del Veggente non è disponibile se giocate con l'IA e 1 Cultista.
- ▶ All'IA non può essere assegnato alcun ruolo ad eccezione del Cultista e del Veggente, quest'ultimo solo in caso ci siano più di 2 Cultisti in gioco.
- ▶ Se c'è 1 solo Cultista e l'IA viene eliminato durante una votazione, rivelate il relativo marcatore ruolo. Se non si trattava di un Cultista, continuate la partita. Se invece si trattava dell'unico Cultista, la partita termina immediatamente. Fate attenzione a questa differenza rispetto al gioco standard: ora controllate tutti i mazzi Energia e contate gli Investigatori morti. Visto che l'IA non può terminare la partita prima come unico Cultista, la sua condizione di vittoria prevale rispetto a quella degli Investigatori.

# Appendice

## Simboli



Vivo



un altro giocatore



Situazione: conseguenze



Ruolo



Round



rivelare / girare



azione (Fase Azione)



Passaggio non sicuro



Fase Notte



comunicazione



Il portale si apre



Energia elettrica presente



Morto (Fantasma)



un altro giocatore vivo



Morto? Rivelate il ruolo



Incontro



1 Round (durata)



impossibile / ignorare



movimento (Fase Movimento)



Mazzo Passaggio non sicuro



Aprite gli occhi



iniziare una votazione



marcatore primo giocatore /  
(uso) Coltello



Porte segrete rivelate



Cultista



un altro giocatore morto



Morto? Non rivelate il ruolo



assassinio



un round specifico



Segnalino Evento



Corrente elettrica



Mazzo di pesca



Ignorare l'itinerario



usare la telecamera



controlla

## Eventi

### Fulmine (2x)

Girate il segnalino Elettricità dall'altro lato. La corrente elettrica viene attivata (lampadina accesa) o disattivata (lampadina spenta). La corrente elettrica può essere attivata da un evento Fulmine successivo o con l'azione Riattivare la corrente nella stanza rossa (Stanza di sicurezza). Se la corrente è disattivata, la Telecamera non può essere utilizzata e possono verificarsi Incontri con 3 o più personaggi.



### Porte segrete rivelate (2x)

Tutte le stanze (non i corridoi) dello stesso colore sono considerate collegate fino a quando non viene rivelato un nuovo segnalino Evento. In questo modo si può scatenare un Incontro all'istante, ad esempio tra 2 personaggi vivi che si trovano in Stanze blu diverse. Le stanze possono essere utilizzate come scorciatoie.



*Esempio: Carlotta usa 1 punto Movimento per abbandonare la stanza Rosa 2, uscendo dalla stanza Rosa 1, ed entrare nel corridoio. Finché si trova nella stanza Rosa 1, potrebbe anche eseguire l'azione Controllare una stanza per la stanza Rosa 2.*

### Morale Risollevalo

Tutti i personaggi ottengono 1 punto Movimento in più nella fase Movimento successiva, fino a quando non viene rivelato un nuovo segnalino Evento.



### Il portale si apre

Posizionate il portale nella stanza verde. Posizionate il segnalino Evento corrispondente tra 2 round (7-8 giocatori) o 3 round (4-6 giocatori) come promemoria, accanto all'evento.



*Esempio: Se questo evento è stato pescato nel round 3 di una partita a 5 giocatori, posizionate il segnalino accanto al round 6.*

Ora avete 2 (7-8 giocatori) o 3 round (4-6 giocatori) per entrare nella stanza con 2 personaggi vivi ed eseguire l'azione Chiudere il Portale nello stesso round. Se ci riuscite il numero di punti vittoria necessario agli Investigatori viene diminuito di 1. Altrimenti, viene aumentato di 1. Rimettete il segnalino nella posizione originale sull'Orologio quando è scaduto il tempo.

### Occhi finti che ti guardano

Il personaggio vivo con il marcatore Primo giocatore può controllare il mazzo Energia di un personaggio bersaglio vivo a sua scelta (e decidere di rivelare un omicidio e iniziare una votazione, se previsto). NON può controllare il proprio mazzo Energia.



Se il personaggio con il marcatore Primo giocatore è morto, non succede niente (I Fantasmii non possono controllare gli stati).

### Vetri rotti

Mescolate le prime 2 carte del mazzo di pesca coperte nel mazzo Passaggio non sicuro. Rivelate 1 carta dal mazzo Passaggio non sicuro e risolvetela. Quindi rimettete la carta nel mazzo Passaggio non sicuro.



### Situazione sotto controllo

Il Primo giocatore può pescare 1 segnalino Evento dal sacchetto e guardarlo. Potete rimuovere il segnalino Evento dalla partita senza che gli altri lo guardino e rimetterlo nella scatola O rimetterlo nel sacchetto. Potete condividere le informazioni sul segnalino Evento e i Cultisti possono anche bluffare.



### Nessuna connessione

Non c'è connessione: non potete più comunicare verbalmente, fino a quando non viene rivelato un nuovo segnalino Evento.



Le affermazioni relative al gioco o alle regole, ad esempio: "È il tuo turno!", sono ancora consentite.

Sì, potreste anche dover votare in un momento in cui non si può comunicare: godetevi il silenzio!

### Specchio

Ripete l'evento del round precedente.

Se viene rivelato l'evento "Specchio" nel primo round, non succede niente.

Se era stato rivelato l'evento "Il portale si apre" nel round precedente, il portale resta aperto un round in più.



### Morale a Terra

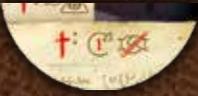
Tutti i personaggi ottengono 1 punto Movimento in meno nella fase Movimento successiva, fino a quando non viene rivelato un nuovo segnalino Evento.

L'evento Morale a Terra non ha effetto sui Fantasmii!



# Ruoli

Per giocare con ruoli aggiuntivi, durante la preparazione della partita sostituite i marcatori Ruolo Investigatore predefiniti con altri marcatori Ruolo a vostra scelta.

	Nome	Supporto	Fedeltà	Abilità speciale	Numero di giocatori consigliato
	<b>Investigatore</b>	Investigatori	0	Nessuna abilità speciale.	
	<b>Bellezza radiosa</b>		+1	Quando morite, rivelate il vostro marcatore Ruolo. La vostra presenza fornisce sempre luce ed elettricità, ovunque vi troviate.	
	<b>Infetto</b>		+1	Quando morite, rivelate il vostro marcatore Ruolo. Fino al termine del round successivo, i giocatori non possono dare carte durante gli incontri.	
	<b>Super Fantasma</b>		+1	Quando morite, rivelate il vostro marcatore Ruolo. Il vostro Fantasma può eseguire tutte le azioni Stanza come se fosse vivo, ma viene ignorato per gli Incontri.	
	<b>Meccanico</b>		+3	Finché siete vivi, potete ignorare il vostro Itinerario.	
	<b>Cultista</b>	Cultisti	0	Nessuna abilità speciale.	5-8
	<b>Pivello</b>		+1	Morite e diventate Fantasma non appena eseguite l'azione Utilizzare la telecamera o Iniziare una votazione (partecipate alla votazione come Fantasma).	
	<b>Mani di ricotta</b>		+1	Morite dopo aver utilizzato il Coltello, indipendentemente dal motivo. Se avete dovuto usare il Coltello come conseguenza di un Evento, morite comunque subito dopo. ????????????????	
	<b>Fifone</b>		+1	Morite dopo che avete rivelato un personaggio morto per via di un'azione Controllare uno stato o dell'Evento Occhi finti che ti guardano.	
	<b>Piomane</b>		+2	Preparazione: sostituite 2 carte Successo di un mazzo Investigatore con 1 carta Sabotaggio e 1 carta Fallimento. Se non avete giocato le 2 carte rosse entro la fine del round 5, morite immediatamente. Qualcuno pronuncia questa frase alla fine del round 5: "Piomane, se hai ancora una carta rossa nella tua mano muori in questo preciso istante, altrimenti continui a vivere."	
	<b>Assassino</b>	Investigatori	0	Fino a quando siete in vita, una volta per partita, potete uccidere un personaggio che si trova nella vostra stessa posizione con l'azione Uccidere un Personaggio. Durante l'azione rivelate il vostro marcatore Ruolo. Questa azione non è seguita da una votazione. Se avete ucciso l'unico Cultista in vita, la partita termina immediatamente. Altrimenti, il personaggio bersaglio non deve rivelare il proprio ruolo, a meno che tale ruolo non richieda di farlo.	7-8
	<b>Veggente</b>		0	Nella Fase Notte all'inizio della partita scoprite chi sono i Cultisti. Se venite identificati dai Cultisti alla fine della partita, loro vincono e gli Investigatori perdono, indipendentemente dall'andamento della partita.	