

## A NIHILL, UN SOBBORGO DIMENTICATO DA DIO...



IL SICARIO PIÙ RICERCATO DALLE FORZE GOVERNATIVE SI NASCONDE NELL'OMBRA, LONTANO DALLE LUCI DELLA METROPOLI. UNA SPECIALE TASK FORCE DEI MIGLIORI AGENTI SEGRETI IN CIRCOLAZIONE È STATA INCARICATA DI SMASCHERARE LA SUA IDENTITÀ E DI RIPORTARLA, IN SEGRETO, PRESSO L'AMBASCIATA LOCALE. COMPIERE QUESTA MISSIONE, PERÒ, NON SARÀ PER NIENTE FACILE: NEL GHETTO, DOVE LA LEGGE NON CONTA, IL SICARIO È PRONTO A TUTTO PER NASCONDERE IL SUO COVO E PER TUTELARE LA SALVEZZA DEL "PUGNO", LA POTENTE SOCIETÀ CRIMINALE CHE LO HA ASSOLDATO. TRA GIOCHI D'ASTUZIA, INGANNI D'IDENTITÀ E INCREDIBILI IMPREVISTI, I TRE AGENTI DOVRANNO MUOVERSI, SCALTRI, TRA IL MOLO E I PALAZZI DELLA PERIFERIA, SFRUTTANDO IL POTERE DELL'OSCURITÀ, POICHÉ IL SICARIO POTREBBE NASCONDERSI PROPRIO DIETRO L'ANGOLO... RIUSCIRANNO AD ARRIVARE SANI E SALVI PRESSO L'AMBASCIATA, PER CONSEGNARE ALLA LEGGE IL NOME DEL TEMUTO CRIMINALE?

**CRAZYgames** SICARIO

Regolamento



## SCOPO DEL GIOCO

Per vincere, gli Agenti devono raggiungere l'Ambasciata, oppure catturare il Sicario. Il Sicario, invece, vince se elimina almeno due Agenti.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Si monta il **Disco Decodificatore** seguendo le istruzioni in **figura 1**. Al centro del tavolo si mettono la **Plancia Di Gioco**, con accanto il **Disco Decodificatore** e la **Scheda Identikit**. La **Scheda Identikit** contiene tutti i personaggi e può essere costantemente consultata per vedere le caratteristiche complete di ogni personaggio. I giocatori decidono chi saranno gli Agenti e chi sarà il Sicario. Si può fare la conta o utilizzare il **Dado**. Il Sicario mette il suo **Segnaposto** sulla casella "Tana del Sicario", vicino all'"Ambasciata". Gli Agenti mettono i loro **Segnaposti**, abbinando ciascuno il proprio colore, sulle barche attraccate al molo. Si mischiano le **Carte Personaggio**. Ogni giocatore pesca una **Carta Personaggio** avendo cura di non farla vedere agli altri giocatori; le altre si mettono da parte. Si mettono i **Gettoni LED** nel **Database** (il Database è l'interno della scatola), nella tasca centrale. Si mischiano le **Carte Imprevisto**. Il Sicario prende per sé le **Carte Caratteristica** e fa 6 mucchietti divisi per tipo (un mucchietto con le carte "Cappello" e "Senza Cappello", uno con le carte "Occhiali" e "Senza Occhiali", uno con le carte "Uomo" e "Donna"). Ora il gioco può iniziare.

## COME SI GIOCA

Il gioco si svolge in turni, il turno ruota in senso orario. Il giocatore a sinistra del Sicario è il primo a giocare. Gli Agenti e il Sicario agiscono in modo diverso.

## TURNO DEGLI AGENTI

L'Agente di turno tira il **Dado** e muove il suo **Segnaposto** sul percorso del risultato ottenuto, salendo le scalette del molo e iniziando il percorso dalla prima Casella Tombino, come si può osservare in **figura 2**. Se la casella di arrivo è occupata, salta a quella successiva. **Le caselle sono di tre tipi:**



1) **Strada (Casella Tombino):**  
in queste caselle, l'Agente è allo scoperto. Ogni volta che finisce in una Casella Tombino, l'Agente deve pescare una **Carta Imprevisto**, leggerla a tutti e applicarne gli effetti.



2) **Palazzo (edificio verde):**  
in queste caselle, l'Agente può nascondersi e il Sicario non può vederlo (quindi è al riparo dalle azioni del Sicario).



3) **Palazzo con Antenna (edificio viola):**  
in queste caselle, l'Agente può nascondersi e il Sicario non può vederlo (quindi è al riparo dalle azioni del Sicario). Può inoltre scegliere se usare il **Disco Decodificatore** o catturare il Sicario.

**ATTENZIONE:** Ogni volta che si pesca e si legge una **Carta Imprevisto**, al termine del suo effetto, la carta va riposta coperta in fondo al mazzo!



FIG.1



FIG.2

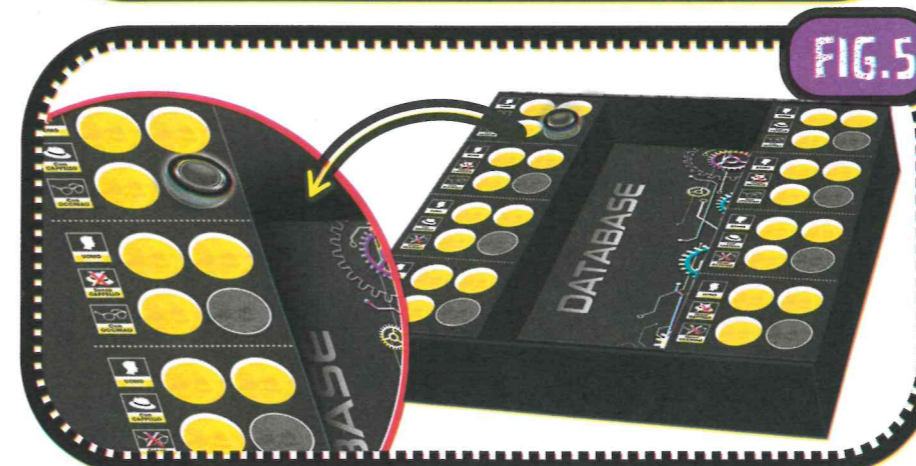
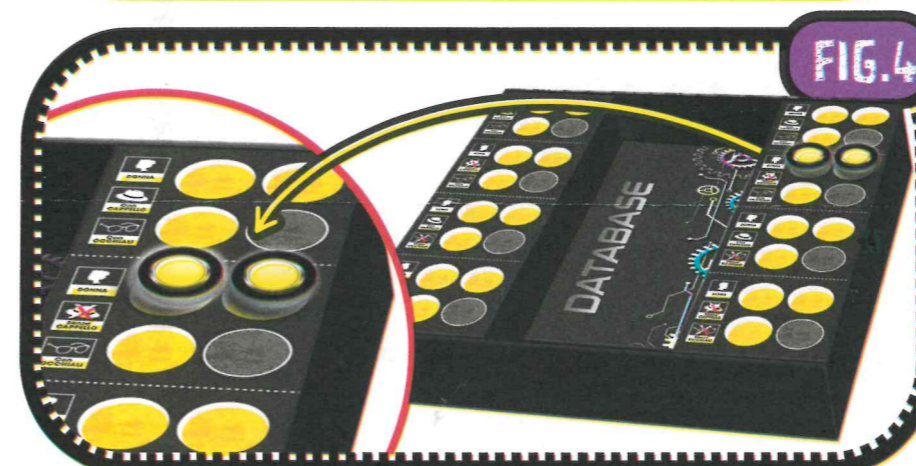
### Usare il Disco Decodificatore

L'Agente gira la ruota grande del **Disco Decodificatore** fino a scoprire 3 caratteristiche che gli interessa verificare, poi dà il **Disco Decodificatore** al Sicario. Il Sicario confronta la sua **Carta Personaggio** con le caratteristiche rivelate dai fori grandi e gira la ruota piccola fino a mostrare un numero di luci accese uguale alle caratteristiche indovinate. Ad esempio, in **figura 3**, l'Agente dà al Sicario il **Disco Decodificatore** che mostra "Donna", "Senza Cappello", "Con Occhiali". Considerando che sotto il Sicario si nasconde l'identità di Glenda, le caratteristiche indovinate sono due ("Donna" e "Senza Cappello"). Il Sicario allora gira la ruota piccola in modo che mostri due luci accese, per comunicare quindi all'Agente che le caratteristiche indovinate sono due. L'Agente, poi, annota il risultato del **Disco Decodificatore** nel **Database** usando i **Gettoni LED** e passa il turno al giocatore successivo. Seguendo l'esempio appena fatto, l'Agente mette sul Database 2 **Gettoni LED accesi** per segnalare la correttezza di 2 caratteristiche su 3, rispetto a quella specifica combinazione, proprio come si può osservare in **figura 4**. Se l'agente, invece, avesse rivelato una combinazione totalmente errata (nell'esempio preso in considerazione, "Uomo", "Con cappello" e "Con occhiali"), allora il Sicario avrebbe dovuto girare la ruota piccola in modo da mostrare 3 luci spente e l'Agente avrebbe dovuto posizionare il **Gettone LED spento** nell'apposito spazio riservato, proprio come si può osservare in **figura 5**.

### catturare il sicario

Basandosi sulle informazioni annotate sul **Database**, l'Agente prova a dichiarare l'identità del Sicario. Se l'Agente indovina, il Sicario è catturato e il gioco finisce. Altrimenti, semplicemente, il turno passa al giocatore successivo.

**NOTA:** il disco non permette di scoprire i Segni Particolari del Sicario: gli Agenti dovranno affidarsi anche alla fortuna per catturarlo.



## TURNO DEL SICARIO

Durante il suo turno, il Sicario sceglie se **Fare una domanda** o **Eliminare un Agente**. Queste azioni possono essere effettuate solo se ci sono Agenti allo scoperto sulle Caselle Tombino. Se tutti gli Agenti sono nascosti nei Palazzi, il Sicario salta il turno.

### Fare una domanda

Il Sicario chiede a un Agente che si trova sulle Caselle Tombino se ha una certa caratteristica. La domanda deve essere posta in modo che l'Agente risponda con Sì o con No. Esempio: <Sei un uomo?>. L'Agente controlla la sua **Carta Personaggio** e risponde alla domanda. Il Sicario mette, di fianco alla **Plancia Di Gioco**, nello spazio riservato a ciascun agente, la carta con la caratteristica indovinata, come si può osservare in **figura 6**.



**NOTA:** il sicario non ha modo per tenere traccia di **TUTTE** le caratteristiche degli Agenti (ad esempio, dei segni particolari). In questi casi, il sicario si deve affidare alla memoria. Se il sicario sospetta che un Agente sia Olga e scopre che il suo segno particolare è il "cappello Verde", dovrà tenere a mente questa caratteristica per poterla poi sfruttare nel gioco.



Sei il Sicario e hai indovinato la **CARATTERISTICA** di un Agente? Posiziona la carta corrispondente nello **SPAZIO A LUI DEDICATO**, per non dimenticarla!

### Eliminare un Agente

Il Sicario ha una mira infallibile, ma è molto pignolo: elimina un Agente solo se indovina la sua identità. Sulla base delle caratteristiche indovinate e del suo intuito, il Sicario prova a dichiarare l'identità di un Agente posto su una Casella Tombino. Se il Sicario indovina, l'Agente è eliminato e il suo **Segnaposto** va tolto dalla **Plancia Di Gioco**. Altrimenti, semplicemente, il turno passa al giocatore successivo.

### FINE DEL GIOCO

Gli Agenti vincono se almeno due di loro raggiungono l'Ambasciata, oppure se catturano il Sicario. Il Sicario vince se elimina almeno due Agenti e non viene catturato.



### GIOCO CON 3 GIOCATORI

Si gioca con 2 Agenti e un Sicario: gli Agenti vincono se almeno uno di loro raggiunge l'Ambasciata, oppure se catturano il sicario. Il sicario vince se elimina entrambi gli Agenti.