

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



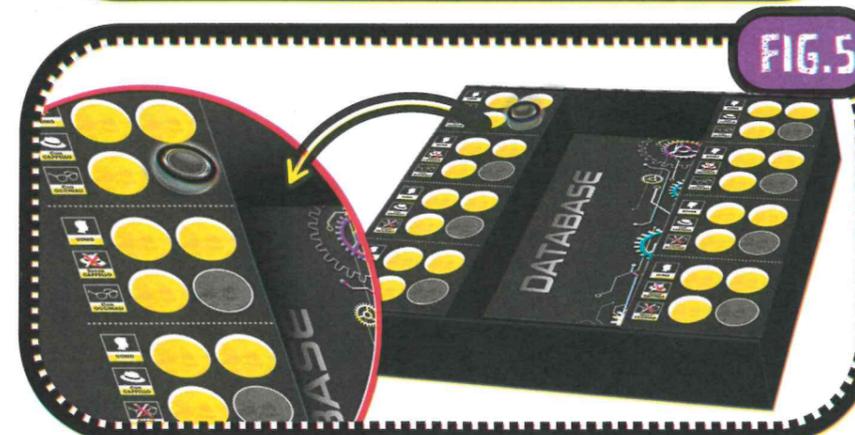
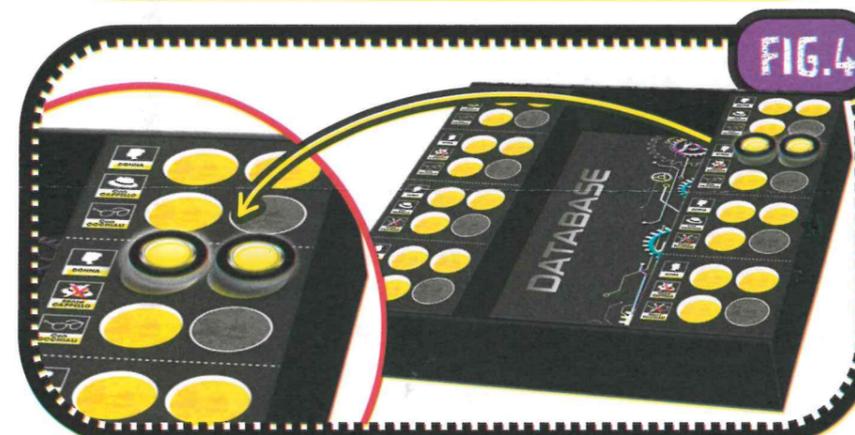
Usare il Disco Decodificatore

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.