



Regolamento in Italiano

realizzato da *Acevega*, email: evol.a@libero.it

Questo regolamento vuole essere d'ausilio ai giocatori Italiani nell'apprendimento delle regole di Android, gioco da tavolo edito dalla Fantasy Flight Games. La versione originale del testo, il logo e l'artwork appartengono alla Fantasy Flight Games, diritti riservati.

Note sulla traduzione:

La presente traduzione ha impiegato diverse ore del mio tempo, non tanto per la complessità quanto per la prolissità del regolamento e per l'incesellamento furioso di alcuni termini. Il regolamento potrà risultarvi noioso, ripetitivo ed alcune parti davvero obsolete. Ho voluto evitare tagli per rimanere fedele al regolamento originale della FFG. Perdonatemi eventuali errori dovuti alla battitura frenetica ed alla stanchezza; spero che in ogni caso il regolamento vi possa tornare utile e che vi spinga a provare questo capolavoro sconosciuto.



Il tema del gioco:

Nella futuristica città di New Angeles, cinque detective stanno investigando un omicidio di vitale importanza. Loro sono:

- Caprice Niseri, Clone Psicico
- Floyd 2X3AC, Biodroide Scettico
- Lous Blaine, Poliziotto Corrotto
- Rachel Beckmann, Cacciatrice di Taglie Solitaria
- Raymond Flint, Investigatore Privato Inquieto

In Android, da tre a cinque giocatori, ognuno nel ruolo di uno di questi investigatori, hanno tempo due settimane per risolvere il caso. Essi investigheranno l'assassinio viaggiando attraverso la mappa e seguendo gli indizi per scoprire le prove utili ad incastrare i sospetti. Oltretutto, dovranno cercare di scoprire la cospirazione celata dietro l'assassino e risolvere i problemi che emergeranno nelle proprie vite. Il detective che riuscirà meglio a gestire questi obiettivi ed a collezionare più punti vittoria (VPs), vincerà il gioco.

Preparazione:

1. **Mapa di gioco e Scelta dell'assassinio:** Aprire la mappa di gioco e piazzarla al centro del tavolo. Mischiare le schede assassinio e sceglierne una casualmente oppure (se i giocatori approvano) scegliere un assassinio che tutti vogliono giocare. Per la prima partita i giocatori dovrebbero scegliere '*Evil at the Estates*'. Piazzarlo alla fine del tavolo come mostrato nel diagramma (non metto le immagini dato che si presuppone voi abbiate la copia inglese del gioco ed il relativo regolamento). Prendere il segnalino della scena del crimine (*crime scene marker*) e piazzarlo nella location determinata dalla scena del crimine, sulla scheda assassinio (Rokvil Estates per esempio, nella scheda *Evil at the Estates*). Piazzare il segnalino del giorno sul primo giorno della prima settimana sul calendario. Infine, prendere i segnalini di Lily Lockwell e Jimmy the Snitch e piazzarli nelle location elencate nella prima settimana della scheda assassinio.

2. **Selezionare i sospetti:** Iniziando dalla cima della scheda personaggio e lavorando in sequenza, seleziona un numero di sospetti pari al numero di giocatori più uno. Trova le schede sospetto corrispondenti a questi sospetti e piazzale vicino alla scheda assassinio. Questi sono i sospetti per questa partita.

3. **Selezionare i detective:** Ogni giocatore seleziona un detective, casualmente o accordandosi con gli altri. Dai ad ogni giocatore la sua scheda detective, scheda dei suggerimenti (*tip*), segnalino personaggio, carte crepuscolo (separate in mazzi luce ed oscurità), carte trama, carte speciali, segnalini eroe, righello del veicolo, segnalini permesso (warrant) ed un segnalino crepuscolo. Inoltre, dai ad ogni giocatore i segnalini di stato dell'NPC ed i segnalini favore corrispondente all'NPC stampato sul retro della sua scheda detective. Gira i segnalini di stato dell'NPC in modo da rendere visibili (*face up*) i lati mostrati nel retro della scheda del detective. Ogni giocatore piazza il suo segnalino detective nella posizione di partenza indicata sulla sua scheda detective. Infine, ogni giocatore piazza il suo segnalino crepuscolo nello spazio centrale del tracciato crepuscolo sulla sua scheda personaggio.

4. **Piazzare gli indizi iniziali:** Prendi i segnalini Indizio Testimone corrispondenti ai sospetti in gioco e piazzali nelle location indicate dalla loro immagine sulla scheda assassinio. Dopodichè, ogni giocatore prende i segnalini Indizio Traccia e Documento indicati sulla propria scheda personaggio e li piazza nelle location indicate. Ogni segnalino Indizio Traccia e Documento è del colore della location iniziale, per essere sicuri di piazzare quelli giusti.

5. **Preparare la riserva delle Prove:** Mischia i segnalini Prova e piazzali a faccia in giù in

una pila vicino il tabellone come mostrato nel diagramma.

6. Prepara la Banca dei segnalini: Piazza i seguenti segnalini sopra o vicino alle seguenti zone della mappa.

Tipo di Segnalino / Zona

Favori delle Corporazioni / **Melange Mining (G7)**

Favori Politici / **City Hall (A2)**

Favori dalle Società / **Levy University (E1)**

Favori dalla Strada / **Eastside Tenements (L3)**

Alibi / **Order of Sol (F8)**

Colpi / **Humanity Labors (H1)**

Trauma / **Starlight Crusade (D1)**

Passaggio della Navicella / **NAPD (I3)**

Bagaglio / **Castle Club (F4)**

Nota: Ci si riferirà alle zone della mappa con le coordinate fra parentesi. Usando le griglie della mappa intorno ai margini della mappa di gioco, i giocatori potranno usare queste coordinate per trovare facilmente una zona.

7. Prepara i pezzi del Puzzle: Gira tutti i pezzi del puzzle a faccia in giù, separandoli per tipo, dopodiché forma una pila randomizzata per ogni tipo. Piazza tutte e tre le pile a faccia in giù vicino al quadrante Cospirazione della mappa, con i pezzi Deviazione a sinistra, i pezzi Favore al centro e quelli Bagaglio a destra. Piazza un segnalino eroe per ognuno dei detective in gioco, vicino alla pila della Deviazione.

8. Distribuisci i Sospetti: Separa le carte dei Sospetti in **Innocenti** e **Colpevoli**. Rimuovi ogni carta Sospetto non utilizzata in questa partita e mischia le restanti distribuendone una, coperta, per ogni giocatore dal mazzo blu e da quello rosso. I giocatori devono fare molta attenzione a non far vedere le proprie carte Sospetto.

9. Determina le Trame iniziali: Ogni giocatore prende le carte iniziali per ognuna delle sue tre Trame e le mischia, scegliendone una a caso. La trama selezionata è la trama del giocatore per la prima settimana.

10. Prepara il mazzo Crepuscolo: Ogni giocatore mischia i suoi mazzi Luce ed Oscurità separatamente, dopodiché piazza il suo mazzo Oscurità nello spazio indicato fra la Terra e la Luna sulla mappa di gioco ed il suo mazzo Luce vicino la scheda personaggio. Ogni giocatore pesca due carte dal proprio mazzo Luce ed una dal mazzo Oscurità del

giocatore alla sua sinistra.

11. Prepara i Mazzi Evento: Mischia il mazzo degli eventi generali e piazzalo nello spazio indicato fra Terra e Luna. Dopo, scegli le tre carte evento relative all'assassinio corrispondenti all'assassinio scelto, mischiale e scegline una a caso. Senza guardarla, piazzala a faccia in giù nello spazio indicato vicino il tabellone e rimetti le altre due carte nella scatola senza guardarle, assieme alle altre carte evento relative all'assassinio.

12. Determina il Primo giocatore: Il giocatore che a letto più libri di fantascienza inizia per primo. Se i giocatori non riescono ad accordarsi, scegli un giocatore a caso che vada per primo. Il giocatore scelto come Primo giocatore, piazza uno dei suoi segnalini eroe sul segnalino scena del crimine e poi prende il segnalino Primo giocatore, la scheda del Tempo ed il segnalino Tempo.

13. Preparazione Specifica dell'Eroe: Ogni giocatore esegue queste azioni in base al detective scelto.

- **Caprice Nisei** : Piazza un segnalino permesso su Jinteki. Piazza la carta Sanità di Caprice in gioco con uno dei suoi segnalini eroe sul simbolo '+0'.

- **Floyd 2X3A7C** : Piazza un segnalino permesso su Haas - Biodroid. Floyd guadagna un favore dal Direttore della Haas. Piazza le 3 carte Direttiva di Floyd in gioco.

- **Louis Blaine** : Louis guadagna due favori da Mr. Li ed uno da Sara. Piazza la carta Umore di Louis in gioco con il lato 'Louis is in a Bad Mood' a faccia in su.

- **Rachel Beckmann** : Pesca due carte crepuscolo extra. Possono essere prese dal mazzo Luce di Rachel o da un qualsiasi mazzo Oscurità degli altri giocatori, in qualsiasi combinazione. Piazza la carta Soldi di Rachel in gioco con uno dei segnalini eroe di Rachel sul simbolo 2.000 \$.

- **Raymond Flint**: Raymond guadagna un segnalino Passaggio in navicella. Piazza la carta 'Wrapped Up in Himself' di Raymond in gioco. Mischia le sue quattro carte Memoria e danne una ad ogni giocatore, rimettendo ogni carta Memoria extra nella scatola senza guardare.

Siete ora pronti per iniziare il gioco.

Il Round di Gioco:

Android è giocato su una serie di Round di Gioco. Ogni round rappresenta il passare di un giorno. Durante ogni round, ogni giocatore riceve un Turno nel quale eseguire azioni. Il primo giocatore è colui che esegue il suo Turno per primo. Dopo che tutti hanno

eseguito il proprio Turno, il giorno finisce ed ogni evento *di fine giorno* accade. Il round di gioco è diviso in due *fasi*:

I. Giornata

II. Fine giornata

Durante ogni *Fase Giornata*, ogni giocatore riceve un tot di Tempo da spendere seguendo indizi, muovendosi sulla mappa o alternativamente perseguendo i propri obiettivi. Una volta che un giocatore ha speso tutto il suo Tempo, il suo Turno termina. Ogni volta che tutti i giocatori hanno completato il proprio Turno, la *fase* termina.

Durante la *Fase di Fine Giornata*, i giocatori avanzano il segnalino Giorno, consultano il calendario per vedere quali eventi di Fine della Giornata accadono. Infine, il segnalino Primo Giocatore è passato, se necessario. Successivamente, inizia un nuovo round.

Una volta che i giocatori abbiano terminato l'ultimo giorno della seconda settimana, il gioco termina, l'assassino viene determinato ed il punteggio finale viene registrato.

I. Fase Giornata

Durante la *Fase Giornata*, ogni giocatore riceve un certo quantitativo di Tempo (di solito 6) da spendere per perseguire i propri obiettivi.

Il primo giocatore inizia piazzando il segnalino del Tempo sul '6' sulla scheda del Tempo. Questo indica il quantitativo di Tempo che possiede da spendere per questo round. Il primo giocatore spende il suo Tempo eseguendo un'azione a volta, fino a che il tempo termina oppure lui non desidera eseguire altre azioni. Dopodichè passa la scheda e il segnalino Tempo in senso orario al giocatore alla sua sinistra che inizia il suo turno.

Qui sono descritte le azioni che un giocatore può compiere. Un giocatore può intraprendere un'azione quante volte desidera durante il suo turno, eccetto se negato da qualche effetto.

Muovi in una nuova Zona (costo: 1 Tempo)

Per 1 Tempo, il giocatore può muovere il proprio detective in una nuova Zona sulla mappa. Il detective è limitato sulla distanza percorribile dal suo veicolo-righello, come descritto nella sezione 'Movimento'. Entrare in una Zona elegante o scadente, permette al giocatore di pescare una carta crepuscolo gratuita. Vedi 'Entrare in Zone eleganti e Scadenti'.

Esaminare un Indizio (costo: 1 Tempo)

Se un giocatore è nella stessa zona di un Testimone, di un Indizio Traccia, o di un Indizio Documento, può spendere 1 Tempo per esaminare quell'indizio, come descritto nella sezione 'Esaminare Indizi'. Seguire un Indizio permette al giocatore sia di piazzare un pezzo di Prova su un sospetto o di scoprire un pezzo della cospirazione.

Pescare o Scartare un carta Crepuscolo (costo: 1 Tempo)

Spendendo 1 Tempo, un giocatore con *meno di sei carte Crepuscolo* in mano, può pescare o una carta Luce dal suo mazzo Luce, oppure una carta Oscurità dal mazzo Oscurità di un qualsiasi altro giocatore. Nonostante le carte Luce e Oscurità possano essere pescate gratuitamente quando si entra in Zone eleganti o scadenti, a volte è sconsigliato farlo.

Alternativamente, un giocatore può spendere 1 Tempo per scartare una carta Luce o Oscurità dalla sua mano senza giocarla. La carta è dunque scartata a faccia in su nel fondo del mazzo a cui appartiene. Nonostante non sia un'azione desiderabile, è a volte necessaria, dal momento che un giocatore non può pescare carte quando la sua mano è al completo.

Se un giocatore pesca l'ultima carta di un preciso mazzo (rivelandola la carta scartata a faccia in su che era stata posta in fondo al mazzo), prende tutte le carte e rimischia il mazzo per formarne uno nuovo.

Nota: Le carte Memoria di Raymond non contano per il limite di carte in mano poiché non sono parte della mano del giocatore. Non possono comunque essere scartate da effetti che colpiscono la mano di carte del giocatore.

Giocare una carta Luce (costo: 1 Tempo)

Spendendo 1 Tempo, un giocatore può giocare una carta Luce dalla sua mano, tuttavia dovrà pagarne ugualmente il costo, tipico di qualsiasi carta crepuscolo, descritto in "Giocare le carte Crepuscolo".

Nota che le carte Oscurità non costano Tempo per essere giocate, dal momento che sono giocate durante il turno di un altro giocatore.

Avanzare nel Caso (costo: 1 Tempo)

Se un detective è nella stessa Zona del segnalino scena del crimine, può pagare 1 Tempo per saltare gli altri detective impiegati nel caso. Per fare questo, rimuove il segnalino eroe che è attualmente sul segnalino scena del crimine e lo rimpiazza con uno dei suoi. Se questo segnalino eroe è ancora nello stesso posto (sul segnalino scena del crimine)

alla fine della fase, egli diventa il nuovo Primo giocatore, come descritto in "Cambiare il Primo giocatore".

Usare l'abilità di una Zona (costo: variabile)

Se il detective di un giocatore è in una **Zona Speciale**, può usare l'abilità della Zona. Tuttavia, a volte il detective può fare molto di più che semplicemente spendere tempo per usare l'abilità della Zona. Tutti i costi su una Zona devono essere pagati per usare l'abilità della Zona.

Importante: Un giocatore può usare l'abilità di una Zona, una sola volta per Round.

Azioni basate su eventi (costo: variabile)

Congiuntamente alle diverse azioni sopra proposte, alcune carte evento garantiscono temporanee abilità in determinati punti della mappa. Talvolta, queste abilità sono solo disponibili per il primo giocatore, dopodiché scompaiono.

II. Fase di Fine Giornata

Durante la *Fase di Fine Giornata*, i giocatori avanzano per prima cosa il segnalino Giorno, avanti di un Giorno. Una volta eseguito questo passo, ogni evento Fine Giornata mostrato nel Giorno precedente viene risolto. Una volta eseguito questo passo, viene determinato il nuovo Primo Giocatore. Infine, inizia un nuovo round.

Nota: Gli ultimi due giorno del gioco sono conosciuti come Climax e trattati in maniera specifica. Vedi sezione "Climax".

Eventi di Fine Giornata

I vari eventi di Fine Giornata che possono apparire sul calendario sono elencati qui sotto:

Eventi generali: La carta in cima al mazzo degli eventi generali è pescata e risolta come descritto nella sezione "Eventi".

Eventi specifici: La carta scelta dal mazzo evento relativo all'assassinio viene girata a faccia in su e risolta come descritto nella sezione "Eventi".

Risoluzione della Trama: Le trame sono risolte come descritto nella sezione "Risolvere le Trame".

Cambiare il Primo Giocatore

Dopo che gli eventi di Fine Giornata sono risolti, i giocatori guardano alla scena del

crimine ed il detective il cui segnalino eroe è stato piazzato per ultimo, diventa il nuovo Primo Giocatore. Il segnalino Primo Giocatore viene passato immediatamente al nuovo giocatore. Un giocatore può piazzare il segnalino eroe del suo detective sulla scena del crimine andando nella scena del crimine ed "Avanzare nel caso", come descritto sopra.

Climax

Gli ultimi due giorni del gioco sono i *Climax*. Durante questi due giorni, gli Inidizi che sono stati perseguiti non vengono mossi in una nuova Zona. Invece, sono rimossi totalmente dalla mappa e rimessi nella scatola. Questo rappresenta la scarsità sempre maggiore di nuove prove per l'investigazione.

Iniziare un nuovo round

Una volta che tutti i passaggi della *Fase di Fine Giornata* sono terminati, se la seconda settimana non è terminata, la scheda e il segnalino del Tempo sono passati al Primo Giocatore ed un nuovo Round ha inizio, cominciando dalla *Fase Giornata*.

In caso contrario, se la seconda settimana è terminata, il gioco finisce. Vedi la sezione "Chiudere il caso" per una descrizione completa di come determinare il vincitore.

I.I Movimento:

Un giocatore può muovere il suo detective da una Zona ad un'altra durante il suo turno, spendendo 1 Tempo e muovendo il suo detective in un'altra Zona coperta dal raggio d'azione del suo veicolo-righello. Per controllare se una zona è coperta dal raggio d'azione del veicolo del detective, piazza un'estremità del righello nella Zona colorata dove si trova attualmente il detective. Se l'altra estremità del righello raggiunge o supera la Zona colorata che rappresenta la Zona dove il giocatore è intenzionato a muoversi, allora il movimento è consentito.

Nota che la destinazione finale del righello non deve cadere esattamente sulla destinazione prescelta. Il detective può muovere anche meno del totale del raggio d'azione del righello.

I detective devono sempre muoversi e fermarsi sulle Zone. Non possono semplicemente fluttuare fra una Zona e l'altra.

I detective non possono muoversi fra Terra e Luna eccetto utilizzando il Beanstalk oppure utilizzando un passaggio in navicella.

I giocatori devono sempre fare una pausa dopo ogni movimento fra una coppia di Zona, per dare la possibilità agli altri giocatori di reagire alle mosse con carte o altri effetti.

I.I.I Beanstalk, Terra e Luna

Nonostante i detective posseggano veicoli capaci di volare, non sono equipaggiati per viaggi nello spazio. I detective non possono muoversi dalla Terra alla Luna usando i loro veicoli-righello, anche se il proprio righello dovesse raggiungere la distanza fra una Zona e la Luna. La distanza fra Terra e Luna non è in scala con il resto della mappa, ed è molto più grande di quanto appare.

Per viaggiare dalla Terra alla Luna e viceversa, i detective devono utilizzare il Beanstalk, un ascensore spaziale che funge da centro di scambio fra la Terra e gli altri corpi nel sistema solare.

Il Beanstalk si dirama su cinque zone dislocate fra Terra e Luna. Esse sono la Root, la Midway, il Castle Club, il Challenger Memorial Ferry e lo Starport Kaguya. I due capolinea sono la Root (in Terra) e lo Starport Kaguya (sulla Luna).

Per muoversi usando il Beanstalk, un detective deve entrare da almeno uno dei suoi due capolinea. Se un detective è a Terra, deve andare alla Root. Se un detective è sulla Luna, deve andare allo Starport Kaguya. Una volta entrato nel Beanstalk, un detective può muoversi lungo le sue fermate pagando 1 Tempo per ogni fermata successiva. Ad esempio se fosse nello Starport Kaguya, dovrebbe spendere 1 Tempo per muoversi verso il Challenger Memorial Ferry. Un detective può liberamente cambiare direzione mentre si sta muovendo all'interno del Beanstalk, ma può abbandonarlo solo uscendo da uno dei due capolinea.

I.I.II Entrare in Zone eleganti e scadenti

Lo stato mentale di un detective può essere influenzato da ciò che lo circonda. La qualità di una Zona è indicata dalla forma del simbolo su di essa. Ci sono tre livelli di qualità: Elegante (Rombo), Normale (Cerchio), Scadente (Triangolo). Quando un detective entra in una Zona Elegante, quel giocatore può pescare una carta Luce dal suo mazzo Luce gratuitamente, controllando il limite di carte in mano. Analogamente, quando un detective entra in una Zona scadente, quel giocatore può pescare una carta Oscurità dal mazzo Oscurità di qualsiasi altro giocatore gratuitamente, controllando il limite di carte in mano.

Queste pescate gratuite sono permesse ogni singola volta un detective fa ingresso in una Zona elegante o scadente, anche se ha già viaggiato in quella Zona precedentemente in

quel round.

Se un giocatore pesca l'ultima carta in un preciso mazzo, immediatamente gira le carte scartate precedentemente a faccia in giù e le rimescola per formare un nuovo mazzo.

I.I.I.I Tipi di Zone

Diversi tipi di Zone sono indicate sulla mappa con differenti colori. Ci sono cinque tipi di Zone: **Religiose** (Gialle), **Cittadine** (Verdi), **Residenziali** (Rosse), **Uffici** (Blu), **Notturne** (Viola). Quando gli Indizi sono mossi, devono essere mossi in una nuova Zona dello stesso tipo, ed anche alcune carte crepuscolo si riferiscono ad un tipo di Zona, ma i tipi di Zona non inficiano il movimento di un detective. La qualità di una Zona è scissa dal tipo di Zona.

Alcune Zone richiedono un permesso (warrant) per entrarvi senza finire nei pasticci. Se un detective entra una Zona ristretta che non ha segnalini permesso piazzati sopra, deve spendere 3 Tempo invece che 1 solo.

I.I.III Usare un passaggio in navicella

Un giocatore che possiede un segnalino passaggio in navicella, può spenderlo quando muove il suo detective in una nuova Zona in modo da ignorare le normali limitazioni del suo veicolo. Il detective richiama una navicella, che recupera lui e il suo veicolo e li porta in una nuova zona qualsiasi della città, inclusa una qualsiasi zona sul Beanstalk. Fare questo richiede 1 Tempo (del movimento) ed è considerata una normale mossa. Il segnalino passaggio in navicella utilizzato viene rimesso nella pila dell' NAPD (I3)

I.II Esaminare Indizi

Spendendo 1 Tempo mentre il proprio detective è nella stessa Zona di un Testimone, un Indizio Traccia o di un Indizio Documento, un giocatore può esaminare quell'Indizio, investigando nella Zona, cercando di scoprire quali nuovi spunti possano celarsi all'interno. Questo processo funziona ugualmente per Indizi Testimone, Traccia o Documento.

Quando un giocatore esamina un Indizio, passa il segnalino Indizio al giocatore alla sua destra, prelevandolo dalla Zona. Il giocatore alla sua destra deve muoverlo in una nuova Zona (seguendo le regole dei Tipi di Zone), mentre il giocatore attivo può decidere se piazzare una Prova su un Sospetto oppure scoprire un pezzo della Cospirazione.

Nota: Nonostante gli Indizi possano normalmente essere mossi simultaneamente con il piazzamento della Prova o con lo svelamento della cospirazione, a volte l'ordine fa la

differenza. In alcuni casi, l'indizio è mosso prima che qualsiasi altra cosa accada.

I.II.I Muovere gli Indizi

Nel momento in cui un Indizio è esaminato, la sua traccia porta ad una nuova Zona, in cui il segnalino Indizio viene mosso. La nuova Zona è scelta dal giocatore alla destra del giocatore il cui detective ha esaminato l'Indizio. Il giocatore che muove il segnalino Indizio, può piazzarlo in una Zona a scelta, seguendo queste restrizioni:

- Il segnalino Indizio deve muoversi. Non può rimanere dov'è.
- Il segnalino Indizio deve muoversi in una Zona dello stesso Tipo di quella in cui si trovava. Vedi Tipi di Zona.
- Il segnalino Indizio non può essere piazzato in una Zona contenente un segnalino Indizio.
- Il segnalino Indizio non può esser piazzato su una Zona che si trova nello stesso Distretto in cui si trova il giocatore che sta muovendo l'Indizio.

Nota: Ricorda che il Beanstalk è Distretto di se stesso.

I.II.II Esaminare gli Indizi durante il Climax

Gli ultimi due giorni del gioco sono conosciuti come **Climax**, e rappresentano il momento in cui il caso sta per essere chiuso. Quando un Indizio è esaminato durante il Climax, non è mosso. E' altresì rimesso nella scatola e considerato fuori dal gioco. Se durante il Climax i giocatori dovessero esaminare tutti gli Indizi (e conseguentemente farli uscire dal gioco), il gioco continua ma i detective dovranno impiegare il loro Tempo in altro (non Esaminando Indizi dunque).

I.II.III Piazzare le Prove

Piazzare le Prove è una delle due azioni che un giocatore può intraprendere quando esamina un Indizio. Piazzare Prove permette al giocatore di mettere un segnalino Prova su un sospetto in modo da aiutare a provare la colpevolezza o l'innocenza del sospetto. La maggior parte dei segnalini Prova portano un numero che va dal 5 (Prova schiacciante) al -4 (Prova scagionante). Quando il gioco termina, il sospetto con il più alto totale positivo di prove (si contano i numeri non i segnalini) è l'assassino.

Per piazzare una Prova, un giocatore che ha appena Esaminato un Indizio, annuncia semplicemente che sta facendo ciò e pesca un segnalino Prova dalla pila vicino al

tabellone.

Dopodichè guarda al segnalino Prova in segreto e decide su quale sospetto piazzarlo. Piazzando la Prova su un sospetto, il giocatore spera di dimostrarne eventualmente l'innocenza o colpevolezza, in base alle sue carte Sospetto (hunch).

Un segnalino Prova può essere piazzato su un qualsiasi sospetto in gioco che il giocatore sceglie (Eccezione: non si può piazzare Prove su sospetti uccisi). Ogni scheda del sospetto ha 3 aree, conosciute come **File**, a cui corrispondono tre differenti tipi di Indizi. Ogni segnalino Prova deve essere piazzato sul tipo di File che corrisponde all'Indizio che l'ha generato. In altre parole, un giocatore che esamina un Indizio Traccia (rappresentato dall'impronta), deve piazzare ogni Prova derivante da quell'Indizio, nel File del corrispondente tipo sulla Scheda del sospetto scelto.

Un segnalino Prova è normalmente piazzato a faccia in giù, ma il giocatore può scegliere di rivelarlo piazzandolo a faccia in su. Una volta rivelato, il segnalino Prova rimarrà rivelato a meno che una carta o altri effetti di gioco dicono altrimenti. Rivelare Prove è normalmente una brutta mossa, ma può essere utile per bluff, patti e altre strategie.

I.II.III.I Prove Forti e Deboli

Diversi tipi di Prove sono più o meno efficaci contro vari sospetti. Per esempio, nessuno vuole testimoniare contro Vinnie The Strangler, quindi il suo File relativo alle Prove Testimone è posto in fondo sulla scheda del personaggio ed è etichettato come 'Debole'. Al contrario, Vinnie non comprende le intricate faccende legali e giornalistiche, quindi il suo File relativo alle Prove Documento è posto in cima sulla scheda del personaggio ed etichettato come "Forte". Ovviamente le Prove che sono forti contro un sospetto avranno un grande effetto a fine partita e viceversa quelle deboli. Il segnalino Prova di valore più alto nel File delle Prove "Deboli" di un sospetto è scartato quando il caso è chiuso. Analogamente, il segnalino Prova di valore più basso nel File delle Prove "Forti" di un sospetto è scartato quando il caso è chiuso.

I.II.III.II Prove Inusuali

Assieme alle normali Prove, ci sono due tipi di Prove speciali che un detective potrebbe scoprire: testimoni a sorpresa e false testimonianze. Entrambi possono essere piazzati sulla scheda del sospetto a faccia in giù come le normali Prove e possono essere entrambe rivelate a faccia in su, quando i giocatori desiderano.

Testimone a Sorpresa: Un testimone a sorpresa viene utilizzato come segnalino Prova di valore -5 (realmente innocente).

Falsa Testimonianza: Questi segnalini sono più rari. Per ogni Falsa Testimonianza su un sospetto, un alibi o un Testimone a Sopresa cambiano valore da -5 a +5.

I.III Scoprire la Cospirazione

Investigare quali gruppi hanno partecipato alla Cospirazione è la seconda delle due opzioni che il giocatore può scegliere quando Esamina un Indizio. Per fare ciò, deve piazzare i pezzi del puzzle sul tabellone, al fine di creare connessioni fra i gruppi più importanti nell'area di Greater New Angeles ed il responsabile dell'assassinio.

Ci sono tre differenti pezzi del puzzle rintracciabili vicino al tabellone. In ordine da quello di minor valore a quello di maggior valore, essi sono: i pezzi Deviazione, i pezzi Favore ed i pezzi Bagaglio. Non appena i pezzi del puzzle sono girati a faccia in su e assemblati nell'area di gioco destinata al puzzle, delle linee sui pezzi verranno a creare un percorso che annetterà i gruppi attorno all'area della Cospirazione alla Cospirazione stessa. Ogni linea ininterrotta da un gruppo alla Cospirazione, collega quel gruppo alla trama dell'assassinio.

Per scoprire la cospirazione, un giocatore annuncia di voler compiere quest'azione, dopodiché sceglie una di queste due opzioni:

***Rivelare Informazioni:** Il giocatore pesca ed aggiunge un pezzo del puzzle, nel tentativo di creare connessioni fra i gruppi e la Cospirazione.

****Scavare più a Fondo:** Il giocatore attende, nella speranza di scoprire pezzi di maggior valore più in là (vedi la sezione "Scavare più a Fondo")

***Rivelare Informazioni**

Quando un giocatore rivela informazioni, pesca il pezzo del puzzle in cima alla pila accanto alla quale ha posto il suo Segnalino Eroe. Dopo aver pescato il pezzo del puzzle, risistema il Segnalino Eroe - a volte anche quelli degli altri giocatori - seguendo queste regole.

Il giocatore muove il suo Segnalino Eroe in modo che sia vicino alla pila di minor valore contenente pezzi del puzzle. Ricorda che i pezzi Deviazione sono quelli di minor valore, quelli Favore sono di medio valore ed infine quelli Bagaglio sono quelli di maggior valore. Se il giocatore pescando esaurisce una particolare pila, ogni Segnalino Eroe che era vicino a quella pila (a parte il suo) viene spostato alla prossima pila di valore maggiore di quella da cui son stati presi i Segnalini.

Se tutte le pile sono state esaurite, tutti i Segnalini Eroe che erano vicino le pile dei pezzi del puzzle vengono rimesse nella scatola ed i giocatori non potranno più scoprire informazioni relative alla Cospirazione.

Dopo aver sistemato i Segnalini Eroe, i giocatori guadagnano immediatamente un beneficio basato sul tipo di pezzo di puzzle pescato, come elencato sotto:

Pezzo Deviazione: Il giocatore può immediatamente 'deviare verso la luce o verso il buio' (light shift or dark shift any player) un qualsiasi giocatore, incluso se stesso.

Pezzo Favore: Il giocatore guadagna immediatamente un normale favore a sua scelta.

Pezzo Bagaglio: Il giocatore può immediatamente piazzare un pezzo Bagaglio (buono o cattivo) su una trama di un giocatore qualsiasi, incluso se stesso.

Dopo aver guadagnato i propri benefici, il giocatore può aggiungere la tessera del puzzle al puzzle della Cospirazione, osservando le regole elencate sotto. Alternativamente il giocatore può scartare il pezzo.

1. Un nuovo pezzo di puzzle deve essere attaccato ad un preesistente pezzo. Il pezzo centrale è incollato al tabellone, quindi è considerato 'a posto' all'inizio del gioco. Ciò significa che non appena i pezzi sono piazzati, il puzzle crescerà verso l'esterno, dal centro della Cospirazione ai gruppi esterni.
2. Un nuovo pezzo di puzzle deve estendere almeno una linea di connessione di almeno un pezzo già piazzato in precedenza. Non è permesso ad un pezzo nuovo di rendere morte una o più linee di uno o più pezzi piazzati in precedenza, almeno sinquando è presente almeno una linea prolungata.
3. Un nuovo pezzo di puzzle non pu essere piazzato al di fuori dell'area del puzzle, sulla mappa di gioco.

Alcuni pezzi del puzzle presentano dei bonus disegnati. Dopo aver piazzato o scartato un pezzo, il giocatore guadagna tutti i bonus mostrati su di esso, come descritto di seguito:

Muovi un Indizio: Il giocatore può (non deve per forza) immediatamente selezionare un Indizio del tipo mostrato e muoverlo come se fosse stato appena Esaminato dal giocatore alla sua sinistra, come descritto nella precedente sezione "Muovere gli Indizi"

Piazzare un Colpo: Il giocatore può (non deve per forza) piazzare un Colpo su uno dei sospetti a sua scelta, come descritto nella sezione "Colpi".

Piazzare un pezzo di puzzle bonus: Il giocatore può (non deve per forza)

immediatamente pescare un pezzo di puzzle del tipo mostrato ed aggiungerlo al puzzle seguendo le solite regole di piazzamento dei pezzi del puzzle. Il giocatore riceve i benefici e bonus di quel pezzo normalmente.

Connessioni Haas o Jinteki: Questi due pezzi possono essere usati per creare connessioni dalla Cospirazione a Haas Bioroid e Jinteki oppure no, in base a come sono piazzati. Quando viene chiuso il caso, i segnalini Haas varranno +1 PV (punto vittoria) per ogni connessione creata fra Haas Bioroid e la Cospirazione, mentre i segnalini Jinteki varranno + 1 PV per ogni connessione creata fra Jinteki e la Cospirazione. Le connessioni sono spiegate in dettaglio più avanti.

Infine, se quando vengono rivelate informazioni un giocatore aggiunge l'ultimo pezzo ad una fila, colonna o una delle diagonali che passano per il centro del puzzle, il giocatore guadagna un Segnalino Cospirazione per ogni fila, colonna o diagonale completata. I Segnalini Cospirazione valgono 4 PV l'uno, alla fine del gioco. Nota che in base al modo in cui i pezzi sono piazzati è possibile che alcune file, colonne e diagonali diventino impossibili da completare durante il gioco. Questo è perfettamente legale e non interferisce con il gioco, seppure significherà che successivamente alcuni pezzi del puzzle diventeranno meno desiderabili, dal momento che dovranno essere scartati invece che aggiunti al puzzle.

Le connessioni della Cospirazione

Una connessione è una linea continua che connette uno dei gruppi esterni al puzzle alla Cospirazione al centro dell'area-puzzle del tabellone.

Connessioni separate per ognuno dei quattro lati della Cospirazione sono considerate differenti, perciò è possibile creare fino a quattro connessioni fra la Cospirazione ed un particolare gruppo. Linee addizionali da un particolare gruppo ad uno dello stesso lato della Cospirazione non sono da considerare come connessioni addizionali, ma solo come linee connesse a differenti lati della Cospirazione.

Il valore in Punti Vittoria (PV) dei vari segnalini e carte sono modificati alla fine del gioco come risultato delle connessioni create nel puzzle. Questo passo è spiegato esaurientemente nella sezione "Chiudere il caso".

**** Scavare più a fondo**

Quando rivela informazioni, un giocatore pesca un pezzo di puzzle dalla pila adiacente al suo Segnalino Eroe. Tuttavia se volesse rivelare pezzi del puzzle di maggior valore (che offrono maggiori benefici al detective), deve attendere la fine della pila dei pezzi di

minor valore (che farebbe avanzare tutti i segnalini eroe), oppure deve Scavare più a fondo.

Per Scavare più a fondo, il giocatore avanza il suo Segnalino Eroe in modo tale che rimanga vicino alla successiva pila di maggior valore. Ovviamente quest'azione non ha effetto nel caso in cui il Segnalino Eroe è già vicino alla pila di maggior valore in assoluto: la pila dei Pezzi Bagaglio.

I.IV Giocare carte Crepuscolo

Ogni giocatore avrà un mazzo Luce ed un mazzo Oscurità, personalizzato per il suo detective. Normalmente, le carte Crepuscolo di un determinato detective sono giocate solamente nel suo turno, nonostante ci siano delle eccezioni, descritte sulle carte stesse.

Un giocatore può spendere 1 Tempo per giocare una carta Luce dalla sua mano. Per farlo, deve pagare il costo della carta Crepuscolo e soddisfare ogni condizione elencata sulla carta stessa. Dopo, esegue le azioni elencate sulla carta e poi la scarta a faccia in su, nel fondo del suo mazzo Luce. Nota che ogni costo aggiuntivo su una carta deve essere pagato affinché la carta abbia i suoi effetti.

Gli altri giocatori possono anche giocare le carte Oscurità di un particolare detective durante il suo turno. Il costo per calare una carta Oscurità è 0 Tempo, ma il costo della carta in sé deve essere pagato, assieme alle condizioni da soddisfare al fine di giocarla. Dopodiché il giocatore esegue le azioni elencate sulla carta e la scarta a faccia in su nel fondo del mazzo Oscurità da cui proveniva.

Le carte Oscurità non costano Tempo per esser giocate poichè son giocate nel turno di un altro giocatore e possono essere solo giocate in risposta alle azioni di quel giocatore.

Nota Importante: Ogni volta che una carta contraddice il regolamento generale, la carta ha la precedenza.

I.IV.I Pagare il costo delle carte Crepuscolo

Carte Luce ed Oscurità rappresentano cose buone e cose cattive che accadono ai detective. Nel mondo di Android, viene sempre mantenuto un bilanciamento fra eventi positivi e negativi e questo equilibrio è rappresentato dal Costo Crepuscolo (Twilight Cost).

Il livello Crepuscolo di un detective è tracciato sulla sua scheda usando un Segnalino

Crepuscolo. Se il segnalino è tutto a sinistra, il detective è detto **Completamente deviato verso la Luce**. Se il segnalino è tutto a destra, il detective è detto **Completamente deviato verso l'Oscurità**. Muoversi a sinistra è definito **Deviazione verso la Luce (light shifting)** e muoversi a destra è definito **Deviazione verso l'Oscurità (dark shifting)**. Il detective che deve eseguire Deviazioni verso Luce o Oscurità, muove di un solo spazio lungo il tracciato Crepuscolo, a meno che non sia esplicitamente scritto il contrario da qualche altra parte.

Un giocatore che desidera giocare una carta Luce dalla sua mano, deve Deviare verso l'Oscurità del numero di spazi mostrati nell'angolo superiore a sinistra della carta. Viceversa, un giocatore che desidera giocare una carta Oscurità di un altro detective dalla sua mano, dovrà Deviare verso la Luce, del numero di spazi indicati nell'angolo superiore a sinistra della carta.

Ricorda: Per giocare carte luce, un detective deve Deviare verso l'Oscurità a destra. Per giocare carte Oscurità, deve Deviare verso la Luce a sinistra.

Consiglio: Un corretta giocata richiede al giocatore di calare sia carte Luce che Oscurità. Giocare carte Oscurità su altri giocatori, "ricarica le batterie", permettendo di giocare più carte Luce nel proprio turno. Un giocatore dovrebbe giocare almeno una carta Luce ed una Oscurità ad ogni Round.

I.IV.II Scartare carte per avere sconti

Talvolta un giocatore vorrà giocare carte dalla sua mano e non potrà pagarne il costo Crepuscolo. Altre volte un giocatore vorrà semplicemente liberarsi di carte in eccesso dalla sua mano. In entrambi i casi, un giocatore può scartare carte Crepuscolo dalla sua mano quando gioca una carta Crepuscolo, per ridurne il costo. Per ogni carta scartata in questo modo, il costo della carta giocata è ridotto di uno. Una volta che il costo della carta è stato ridotto a 0, il giocatore non potrà scartare altre carte per ridurne il costo (maddai? n.d.t.). Le carte scartate non devono essere dello stesso tipo della carta di cui stanno riducendo il costo. E' permesso ad un giocatore di scartare carte Luce per ridurre il costo di una carta Oscurità e vice versa. In ogni caso, i giocatori non possono scartare carte per ridurre il costo di una carta giocata da un altro giocatore.

I.IV.III Abbinare carte all'attuale Trama

Quando una carta Luce o Oscurità il cui colore si abbina all'attuale Trama del detective bersaglio, il giocatore che gioca la carta può scegliere di aumentare o diminuire il suo costo Crepuscolo di uno. Un giocatore potrebbe voler ridurre il costo della carta per renderla più facile da giocare. Dall'altra parte, un giocatore potrebbe voler aumentare il

costo della carta per Deviare lungo il tracciato Crepuscolo, in previsione di altre carte che dovrà giocare.

I.IV.IV Priorità delle carte, Tratti delle carte, Combattimenti

Priorità: Spesso, più di un giocatore vorrà giocare una carta Crepuscolo in risposta ad uno stesso evento. Tuttavia, solo una carta Oscurità ed una carta Luce potranno essere giocate in risposta ad un singolo evento. Primo, determina quale giocatore deve giocare una carta Oscurità. Se c'è un disaccordo, il Primo giocatore ha la priorità. Se sceglie di non giocarla, passa la priorità in senso orario partendo da lui. Dopo che una carta Oscurità è stata giocata e risolta, il giocatore attivo può allora giocare una carta Luce, sempre che disponga dei requisiti necessari a farlo.

Nota: Carte Luce ed Oscurità, pescate gratuitamente per essere entrati in Zone eleganti o scadenti, sono pescate prima che ogni carta possa essere giocata in risposta all'entrata del detective in quella Zona.

Tratti delle carte: Molte carte hanno parole scritte in grassetto. Queste parole sono dette **Tratti**. Normalmente, i tratti non hanno alcun effetto per sè stessi. Altresì, sono utilizzati per categorizzare le carte in gruppi che possono essere affetti da altre carte. Per esempio, la carta Trama di Caprice Nisei "The Liberty Society has filed a suit", le permette di giocare le sue carte **Human First** a costo Crepuscolo 0.

Combattimenti: Alcune carte Luce ed Oscurità sono identificate col Tratto **Fight (combattimento)**. Quando una carta Combattimento è giocata su un giocatore (da sè stesso o da un altro giocatore), quel giocatore deve rispondere scegliendo una tattica Luce o una Oscurità per il combattimento. Le tattiche Luce rappresentano il detective mentre combatte per il bene, sparando per ferire non per uccidere, e così via. Le tattiche Oscure rappresentano il detective mentre fa il possibile per vincere il combattimento, con o senza onore. Se il giocatore sceglie le tattiche Luce, esegue una Deviazione verso la Luce (se possibile) ed esegue ciò che la carta riporta sotto la voce "Light Tactics" (Tattiche Luce). Viceversa fa lo stesso con le carte Oscurità. Giocatori Completamente Devianti verso la Luce o l'Oscurità possono continuare a giocare rispettivamente Tattiche Luce ed Oscurità.

I.V Trame

Le Trame sono i problemi che sorgono nella vita privata del detective mentre sta investigando l'assassinio. Ogni detective deve avere a che fare con una trama ogni settimana ed i PV (Punti Vittoria) guadagnati o persi dalle Trame possono fare la differenza.

Ogni Trama comprende una carta Iniziale (Start card) ad una sola faccia, una carta Incrocio (Crossroad card) a doppia faccia, e due carte Finale (Ending cards) a doppia faccia con i PV indicati. Tutte le carte Iniziali di un detective hanno la stessa immagine sul retro, per renderle semplici da mischiare e selezionare casualmente. All'inizio di ogni settimana, una Trama casuale viene selezionata per ogni detective e la relativa carta Iniziale è messa in gioco.

Le Trame accumulano un bagaglio emozionale durante la settimana, e questo bagaglio determina come vengono risolte. Ogni carta Iniziale e/o Incrocio hanno una sezione 'buon bagaglio' ed una 'cattivo bagaglio'. La sezione buon bagaglio (arancione) spiega come la Trama può accumulare il buon bagaglio, mentre la sezione 'cattivo bagaglio' spiega come accumulare il cattivo bagaglio. Quando una Trama guadagna un buon bagaglio, un Segnalino Bagaglio viene posto su di essa (dal lato arancione). Quando la Trama guadagna un cattivo bagaglio, viene posto un Segnalino Bagaglio su di essa (dal lato grigio). Di solito un giocatore vuole accumulare più i buoni che i cattivi bagagli, ma ciò può risultare difficile, in particolare se gli altri giocatori decidono di andargli contro.

Il Bagaglio, sia esso buono o cattivo, continua a costruirsi su ogni carta Iniziale del giocatore fino alla fine del terzo giorno della settimana, quando la carta Iniziale è risolta (come descritto sotto) e uno dei due lati della carta Incrocio corrispondente alla Trama entra in gioco. La carta Iniziale indica quale lato della carta Incrocio entra in gioco, facendo riferimento alla maggioranza di un tipo di Bagaglio rispetto all'altro nella risoluzione della carta (iniziale). Se il bagaglio buono e quello cattivo si equiparano, vince quello negativo.

Quando una carta Incrocio entra in gioco, la carta Iniziale è scartata, insieme a tutto il Bagaglio posto su di essa. Il Bagaglio adesso si accumulerà nuovamente sulla carta Incrocio fino alla fine del sesto giorno della settimana, quando la carta Incrocio e l'intera Trama vengono risolte con un finale. In questo momento, la carta Incrocio indicherà, in base al tipo di Bagaglio in maggioranza posto su di essa, il tipo di finale previsto. Il finale è messo in gioco con il lato corretto a faccia in su e se il gioco ancora non è terminato, una nuova Trama viene scelta casualmente dal detective per la prossima settimana.

I.V.I Risolvere le Trame

Alla fine del terzo e del sesto giorno di ogni settimana, i giocatori risolvono le loro Trame. Iniziando con il Primo Giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore risolve la sua Trama nel turno.

Se la Trama di un giocatore ha più Bagaglio positivo che negativo, si risolve positivamente. Il giocatore cerca fra le sue carte Trama la carta nominata nella sezione

Bagaglio positivo (arancione) e la mette in gioco. Dopo, scarta la vecchia carta assieme al Bagaglio posto su di essa.

Se la Trama di un giocatore ha più Bagaglio negativo che positivo, si risolve negativamente. Il giocatore cerca fra le sue carte Trama la carta nominata nella sezione Bagaglio negativo (grigia) e la mette in gioco. Dopo, scarta la vecchia carta assieme al Bagaglio posto su di essa.

Nota che se una carta non ha alcun Bagaglio sopra, quando si risolve finisce in un pareggio e nel caso di un pareggio viene risolta negativamente.

Effetti Speciali: Alcune Trame hanno regole speciali associate. Se queste meccaniche sono illustrate sulla carta Iniziale o Incrocio, rimangono in effetto finché sono in gioco. Tuttavia, non appena una Trama è conclusa, la sua carta Finale rimane in gioco per tutta la partita, quindi ogni meccanica illustrata sulle carte Finale dura per tutto il resto della partita.

Bagaglio condizionale dalle carte Crepuscolo: Spesso, una carta Crepuscolo assegna ad un giocatore un Bagaglio. A volte la carta dice semplicemente che il giocatore guadagna un Bagaglio positivo o negativo ma in altri casi la carta potrebbe dire qualcosa come "Louis gains one *duty*". *Duty* è semplicemente un esempio di Bagaglio condizionale. Il Bagaglio condizionale è sempre in corsivo ed è normalmente menzionato dopo una caratteristica di una personalità positiva o negativa, come *greed, guilt, love o courage*. Se un giocatore guadagna un Bagaglio addizionale, deve guardare alla sua Trama attuale (la sua attuale carta Iniziale o Incrocio, non ogni precedente carta Finale). Se il Bagaglio condizionale è elencato nella sezione Bagaglio positivo della carta, allora il Bagaglio è ottenuto. Se il Bagaglio condizionale è elencato nella sezione Bagaglio negativo, il giocatore guadagna tanto Bagaglio negativo quanto è l'ammontare del Bagaglio condizionale che dovrebbe ottenere. Se il Bagaglio condizionale non è elencato in nessuna delle due sezioni, il giocatore non guadagna nulla.

I.VI Eventi

Alla fine del secondo, quarto e quinto giorno di ogni settimana, un evento generale viene pescato dal mazzo degli eventi generali e poi risolto. Alla fine del primo giorno della seconda settimana, l'evento specifico scelto all'inizio del gioco è rivelato e risolto.

Risolvere Eventi Generali: Quando un evento generale è pescato dal mazzo degli eventi generali, è piazzato nel primo spazio degli eventi generali, presso il tabellone, muovendo ogni precedente evento al secondo spazio degli eventi generali (che spinge fuori ogni evento nel secondo spazio fuori dal gioco).

Spesso, gli eventi generali spostano un NPC in una Zona specifica della mappa e conferiscono a quella Zona un'abilità Temporanea. Quando ciò accade, muovi il Segnalino di stato dell'NPC sulla mappa per mostrare la Zona in cui c'è l'NPC. Se un evento che colpisce tutti e un NPC sono pescati ma quell'NPC è già stato eliminato dal gioco in precedenza, l'effetto dell'evento termina immediatamente.

L'effetto di un evento può terminare in 3 modi:

1. L'NPC associato ad esso potrebbe esser stato eliminato o rindirizzato ad un nuovo evento.
2. L'effetto dell'evento termina, come descritto sulla carta.
3. L'evento esce dallo Spazio/Tracciato eventi.

Quando l'effetto di un evento termina, gira l'evento a faccia in giù nel proprio spazio generale degli eventi e non risolverlo. Continuerà ad occupare uno spazio sul Tracciato eventi, ma non avrà più alcun impatto meccanico sul gioco da quel momento in poi. Ogni NPC associato ad esso, il cui effetto è terminato, è rimosso dalla mappa di gioco e restituito ai proprietari.

Risolvere eventi Specifici:

Gli eventi specifici sono simili ad eventi generali, eccetto che coinvolgono spesso sospetti e che muovono gli Indizi Testimone.

Quando uno specifico evento è rivelato, muovi prima l'Indizio Testimone corrispondente a tutti i sospetti in gioco nelle Zone elencate sull'evento. Se una qualsiasi di queste Zone contiene già un Indizio, i due Inizi in questione si scambiano di Zona.

Una volta che gli Indizi Testimone sono stati mossi, l'evento ed altri effetti sono risolti come descritto sulla carta. Se un sospetto menzionato da un testo di un evento in gioco è stato ucciso oppure è ucciso durante l'evento, l'evento ha termine immediatamente. Rimettilo nella scatola.

Alcuni specifici eventi, come "Thomas Haas is holed up with Human First" nel mazzo *Last call at Roxie*, implicano il movimento di un sospetto in una Zona specifica, dopodiché richiedono ai giocatori il pagamento di Tempo per muoverlo in un'altra Zona. In questi casi, gli Indizi Testimone corrispondenti a quel sospetto non possono essere esaminati fino a quando l'evento non sarà terminato.

I.VII Favori:

I favori sono la valuta principale per i detective di New Angeles. Vengono ottenuti in diverse Zone sulla mappa e sono spesi per uno svariato numero di effetti. I Favori non possiedono abilità in sé; vengono normalmente spesi per pagare parzialmente o totalmente il costo per l'utilizzo di un'abilità di una Zona o per giocare carte. I giocatori hanno sono limitati nella quantità di Segnalini Favore inclusi nel gioco. Se un qualsiasi tipo di segnalino favore dovesse terminare, non sarà possibile acquisirne altri finché non vengono spesi quelli acquistati in precedenza.

E' possibile che, per via delle connessioni create nel puzzle, alcuni favori valgano Punti Vittoria alla fine del gioco.

I.VII Segnalini Haas e Jinteki:

I Segnalini Haas vengono ottenuti attraverso le abilità delle Zone Haas-Bioroid. I Segnalini Jinteki vengono guadagnati attraverso le abilità delle Zone Jinteki. In ogni caso, i segnalini rappresentano l'influenza che può essere utilizzata contro le compagni a cui sono associati ed ogni segnalino vale 3 Punti Vittoria a Fine Partita. I segnalini sono limitati ed una volta che terminano non potranno più essere ottenuti.

I.VIII Autorizzazioni o Permessi (Warrants)

Le autorizzazioni vengono normalmente piazzate utilizzando le abilità di Monroe ed Associati (H3) e permettono, ai detective che piazzano l'autorizzazione, di entrare in una specifica area sorvegliata senza perdere 2 Tempo. Una volta piazzato su una Zona, il segnalino Autorizzazione rimane lì per il resto del gioco. Un giocatore può avere solo 2 Autorizzazioni in gioco alla volta ma può comunque muovere una delle sue Autorizzazioni invece che piazzarne una.

Colpi

Nonostante ci siano diversi sospetti per l'assassinio, solo uno di loro sarà il colpevole. Gli altri sospetti ad ogni modo sono importanti Testimoni. L'ammontare del pericolo di un dato sospetto si riferisce alla probabilità di essere ucciso. Ciò è rappresentato dai Segnalini Colpo. Più esso ne accumula più sarà vicino alla sua morte.

I Segnalini Colpo sono normalmente piazzati come bonus quando un giocatore rivela informazioni e piazza un pezzo di puzzle, oppure quando utilizza l'abilità del Laboratorio Humanity.

Quando un giocatore è indotto a piazzare un Segnalino Colpo su un sospetto, costui

sceglierà uno dei sospetti attivi e piazzerà un Segnalino sulla rispettiva scheda del sospetto. Se uno sospetto possiede tre o più Colpi sulla sua scheda, il sospetto è immediatamente ucciso. Quando viene ucciso, rimetti tutti i suoi Segnalini Prova, Colpo ed Alibi dalla scheda alle rispettive pile e volta a faccia in giù la scheda del sospetto.

Dopo che un sospetto viene ucciso, i Segnalini Colpo possono anche non essere rimossi. Alla fine del gioco, nè i sospetti colpevoli nè quelli innocenti contribuiranno a determinare il vincitore se morti. A chi interessano ora che sono morti?

Alibi, Testimoni a sorpresa e False Testimonianze

I Segnalini Alibi rappresentano affidabili testimoni interessati a salvaguardare l'innocenza del sospetto. Normalmente, gli alibi sono piazzati come risultato dell'abilità della Zona Ordine di Sol, tuttavia potranno essere piazzati altri modi.

Quando un giocatore piazza un alibi, sceglie un sospetto attivo e piazza un Segnalino Alibi sulla scheda relativa al sospetto. Ogni alibi vale -5 colpevole per quel sospetto quando il caso è chiuso.

I Testimoni a sorpresa sono Segnalini Prova Speciali che funzionano come gli alibi, eccetto che possono essere posizionati segretamente. Come gli alibi, valgono -5 colpevole per il sospetto dove vengono piazzati (solo nel momento in cui il caso è chiuso).

I Segnalini Falsa Testimonianza sono Segnalini Prova Speciali che cambiano il risultato in positivo di un Segnalino Alibi o Testimone a sorpresa. Quando il caso è chiuso, per ogni Segnalino Falsa Testimonianza, un Alibi o un Testimone a sorpresa cambierà risultato da -5 colpevole a +5 colpevole.

+ Lily Lockwell la giornalista

Lily è una giornalista che sta scrivendo una storia sull'assassinio. Potrà essere d'aiuto o d'impiccio per i giocatori. Quando un detective entra nella Zona di Lily deve spendere (se in possesso) 1 Tempo per lasciarsi intervistare. Come risultato, il giocatore intervistato potrà prendere e rivelare un Segnalino Prova a faccia in su dalla scheda di un qualsiasi sospetto. Dopo aver parlato con Lily, il giocatore la sposterà. Deve essere spostata in una Zona dello stesso tipo (colore) in un distretto differente, come un'Indizio che viene spostato. Lily può essere mossa in una Zona che contiene già un Indizio ma non può essere mossa nella Zona di Jimmy the Snitch.

+ Jimmy the Snitch

Jimmy the Snitch è uno dei più infami informatori di New Angeles. La polizia ed i criminali cercano da lui le ultime notizie. Ovviamente, dato il suo stile pericoloso di vita, costui è sempre in movimento.

Un giocatore il cui detective è nella stessa Zona di Jimmy, **può** spendere 1 Tempo per parlargli. Quel giocatore può guardare la mano di ogni altro giocatore, oppure sbirciare a tutti i Segnalini Prova a faccia in giù sulla scheda di un singolo sospetto. Qualsiasi azione il giocatore scelga, non dovrà condividere le eventuali nuove informazioni con altri giocatori. Dopo aver eseguito l'azione, il giocatore muoverà Jimmy in un'altra Zona dello stesso tipo (colore) in un distretto differente. Come per Lily, Jimmy può essere mosso in una Zona contenente un indizio, ma non può essere mosso in una Zona contenente Lily.

I.IX Npcs ed eliminazione

Gli NPCs sono importanti personaggi nelle vite dei detective. La salute e benessere di uno specifico NPC significa molto per un detective a lui associato. Può capitare, durante il corso del gioco, che un NPC venga eliminato. L'eliminazione può significare la morte dell'Npc o semplicemente che ha lasciato la vita del detective a cui era associato. Se un Npc è eliminato, gira il Segnalino di Stato dello stesso a faccia in giù, mostrando il simbolo del teschio. Il detective associato a quell'Npc deve scartare ogni Favore Npc che possiede e non può ottenerne più (da quell'Npc) d'ora in poi.

I.IX.I Favori Npc

Alcuni Npc garantiscono favori al detective associato. Questi favori possono essere spesi come altri favori, con una sola differenza. I favori Npc possono essere spesi come se fossero uno o due o più tipi differenti di favori standard, come mostrato sul Segnalino. Ogni Favore Npc speso conta come uno ed un solo favore; può essere uno di diversi tipi.

Chiudere il caso

Dopo la fine del sesto giorno della seconda settimana, il gioco termina. A questo punto, il giocatore determina quale sospetto sia l'assassino, conteggiando i Punti Vittoria e determinando un vincitore.

- **Determinare l'assassino:**

Per ogni sospetto, esegui le seguenti azioni:

1. Gira tutti i Segnalini Prova sul sospetto, a faccia in su.
2. Cerca il Segnalino Prova di più basso valore nel file delle Prove Schiacciati (anche se ha un valore positivo) e scarta tutti i pezzi di Prova di quel valore numerico da quel file.
3. Cerca il Segnalino Prova di più alto valore nel file delle Prove Deboli (anche se ha un valore negativo) e scarta tutti i pezzi di Prova di quel valore numerico da quel file.
4. Somma i valori rimasti sul sospetto, lungo i tre file.
5. Collega ogni Segnalino Falsa Testimonianza con un Alibi o Testimone a sorpresa sullo stesso sospetto. Ogni Segnalino Falsa Testimonianza che non può essere collegato con un Alibi o Testimone a sorpresa viene scartato senza effetti ulteriori. Sottrai 5 dal totale delle Prove per ogni Alibi o Testimone a Sorpresa sul sospetto che non ha il corrispettivo Segnalino Falsa Testimonianza. Aggiungi 5 per ogni Alibi o Testimone a sorpresa sul sospetto che possiede un corrispettivo Segnalino Falsa Testimonianza.

Il sospetto con il più alto totale è l'assassino (anche se il totale è inferiore a zero). Il giocatore con la carta di quel Sospetto (guilty hunch) Colpevole conferma i suoi sospetti ed anche ogni giocatore con **altre** carte Sospetto (innocent hunch) Innocente (non quelle del sospetto con valore più alto - è il colpevole).

- **Ossessione:**

Un giocatore che possiede sia la carta Sospetto Colpevole che Sospetto Innocente per lo stesso Sospetto, si dice Ossessionato con quel Sospetto. Le carte del detective Ossessionato lo ripagano normalmente a fine partita (secondo quando detto sopra). Se tuttavia il Sospetto ha una colpevolezza che è maggiore di 5 al totale di ogni altro Sospetto, il detective Ossessionato riceve 3 Punti Vittoria bonus, poichè entrambe le sue carte Sospetto sono considerate corrette.

- **Puzzle:**

Quando vengono conteggiati i punti alla fine del gioco, ricorda che alcuni valori possono essere modificati dalle connessioni che son state fatte nel Puzzle. Per ogni connessione operata fra la Cospirazione ed un Gruppo, i valori dei Punti Vittoria finali vengono corretti.

- Conteggiare i Punti:

Dopo aver determinato l'assassino, i giocatori sommano i loro Punti Vittoria secondo quanto descritto qui sotto. Il giocatore con più punti è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore con la carta Sospetto Colpevole corretta è il vincitore. In altri casi, i giocatori vincono entrambi.

- Corretta carta Sospetto Colpevole: +15 P.V.
- Corretta carta Sospetto Innocente: +5 P.V.
- Ogni Finale di Trama raggiunto: Varia*
- Ogni Segnalino Cospirazione: +4 P.V.
- Ogni Segnalino Haas: +3 P.V.
- Ogni Segnalino Jinteki: + 3 P.V.
- Ogni Segnalino Trauma: -1 P.V.
- Ogni Favore: +0 P.V.**

*I Finali con un valore in Punti Vittoria di 1 o più sono considerati 'Finali a lieto fine', mentre i Finali con un valore di -1 o meno sono considerati 'Finali tristi'.

**Nonostante i Favori normalmente non valgano punti, per via della Cospirazione alcuni di essi potrebbero valere Punti Vittoria finali. Nota che i Favori degli Npc guadagnano tutti i bonus in Punti Vittoria per ogni tipo di Favore mostrato sul loro Segnalino.