

Mystery Rummy

Caso n° 2 : Gli Assassini della Rue Morgue

Un gioco di Mike Fitzgerald
Illustrazioni di Virginijus Poshkus
Traduzione: **Morpheus**

Editore : U.S. Games Systems, Inc.
Stamford, CT 06902 USA

Mystery Rummy - Caso n° 2 : Gli Assassini della Rue Morgue

Benvenuto nell'universo dei giochi di carte 'Mystery Rummy', creato da Mike Fitzgerald. Mystery Rummy è un nuovo concetto che associa l'intrigo di un celebre caso alla strategia di un gioco di carte ispirato al tradizionale ramino.

Tratto da un racconto di Edgar Allan Poe, *il Caso n°2: Gli Assassini della Rue Morgue* è il secondo volume della serie dei *Mystery Rummy*. Troverete il *caso n°1: Jack lo Squartatore* dal rivenditore da cui avete acquistato questo gioco.

Numero dei giocatori: 2-4

Età: a partire da 8 anni

Durata: 30 minuti

Note: La versione ufficiale utilizzata in torneo è quella a 2 giocatori. La versione a 4 giocatori oppone 2 squadre da 2 giocatori.

A proposito del caso

Edgar Allan Poe è considerato come uno degli scrittori più di talento ed originali della letteratura americana. Nel 1841, ha scritto *Gli Assassini della Rue Morgue*. In questa storia, due donne sono assassinate selvaggiamente nel Quartiere St. Roche a Parigi. Il prefetto di Polizia è sconcertato da questo caso. Ferma Adolphe Le Bon senza avere delle vere prove contro lui. Nel racconto di Poe, il Signor C. Auguste Dupin, l'eroe, risolve il caso e porta la prova che l'omicidio è stato commesso da un orangutango, semplicemente leggendo dal giornale il racconto del caso e recandosi una sola volta sul luogo del crimine.

A proposito del gioco

Impersonate un detective che è stato incaricato di ritrovare l'assassino. Ogni manche permetterà di sapere chi avrà meglio risolto il caso. Dovrete arrivare perciò agli stessi indizi e deduzioni di Dupin. Non ci sono molto sospetti in questo caso. In effetti, quando il gioco comincia, sapete già che l'orangutango è l'assassino.

La sfida consiste nel portarne la prova, e prendere l'orangutango. Lo scopo del gioco è di ottenere il maggior numero di punti degli altri. Nel gioco a 4, ogni squadra di 2, opera insieme per risolvere il caso e segnare più punti degli altri.

Una partita dura generalmente tra 3 e 5 manche. Avrete bisogno di carta e matita per annotare i punteggi.

Riassunto del gioco

Gli Assassini della Rue Morgue è basato sul ramino. Ci sono due tipi di carte nel gioco: la carte Prova, con una lente d'ingrandimento nell'angolo superiore sinistro, e le carte Martello.

I giocatori tentano di fare dei tris (almeno tre carte) di carte Prova identiche (stesso colore), per ottenere dei punti.

La carta Martello aggiunge una dimensione strategica al gioco che non si trova nel ramino tradizionale. Degli elementi delle regole sono indicati sulle carte. Il colore della carta Martello indica se questa carta corrisponde ad una famiglia di carte Prova.

La partita si conclude quando almeno un giocatore (o una squadra), raggiunge 100 punti. Il giocatore (o la squadra) che ha più punti, è dichiarato vincitore. Se c'è parità, si deve giocare una manche supplementare.

Riferitevi al glossario alla fine del regolamento per una spiegazione dettagliata di ogni carta.

Elenco delle 62 carte

1 carta Orangutango

Carte Martello (12)

6 Dupin's Help (Aiuto di Dupin)

1 Prefetto di Polizia

1 Signor C. Auguste Dupin

4 Deduzione Brillante

Carte Prova (49)

5 Prova Adolphe Le Bon

5 Prova 3:00 AM

5 Prova Quartiere St. Roche

5 Prova Signorina L'Espanaye

5 Prova Signora L'Espanaye

5 Prova Finestra

5 Prova Piccolo Annuncio

5 Prova Lampione

5 Prova Il Marinaio

4 Prova Edgar Allan Poe

Le carte

1. Il tipo e/o il nome della carta è indicato sul bordo sinistro
- 2a. Una lente d'ingrandimento in alto a sinistra indica una carta Prova
- 2b. Un martello in alto a sinistra indica una carta Martello
3. Il numero in alto a destra è il valore della carta
4. Il nome della carta è indicata sull'illustrazione
5. Il testo della carta è sotto il suo nome. Ricorda brevemente l'azione della carta. Riferitevi al glossario alla fine del regolamento per una spiegazione dettagliata di ogni carta.
6. Il testo in corsivo è un estratto de *Gli Assassini della Rue Morgue*. Non riguarda lo svolgimento del gioco.
7. Il diamante colorato in basso a sinistra indica il colore della famiglia associata per ottenere il bonus.

(vedere i diagrammi alle pagine 8 e 9 del regolamento in inglese)

Svolgimento del gioco

Preparazione e distribuzione

Ritirate la carta Orangutango dal mazzo e ponetela al centro del tavolo (per riconoscerla facilmente, ha un dorso differente dalle altre carte). Il mazziere, nominato a caso, mescola le carte fa tagliare il mazzo al vicino di destra e distribuisce le carte in senso orario.

2 giocatori: Ogni giocatore riceve 10 carte. Si distribuiscono anche due carte supplementari che saranno poste coperte sotto la carta Orangutango. Queste carte non devono essere viste dai giocatori. Il resto del mazzo è posto coperto accanto all'orangutango: è lo "Schedario Centrale". Ogni giocatore sceglie segretamente una carta nella sua mano e la piazza sotto l'orangutango. Poi, cominciando dal mazziere, ciascuno pesca una carta dallo Schedario Centrale per sostituire la carta data all'orangutango.

3 giocatori: Ogni giocatore riceve 9 carte. Il resto del mazzo è posto coperto accanto all'orangutango: è lo "Schedario Centrale". Ogni giocatore sceglie segretamente una carta nella sua mano e la piazza sotto l'orangutango. Poi, cominciando dal mazziere, ciascuno pesca una carta dallo Schedario Centrale per sostituire la carta data all'orangutango.

4 giocatori: Ogni giocatore gioca in squadra col giocatore che gli è seduto di fronte. Ogni giocatore riceve 8 carte. Il resto del mazzo è posto coperto accanto all'orangutango: è lo "Schedario Centrale". Ogni giocatore sceglie una carta nella sua mano e la distribuisce al suo partner. Questi scambi devono effettuarsi simultaneamente. Ogni giocatore sceglie poi segretamente una carta nella sua mano e la si pone sotto l'orangutango. Poi, cominciando dal mazziere, ciascuno pesca una carta dallo Schedario Centrale, per sostituire la carta data all'orangutango.

La Rue Morgue

Girate la prima carta dello Schedario Centrale, e ponetela scoperta accanto al mazzo per costituire gli scarti. Lo scarto è chiamato "Rue Morgue". In questo gioco, lo scarto è detto "chiuso", questo vuol dire che soltanto la carta al disopra del mazzo deve essere visibile. È vietato guardare le altre carte, a meno che ciò non sia permesso specificatamente da una carta giocata.

Il turno di gioco

I giocatori giocano a turno in senso orario, cominciando dal giocatore alla sinistra del mazziere. Ogni giocatore gioca le seguenti fasi prima di passare la mano al prossimo giocatore.

- 1 Pescare una carta (obbligatorio)**
- 2 Giocare una o più carte (facoltativo)**
- 3 Scartare una carta (obbligatorio)**

(Quando un giocatore scarta l'ultima carta della sua mano, finisce la manche in corso.)

Le tre fasi sono spiegate in dettaglio qui di seguito.

Pescare una carta (obbligatorio)

Potete pescare la prima carta dello Schedario Centrale (pesca) o la carta visibile della Rue Morgue (scarto). Aggiungete questa carta alla vostra mano.

Giocare una o più carte (facoltativo)

Carte Prova: Queste carte sono giocate in tris. Un tris è composto da almeno tre carte Prova identiche (dello stesso colore) e permette di ottenere dei punti alla fine della manche. La carta Prova è riconoscibile a sinistra, grazie alla lente d'ingrandimento in alto. La carte Prova può essere giocata anche se permette soltanto di completare un tris già sul tavolo. La carta resta davanti al giocatore che l'ha piazzata. Per esempio, se un giocatore ha già giocato un tris 'Quartiere St. Roche', potete giocare una carta Prova Quartiere St. Roche davanti a voi, e conteggiare i punti corrispondenti alla fine della manche.

Ad ogni famiglia di carte Prova, eccetto le carte Edgard Allan Poe ed Adolphe le Bon, corrisponde una famiglia associata chiamata famiglia bonus. Il nome ed il colore della famiglia bonus di una carta è indicato dal testo e dal diamante in basso a sinistra della carta. Se un giocatore (o una squadra) pone un tris di ciascuna delle 2 famiglie bonus associate, otterrà un bonus di 10 punti supplementari alla fine della manche. Per esempio, se avete posto un tris '3:00 AM' ed un tris 'Quartiere St. Roche', otterrete 10 punti in più dei punti normali. Nel gioco a 4, i due partner di una squadra dividono la stessa zona di gioco, davanti ad uno dei due giocatori.

Carte Martello: *Potete giocare solamente una sola di queste carte ad ogni turno.* La carta Martello è riconoscibile a sinistra, grazie al martello in alto. Riferitevi al glossario per una spiegazione dettagliata delle carte Martello. La carta Martello è giocata da sola e resta davanti al giocatore.

L'Orangutango: La carta Orangutango è una carta speciale che non è né una carta Prova, né una carta Martello. È posta al centro del tavolo all'inizio della partita. Durante il gioco, ogni volta che un giocatore pone un tris di carte Prova, deve "nutrire l'orangutango".

Perciò, deve eseguire le seguenti operazioni:

1. Prendere conoscenza della prima carta dello Schedario Centrale, senza rivelarla agli altri giocatori.
2. Guardare la carta al disopra della Rue Morgue
3. Scegliere una o l'altra di queste carte e metterla sotto l'orangutango. Se la carta scelta è quella della Rue Morgue, la carta dello Schedario Centrale deve essere rimessa in cima al mazzo. Ciò dà al giocatore il privilegio di conoscere la prossima carta che sarà pescata.

Se un giocatore finisce la manche scartando la sua ultima carta, prima che lo Schedario Centrale sia esaurito per la prima volta, recupera tutte le carte dell'Orangutango.

Scartare una carta (obbligatorio)

Quando avete giocato tutte le carte che volevate giocare, dovete scartare una carta scoperta sulla Rue Morgue. Potete scartare qualsiasi carta, questo termina il vostro turno.

Terminare la manche

La manche si conclude quando un giocatore scarta l'ultima carta della sua mano. Se ciò avviene mentre lo Schedario Centrale non è stato ancora esaurito, questo giocatore "ha acciuffato" l'Orangutango e recupera tutte le carte poste sotto l'orangutango durante la partita per aumentare il suo punteggio. *(vedere il paragrafo Punteggio per maggiori dettagli).*

Nuovo Schedario Centrale

Appena l'ultima carta dello Schedario Centrale è pescata, il mazziere recupera le carte poste sotto l'Orangutango e le mescola con quelle della Rue Morgue per costituire un nuovo Schedario Centrale. Questo significa che l'Orangutango è scappato, e nessuna carta sarà più posta sotto l'Orangutango fino alla fine della manche. Quando un giocatore giocherà un tris, non dovrà più "nutrire l'Orangutango". Se il secondo Schedario Centrale è esaurito quando ancora nessuno ha messo fine alla manche, il giocatore che ha pescato l'ultima carta finisce il suo

turno dopo di che la manche si conclude. *(vedere il paragrafo Punteggio per maggiori dettagli).*

Riassunto: Quando giocate, provate a segnare più punti possibili. I punti sono segnati in parecchi modi:

- 1 Giocare dei tris di carte Prova
- 2 Completare già dei tris giocati a tavola
- 3 Giocare delle carte Martello che hanno un valore non nullo
- 4 Ottenere dei "bonus"
- 5 Acciuffare l'Orangutango

Esempio di turno di gioco

L'esempio che segue è destinato a mostrarvi il funzionamento del gioco. In una partita classica, sarà molto raro avere così buone carte e di poter giocare due tris fin dall'inizio del gioco. Sebbene non sia così, questo esempio permette di illustrare parecchi punti caratteristici del gioco e vi sarà molto utile al momento della vostra prima partita.

Giocate una partita a due. (Vedere la preparazione al paragrafo corrispondente). Guardate la vostra mano di 10 carte e sistematela per colore. Avete due Prove '3:00 AM' (blu chiaro), così come tre Prove 'Quartiere St. Roche' (blu scuro), riconoscibili grazie alla lente di ingrandimento in alto a sinistra.

Per cominciare il vostro turno, dovete pescare la prima carta dello Schedario Centrale (pesca a faccia coperta), o della Rue Morgue (scarto a faccia scoperta). La carta della Rue Morgue è una carta Prova 'Marinaio'. Dato che non avete nessuna carta Marinaio nella vostra mano, optate per la carta dello Schedario Centrale. Si tratta di una carta Martello "Dupin's Help", che integrate alla vostra mano.

Adesso giocate il tris "Quartiere St. Roche" davanti a voi. Siccome avete calato un tris, dovete nutrire l'Orangutango con, o la prima carta dello Schedario Centrale, o quella della Rue Morgue. Dopo aver preso conoscenza della carta dello Schedario Centrale (una Prova '3:00 AM') decidete di mettere la carta Marinaio sotto l'Orangutango, e voi rimettete la carta '3:00 AM' sulla cima del mazzo. La carta della Rue Morgue è una Prova "Lampione" adesso.

Decidete poi di giocare la vostra carta Dupin's Help e la ponete davanti a voi. Questa carta vi permette di pescare due carte dallo Schedario Centrale, o di andare a recuperare una carta nella Rue Morgue. Siccome sapete che la prima carta dello Schedario Centrale è una carta 3:00 AM che vi permetterebbe di fare un altro tris, pescate due carte che integrate alla vostra mano.

Il numero di tris che potete giocare durante il vostro turno è illimitato, e quindi giocate il vostro tris '3:00 AM'. Dovete nutrire di nuovo l'Orangutango. Questa volta, la prima carta dello Schedario Centrale è una carta "Adolphe le Bon". Decidete di nutrire l'Orangutango con la carta Lampione della Rue Morgue, la carta "Adolphe le Bon" torna sullo Schedario Centrale.

Avete davanti a voi due tris i cui colori adesso corrispondono. Ciò vi permetterà di guadagnare 10 punti supplementari alla fine della manche.

Quando avete pescato due carte grazie alla carta "Dupin's Help" per completare il vostro tris '3:00 AM', siete stati molto fortunati pescando anche la carta "Deduzione Brillante" che corrisponde ai tris '3:00 AM' e 'Quartiere St. Roche'. Questa carta Martello permette di ottenere 7 punti quando questi due tris sono in gioco. Tuttavia, non potrete giocarla che al vostro prossimo turno, perché avete giocato già una carta Martello (Dupin's Help).

Per finire il vostro turno, dovete scartare una delle vostre carte sulla cima della Rue Morgue.

Punteggi

Prima di contare i punti, avete il dovere di prendere prima in conto le carte dell'Orangutango se è "stato acciuffato".

A. Carte dell'Orangutango

Se la manche si è conclusa senza che lo Schedario Centrale sia stato esaurito per la prima volta, il giocatore che ha scartato la sua ultima carta "ha acciuffato" l'Orangutango. Esegue allora i seguenti passi:

1. Rivelate le carte dell'Orangutango.
2. Se è possibile costituire uno o più nuovi tris con queste carte, aggiungeteli ai vostri.
3. Le carte Prova che permettono di completare dei tris già in gioco si aggiungono alle vostre carte già giocate.
4. Le altre carte Prova sono scartate nella Rue Morgue.
5. Carte Martello: Scartate le carte "Dupin's Help" ed il "Signor C. Auguste Dupin" se ce ne sono. Le carte "Deduzione Brillante" possono essere aggiunte al vostro gioco purché i due tris riguardati la carta siano in gioco. In caso contrario, la carta è scartata. La carta "Prefetto di Polizia" può essere aggiunta al vostro gioco se un tris "Adolphe le Bon" è già in gioco.

B. Calcolo del Punteggio di ogni giocatore

6. Fate il calcolo totale del valore delle carte che avete giocato.
7. Aggiungete un bonus di 10 punti per ogni combinazione di tris di famiglie associate (ex: '3 :00 AM' e 'Quartiere St Roche')

C. Se rimangono carte in mano

Se non siete il giocatore (o la squadra) che ha terminato la manche scartando la sua ultima carta, dovete determinare se le carte ancora nella vostra mano diventano punti negativi per il vostro punteggio o no.

8. **Controllo delle carte Prova.** Scartate (nella Rue Morgue) tutta la carte Prova che corrispondono ai tris in gioco.
9. **Controllo delle carte Martello.** Scartate tutte le carte Martello il cui colore corrisponde a quello di un tris in gioco. Ciò significa che una carta Deduzione Brillante sarà scartata se almeno uno dei due tris corrispondenti è stato giocato.
10. **Punteggi negativi delle carte rimaste in mano.** Sottraete dal vostro punteggio il valore di tutte le carte che restano nella vostra mano.

Se la manche si conclude senza che nessun giocatore ha scartato la sua ultima carta (alla fine del secondo Schedario Centrale) il crimine resta irrisolto, e nessun giocatore ottiene punti per questa manche.

Fine della Partita

La partita si conclude quando il punteggio di un giocatore o di una squadra raggiunge i 100 punti. Il giocatore o la squadra che avrà il punteggio più alto vincerà la partita. In caso di parità, giocate una manche supplementare.

Gioco a squadre

Il modo più interessante di giocare è il gioco in squadre. Bisogna trovare allora un metodo convenzionale per informare il vostro partner sulla vostra mano grazie alla carta scambiata all'inizio della partita. Tutte le carte giocate sono piazzate davanti ad uno dei due partner. La manche si conclude quando uno dei giocatori scarta la sua ultima carta, senza tenere conto delle carte nella mano del suo partner.

Nel gioco in squadra, giocare una carta "Dupin's Help" permette o di cercare una carta nella Rue Morgue (gli scarti), o di "consultare" il suo partner (non è più possibile usare l'opzione pescare 2 carte nel gioco a squadre).

Vedere alla fine delle regole per i consigli sul gioco in squadra.

Glossario

Il seguente Glossario spiega come le carte sono giocate, e dovrebbe restare a portata di mano quando fate le vostre prime partite.

Carte "Deduzione Brillante"

Queste carte Martello possono essere giocate solo quando i due tris di carte Prova che sono indicati sulla carta sono stati già giocati, e questo per chiunque. Per esempio, se avete giocato un tris 'Finestra' e il vostro avversario ha giocato un tris 'Lampione', potete giocare la carta "Deduzione Brillante" corrispondente. Ogni carta "Deduzione Brillante" giocata permette di ottenere 7 punti alla fine della manche. Se vi resta una carta "Deduzione Brillante" in mano alla fine della manche, questi punti saranno tolti dal vostro punteggio, a meno che almeno uno dei due tris sia in gioco. In questo caso, la carta è semplicemente scartata.

Lo Schedario Centrale

È il mazzo delle pescate. Quando pescate l'ultima carta dallo Schedario Centrale per la prima volta, mescolate le carte della Rue Morgue (gli scarti) con quelle dell'Orangutango e riformate un nuovo Schedario Centrale. Quando pescate l'ultima carta dello Schedario Centrale per la seconda volta, la manche si conclude dopo il vostro turno. Riferitevi al paragrafo Nuovo Schedario Centrale per maggiori dettagli.

Consultare il proprio Compagno (solo gioco a squadre)

Pescare la prima carta dallo Schedario Centrale, scegliete una carta dalla vostra mano e poi datela coperta al vostro compagno. Il compagno deve fare la stessa cosa. Le carte sono scambiate simultaneamente, questo vuol dire che non potete guardare la carta del vostro compagno se non dopo avergli dato la vostra.

Scarto

Vedere la Rue Morgue

Pescata

Vedere lo Schedario Centrale

"Dupin's Help" (l'Aiuto di Dupin)

Piazzate la carta Dupin's Help davanti a voi quando la giocate. In una partita a 2 o 3 giocatori, potete o pescare 2 carte dallo Schedario Centrale, o cercare nella Rue Morgue. In una partita con 4 giocatori (gioco in squadra), potete o consultare il vostro partner o cercare nella Rue Morgue.

Carte Prova

Queste carte hanno una lente d'ingrandimento nell'angolo in alto a sinistra della carta. Potete giocare tante carte Prova quante ne volete per turno, finché sono necessarie a formare tris di 3 o più carte, o su un tris già in gioco. Tutte le carte Prova che giocate vanno davanti a voi, anche quando sono giocate su un tris che appartiene ad un altro giocatore.

Nutrire l'Orangutango

All'inizio di una manche, ogni giocatore sceglie una carta della sua mano ed il posto faccia nascosta sotto l'Orangutango. Queste carte devono restare segrete. Poi ciascuno, cominciando dal datore, zappa la prima carta dello Schedario Centrale. L'Orangutango deve essere nutrito anche quando un giocatore abbatte un tris, in c'aggiungendo la prima carta dello Schedario Centrale o la carta visibile della Via Sussiego, a scelta del giocatore.

Riportatevi al paragrafo Giocare un'ora parecchie carte per più di dettagli.

Carte Martello

Queste carte hanno nell'angolo in alto a sinistra un martello. Una sola di queste carte può essere giocata per turno.

Tris

Una combinazione di 3 o più carte 'Prova' dello stesso colore.

"Signor C. Auguste Dupin"

È una carta Martello che deve essere piazzata davanti al giocatore quando è giocata. Se succede prima che la pila della pescata non sia esaurita, il giocatore può Cercare l'Orangutango. Altrimenti, il giocatore pesca due carte dallo Schedario Centrale.

L'Orangutango

Questa carta non è né una carta Prova, né una carta Martello. È piazzata accanto allo Schedario Centrale all'inizio della manche. Ad inizio manche, e durante il gioco, prima che il mazzo delle pescate sia esaurito, si piazzano delle carte coperte sotto l'Orangutango. Se la manche si conclude prima che la pescata non è esaurita una prima volta, il giocatore che ha finito la manche accede a queste carte per ottenere dei punti supplementari.

Il Prefetto di Polizia

È una carta Martello che può essere giocata solo se un tris "Adolphe le Bon" è in gioco. La carta è piazzata davanti al giocatore e permetterà di ottenere 4 punti supplementari alla fine della manche.

La Rue Morgue

E' la pila degli scarti, ed è detto 'chiuso', perché la sola carta che deve restare visibile è la carta in cima al mazzo. I giocatori non possono esaminare il contenuto degli scarti, eccezion fatta se una carta lo chiede esplicitamente.

Cercare l'Orangutango

Quando la carta 'Signor C. Auguste Dupin' è giocata prima della fine del primo mazzo di pescate, il giocatore guarda segretamente tutte le carte dell'Orangutango e ne sceglie una che aggiunge alla sua mano dopo averla mostrata agli altri giocatori. Le altre carte sono rimesse sotto l'Orangutango. Attenzione, se la carta scelta è una carta Martello, non può essere giocata prima del prossimo turno perché la carta 'Signor C.

Auguste Dupin' è stato già giocato in questo turno, e solo una carta Martello può essere giocata per turno. Una carta Prova invece, può essere giocata normalmente.

Cercare nella Rue Morgue

Il giocatore guarda segretamente tutte le carte della Rue Morgue e ne sceglie una che aggiunge alla sua mano dopo averla mostrata agli altri giocatori. **Attenzione**, se la carta scelta è una carta Martello, non si può giocare un'altra prima del prossimo turno, perché la carta 'Dupin's Help' è stata già giocata questo turno, e per turno può essere giocata soltanto una carta Martello. Una carta Prova invece, può essere giocata normalmente.

Esaurimento del Mazzo delle pescate

Quando lo Schedario Centrale è esaurito per la prima volta della manche senza che nessuno abbia chiuso, il mazziere mescola le carte della Rue Morgue e quelle sotto all'Orangutango per formare un nuovo Schedario Centrale. Questo può succedere solamente una sola volta per manche.

Strategie

Gli Assassini della Rue Morgue permette d'utilizzare delle sottili ed interessanti strategie. Ecco qualche consiglio di base.

Gioco a Squadre

Quale carta devo passare al mio partner all'inizio della manche?

Se passate una carta Prova di un colore che possiede un colore associato, chiedete al vostro partner di tentare di fare un tris in questo colore, perché siete vicini a fare il tris associato. Per esempio, se avete due carte '3:00 AM' ed una carta 'Quartiere St Roche' in mano, passate il 'Quartiere St Roche' al vostro partner. Saprà così che dovrà passarvi una carta '3:00 AM' alla prima occasione. Se possedete lo stesso numero di carte (una o due) in due colori associati, e avete anche la carta 'Deduzione Brillante' corrispondente, passate al vostro partner quest'ultima carta per informarlo che avete i due colori. Negli altri casi, provate a passare una carta "neutra" come un carta 'Edgard Allan Poe' o 'Adolphe le Bon'. Con un po' d'esperienza, apprenderete come informare più precisamente il vostro partner sul vostro gioco grazie alla carta scambiata, così come alla vostra prima carta scartata.

L'Orangutango

Quale carta devo dare all'Orangutango?

Se siete alle prime partite, date una carta che non pensate che vi sia utile nel prosieguo del gioco. È molto pericoloso dare una carta Deduzione Brillante, perché ciò può permettere ai vostri avversari di fare un *Cappotto* (vedere regole avanzate) se sono fortunati. Le carte più papabili per essere date all'Orangutango sono le carte 'Edgard Allan Poe' o 'Adolphe le Bon'. Con l'esperienza, imparerete a fare in modo che l'Orangutango "lavori" per voi, provando ad ottenere dall'Orangutango, certi tris che completino la vostra mano.

Giocare un tris

Qual'è la migliore strategia per giocare un tris?

Provate a non giocare dei tris finché la Rue Morgue è vuota. Avrete così la scelta tra due carte per nutrire l'Orangutango.

Provate a giocare in modo difensivo e non scartando una carta che sapete non sarà utile al vostro avversario per giocare un tris.

Una buona strategia consiste nel custodire sempre una carta 'Dupin's Help' che potete giocare immediatamente dopo avere giocato un tris. Poi, quando guardi nello Schedario Centrale, per decidere quale carta dar da mangiare all'Orangutango, se vedi una carta di cui hai bisogno, puoi usare la carta 'Dupin's Help' per ottenere quella carta, e poi una seconda carta.

Regole Avanzate

Vi consigliamo di giocare con le regole avanzate appena vi sentirete sicuri con le regole del gioco base. Sono le regole utilizzate in tutti i tornei ufficiali.

Regola 1 – Il "Signor C. Auguste Dupin"

Se avete la carta 'Signor C. Auguste Dupin' giocata davanti a voi, ottenete 2 punti di bonus per ogni carta 'Dupin's Help' giocata dal vostro avversario, e 2 punti di malus per ogni carta 'Dupin's Help' giocata da voi stessi. Per esempio, se avete questa carta, così come due carte 'Dupin's Help', ottenete 4 punti. Se il vostro avversario

avesse 3 carte 'Dupin's Help' davanti a lui, ciò vi darebbe un totale di +2.

Regola 2 – Cappotto

Per permettere ad un giocatore o una squadra in difficoltà di risalire il punteggio, è possibile in certi casi essere il solo a ottenere dei punti nella manche. Vi occorre seguire le seguenti condizioni:

- Dovete ottenere l'Orangutango, questo vuol dire finire voi stesso la manche prima della fine del mazzo delle pescate (la prima volta).
- Dovete avere due tris associati alla carta "Deduzione Brillante" corrispondente nella vostra area di gioco (alcune di queste carte possono provenire dall'Orangutango).
- Il vostro avversario non deve avere due tris associati così come la carta "Deduzione Brillante" corrispondente.

Ciò significa che se il vostro avversario è sul punto di ottenere un *Cappotto*, avete solamente 3 modi per impedirlo:

- Ottenere due tris associati con la 'Deduzione Brillante' corrispondente
- Ottenere l'Orangutango
- Fare durare la manche finché l'Orangutango non scappa.

Nel caso di un *Cappotto*, il giocatore o la squadra vincente conteggia normalmente i suoi punti, il suo avversario non ottiene niente. Se è stato evitato un *Cappotto*, i due avversari o squadre conteggiano normalmente i loro punti.

Traduzione curata da Morpheus - ver. 1.0 – aprile 2006



Per la

