



MUSEUM SUSPECTS™

Phil Walker-Harding
Maxime Sarthou



REGOLE

CONTENUTO

- * 24 tessere Sospettato
- * 1 tessera Uscita d'Emergenza
- * 32 carte Indizio (di 8 tipi in 8 colori, con 4 criteri per tipo)
- * 48 gettoni Indagine (4 colori, 12 gettoni per colore)
- * 4 gettoni Detective (A, B, C, D)
- * 4 Taccuini
- * 4 Matite

blue orange
Hot Games Cool Planet

DRRRRRRRiiiiiiiiiiNNNNNG!

Suona l'allarme e chiudi le porte, presto! Uno dei manufatti del museo è stato rubato! Il direttore si affida a voi famosi detective per smascherare il ladro (o i ladri!) nascosti tra i 16 sospettati ancora nell'edificio. Raccogli indizi per risolvere il mistero, a meno che il ladro non sia riuscito a fuggire prima che venissero chiuse le porte!



SCOPO DEL GIOCO

Scova il ladro o i ladri tra i 16 sospettati osservando gli indizi nel museo. Annota le tue intuizioni durante i tuoi 6 turni per aiutarti nell'indagine. Il giocatore che più scommette sul/i vero/i ladro/i vince il gioco.

PREPARAZIONE

1. Posiziona la tessera Uscita d'Emergenza sul tavolo a faccia in su.
2. Mescola le 24 tessere Sospettato e posizionane sul tavolo 16 a faccia in su, disposte in una griglia 4x4: questa griglia rappresenta la mappa delle 16 sale del museo con un sospetto per sala. Riponi le 8 tessere rimanenti nella scatola.
3. Prendi le 32 carte Indizio.
 - Sistemale in 8 pile, a faccia in giù a seconda del tipo di indizio.

1. Animale
2. Cappello
3. Vestiti
4. Accessori
5. Decorazione
6. Linea
7. Colonna
8. Angolo



- Mescola ciascuna pila separatamente, mantenendo le carte a faccia in giù.
- Prendi poi 1 carta da ciascuna pila in modo da formare un'ulteriore pila da 8 carte e mescolale tra loro. Riponi le restanti carte nella scatola senza sbirciarle.
- Posiziona le 8 carte a faccia in giù accanto alla griglia 4x4 dei sospettati.

Riponi qualsiasi altro componente inutilizzato nella scatola.

4. Ciascun giocatore riceve:
 - 1 Taccuino
 - 1 Matita
 - 1 gettone Detective:
 - ❖ per partite a 2 giocatori, utilizza i gettoni A e B;
 - ❖ per partite a 3 giocatori, utilizza i gettoni A, B e C;
 - ❖ per partite a 4 giocatori, utilizza i gettoni A, B, C e D.
 - 12 gettoni Indagine in base al colore del proprio gettone Detective. I gettoni Indagine vanno posizionati a faccia in giù di fronte ai giocatori.



COME SI GIOCA

Il gioco si svolge in 6 round.

Comincia il giocatore A, poi B, poi C e così via a seconda del numero di giocatori presenti.

Durante il tuo turno, **dovrai** completare le 2 seguenti azioni in quest'ordine:

1. Consultare un indizio
2. Accusare un sospettato.

1. Consultare un indizio

Il giocatore attivo sceglie un indizio tra gli 8 disponibili per consultarlo. Gli indizi ti aiuteranno a capire quali sospettati sono innocenti.

Ad esempio, il seguente indizio mostra che il ladro o i ladri non possono trovarsi in alcuna delle 4 caselle in alto a destra del museo.

Sono possibili due situazioni:

- non c'è alcun gettone Indagine sopra l'indizio: il giocatore può guardare l'indizio gratuitamente;
- sono già presenti uno o più gettoni Indagine su quell'indizio: prima di guardarlo, il giocatore deve essere certo di possedere nella propria pila un gettone Indagine **di pari o maggior valore rispetto al gettone più alto presente su quell'indizio**. Se non lo possiede, il giocatore in questione non può guardare quell'indizio e dovrà sceglierne un altro.

Dopo aver ispezionato un indizio, il giocatore scrive segretamente sul proprio taccuino. In questo caso, cancella la carta indizio che ha appena ispezionato e anche qualsiasi casella della griglia 4x4 che corrisponde a sospettati **innocenti**. A questo punto il giocatore posiziona uno dei propri gettoni Indagine sull'indizio appena ispezionato, che può avere qualsiasi valore egli desideri se gioca per primo (oppure, nel caso non sia il primo a giocare, **di uguale o di maggior valore rispetto a uno di quelli già presenti sull'indizio**). Nel caso in cui il giocatore non abbia gettoni di valore sufficiente per poter consultare un qualsiasi indizio, dovrà passare direttamente alla fase "Accusare un sospettato".



2. Accusare un sospettato

Il giocatore di turno deve posizionare uno dei propri gettoni Indagine a **faccia in giù** su, a scelta:

• **Una delle 16 tessere Sospettato:**

I gettoni posizionati sui sospettati faranno guadagnare punti al termine della partita in base al proprio valore, ma solo se il sospettato si rivela essere veramente un ladro. Possono esserci più gettoni sullo stesso sospettato e i giocatori possono posizionare più di un gettone dei propri su un unico sospettato (un gettone per turno).



• **La tessera Uscita d'Emergenza:**

Se un giocatore ritiene che nessuno dei 16 sospettati sia colpevole e che il ladro sia scappato, può posizionare il proprio gettone Indagine sulla tessera Uscita d'Emergenza.



FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo 6 round.

A questo punto, le carte Indizio vengono rivelate una ad una. Appena una carta Indizio viene scoperta, i giocatori devono girare a faccia in giù le tessere Sospettato corrispondenti, in quanto questi personaggi si sono rivelati innocenti. Qualsiasi gettone Indagine presente sui sospettati innocenti verrà rimosso dal gioco.

Dopo aver rivelato tutti gli indizi, possono verificarsi tre situazioni:

- **Un Sospettato rimane a faccia in su: ecco il ladro!** – I giocatori che hanno correttamente accusato questo individuo sommano il totale dei propri gettoni presenti sulla sua tessera e il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

- **Il ladro non era tra i 16 Sospettati ed è fuggito:** i giocatori che hanno posizionato i propri gettoni sulla tessera Uscita d'Emergenza ne sommano i valori. Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.

- **Diverse tessere Sospettato rimangono a faccia in su:** sono tutti ladri! – I giocatori che hanno accusato uno o più di questi individui sommano il valore dei propri gettoni posizionati sui ladri e aggiungono 1 punto per ogni ladro che hanno correttamente individuato. Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita.

In caso di pareggio, i giocatori condividono la vittoria.

Se nessuno ha indovinato, nessuno vince; dovrai allenarti un po' di più per diventare un grande detective!

Gioca un'altra partita per provare le tue abilità!



Charlotte



Felix

Nell'esempio sopra, Charlotte e Felix sono entrambi ladri. Il giocatore giallo ha un totale di 11 punti (6+4+1 perché ha posizionato i propri gettoni su 1 ladro). Il giocatore rosa ha un totale di 12 punti (5+3+2+2 perché ha posizionato i propri gettoni su entrambi i ladri). Il giocatore rosa vince la partita.