

VARIANTE: GLI ALIBI ACCUSATORI!

Quando due Alibi si ripetono, occorre diffidare; si tratta certamente di una furberia del colpevole per sviare i sospetti. Ma tu non ti fai imbrogliare! Per giocare questa variante, la preparazione e lo svolgimento del gioco sono esattamente uguali alla situazione dove una stessa carta Alibi compare una seconda volta; questo indizio segnala il o i Colpevoli!

Tutte le altre carte Alibi vengono ignorate e i giocatori devono indicare il più rapidamente possibile tutti i Sospettati che sono coinvolti nell'alibi in questione per prenderne poi le carte. Ogni giocatore non può indicare più di due carte (una per ciascuna mano). I giocatori posano davanti a se le carte guadagnate che sono punti vittoria. Quando più colpevoli sono stati segnalati in questo modo, il giocatore che ha messo in gioco l'ultima carta Alibi di questa manche giocherà la prima carta della manche successiva. Se nessun Sospettato avrà su di se l'indizio che è apparso due volte, allora il colpevole sarà Moriarty! Il primo giocatore che poserà la mano su Moriarty al centro del tavolo guadagna la prima carta del mazzo.

La partita finisce quando viene scoperta l'ultima carta del mazzo Sospettati. Chi avrà il maggior numero di carte Sospettato sarà il vincitore.

© 2019 Blue Orange Editions. Sherlock Express e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Editions, Francia. Prodotto in Cina. Ideato in Francia.
www.blueorangegames.eu



SHERLOCK EXPRESS



Henri Kermarrec
Bénédicte Ammar

blue orange
Hot Games Cool Planet

INTRODUZIONE

Aiuta Sherlock a smascherare i colpevoli, utilizza gli indizi al meglio e trova tra i sospettati colui che è il complice di Moriarty, il suo nemico giurato! Se nessuno è colpevole, cattura allora lo stesso Moriarty. Tutti sono sospettati... Fino a prova contraria!

MATERIALI DI GIOCO

- 27 carte Sospettato
- 36 Carte Alibi



SCOPO DEL GIOCO

Osserva tutti i sospettati, concentrati sugli alibi e smaschera il vero colpevole usando la tua capacità di deduzione.

PREPARAZIONE

- Mischia le carte Alibi e distribuiscile in ugual numero a tutti i giocatori che le conserveranno davanti a se a faccia in giù.
- Poi piazza la pila di carte Sospettato al centro del tavolo con l'immagine nascosta.
- Scoprine 6 e mettile accanto alla pila.



L'ultimo giocatore che avrà visto un film poliziesco sarà il primo a giocare. L'indagine può cominciare.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Al proprio turno, a partire dal primo giocatore, ciascuno scopre la prima carta Alibi del proprio mazzo e la colloca davanti a se visibile a tutti. Ogni giocatore piazza via via le proprie carte una di fianco all'altra in modo che tutte siano visibili.

Le carte Alibi indicano un luogo o un animale o un accessorio. Ogni carta Alibi che viene scoperta certifica l'innocenza di uno o più sospettati la cui carta contiene questo alibi.

Scoprendo la carta del suo mazzo, il giocatore dichiara l'alibi che scagiona i sospettati. Tutti i giocatori devono a questo punto osservare tutte le carte che sono state scoperte per riuscire ad individuare per esclusione chi è il colpevole del delitto.

Nota: se viene scoperta una carta Alibi identica ad un'altra già visibile, non succede nulla e l'indagine continua; tocca al giocatore seguente scoprire una carta.



2

Ad esempio: i giocatori hanno scoperto in sequenza le seguenti 3 carte Alibi: Tigre, Biblioteca e Cappello. Il colpevole non sarà né una tigre, né all'interno di una biblioteca, né indosserà un cappello. L'elenco dei sospettati diminuisce.

Per individuare un colpevole, un giocatore deve essere il primo a posare la mano sulla carta Sospettato effettivamente colpevole. Se più giocatori indicano lo stesso colpevole, vincerà la carta chi avrà posato per primo la mano sopra.



IMPORTANTE! Può esserci soltanto un colpevole! Se i 6 sospettati che sono in bella mostra sul tavolo, risultano innocenti alla luce di uno o più alibi, allora si dovrà essere il primo ad acchiappare Moriarty, posano la mano sul mazzo delle carte Sospettato che è al centro del tavolo.



A questo punto i giocatori verificano che l'accusa sia corretta controllando le carte Alibi:

- Se il giocatore ha ragione, prende per se la carta Sospettato o la prima carta del mazzo Sospettato se avrà accusato Moriarty e la posa accanto a se.
- Se il giocatore si è sbagliato, viene eliminato dalla manche in corso e gli altri giocatori proseguono nella ricerca del colpevole senza di lui.

Una volta che il colpevole viene scoperto, viene messa in gioco una nuova carta Sospettato, in modo che ci siano sempre 6 carte visibili al centro del tavolo. Ogni giocatore riprende le sue carte Alibi, le mischia e pone il mazzo così formato davanti a lui a faccia in giù. Inizia una nuova manche. L'ultimo giocatore che aveva guadagnato la carta Sospettato, sarà il primo a scoprire una nuova carta Alibi.

FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore che si aggiudica 5 carte Sospettato sarà il vincitore.



3