

# Manuale

<b>Manuale di gioco</b>	<b>2</b>
Scopo del gioco	2
Preparazione	2
Svolgimento del gioco	2
Notte	2
Arresto	2
Giorno	3
Assassinio	3
Regole per i fantasmi e i galeotti	3
Fine partita	4
Esempio di svolgimento del gioco: 8+1 GIOCATORI	4
<b>Regole avanzate</b>	<b>5</b>
Stati alterati	5

# Manuale di gioco

## Scopo del gioco

Nel gioco ci sono due fazioni: quella dei **Mafiosi** (gangster) e quella degli **Infiltrati** (agenti di polizia). Lo scopo dei **Mafiosi** è di eliminare tutti gli **Infiltrati**. Viceversa quello degli **Infiltrati** è di arrestare tutti i **Mafiosi**.

## Preparazione

Per prima cosa consigliamo ad ogni giocatore di scaricare la APP sul proprio dispositivo. Dopodichè è necessario scegliere un **moderatore** che dovrà creare una partita e far sì che gli altri giocatori entrino nella partita.

*Nota: è possibile condividere la partita con l'applicazione che si preferisce.*

Ogni giocatore (ad eccezione del **moderatore**) dovranno interpretare il ruolo della carta che gli viene automaticamente assegnata dalla APP appena entrano a far parte della partita.

**ATTENZIONE!** Il ruolo DEVE rimanere segreto!

## Svolgimento del gioco

Il gioco si divide in due fasi, la **notte** e il **giorno**. Di notte gli **infiltrati** arresta un **mafioso**. Di giorno la mafia si riunisce e discute su chi eliminare nella speranza che sia un infiltrato.

### Notte

Il **moderatore** dichiara l'inizio della notte (i giocatori hanno anche un feedback visivo sulla APP). **Tutti i giocatori chiudono gli occhi.**

Il **moderatore** chiama ad alta voce i **personaggi**, uno alla volta, procedendo dall'alto verso il basso leggendoli dalla sua APP.

*Nota: il **moderatore** NON DEVE assolutamente chiamare le persone con il suo nome, altrimenti si vanifica lo scopo del gioco.*

Il **personaggio** chiamato, apre gli occhi ed esegue l'azione richiesta dalla sua carta con l'aiuto del **moderatore**.

*ESEMPIO: Il **moderatore** chiama "Il Torturatore!" e il giocatore che interpreta il **torturatore** apre gli occhi e indica un altro giocatore, il **moderatore** farà un cenno con la testa se il giocatore indicato è un mafioso. Il **torturatore** richiude gli occhi e il **moderatore** prosegue con le chiamate.*

**Attenzione:** le chiamate ai personaggi vanno sempre riproposte, anche se il personaggio è stato **arrestato** o **assassinato** in modo da non dare indizi.

(Riprendendo l'esempio: se il **torturatore** fosse stato arrestato o assassinato, il **moderatore** chiama il **torturatore** e, dopo aver aspettato un poco, prosegue con le altre chiamate)

Una volta finite le chiamate ai personaggi, si passa all'arresto di un mafioso.

### Arresto

Il **moderatore** dichiara che è il turno degli infiltrati: tutti gli **infiltrati** aprono gli occhi per riconoscersi e rapidamente e silenziosamente decidono quale **mafioso** arrestare.

*Nota: è possibile usare una votazione segreta della APP per permettere una scelta più silenziosa e veloce per decidere chi arrestare.*

Il **moderatore** prendere atto della decisione dichiara la fine del turno degli **infiltrati** che chiudono gli occhi.

Il **moderatore** dichiara la fine della **notte**.

## Giorno

Il **moderatore** dichiara l'inizio del giorno, tutti giocatori possono riaprire gli occhi (i giocatori hanno anche un feedback visivo sulla APP).

Il **moderatore** comunica al giocatore scelto dagli **infiltrati** che è stato **arrestato** e diventa un **galeotto**.

Il giocatore arrestato deve astenersi da commenti e non può più parlare per il resto della partita. Vedrà scritto *arrestato* sul suo dispositivo.

*Ricordate che nessuno può rivelare il proprio personaggio! (neanche da arrestato)*

I giocatori ora devono scegliere chi **assassinare**.

Possono parlare fra loro per identificare chi siano gli **infiltrati** attraverso ipotesi, deduzioni e contraddizioni. Gli **infiltrati**, mescolati tra i mafiosi ancora in libertà, tenderanno a convogliare i sospetti verso altri **mafiosi** o verso il giocatore che reputano più pericoloso (ad esempio il **torturatore**). Si può mentire liberamente, **ma non si può mai mostrare la propria carta agli altri!**

## Assassinio

Dopo un massimo di tre minuti di discussione, il **moderatore** avvia la votazione *pubblica* sul dispositivo che coinvolga tutti i giocatori, compresi i **galeotti** ed i **fantasmi**. I giocatori possono votare utilizzando il proprio dispositivo.

I 2 giocatori con più voti sono i **sospettati**. In caso di parità vengono scelti i giocatori più vicini all'ultimo giocatore **arrestato**.

A questo punto i 2 **sospettati** hanno il diritto di difendersi con un ultimo e breve discorso. terminate le arringhe, il **moderatore** avvia una votazione *segreta*: seleziona come *votanti* SOLO le persone **NON arrestate**, **NON assassinate** e ovviamente **nemmeno** i **SOSPETTATI** (quindi tutti i giocatori tranne i galeotti, i fantasmi ed i sospettati), e seleziona come votabili SOLO i 2 **sospettati**.

Chi dei due ha preso più voti viene **assassinato**, da ora in poi gioca come **fantasma**.

In caso di parità viene scelto il giocatore più vicino all'ultimo giocatore arrestato.

Il giocatore deve **astenersi dal commentare** la decisione, **non può più parlare** e NON deve rivelare la propria carta.

A questo punto il **giorno** è terminato.

Il **moderatore** prosegue con una nuova **notte** e così via finché una fazione non vince.

## Regole per i fantasmi e i galeotti

- Non possono rivelare il proprio personaggio!
- Di notte chiudono gli occhi, come tutti gli altri giocatori.
- Non importa che personaggio fossero stati prima, ora non hanno più alcuna abilità speciale.
  - Non possono più parlare per il resto della partita.
  - Possono votare per scegliere i giocatori sospetti.
- Non possono votare chi deve essere assassinato tra i giocatori indiziati.

## Fine partita

Il **moderatore** dichiara la partita finita con una vittoria dei **mafiosi** se questi assassinano tutti gli **infiltrati**.

Gli **infiltrati** sono dichiarati vincitori se in un qualunque momento sono in numero pari ai mafiosi ancora vivi (esempio: 2 infiltrati e 2 mafiosi). In questo caso gli infiltrati arrestano i mafiosi rimasti senza troppi complimenti.

È sempre **l'intera fazione a vincere**, quindi sia i **fantasmi** che i **galeotti** partecipano alla vittoria!

## Esempio di svolgimento del gioco: 8+1 GIOCATORI

1. Il moderatore crea una partita da 8 giocatori:
  - a. Moreno: il moderatore
  - b. Domizio: Becchino (gangster)
  - c. Alice: Il torturatore (gangster)
  - d. Lorenzo: I fratelli di sangue (gangster)
  - e. Giacomo: Il boss (gangster)
  - f. Davide: Il capro (gangster)
  - g. Andrea: Talpa (agente)
  - h. Serena: Talpa (agente)
  - i. Alessio: Delfino (agente)

*NB: il moderatore è l'unico a sapere i personaggi degli altri giocatori.*
2. Moreno, in quanto moderatore, si assicura che tutti siano entrati in partita e che abbiano avuto tempo di guardare con attenzione la propria carta.
3. Moreno da inizio alla partita, dichiara l'inizio della notte. Chiede a tutti di chiudere gli occhi.
4. Moreno vede che il primo della lista delle chiamate è il "Becchino". Questo personaggio ha un'azione automatica in base a quello che succede durante la partita. Essendo la prima notte, il suo effetto non ha ancora incontrato la condizione di attivazione (non c'è ancora stato nessun giorno in cui i mafiosi possono decidere di uccidere qualcuno).
5. Moreno passa al prossimo personaggio, chiama "Il torturatore" in quanto primo personaggio della lista che richiede una decisione da parte del giocatore.
6. Alice, apre gli occhi e indica un giocatore. Moreno farà un cenno con la testa se il giocatore indicato da Alice è un agente. Quindi Alice scopre che Andrea è un infiltrato.
7. Alice chiude gli occhi, Moreno aspetta ancora un attimo.
8. Moreno vede che il terzo ed ultimo personaggio è un altro con azione automatica. Dichiara quindi l'inizio del turno degli infiltrati.
9. Andrea, Serena ed Alessio aprono gli occhi.
10. Si mettono silenziosamente d'accordo su chi arrestare e decidono di arrestare Alice.
11. Moreno prende atto della decisione e dichiara la fine della notte, tutti aprono gli occhi.
12. Moreno dichiara l'arresto di Alice: da questo momento lei è una galeotta. Alice non potrà più partecipare attivamente al gioco (potrà partecipare con le regole speciali dei fantasmi e dei galeotti). Alice quindi non può più sfruttare l'informazione ottenuta e provare ad avvisare gli altri.
13. Inizia la discussione su chi siano gli infiltrati. Serena, si spaccia per il "Torturatore" e riesce a far ricadere i sospetti su Domizio anche se non tutti gli credono.

14. Quando la discussione è finita, Moreno procede a creare una votazione pubblica dove tutti possono votare tutti.
15. La votazione rispecchia quanto discusso poco prima: Domizio e Serena sono i due più votati e diventano i sospettati.
16. Serena e Domizio cercano di argomentare la loro innocenza e la loro fedeltà alla malavita.
17. Si procede per una nuova votazione: Moreno permette a tutti, tranne diretti interessati ed Alice (in quanto galeotta), di votare fra Domizio e Serena.
18. La votazione indica Domizio come traditore e viene assassinato.
19. Moreno dichiara l'inizio di una nuova notte...
20. (la partita prosegue alternando giorno/notte)

## Regole avanzate

### Stati alterati

Per rendere le partite più interessanti è possibile applicare a ogni personaggio uno o più stati alterati (Nella app si trovano fra le opzioni di ogni personaggio, solo il moderatore le può applicare o rimuovere).

Questi stati possono essere usati in vari modi:

- Il moderatore ne può applicare alcuni a inizio partita, magari ai giocatori più esperti.
- In futuro, verranno aggiunti dei personaggi che hanno la capacità di applicarli.
  - Il moderatore potrebbe usarli per segnare un personaggio (come fosse un segnalino).