



Questo manuale d'istruzione è fornito da trovaprezzi.it. Scopri tutte le offerte per [Goliath Cena con Delitto](#) o cerca il tuo prodotto tra le [migliori offerte di Giochi da tavolo e di società](#)



Questo manuale d'istruzione è fornito da trovaprezzi.it. Scopri tutte le offerte per [Goliath Cena con Delitto](#) o cerca il tuo prodotto tra le [migliori offerte di Giochi da tavolo e di società](#)

3-8 GIOCATORI • ETÀ 14+

CENA CON DELITTO™

**MANUALE DI
ISTRUZIONI**



**SCOPRI
DI PIÙ
QUI!**



INGHILTERRA 1930 - È stato commesso un omicidio in un austero maniero di una campagna inglese. Gli abitanti del borgo possono fornire preziosi indizi che permettono di individuare il colpevole. Tutti i giocatori dovranno collaborare per risolvere il mistero, altrimenti l'assassino sfuggirà alla giustizia!

Cena con Delitto™ è un gioco cooperativo, dove tutti i partecipanti vincono o perdono giocando in Team. I giocatori sfruttano le abilità collettive e le indicazioni delle proprie carte per scoprire e smascherare l'Assassino. Se i giocatori riescono ad obbligare l'Assassino ad uscire allo scoperto usando la carta Detective, oppure se riescono ad abbinare la carta Assassino e la carta Informatore in un'unica mano, quel giocatore avrà perso ed tutti gli altri avranno vinto. Attenzione però: la carta Assassino e la carta Testimone non possono mai finire assieme! Se i giocatori esauriscono le carte prima di aver catturato l'Assassino, questo fuggirà e tutti i partecipanti avranno perso!

CONTENUTO

- 9 carte Effetto
- 15 carte Azione
- Guida di riferimento/Manuale di istruzioni

LE CARTE

Il mazzo include 24 carte numerate da 1 a 24. Creare il mazzo di gioco includendo le carte come segue:

3 - 4 giocatori: carte 1-18

5 - 8 giocatori: carte 1-24

Le carte rappresentano gli abitanti del borgo, ognuna con la sua azione o effetto. Ciascuna carta è numerata e mostra una spiegazione, presente anche sulla guida di riferimento. Durante la partita, è utile tenere la guida a portata di mano, per capire le carte degli altri giocatori e risolvere più facilmente il mistero!

Le carte con sfondo blu e il simbolo () sono carte Azione. Queste carte entrano in funzione nel momento in cui vengono giocate.

Le carte con sfondo rosso e il simbolo () sono carte Effetto. L'effetto si applica non appena la carta si trova nella propria mano e termina solo quando viene giocata o passata.

Azione



Effetto



PREPARAZIONE

Mettere da parte la carta Assassino (carta n.1) e la carta Detective (carta n.2). Mischiare le carte rimanenti. Infilare la carta Detective nel mazzo, vicino al fondo, e la carta Assassino vicino alla cima. Dopodiché, distribuire due carte a ogni partecipante, partendo dalla cima del mazzo.

Posizionare le carte rimanenti al centro del tavolo, a faccia coperta, per costituire il mazzo da cui pescare. Lasciare dello spazio accanto al mazzo per costituire la pila di scarto.

Il giocatore o la giocatrice che ha letto un libro giallo o che ha visto un film con un omicidio misterioso più di recente potrà iniziare.

TURNI DI GIOCO

Il primo giocatore o giocatrice osserva le sue carte e ne gioca una. Solitamente può scegliere liberamente, ma in qualche caso ci si vedrà costretti a giocare una carta specifica, in base alle istruzioni scritte su ciascuna di esse. Se le istruzioni lo permettono, la carta giocata viene letta ad alta voce. A seconda delle istruzioni, la carta potrebbe venire scartata o passata a un altro giocatore o giocatrice.

Al termine di questo primo turno, non viene pescata una nuova carta. Il gioco prosegue verso sinistra. Ogni turno successivo a quello della prima persona giocante si costituisce di due fasi:

Pesca: Se si possiedono meno di due carte, bisognerà pescare dal mazzo fino a raggiungere due carte. Se si possiedono già due carte, saltare questa fase.

Gioca: Giocare una carta. Ciò avviene scartandola oppure passandola ad un'altra persona, a seconda delle istruzioni.

Durante il gioco, i giocatori possono guardare la pila di scarto in qualsiasi momento, ma non possono

modificare l'ordine delle carte. I giocatori non possono guardare nel mazzo da cui le carte vengono pescate.

I giocatori possono discutere una strategia, ma non possono nominare le carte che hanno in mano, a meno che non possiedano una carta che lo indichi esplicitamente (vedere sezione “Non si parla!” a pag. 6).

Scartare una carta Effetto non implica alcuna azione speciale se non quella di essere rivelata agli altri giocatori.

FINE DEL GIOCO

I giocatori vincono se:

- La carta Detective è giocata con successo, costringendo la carta Assassino a venire scartata.
- La carta Assassino e la carta Informatore finiscono insieme nella stessa mano di un giocatore o giocatrice.

Non appena una di queste due situazioni si verifica, il gioco termina e i giocatori vincono.

I giocatori perdono se:

- La carta Assassino e la carta Testimone finiscono insieme nella mano di un giocatore o giocatrice.
- Uno dei giocatori deve pescare dal mazzo all'inizio del proprio turno ma non ci sono più carte nel mazzo.

Poiché le carte Detective, Assassino e Informatore sono necessarie per vincere, nel raro caso in cui finiscano tutte nella pila di scarto senza possibilità di recuperarle, l'Assassino sarà sfuggito alla giustizia e resterà impunito per il suo crimine. I giocatori perdono e non vi è modo di completare la partita.

NON SI PARLA!

- I giocatori possono parlare, ma non possono fornire alcuna informazione sulle carte in loro possesso, né su quelle che hanno visto. Queste regole possono essere infrante da alcune carte specifiche, se giocate o possedute. Ad esempio, il Maggiordomo permette di nominare una carta ed il Pettegolo permette di ignorare tutte queste regole quando posseduto.
- I giocatori non possono mai nominare né descrivere in alcun modo le carte, a meno che non si trovino nella pila di scarto.
- I giocatori non possono né confermare né negare supposizioni sulle loro carte espresse da altri giocatori, a meno che non sia richiesto dalla dinamica di gioco.

PUNTEGGIO

I giocatori totalizzano punti come gruppo, in base al numero di carte rimaste nel mazzo. Il punteggio viene calcolato secondo questa tabella:

12+	Sospettosamente intelligente. Forse hai a che fare con il crimine?
9-11	Deve ancora nascere l'Assassino che può fregarti.
6-8	Il criminale era astuto, ma la tua ostinata perseveranza ha prevalso.
3-5	Non hai dubbi sul colpevole, ma ancora non capisci il movente...
0-2	Divertito dalle tue scarse doti investigative, l'Assassino ha confessato il crimine.

ELENCO DELLE CARTE E GUIDA

Per familiarizzare con il gioco puoi esaminare ogni carta con gli altri giocatori prima di iniziare la partita.

E' consigliato inoltre tenere a portata di mano la guida di riferimento per tutta la durata della partita.

La nota in calce ad ogni carta sottolinea il carattere della rispettiva persona. Tuttavia, non contribuisce in alcun modo a trovare una soluzione nel gioco.

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

© 2020. Realizzato su licenza da Steve Dee.

Prodotto in Cina.

www.goliathgames.com



928515.0-10-v05-2210