



Panoramica

Fugitive è un rapido ed intenso gioco di deduzione per due giocatori. Il Fuggitivo si muove di nascondiglio in nascondiglio cercando una via di fuga mentre l'Investigatrice cerca di catturarlo prima che possa scappare.

Il mazzo principale è composto da 43 carte Nascondiglio raffiguranti i luoghi in cui il Fuggitivo può nascondersi. Le carte Evento possono essere aggiunte per aumentare l'imprevedibilità dell'interazione tra Fuggitivo ed Investigatrice.

Scopo del Gioco:

Il Fuggitivo vince fuggendo dall'Investigatrice. Questo avviene quando riesce a giocare tutte le carte, fino al numero 42.

L'Investigatrice deve trovare ed arrestare il Fuggitivo. Per farlo, deve scoprire tutti i suoi nascondigli.

PREPARAZIONE

Piazzate la carta numero 0, il primo Nascondiglio del Fuggitivo, al centro dell'area di gioco. Questa è la prima carta della fila centrale.

Dividete le carte Nascondiglio in tre mazzi: 4-14, 15-28 e 29-41. Mescolate i tre mazzi separatamente e metteteli coperti vicino alla fila centrale nei rispettivi spazi sul Tabellone dei Nascondigli.

Il Fuggitivo forma la mano di carte iniziale. Inizia prendendo sempre le carte Nascondiglio numero 1, 2, 3 e 42.

Il Fuggitivo poi pesca carte aggiuntive dai mazzi Nascondiglio:

Mazzo 1 (4-14):- Pesca 3 carte.

Mazzo 2 (15-28): Pesca 2 carte.

Mazzo 3 (29-41): Pesca 0 carte.

L'Investigatrice non ha una mano di carte iniziale.

Giocatore Investigatrice

Mazzi Nascondiglio



Blocco degli Appunti



Carta Ruolo



Fila centrale

3x Mazzo 1

2x Mazzo 2

1, 2, 3 & 42

Carta Ruolo



Giocatore Fuggitivo

Carte Nascondiglio

Ogni carta contiene 2 informazioni: un numero Nascondiglio (Da 0 a 42) e un valore di Sprint, indicato dalle impronte (+1 o +2).

Il Fuggitivo usa le carte come Nascondigli o, scartandole, per utilizzarne lo Sprint. L'Investigatrice usa le carte per dedurre dove si nasconde il Fuggitivo e, tenendole in mano, per ridurre le opzioni disponibili al Fuggitivo.

Carte Evento e Sostitutive

Le carte Evento e le carte Sostitutive costituiscono una variante facoltativa. Ogni Evento può aiutare il Fuggitivo o l'Investigatrice o chiunque l'abbia pescato. In alcune varianti, le carte Sostitutive vengono usate al posto degli Eventi.

Per la prima partita, mettete da parte le carte Evento. Per i dettagli su come incorporare gli Eventi, leggete la sezione Varianti di Gioco.

Numero
Nascondiglio Sprint (+1)



Carta
Sostitutiva



Carta
Evento



Carta
Nascondiglio

COME SI GIOCA

Il Fuggitivo e l'Investigatrice per tutta la partita si alternano in turni consecutivi. Durante il proprio turno, Il Fuggitivo può spostarsi in un nuovo Nascondiglio avvicinandosi alla via di fuga, l'Investigatrice tenta invece di catturare il Fuggitivo scoprendo tutti i suoi Nascondigli.

Il Fuggitivo gioca sempre per primo.

Primo turno del Fuggitivo:

- Il Fuggitivo piazza 1 o 2 nuovi Nascondigli.

Primo turno dell'Investigatrice:

- L'Investigatrice pesca 2 carte, può prenderle dallo stesso mazzo o da mazzi diversi.
- L'Investigatrice tenta di scoprire uno o più Nascondigli.

Turni successivi del Fuggitivo:

- Il Fuggitivo pesca 1 carta da uno dei mazzi.
- Il Fuggitivo può piazzare 1 nuovo Nascondiglio (o passare).

Turni successivi dell'Investigatrice

- L'Investigatrice pesca 1 carta da uno dei mazzi.
- L'Investigatrice tenta di scoprire uno o più Nascondigli.

I turni si susseguono finché uno dei giocatori non vince:

Il Fuggitivo vince giocando la carta numero 42 (e, se necessario, fuggendo dalla caccia all'uomo!).

L'Investigatrice vince scoprendo tutti i Nascondigli del Fuggitivo, non importa se durante il proprio turno oppure dando inizio ad una Caccia all'Uomo.

LE OPZIONI DEL FUGGITIVO

Piazzare un nuovo Nascondiglio

Il Fuggitivo piazza una carta coperta a destra del Nascondiglio precedente, raggiungendo così un nuovo Nascondiglio. I Nascondigli sono tutte le carte coperte o scoperte nella fila centrale. Il Fuggitivo può guardare le carte coperte in qualsiasi momento per ricordare cosa ha giocato.

Piazzare un Nascondiglio senza Sprint

Per esempio, se la carta Nascondiglio precedente è un 4, il Fuggitivo può scegliere di giocare una carta Nascondiglio con i numeri 5, 6 o 7. Non può invece giocare una carta con il numero Nascondiglio 3 (perché sarebbe minore del numero Nascondiglio precedente) o 15 (perché sarebbe maggiore di più di 3 rispetto al numero Nascondiglio precedente).

Piazzare un Nascondiglio con Sprint

Il Fuggitivo può aumentare il normale intervallo di 3 piazzando, assieme ad un nuovo Nascondiglio, una o più carte aggiuntive coperte. Queste carte aggiuntive sono utilizzate come Sprint: aumentano la distanza massima percorribile in misura pari alla somma dei loro valori di Sprint (indicati dalle impronte).

Quando utilizza le carte come Sprint, il Fuggitivo deve piazzarle in modo che l'Investigatrice possa vedere quante carte Sprint sono state giocate (ma non quale sia il loro valore di Sprint).

Il Fuggitivo non ha l'obbligo di usare la somma totale delle carte Sprint giocate: può liberamente piazzare più carte del necessario.

Una distanza di 3 o meno non richiede Sprint Una distanza di 6 richiede +3 icone Sprint



Per esempio, se il Nascondiglio precedente aveva il numero Nascondiglio 4, il Fuggitivo normalmente potrebbe giocare solo il 5, il 6 o il 7. Se il Fuggitivo vuole giocare il 10 come prossimo Nascondiglio, deve aggiungere carte con un valore di Sprint totale pari ad almeno +3 (perché 10 è maggiore di 3 rispetto alla distanza massima del Fuggitivo).

Passare

Il Fuggitivo può scegliere di passare il turno e non giocare carte. In questo modo può accumulare più carte in mano da usare nei turni seguenti dando però all'Investigatrice la possibilità di raggiungerlo.

LE OPZIONI DELL'INVESTIGATRICE

Scoprire un solo Nascondiglio

L'Investigatrice chiama un numero da 1 a 41. Se quel numero corrisponde a uno dei Nascondigli coperti nella fila centrale, il Fuggitivo rivela la carta Nascondiglio relativa e le eventuali carte Sprint sotto di essa.

L'Investigatrice non deve mai indicare una specifica carta coperta come bersaglio della sua chiamata. Non è mai necessario che indovini il numero sulle carte Sprint.

Scoprire più Nascondigli

L'Investigatrice chiama più di un numero.

- Se tutti i numeri che ha chiamato corrispondono a Nascondigli coperti nella fila centrale, il Fuggitivo rivela tutte le carte Nascondiglio scoperte ed eventuali carte Sprint sotto di esse.
- Se anche solo uno dei numeri è sbagliato, il Fuggitivo non rivela nessuna carta, anche se uno o più degli altri numeri chiamati è corretto.

L'Investigatrice non deve mai indicare specifiche carte coperte come bersagli delle sue chiamate. Non è mai necessario che indovini il numero sulle carte Sprint.

Dare inizio a una Caccia all'Uomo

Come ultimo tentativo per catturare il Fuggitivo, l'Investigatrice può dare inizio a una Caccia all'Uomo, che si svolge separatamente dalla normale sequenza di turni. L'Investigatrice può dare inizio a una Caccia all'Uomo solo quando il Fuggitivo gioca la carta Nascondiglio numero 42 e la carta scoperta più alta è la numero 29 o minore.

Durante la Caccia all'Uomo, l'Investigatrice chiama un numero (come spiegato in "Scoprire un solo Nascondiglio"):

Se indovina il numero, può continuare a scoprire un altro Nascondiglio. Se l'Investigatrice scopre tutti i Nascondigli, la Caccia all'Uomo ha successo: l'Investigatrice cattura il Fuggitivo all'ultimo secondo e vince!

Se sbaglia uno qualsiasi dei numeri chiamati, la Caccia all'Uomo fallisce, Il Fuggitivo scappa e l'Investigatrice perde la partita!

VARIANTI DI GIOCO

Eventi Casuali

Questa variante aggiunge casualità e incertezza alla partita.

Dopo la preparazione:

- Mescolate tutte le carte Evento (non le carte Sostitutive).
- Mescolate 2 carte Evento casuali in ciascuno dei tre mazzi.
- Mettete via le altre carte Evento e le carte Sostitutive: non verranno utilizzate.

Durante la partita, quando uno dei giocatori pesca un Evento, risolvete lo immediatamente. Poi, pescate un'altra carta.

Eventi Scoperta

Questa variante introduce colpi di scena quando l'Investigatrice scopre un Nascondiglio.

- Durante la preparazione, mescolate tutte le carte Evento e mettetele vicino all'area di gioco. Mettete via le carte Sostitutive: non verranno usate.
- Durante la partita, quando l'Investigatrice scopre uno o più Nascondigli, il Fuggitivo pesca e risolve immediatamente un evento dal mazzo degli Eventi.

Eventi Aiuto

Questa variante fornisce aiuto ad uno dei giocatori.

Durante la preparazione:

- Prendete solo le 14 carte Evento che presentano l'icona (in alto a destra) del giocatore che verrà aiutato dagli Eventi (Impronte per il Fuggitivo o Lente d'ingrandimento per l'Investigatrice).
- Mescolate tali carte equamente in ognuno dei tre mazzi.
- Mettete via le altre carte Evento e le carte Sostitutive: non verranno usate.

Durante la partita, quando uno dei giocatori pesca un Evento, risolvetelo immediatamente. Poi, pescate un'altra carta.

Eventi Recupero

Questa variante permette al giocatore in svantaggio di recuperare terreno.

Durante la preparazione:

- Separate le carte Evento in 3 mazzi Eventi a seconda delle icone (Impronte per il Fuggitivo, Lente d'ingrandimento per l'Investigatrice o nessuna icona).
- Mescolate ciascun mazzo Eventi.
- Mettete i mazzi Eventi vicino all'area di gioco.
- Mescolate 2 carte Sostitutive in ciascuno dei 3 mazzi di carte Nascondiglio.

Durante la partita:

Quando uno dei giocatori pesca una carta Sostitutiva, pescate e risolvete una carta Evento da uno dei 3 mazzi Eventi, a seconda di quanti Nascondigli sono attualmente coperti nella fila centrale:

- 1 Nascondiglio coperto: pescate e risolvete un Evento dal mazzo Eventi del Fuggitivo.
- 2 Nascondigli coperti: pescate e risolvete un Evento dal mazzo Eventi neutrale.
- 3 o più Nascondigli coperti: pescate e risolvete un Evento dal mazzo Eventi dell'Investigatrice.

Dopo ogni Evento, pescate un'altra carta.

CONSIGLI E STRATEGIE

Per essere un Fuggitivo di successo, dovete correre dei rischi. L'Investigatrice deve essere metodica nel tentativo di dedurre dove si trova il Fuggitivo. Ecco, per ogni ruolo, alcune strategie e qualche consiglio.

Strategie del Fuggitivo

- Non dovete per forza giocare un Nascondiglio. Alcune volte è meglio aspettare carte migliori.
- Per i primi Nascondigli, valutate di usare carte Sprint.
- Usare lo Sprint troppo spesso può farvi sprecare troppe carte: dovrete pazientemente reintegrare la mano per pescare altre carte Nascondiglio utili.
- Qualche volta giocate carte Sprint non necessarie perché può confondere l'Investigatrice. Non abusate però di questi bluff perché potreste finire le carte troppo in fretta.
- Pescare da un mazzo di numeri più alti di quelli che vi servono può confondere l'Investigatrice e aiutarvi più avanti nella partita.
- Siate furbi: ogni tanto giocate un numero Nascondiglio che l'Investigatrice ha appena cercato di indovinare: è difficile che l'Investigatrice cerchi di indovinare di nuovo quel numero.



Strategie dell'Investigatrice

- Usate il pennarello per annotare sul blocco degli appunti quali nascondigli avete tentato di scoprire.
- Quando cercate di scoprire un Nascondiglio con 2 carte Sprint, c'è un 50% di possibilità che il valore totale di Sprint sia +3.
- Non chiamate troppo spesso più di un Nascondiglio alla volta. Può farvi perdere terreno invece che recuperarlo. Tuttavia, se siete certi di un numero Nascondiglio, può essere utile cercare di indovinarlo insieme ad un altro numero.
- Pescare solo da uno dei mazzi con i numeri più alti a volte può creare un "Posto di blocco" molto difficile da superare per il Fuggitivo.
- Chiamare e scoprire un Nascondiglio più alto rispetto alle soluzioni più vicine e semplici può rivelare carte Sprint che possono aiutarvi a scoprire i Nascondigli precedenti. A volte è possibile scoprire un Nascondiglio appena precedente "contando" all'indietro tenendo conto delle carte Sprint rivelate.
- Fate attenzione alle carte che il Fuggitivo guarda per verificare la correttezza del numero che avete chiamato. Guardate sempre da quale mazzo pesca. Le informazioni sono ovunque.





Riconoscimenti:

Autore: Tim Fowers

Illustrazioni: Ryan Goldsberry

Regolamento: Scott Post

Grafica: Charles Polenzani

Edizione Italiana:

MS Edizioni/Magic Store Srl

www.msedizioni.it

Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani

Traduzione & Editing: Ginevra Pavone,

Paolo Veronica, Angelo Ricci