

# DEDUCO

**Età:** 12-99

**Giocatori:** 4-8

**Durata:** 30 minuti

**Un gioco di:** *Antonello Lotronto,  
Mauro Teragnoli*

**Contenuto:** 8 cartine-ruolo;

**8 tessere-azione riscrivibili; 8 gettoni numero; 18 gettoni ferita; 2 gettoni Si-No;**

**1 cartina persona protetta;**

**1 plancia ruoli-azioni; 2 pennarelli cancellabili**

Nel gioco ci sono due fazioni: i *civili* (un cittadino, un detective, un bodyguard, un medico) e i *sicari* (un assassino, una spia, un ceccchino, uno sciamano).

Lo scopo dei sicari è quello di riuscire a eliminare il cittadino procurandogli 6 ferite. Lo scopo dei civili è quello di eliminare l'assassino facendo altrettanto. A seconda del numero di giocatori, preparate un mazzetto di *cartine-ruolo* seguendo le indicazioni della tabella.

N. Gioc.	Civili	Sicari
4	Cittadino, Detective	Assassino, Spia
5	Cittadino, Detective, Medico	Assassino, Spia
6	Cittadino, Detective, Medico	Assassino, Spia, Sciamano
7	Cittadino, Detective, Bodyguard, Medico	Assassino, Spia, Cecchino
8	Cittadino, Detective, Bodyguard, Medico	Assassino, Spia, Sciamano, Cecchino

## Preparazione

Mischiate il mazzetto così composto e distribuite una cartina-ruolo, coperta, a ciascun giocatore. I giocatori la guardano segretamente e non potranno mai mostrarla, a meno che non sia richiesto dal gioco. Sulla cartina-ruolo sono elencate le azioni eseguibili da quel personaggio. La spiegazione di tutte le azioni è nella *plancia ruoli-azioni* (le azioni contrassegnate da un asterisco sono eseguibili una sola volta a partita). Distribuite a ciascun giocatore una *tessera-azione* riscrivibile e un *gettone-numero* che lo identificherà nel corso del gioco. Sistemate sul tavolo, a portata di mano, i *pennarelli cancellabili*, la *plancia ruoli-azioni*, i *gettoni-ferita* e i *gettoni Si-No*.

## Svolgimento

### ***Fase Interrogatorio e protezione***

Ogni giocatore, a cominciare dal n. 1, può interrogare un altro con una domanda chiusa (es. "Sei tu l'assassino?", "Sei un sicario?"). L'interrogato risponde segretamente con un gettone Si-No, dicendo la verità. Chi ha fatto la domanda non può più interrogare per questa partita. terminate le interrogazioni, i giocatori dichiarano chi intendono proteggere (è possibile astenersi). Il giocatore con più voti viene messo sotto protezione (mettete davanti a lui la carta "persona protetta"). Sarà immune da qualunque tipo di attacco nella successiva fase di azione ma potrà compiere le azioni consentite al suo personaggio. In caso di parità non viene protetto nessuno.

### ***Fase Azione***

Terminata la *fase interrogatorio e protezione* ogni giocatore, dopo aver scelto segretamente una delle azioni del suo personaggio, ne scrive il relativo simbolo sulla tessera-azione nello spazio della fazione alla quale appartiene: "rosso" per sicari o "giallo" per civili. Quando tutti hanno finito, le tessere-azione vengono mischiate a faccia in giù e si rivelano piazzandole davanti ai giocatori che ne subiscono gli effetti. Le ferite ricevute vengono contrassegnate prendendo i gettoni-ferita corrispondenti. Azioni eseguibili una sola volta per partita devono essere barrate sulla plancia ruoli-azioni. Non potranno più essere utilizzate. Terminata la fase azione, il gioco procede con la fase interrogatorio e protezione del prossimo turno e così via.

### **Fine della partita**

Il primo personaggio a raggiungere il numero di 6 ferite, fa finire la partita. Si scopre il suo ruolo: se è l'assassino vincono i **civili**, se è il cittadino vincono i **sicari**. Se il personaggio è diverso, si scoprono tutti i ruoli e la fazione con meno ferite complessive ha vinto la partita. In caso di parità, vince la fazione opposta a quella del giocatore con 6 ferite.

**Attenzione:** *pulire le tessere-azione dopo l'uso utilizzando un panno umido.*