

Fuga da Clerville

DURATA: 30' - GIOCATORI: DA 2 A 4

Avete appena aperto questa scatola? Siete alla vostra prima partita o volete introdurre qualche nuovo giocatore a **DIABOLIK - COLPI E INDAGINI**? Allora vi consigliamo di iniziare a giocare da qui.



Pedine Criminali



Pedine Poliziotti



Dado



Segnalino Pericolo



Carte Ferita



Carte Luogo



Schermo



Diabolik - Fuga da Clerville è un gioco breve che usa alcune delle meccaniche di *Diabolik - Colpi e Indagini*. Diabolik ed Eva hanno appena portato a termine un colpo riuscendo a rubare un rubino dal valore inestimabile, ma Ginko e la Polizia sono sulle loro tracce: riusciranno a fuggire?

PREPARAZIONE

Diabolik ed Eva giocano contro Ginko, Morrigan e i loro rispettivi Agenti di Polizia. Se siete in meno di 4 giocatori qualcuno dovrà controllare più di un Personaggio.

Pescate **otto Carte Luogo a caso** per posizionare sulla Mappa di Clerville le pedine di Diabolik, Eva, Ginko, Morrigan e i 4 Agenti di Polizia.

Posizionate il Segnalino Pericolo sul Livello di Pericolo nella posizione più alta.



In *Diabolik - Fuga da Clerville* non si usano i mazzi di Carte Polizia o Crimine, né i Colpi e le Schede Personaggio presenti nella scatola.

IL GIOCO

Ogni round è composto prima da una **Fase dei Criminali** e poi da una **Fase dei Poliziotti**. Nella Fase dei Criminali giocano Diabolik ed Eva (l'ordine dei criminali è scelto dai giocatori) svolgendo il proprio turno; nella fase dei Poliziotti giocano Ginko e Morrigan (anche in questo caso, l'ordine di gioco è scelto dai giocatori) e i relativi Agenti di Polizia svolgendo il proprio turno. I giocatori possono far compiere 2 Azioni alle proprie pedine, a scelta tra le seguenti (non si può compiere due volte la stessa Azione nello stesso turno):

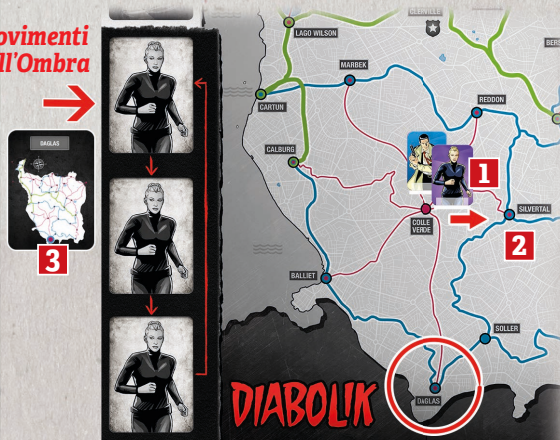
1 - Muovere

Tutte le pedine si possono muovere di **3 Luoghi sulle strade verdi**, **2 Luoghi sulle strade blu** e **1 Luogo sulle strade viola**. Non è possibile cambiare colore di strada quando ci si muove. Diabolik ed Eva possono compiere l'Azione Muovere solo se sono *In Fuga* e le loro pedine si trovano sulla Mappa.

2 - Tornare nell'Ombra (solo Criminali)

Se Diabolik o Eva si trovano in un Luogo senza Poliziotti possono nascondersi scegliendo una Carta Luogo raggiungibile dalla posizione in cui si trovano e posizionandola celata ai poliziotti (quindi a faccia in giù) nei *Movimenti dell'Ombra*.

Movimenti nell'Ombra



1 Eva è *In Fuga* a Colle Verde, dove è stata trovata da Ginko nel turno precedente. Decide di usare l'Azione Muovere per andare a Silvertal **2** e poi di usare l'Azione "Tornare nell'Ombra". Sceglie un luogo raggiungibile con l'azione "Muovere" (in questo esempio Daglas), cerca e posiziona la relativa carta nei *Movimenti nell'Ombra*. Poi sposta la pedina dalla mappa sulla carta Luogo **3**: è riuscita a far perdere le sue tracce!

3 - Muoversi nell'Ombra (solo Criminali)

Quando le pedine di Diabolik ed Eva si trovano sulla Mappa di Clerville, questi sono *In fuga* e visibili alla Polizia. Quando si trovano *nell'Ombra*, invece, i loro movimenti sono celati alla Polizia.

Se Diabolik o Eva sono *nell'Ombra*, si muovono normalmente come durante l'Azione "Muovere", ma scelgono una Carta Luogo raggiungibile dal Luogo in cui si trovano e la posizionano nei *Movimenti dell'Ombra* celata nel primo posto libero, seguendo le frecce. Se lo spazio è occupato, la Carta Luogo precedente viene rimessa nel mazzo. Se il Luogo da raggiungere è presente tra le carte dei *Movimenti nell'Ombra* del partner, spostateci semplicemente sopra la pedina (al prossimo Movimento tornerete eventualmente sul vostro percorso *nell'Ombra*).

Nota: quando Diabolik o Eva sono *nell'Ombra*, possono fare 1 sola Azione, *Muoversi nell'Ombra*.



Diabolik si trova nell'Ombra presso il Lago Belton e vuole andare a Rockfeld, la cui Carta Luogo è già in gioco nei Movimenti nell'Ombra di Eva. In questo caso la pedina di Diabolik viene spostata direttamente sulla Carta Luogo presente nei Movimenti nell'Ombra di Eva. Se Eva dovesse venire scoperta e passare In Fuga, i suoi Movimenti nell'Ombra verrebbero "puliti" e quindi le Carte Luogo associate riposte nel mazzo, ma non quella sulla quale si trova la pedina di Diabolik, che invece verrebbe spostata nei suoi Movimenti nell'Ombra.

Se muovendosi nell'Ombra Diabolik o Eva lasciano, attraversano o raggiungono un Luogo dove sono presenti dei Poliziotti, devono dichiarare che ognuno di questi fa un Avvistamento, rivelando che sono passati da quei Luoghi (senza dire dove sono, né in che ordine hanno attivato gli Avvistamenti).

Usate la mappa in miniatura di Clerville che trovate stampata dietro lo schermo per studiare i vostri Movimenti nell'Ombra e utilizzate i segnalini Diabolik ed Eva per segnare i Luoghi presenti nei Movimenti nell'Ombra.

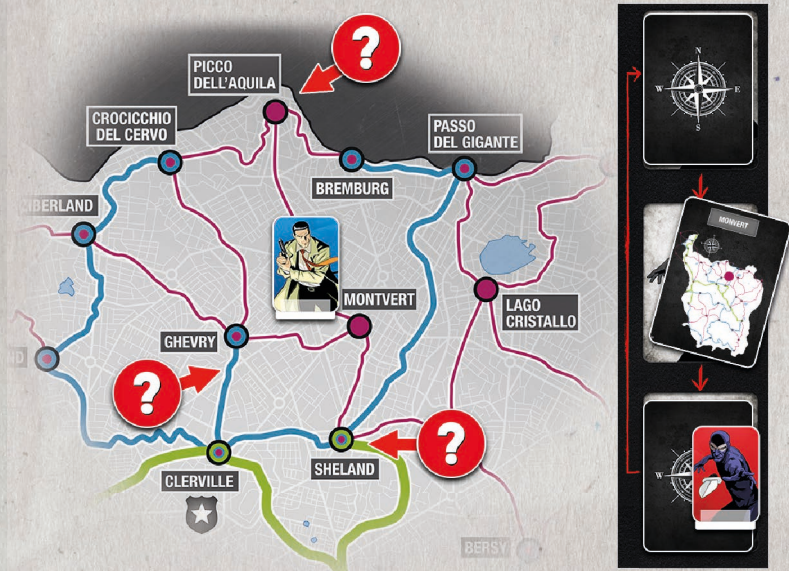
4 - Combattere (solo Polizia)

Se un Poliziotto si trova nello stesso Luogo di Diabolik o Eva può provare a colpirlo (se sono presenti entrambi deve sceglierne uno) tirando il dado: per ogni dado ottenuta Diabolik o Eva prendono 1 Carta Ferita.

5 - Indagare (solo Polizia)

I Poliziotti possono indagare nel Luogo in cui si trovano: se la Carta Luogo corrispondente si trova sul tracciato dei Movimenti nell'Ombra, Diabolik ed Eva sono obbligati a svelarla. Se le pedine di Diabolik o di

Eva si trovano sulla Carta Luogo svelata, sono da considerarsi *Riveltati* e passano *In Fuga* spostando la pedina sulla mappa di Clerville nel Luogo corrispondente. **Tutte le Carte Luogo nei relativi Movimenti nell'Ombra vengono rimosse** (nel caso anche la pedina del partner si trovasse tra i Movimenti nell'Ombra del criminale scoperto, questa torna insieme alla relativa Carta Luogo nei suoi movimenti nell'Ombra).



E' il turno di Ginko che Indaga a Montvert. La Carta Luogo Montvert è presente sui Movimenti nell'Ombra di Diabolik, che provvede a rivelarla. Se la pedina di Diabolik si fosse trovata sopra quella Carta Luogo, sarebbe passato In Fuga. La Polizia segna con ? tutti i Luoghi raggiungibili da Montvert per cercare di scoprire la mossa seguente di Diabolik.

OBIETTIVO

- ✓ Se Diabolik o Eva a inizio Turno si trovano entrambi *nell'Ombra*, il Segnalino Pericolo scende di 1 punto.
- ✓ Se il Segnalino Pericolo arriva nella casella bianca, Diabolik ed Eva vincono la partita.
- ✓ La Polizia vince se colpisce 3 volte Diabolik o Eva.

ROUND DI GIOCO

FASE CRIMINALI

Diabolik ed Eva eseguono 2 Azioni a testa nel proprio turno



FASE POLIZIA

Ginko, Morrigan e i relativi Agenti di Polizia eseguono 2 Azioni a testa nel proprio turno



AZIONI

2 per ogni pedina. Non si possono fare 2 Azioni uguali nello stesso turno.

- Muovere
- Tornare nell'Ombra
- Muovere nell'Ombra

- Muovere
- Combattere
- Indagare