

DETECTIVE
CRIMINI
D'AUTORE
02

AGENTI A 4 ZAMPE

DAGLI AUTORI DELLA LONE SHARK GAMES

Indagare è un lavoro estenuante. Giorno dopo giorno devi affrontare tutto il peggio che il mondo possa mostrarti: è utile avere qualcuno da cui tornare alla fine di una dura giornata di lavoro. E se per caso quel qualcuno ha un musetto umido, delle zampette soffici e va matto per le coccole, tanto meglio. Al quartier generale di Antares è stata annunciata la settimana del "Porta in ufficio il tuo cucciolo", e finora il piano di Richard Delaware per migliorare l'umore dei dipendenti sta funzionando. Ma anche una giornata in mezzo agli amici pelosetti può nascondere delle complicazioni...

Questa è un'espansione per *Detective: Sulla scena del crimine* creata dalla squadra della Lone Shark Games, le stesse persone che hanno realizzato *Pathfinder Adventure Card Game*, *Betrayal at House on the Hill: Widow's Walk*, *Thornwatch* e *Apocrypha*. Userai tutti i componenti e i personaggi della scatola base di *Detective* e non avrai bisogno di contenuti da nessuna delle altre espansioni.

Questa espansione utilizza la maggior parte delle regole di base: tutte le eccezioni sono elencate in questo regolamento. Come nel gioco base, il Team Investigativo collabora e condivide tutti i segnalini Stress, Autorità e Competenza. Non sarai in grado di rivelare tutte le carte nel corso del gioco, e il tuo compito sarà quello di dedurre le risposte corrette dalle informazioni a tua disposizione. Questo Caso consiste di 36 carte: 1 copertina e 35 carte Pista.

Agenti a 4 zampe introduce in *Detective* un nuovo elemento: gli **Animali da compagnia** degli agenti. Ti sarà assegnata una squadra di animali addestrati, che potranno aiutarti eseguendo Attività di vario tipo, come ad esempio intimidire, seguire tracce con il fiuto ed entrare in spazi angusti. Dovrai tenere conto di più risorse del solito, ma i tuoi Animali saranno degli alleati indispensabili, senza i quali non riuscirai a risolvere il caso.

Dunque accomodati, dai una carezza al tuo amico a quattro zampe e mettiti al lavoro: qualcosa di esotico è in agguato.

COMPONENTI

1 Mazzo di carte Pista (1 Copertina e 35 carte Pista)

1 Tessera Animali

Questo regolamento

PREPARAZIONE

Prepara la partita seguendo le normali istruzioni del gioco base: colloca la plancia del gioco (1), scegli gli Investigatori (2), e ottieni i segnalini Abilità come al solito (3).

Apri il mazzo di **carte Pista** di **Agenti a 4 zampe** e tienilo a portata di mano (4).

IMPORTANTE: Non guardare nessuna carta Pista prima che ti venga detto di farlo.

Colloca sul tavolo la **Tessera Animali** con le immagini dei cinque Animali (5). Questi Animali ti seguiranno nel corso del Caso.

Il Team è sempre accompagnato da tutti e 5 gli Animali, indipendentemente dal numero di Investigatori.

Posiziona i 5 segnalini speciali del gioco base numerati da 01 a 05 sulla Tessera Animali (6). Rappresentano i tuoi **segnalini Animale**.

Posiziona la pedina Giorno sulla casella Giorno 1 e la pedina Segnatempo sulla casella 11:00 (7). Inizia il caso con 3 ★ nella riserva dei Segnalini (8).

Quando ti viene detto di mettere delle carte nella pila di Ispezione, mettile in una pila a destra della Tabella Segnatempo.



COME GIOCARE

Nel corso del gioco seguirai le carte Pista a disposizione e userai il database Antares. L'indagine inizia alle ore 11:00 del Giorno 1 e si conclude quando il Segnatempo raggiunge le ore 12:00 del Giorno 5.

TEMPO

Esaminare il lato frontale delle carte Pista costa da 1 a 3 ore (alcune eccezioni costano 0 ore). Se scegli di Scavare a Fondo (👉), il retro della carta può indicare che devi spendere altro tempo (mai più di 1 ora).

REGOLE SPECIALI

Nel corso del gioco, in qualsiasi momento, ogni Agente può spendere un segnalino Animale per attivare uno dei seguenti effetti:

1) Puoi usare un segnalino Animale per **rimuovere 1 Stress** 📍. Giocare con gli Animali, così carini e pucciosi, calma gli Agenti e allevia lo Stress.

2) Puoi usare un segnalino Animale per eseguire un' **Attività Animale** 🐾. Ciascun animale possiede uno specifico talento, con cui può aiutare gli Agenti: fiutare gli indizi, intimidire o affascinare i testimoni, recuperare piccoli oggetti che gli Agenti non sono in grado di raggiungere, ripetere ciò che ha udito. Le Attività Animali sono indicate con il simbolo di una impronta di zampa sul lato frontale di alcune carte Pista. Certe carte ti permettono di usare

i normali segnalini Abilità, altre invece richiedono l'uso di segnalini Animale (o di segnalini Talento Naturale usati come segnalini Animale) per eseguire un'Attività Animale. Se non è indicato diversamente, qualsiasi Agente può attivare un'Attività Animale e non è necessario scegliere un Animale specifico.

! SCEGLIETE SUBITO!

Questa azione presenta sempre almeno due opzioni tra cui scegliere. Quando devi Scegliere Subito, scegli immediatamente **una** delle opzioni prima di proseguire con le altre istruzioni sulla carta. Alcune opzioni portano ad Altre Piste: quindi, se scegli un'opzione di questo tipo, annota il numero della Pista per ricordarti che in seguito potrai seguirla, come per le normali Altre Piste.

ANTARES

Come nel gioco base, dovrai usare il database Antares per ottenere informazioni. Per iniziare la partita, seleziona il Caso di Agenti a 4 zampe sul sito Antares (antaresdatabase.com) e **leggi l'Introduzione**.

Per concludere l'indagine, devi inviare il Rapporto Finale (rispondendo alle domande sul Caso) per vedere l'esito della partita.

IMPORTANTE: Questa espansione non include un Libro dei Casi. L'Introduzione del Caso è disponibile sul sito internet di Antares.

Riconoscimenti

Storia: Mike Selinker

Struttura:
Liz Spain e Skylar Woodies

Sviluppo della trama:
Chad Brown, Keith Richmond, Aviva Schecterson, e Gaby Weidling

Editing:
Aviva Schecterson e Tyler Brown

Progetto grafico:
Mateusz Kopacz e Bartosz Makswiej

Illustrazioni: Hanna Kuik

Organizzazione attività di Lone Shark: M. Sean Molley e Shane Steed

Produttore esecutivo:
Grzegorz Polewka

Playtest:

Car Bostick, Jason Bostick, Aaron Curtis, Robert Huss, Jonathan Keith, Nick Kitts, M. Sean Molley, Rei Nakazawa, Ashley Reynolds, Jenny Ross, Alexander Theoharis, Tara Theoharis e James Youngman

Dedicato a: Asher, Bobbin, Bucky, Cap, Desdemona, Echo, Guybrush, Harley, Hawthorn, Inara, Kabr, Kerfuffle, Moon Lord, Oliver, Penny, Quinn, Remus, Roxy, Rumpus, Sadie, Sean, Soulen, Trillium, Turbo, and Watson, who keep us Sharks from ending up in case files like these.

Edizione italiana:
a cura di Marika Beretta

Traduzione: Adriano Bompani

Impaginazione: Roberto de Souza

Gentile cliente, i nostri giochi sono assemblati con la massima cura; tuttavia, se alla tua copia dovesse mancare qualcosa, ti preghiamo di accettare le nostre scuse e ti invitiamo a contattare il nostro Servizio Clienti alla mail info@pendragongamestudio.com



Il nostro impegno per supportare i nostri giochi continua anche dopo la loro uscita. I nostri revisori e collaboratori controllano e perfezionano attentamente i materiali di gioco; tuttavia può essere necessario introdurre correzioni, cambiamenti o migliorie, a volte anche mesi o anni dopo la prima pubblicazione. Le modifiche necessarie ai materiali di gioco vengono apportate in base alle opinioni della comunità dei giocatori e all'esperienza degli autori. Potrai trovare la versione più aggiornata dei manuali, e talvolta dei materiali aggiuntivi (ad esempio, mini-espansioni, promo, domande più frequenti, ecc.), sul nostro sito web: www.pendragongamestudio.com/it



**LA MISSIONE
APE BIANCA
È INIZIATA.**

**ORDINA
SUBITO!**