

ZOO POLICE™

Un gioco per 3-4 giocatori, da 8 anni in su

Non esistono misteri irrisolvibili per i detective della Zoo Police! Cerca di incastrare i tuoi... "soliti sospetti", e scredita gli altri investigatori, scagionando i balordi proposti da loro. Lo zoopoliziotto con più punti alla fine sarà vincitore!

Contenuto

◆ 25 carte **Crimine**



◆ 20 carte **Sospettato**
(4 set di 5 carte, nei colori dei giocatori)



- ◆ 45 carte piccole **Punteggio**
(35 × 1 punto, 10 × 3 punti)



- ◆ 10 carte piccole **Innocente**
(solo per la variante di gioco)



- ◆ 1 segnalino Primo Giocatore
- ◆ Questo regolamento



Preparazione



Dividi le carte per tipo.

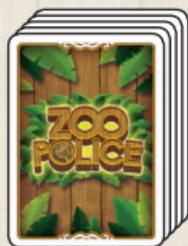
Ogni giocatore sceglie un colore e prende il corrispondente set di **carte Sospettato** (5 carte numerate da 1 a 5). Se giocate in 3, rimetti il set che avanza nella scatola.

Mischia le **carte Crimine** coperte, e poggia il mazzo in mezzo al tavolo.

Dividi le **carte Punteggio** per valore e tienile a faccia in su a lato, a disposizione dei giocatori.

Scegli casualmente il giocatore che inizia, e dagli il **segnalino Primo Giocatore**.

(Tieni le **carte Innocente** nella scatola per ora: si usano solo per la variante di gioco descritta al termine del regolamento.)



Spazio per le **carte
Crimine e Sospettato**



Esempio di preparazione per tre giocatori.

Scopo del gioco



Vince chi totalizza più punti mediante l'identificazione dei sospettati degli altri e la raccolta delle carte Crimine. Scoprire i sospettati degli altri fa fare punti durante il gioco; i punti delle carte Crimine invece vengono contati solo a fine partita.

Il gioco



Il gioco si svolge su cinque round. Ogni round è diviso in 4 fasi, nell'ordine:

1. Pescare nuovi Crimini
2. Giocare i Sospettati
3. Identificare i Sospettati
4. Assegnare i Crimini



1. Pescare nuovi Crimini

Primo round: il giocatore col segnalino Primo Giocatore pesca le prime 4 carte Crimine dal mazzo e le dispone in quattro file, a faccia in su. Poi pesca una quinta carta Crimine e la aggiunge a una delle file, sempre a faccia in su (le file sono sempre quattro). All'inizio del gioco ci sono quindi tre file con 1 carta Crimine e una fila con 2 carte Crimine.

Round seguenti: come sopra, ma le carte vengono aggiunte a quelle eventualmente avanzate dal round precedente. Ci sono sempre 4 file: una nuova carta viene aggiunta a ciascuna delle 4 file, e un'ulteriore carta viene aggiunta a una delle 4 file a scelta del giocatore che inizia.



2. Giocare i Sospettati

Ogni giocatore gioca una carta Sospettato a faccia in giù accanto a ciascuna delle file. Ogni giocatore quindi gioca in tutto 4 carte Sospettato delle 5 che ha in mano. La quinta carta resta in mano al giocatore, segreta. Questa fase può essere giocata da tutti in contemporanea, poiché l'ordine di gioco non ha importanza. Raccomandiamo però di giocare le carte di ciascun colore una sotto l'altra, per praticità, come in figura.



Esempio per tre giocatori.



3. Identificare i Sospettati

Iniziando dal Primo Giocatore (quello col segnalino) e procedendo in senso orario, ogni giocatore cerca di identificare i Sospettati giocati dagli altri giocatori.

Quando tocca a te, scegli e indica chiaramente una delle carte Sospettato coperte giocata da un altro giocatore, e di' ad alta voce quale numero pensi che sia (può essere un numero da 1 a 5). *Esempio: il giocatore rosso indica la carta blu nella seconda fila e dice "Penso che questo sia un 3!"*.

A questo punto la carta viene girata a faccia in su:

- se **hai indovinato**, la carta Sospettato indovinata torna in mano al proprietario (che la tiene coperta), e tu fai 1 punto;
- se **non hai indovinato**, la carta Sospettato resta dov'è, a faccia in su (e non fai punti).

Nota: ogni volta che fai punti in questo modo, prendili dal mazzetto di carte Punteggio. Puoi sempre cambiare 3 carte da 1 punto in una da 3 punti e viceversa. Tieni i tuoi punti in un mazzetto davanti a te, in modo che sia difficile per gli altri contarli.

Attenzione: puoi solo cercare di identificare una carta Sospettato coperta di un altro giocatore. Nel caso in cui al tuo turno ci siano solo carte Sospettato coperte del tuo colore, allora girane una a faccia in su senza tentare di indovinarla, e lasciala dov'è. Il tuo turno termina.

Quando tutte le carte Sospettato giocate sono state girate a faccia in su o restituite ai proprietari, la fase in corso termina e si passa alla successiva.



Esempio.

*Il giocatore **blu** inizia. Indica la carta rossa nella prima fila e dichiara che è un 4. La carta viene girata: è un 5! Il blu ha sbagliato a indovinare e la carta resta dov'è, a faccia in su.*

*Il **rosso** ora indica la carta verde nella terza fila e dice che è un 3. La carta viene girata: è davvero un 3! La carta torna in mano al verde, e il rosso prende 1 punto dalle carte Punteggio.*

*Tocca al **verde** che indica la carta rossa nella stessa fila e dice che è un 2. La carta viene girata: è un 2! La carta torna in mano al rosso, e il verde prende 1 punto dalle carte Punteggio.*

Si continua così finché tutte le carte Sospettato vengono scoperte e lasciate dove sono (se non sono state indovinate) o restituite ai proprietari (se sono state indovinate).



4. Assegnare i crimini

Le carte Crimine in ciascuna fila vengono assegnate al Sospettato col **numero più alto** nella fila. Per ogni fila, esegui i seguenti passi in ordine:

- se ci sono due o più carte Sospettato **con lo stesso numero**, restituiscile ai proprietari;
- quindi il proprietario della carta Sospettato **col numero più alto** si aggiudica **tutte le carte Crimine** di quella fila;
- se in una fila non ci sono carte Sospettato allora le carte Crimine di quella fila **non vengono assegnate** e restano in gioco per il round successivo (vedi anche *1. Pescare nuovi Crimini*).

Tieni le carte Crimine che ti aggiudichi a faccia in su davanti a te, ben visibili agli altri.

Il round è ora concluso: ogni giocatore riprende tutte le proprie carte Sospettato, il segnalino Primo Giocatore passa al giocatore seguente in senso orario, e un nuovo round ricomincia dalla fase 1 (vengono pescate 5 nuove carte Crimine, ecc.).



Esempio.

*Prima fila: il **verde** si aggiudica le due carte Crimine perché ha la carta Sospettato col numero più alto.*

*Seconda fila: le carte verde e rossa tornano in mano ai proprietari perché sono di pari valore, e la carta Crimine va quindi al **blu**.*

Terza fila: non ci sono più carte Sospettato e la carta Crimine resta sul tavolo per il prossimo round.

*Quarta fila: la carta Crimine va al **blu**.*

Fine del gioco e punteggio



Dopo cinque round tutte le carte Crimine sono state giocate e la partita termina.

Alla fine della partita, puoi tenere solo **carte Crimine di 3 tipi** (ognuno può scegliere liberamente quali tipi). Tutte le altre carte Crimine che hai devono essere scartate.

Calcola il tuo punteggio come segue:

- 1 punto per ogni simbolo  su sfondo neutro;
- 1 punto per ogni simbolo  su sfondo del tuo colore (simboli su sfondo di altri colori non valgono per te);
- aggiungi i punti del tuo mazzetto di carte Punteggio.

Chi ha più punti vince! In caso di parità tra due o più giocatori, vince tra loro chi ha più punti nel mazzetto di carte Punteggio.

Attenzione: i simboli  sono presenti per praticità due volte sulle carte (sopra e sotto), ma vanno contati una sola volta!





Esempio.

Il verde decide di tenere solo i 3 tipi di Crimini viola, marrone e rosa, e scarta gli altri (azzurro e arancione).

Fa 17 punti per i simboli  su sfondo neutro,

più 2 punti per i simboli  su sfondo verde,

più 5 punti nel proprio mazzetto.

Totale: 24 punti (17 + 2 + 5).



Regola speciale di punteggio: l'infiltrato

Se alla fine della partita non hai raccolto alcuna carta Crimine, allora non fai parte della Zoo Police e sei un infiltrato!

In questo caso, il tuo punteggio finale è dato dai punti delle tue carte Punteggio moltiplicati per 4.

Esempio: non hai carte Crimine, perciò conti solo i punti del tuo mazzetto di carte Punteggio. Hai 7 punti nel mazzetto, quindi il tuo punteggio finale è 28 (7 × 4).

Variante di gioco: carte innocente



All'inizio del **quinto e ultimo round** di gioco, il giocatore iniziale mischia le **carte Innocente** coperte e ne dà una a ciascun giocatore, tenendo le altre a disposizione. Se durante il tuo turno indovini una carta Sospettato il cui numero corrisponde alla carta Innocente che hai in mano, aggiungi la carta Innocente al tuo mazzetto di carte Punteggio, e pesca una nuova carta Innocente (se le carte Innocente sono finite, peccato – non peschi).

Le carte Innocente valgono 1 punto alla fine della partita (4 punti con la regola speciale di punteggio: l'infiltrato).



ZOOPOLICE

Autore: Lorenzo Tarabini Castellani
Sviluppo: Domenico Di Giorgio, Sergio Roscini
Illustrazioni: Andrea Guerrieri
Grafica: Andrea Guerrieri, Roberta Barletta
Redazione regole: Roberto Corbelli
Coordinatore progetto: Domenico Di Giorgio



Copyright © MMXVI - dV Giochi
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
I-06073 – Corciano (PG) – Italy
Tutti i diritti riservati.

Sponsorizzato e prodotto da Cartamundi **Cartamundi** 
A heart for cards



Lucca Comics & Games S.r.l.
Piazza San Romano,
ex caserma Lorenzini – 55100 Lucca (Italy)
Amm. Unico: Francesco Caredio
Direttore: Renato Genovese
Co-Direttore: Emanuele Vietina
www.luccacomicsandgames.com
www.giocoinedito.com
giocoinedito@luccacomicsandgames.com



L'autore ringrazia Lucca Games, dV Giochi, la moglie Mylena Agurto e le figlie Sofia, Elisa e Alessandra, la famiglia in Italia, Svizzera e Cile, l'associazione Spagnola Ludo, il club madrileno Da2, Paco Gómez, Massimo Bianchini, Alfredo Berni, Carlo A. Rossi, Fabio Forti e tutti gli altri amici coinvolti nel playtest.

Per domande, commenti, suggerimenti:
www.dvgiochi.com - info@dvgiochi.com

Lucca Games XXX Edizione

ZOOPOLICE è il gioco vincitore del premio **Gioco Inedito** 2015/2016, organizzato da **Lucca Comics & Games** - rassegna internazionale del fumetto, dell'illustrazione, del gioco e dell'immaginario fantastico - e **daVinci Editrice**, leader nella produzione di giochi da tavolo per famiglie a marchio **dV Giochi**.

Gioco Inedito è un concorso per autori non professionisti, che mette in palio la pubblicazione del gioco vincitore a cura di **Lucca Comics & Games** e **daVinci Editrice**.



In occasione del cinquantesimo anniversario del legame tra Lucca e i fumetti si celebra anche la 30^a edizione della manifestazione ludica toscana che nel volgere di pochi anni si è rivelata una lungimirante intuizione sui forti legami esistenti tra l'immaginario e il mondo dei giochi e quello del cartooning. Oggi vero e proprio festival cittadino, inserito nel meraviglioso contesto del centro storico della città toscana, Lucca Comics & Games è una delle principali manifestazioni europee nel campo dell'entertainment, per partecipazione di pubblico, presenza di espositori, portata degli eventi e importanza degli ospiti. Un palcoscenico ideale per il concorso che nei recenti anni ha visto pubblicare anche *Lucca Città*, *F.A.T.A.*, *Borneo*, *Amerigo*, *Turandot*, *Kaboom!*, *The Gang*, *Kalesia*, *Shooting Star*, *Playa Pirata* e *Green*.

Trovi tutte le informazioni riguardanti il concorso sul sito:

www.giocoinedito.com

La Giuria del Gioco Inedito: *Daniele Boschi (coordinatore), Luigi Ferrini (presidente), Gaia Barbaglio, Roberta Barletta, Luca Celli, Domenico Di Giorgio, Serena Ferretti, Mirko Falchetti, Millo Franzoni, Paola Lamberti, Lorenzo Latella, Andrea Parrella, Antonio Rama, Andrea Romani, Silvano Sorrentino, Andrés J. Voicu.*