



REGOLAMENTO

INTRODUZIONE

Durante l'inverno 1927-28, funzionari del governo federale condussero un'inchiesta segreta a causa di fatti poco chiari avvenuti a Innsmouth, antico porto di pesca del Massachusetts. Il pubblico ne venne a conoscenza in febbraio, quando fu effettuata una vasta serie di retate e di arresti, seguita dalla deliberata distruzione col fuoco e la dinamite di un gran numero di edifici cadenti, fatiscenti e ritenuti vuoti nel quartiere abbandonato del porto. Naturalmente, erano state prese le opportune precauzioni. I meno curiosi considerarono l'episodio alla stregua di uno dei tanti scontri violenti nella lotta senza quartiere ai contrabbandieri di alcolici.

I lettori più attenti dei giornali, tuttavia, si stupirono dell'eccezionale numero di arresti, dell'imponente spiegamento di uomini impegnati nell'operazione, e della segretezza mantenuta sulla sorte dei prigionieri. Non si ebbe notizia di processi, né di specifiche imputazioni; e in seguito, nessuno degli arrestati fu mai visto in un qualsiasi istituto di pena del Paese. Furono rilasciate vaghe dichiarazioni concernenti misteriose malattie epidemiche e l'internamento dei prigionieri in campi di concentramento (e, più tardi, in varie prigioni dell'Esercito e della Marina), ma non trapelò mai nulla di preciso. Innsmouth stessa rimase pressoché spopolata, e soltanto oggi comincia a mostrare i segni di una lenta e stentata rinascita.

H.P. Lovecraft, *L'Ombra su Innsmouth*

Benvenuti nel Bureau of Investigation (BOI), predecessore del Federal Bureau of Investigation (FBI), già in questa veste sotto la direzione di John Edgar Hoover.

In qualità di agenti del BOI, siete qui per investigare. Esattamente un anno fa, sulla base della testimonianza di Robert Olmstead, un'importante operazione del Bureau fu condotta a Innsmouth, una piccola città portuale del Massachusetts. Gli orrori scoperti laggiù fecero capire alle autorità che quelle minacce che i processi di Salem avevano tentato di eliminare due secoli prima erano ancora presenti.



Il vostro dipartimento è agli ordini di Hoover. Non ha un nome e non compare su nessun organigramma. Investigherete su tutti i casi correlati in un modo o nell'altro a Innsmouth. La vostra missione consiste nell'identificare ogni potenziale minaccia ed eliminarla.



INVESTIGARE NELL'UNIVERSO DI LOVECRAFT



Mentre Sherlock Holmes Consulente Investigativo si basa sulla logica e sul ragionamento induttivo per risolvere casi concreti, correlati alle opere di Sir Arthur Conan Doyle, **Bureau of Investigation** si svolge in un universo ispirato alle opere di Howard Phillips Lovecraft. Nella maggior parte di questi testi però il narratore è sopraffatto dal racconto di cui è testimone, finendo spesso per non capirlo e a volte dubitando addirittura della realtà stessa.

I casi di questa scatola contengono elementi strani e paranormali che hanno origine o sono fortemente ispirati ai racconti di Lovecraft. Tuttavia, non è necessario avere letto i racconti per risolvere i casi.

Le opere di Lovecraft trattano di un orrore "scientifico". La fantascienza non tratta di fantasmi, bensì di entità extraterrestri, di viaggi attraverso il tempo e lo spazio, di altre dimensioni e di creature misteriose. Gli uomini sono esseri impotenti e aneddotici, persi nell'infinità di un universo che li confonde.

Nonostante ciò, i casi di **Bureau of Investigation** possono essere risolti tramite la semplice logica, anche se coinvolgono elementi che logici non sono. Tuttavia, a differenza dei casi di Sherlock Holmes Consulente Investigativo, dove tutto viene spiegato alla fine, potrà accadere che certi elementi al di là della comprensione umana restino insondati. Questa è una scelta deliberata.

Le regole del gioco originale sono state rivedute e adattate per trasmettere queste particolari atmosfere. Vi raccomandiamo di leggerle attentamente.



OBIETTIVO DEL GIOCO



In questo gioco siete degli agenti del BOI addestrati nei più moderni metodi investigativi, uno status che vi conferisce ampi margini di libertà. Questo set vi offre cinque complicati casi che dovrete risolvere. In ogni indagine avrete a vostra disposizione diversi componenti, ognuno dei quali sarà descritto all'inizio del caso. Armati di questi componenti e della vostra immaginazione, vi aggirerete per le vie di Arkham o di Boston (o di altri luoghi più esotici) alla ricerca di indizi che vi permetteranno di sventare minacce indicibili. Come soldati che si muovono nell'ombra, impegnati in una lotta di cui non comprendete appieno la posta in gioco, avrete la responsabilità di salvare il mondo libero e, a volte, l'umanità stessa... rischiando di precipitare nella follia.

CONTENUTO

MAPPE

Questo set contiene le mappe di due città diverse, una esistente e l'altra proveniente dall'immaginario di Lovecraft:

- 1 mappa di Boston
- 1 mappa di Arkham

Contiene inoltre la planimetria di una casa e una mappa, su cui andranno poste delle annotazioni nel corso delle indagini di cui portano il titolo:

- 1 planimetria (*La Casa dello Stregone*)
- 1 mappa della giungla (*La Cannoniera*)



Le mappe sono versioni semplificate delle rispettive città. Nel corso delle vostre indagini userete queste mappe per esplorare, trovare piste e verificare alibi. A scopi pratici, queste città sono suddivise in quartieri: Nord-Ovest (NO), Nord-Est (NE), Centro-Ovest (CO), Sud-Ovest (SO), Centro-Est (CE) e Sud-Est (SE), e sono delimitati da linee rosse. Ogni quartiere è suddiviso in sezioni numerate corrispondenti agli indirizzi degli individui da interrogare. La sezione Altreve, "ALT", contiene tutti gli indirizzi esistenti al di fuori della mappa.

Queste divisioni vengono usate anche nelle sezioni dei libretti e dell'annuario. Per esempio, la **Miskatonic University** si trova al **21 CO** (in forma abbreviata) o al **21 di College Street CO** (la forma estesa, che include il nome della strada).

Dato che i numeri indicano un insieme di edifici, potrebbe succedere che un personaggio si trovi, per esempio, al **5 CO**, che è lo stesso indirizzo del **Fairmont Copley Plaza Hotel**, un grande hotel di Boston, senza però alloggiarvi. I luoghi (una casa, un edificio, un negozio, ecc.) possono cambiare proprietario da un'indagine all'altra.

GIORNALI

Nel corso di alcune indagini avrete a disposizione il giornale del giorno, nel quale a volte troverete annunci o articoli che vi metteranno su nuove piste. I numeri dei giornali che non corrispondono alla data dell'indagine non sono di alcuna utilità. Non sprecate tempo a leggere i giornali pubblicati prima della data della vostra indagine in corso.

ANNUARIO DEL MASSACHUSETTS

Questo annuario è una lista della maggior parte dei personaggi che incontrerete nel corso delle vostre indagini. Ricordate che non si limita a una singola città. Quando vi imbattete nel nome di un personaggio e desiderate seguire quella pista, passate alla sezione **Lista per Residenti**. Il nome del personaggio è seguito dall'indirizzo a cui dovrete recarvi nel rispettivo libretto. Per esempio, il **professor Armitage** è elencato alla voce "**Armitage, Henry, Prof.**", situato al **22 CO**, che corrisponde alla sua residenza. Se desiderate fargli visita nel suo luogo di residenza durante la vostra indagine, dovrete leggere il **22 CO** del rispettivo caso. Anche se il sistema di indirizzi utilizzato è fittizio, resta comunque basato sul sistema di ripartizione delle mappe.

Alcuni indirizzi fanno riferimento a una città specifica: anche se l'indagine si svolge a Boston, una visita alla **Miskatonic University** richiederà ai giocatori di recarsi ad Arkham, al **21 CO**.

**OLTRE ALLE VOCI IN ORDINE ALFABETICO,
L'ANNUARIO INCLUDE ANCHE VOCI ORDINATE PER CATEGORIE.**

—≡ LIBRETTI DEI CASI ≡—

Questi libretti contengono i casi che dovrete risolvere. Generalmente, i casi sono strutturati nel modo seguente:

Introduzione: Un testo che contiene il titolo e la data del caso, oltre a eventuali dettagli rilevanti (in genere in occasione di un colloquio con J. Edgar Hoover, direttore del BOI). L'introduzione fornisce inoltre il numero di piste disponibili per voi durante l'indagine.

Preparazione: Una lista dei componenti di gioco (mappa, annuario, giornale, ecc.) a vostra disposizione, nonché le Regole Speciali che hanno la precedenza sulle regole standard.

Piste: La presentazione delle piste (sotto forma di paragrafi) che potrete seguire nel corso delle indagini. Ci sono due tipi di piste: gli *Interrogatori* e le *Investigazioni*.

Se seguite le piste e traete le conclusioni appropriate, ne saprete abbastanza da neutralizzare la minaccia.

Come menzionato, le piste sono divise in due capitoli principali:

- Gli *Interrogatori*, in cui interrogate gli individui direttamente.
- Le *Investigazioni*, in cui ispezionate i luoghi, fate turni di sorveglianza o pedinate i sospetti.

Ogni pista corrisponde a un'area geografica (vedere *Mappe e Annuario del Massachusetts*, pagina 2). In ognuno di questi capitoli principali, le piste sono suddivise per quartiere e, all'interno di ogni quartiere, sono presentate in ordine di numero crescente. Le illustrazioni che accompagnano il testo sono puramente decorative.

Intervento: Non appena pensate di avere risolto il caso o di avere esaurito le piste, dovete scegliere 3 luoghi in cui intervenire per neutralizzare la minaccia. Una volta scelti i 3 luoghi, consultate il testo stampato al contrario in fondo al libretto, leggete i paragrafi corrispondenti e calcolate il vostro punteggio finale. Questa sezione contiene anche la soluzione del caso.



↪ **GLI INTERROGATORI**

↪ **LE INVESTIGAZIONI**



PREPARAZIONE DEL GIOCO



I giocatori decidono insieme su quale caso investigare. Per motivi pratici, vi suggeriamo di investigare sui casi nell'ordine seguente: *Il Volto*, *La Spedizione*, *La Casa dello Stregone*, *Il Caso Spartacus* e *La Cannoniera*. Ognuno è un'esperienza investigativa indipendente e i giocatori possono scegliere un'indagine in base al suo livello di difficoltà.

- Se l'indagine richiede una mappa o una planimetria, collocatela al centro del tavolo.
- Se è richiesto l'annuario, collocatelo a portata di mano di tutti i giocatori.
- Se viene fornito un giornale, collocate anche quello a portata di mano di tutti i giocatori.

Importante: I giornali si usano soltanto quando la loro data corrisponde a quella dell'indagine.

I giocatori sono incoraggiati a prendere appunti nel corso dell'indagine. Potrebbero delegare questo compito a un membro del gruppo. Un giocatore viene scelto come investigatore capo. Quel giocatore prende il libretto, legge l'introduzione del caso a voce alta e la partita ha inizio!

**SE I GIOCATORI DESIDERANO DIVIDERSI ULTERIORMENTE LE RESPONSABILITÀ,
POSSONO ASSEGNARE IL COMPITO DELLA LETTURA A UN ALTRO GIOCATORE.**

—≡≡≡ NUMERO DI PISTE ≡≡≡—

Tutte le indagini iniziano con un testo introduttivo. Nella maggior parte dei casi, una sezione in **grassetto** fornisce una durata che corrisponde al numero di piste a disposizione dei giocatori. Per esempio: "**Avete 15 minuti**", "**Voglio un rapporto entro 15 giorni**". A prescindere dall'unità di tempo usata per esprimere la durata, è soltanto il numero che conta. Questo numero indica il numero di piste disponibili. In entrambi gli esempi soprastanti, ci sono **15 piste**.

Tuttavia, se non è presente nessun passaggio in **grassetto**, allora il numero di piste è illimitato.

Durante certe indagini, è possibile acquisire piste aggiuntive o incrementare il numero massimo di piste visitando alcuni luoghi specifici; queste saranno presentate in **grassetto**.

—≡≡≡ PANORAMICA DEL GIOCO ≡≡≡—

I giocatori collaborano per risolvere il caso.

Il gioco è diviso in due parti principali: l'**inchiesta** e l'**intervento**. Durante l'inchiesta, i giocatori tentano di identificare la minaccia o di risolvere un problema attraverso interrogatori o investigazioni. Ognuna di queste azioni vale 1 pista. Quando i giocatori ritengono di avere identificato la minaccia, possono intervenire scegliendo 3 luoghi dove colpire per neutralizzare la suddetta minaccia. Se i giocatori esauriscono le piste, devono intervenire.

Il gioco si svolge in una serie di turni.

◆
L'investigatore capo sceglie 1 pista dall'indagine in corso e dichiara se intende condurre un **interrogatorio** o un'**investigazione** (per esempio, può annunciare: "Voglio interrogare Randolph Carter", oppure "Voglio investigare su Randolph Carter").

◆
Gli altri giocatori possono condividere le loro opinioni sul caso e discutere su quale sarà la prossima pista da seguire, ma alla fine sarà l'investigatore capo in corso ad avere l'ultima parola.

Poi controlla se la pista esiste nella sezione degli *Interrogatori* o delle *Investigazioni* del libretto, in base alla scelta che ha fatto.

Se la pista non esiste all'interno del libretto (vale a dire se all'interno dell'indagine in corso manca un paragrafo corrispondente al luogo che si vuole visitare), il giocatore sceglie semplicemente un'altra pista.

Una volta trovata la pista, il giocatore legge il paragrafo a voce alta e sottrae 1 pista dal numero di piste a disposizione dei giocatori.

Vi consigliamo di **annotare le piste che seguite**, in modo da poterle rileggere in seguito.

Rileggere uno di questi paragrafi è gratuito e non vi costa 1 pista.

Nel proprio turno, un giocatore può leggere solo 1 pista.

I paragrafi degli *Interrogatori* e delle *Investigazioni* che presentano lo stesso indirizzo possono essere visitati in qualsiasi ordine. Potete anche visitarne uno senza visitare l'altro. Tuttavia, non potete visitare entrambi nel corso di un singolo turno. Ognuno di quei paragrafi costa 1 pista. Giornali, mappe, piste già visitate, annuario: nel proprio turno, tutti i giocatori hanno accesso libero e illimitato ai componenti delle indagini.

Il turno del giocatore è ora terminato.

PER PRESERVARE IL PIACERE E LA TENSIONE DEL MISTERO DA RISOLVERE, EVITATE DI GUARDARE LE ALTRE PISTE DELLA PAGINA CHE STATE LEGGENDO!

Poi il giocatore passa il libretto al giocatore seduto alla propria sinistra, che diventa il nuovo investigatore capo e sceglie a sua volta 1 pista da seguire. Si continua in questo modo finché i giocatori non ritengono di aver scoperto la soluzione, o finché non esauriscono le piste.



Quando i giocatori ritengono di aver scoperto la soluzione del caso o quando hanno esaurito le piste, intervengono nel tentativo di neutralizzare la minaccia. Una volta che i giocatori hanno deciso i 3 luoghi in cui desiderano intervenire, devono leggere il testo stampato al contrario in fondo al libretto.

Per ogni luogo scelto esistono due scenari possibili:

- **Quel paragrafo non esiste:** Gli agenti sono intervenuti nel luogo sbagliato. I giocatori non ottengono alcun punto.
- **Quel paragrafo esiste:** I giocatori ottengono da 0 a 7 punti vittoria.

Una volta che i 3 paragrafi sono stati letti, i giocatori calcolano i punti per determinare il loro punteggio:

- **7 punti:** La missione è uno straordinario successo e gli agenti ricevono le congratulazioni che si meritano.
- **Da 4 a 6 punti:** La missione è un successo e la minaccia è stata sventata.
- **Da 0 a 3 punti:** La missione è fallita.

Potete liberamente provare a risolvere di nuovo un'indagine in un secondo momento nella speranza di ottenere un punteggio migliore.

RICONOSCIMENTI

Desidero ringraziare in modo speciale Cyril Demaegd che mi ha convinto a intraprendere questa impresa; Vincent Lelavechef, Marion Jourdan e Alexandre "Génisse" Amira per avermi aiutato ad arrivare in fondo al progetto; Croc per avermi obbligato a finirlo; Amandine Privat e tutti gli altri playtester per avermi aiutato a migliorarlo.

Un gioco basato sul sistema di Sherlock Holmes Consulente Investigativo ideato da Suzanne Goldberg e Gary Grady.

Scenari: Grégory Privat

Progetto grafico: SPACE Cowboys

Revisione e correzione bozze: Adam Marostica / SPACE Cowboys

Illustrazione di copertina: Pascal Quidault e René Aigner (distintivo)

Illustrazioni interne (tranne *Il Caso Spartacus*): René Aigner

Il Caso Spartacus - Illustrazioni: Bernard Bittler

Ritratto di Lovecraft: Bernard Bittler

Mappe delle città: Bernard Bittler

Mappa della giungla: Grégory Privat

Mappa della casa dello stregone: SPACE Cowboys

Edizione italiana a cura di Asmodee Italia Srl




Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Sara Conato, Vittoria Vincenzi

Adattamento grafico: Ilaria Borza

Supervisione: Massimo Bianchini

Bureau of Investigation è un gioco pubblicato da SPACE Cowboys - Asmodee Group
47 rue de l'Est, 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT - Francia
© 2021 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati.

Tutte le ultime informazioni su Bureau of Investigation e SPACE Cowboys sono disponibili su:  @SpaceCowboysFR,  space_cowboys_officiel, e  SpaceCowboys1.

Questo prodotto è stato realizzato con la massima cura. Nonostante ciò, se avete problemi con il gioco, contattate il nostro Customer Service al sito www.asmodee.it