

Insoliti Sospetti

INFORMAZIONI GENERALI

- Squadra (sceglietevi un nome epico!) formata da due persone
- Numero minimo di giocatori: 8 (quattro squadre)
- Numero di partite effettuate da ogni squadra: 3 in caso di numero minimo di giocatori, altrimenti 4.
- Tipologia: partita secca
- Sistema di abbinamento coppie : turni di svizzera
- Durata massima della partita: 20 minuti

Verrà applicata la formula competitiva del regolamento: le due squadre agiranno sulla stessa griglia di personaggi, cercando di fare indovinare alla propria squadra il medesimo colpevole, alternandosi nei turni.

PUNTEGGIO

Il punteggio di ogni partita sarà definito secondo i seguenti criteri, che si differenziano da quanto riportato sul regolamento.

+1 punto per ogni sospettato correttamente eliminato dall'indagine

Bonus vittoria:

+2 punti bonus vittoria se la squadra arriva correttamente alla soluzione

+4 punti bonus vittoria se la squadra avversaria esclude il colpevole

Importante: per garantire la maggiore imparzialità è necessario che ogni squadra sia la prima di turno nella metà delle partite, qualora ciò fosse possibile. (2 volte su 4)

Esempio 1: La squadra di John riesce a indovinare correttamente il colpevole vincendo la partita, ottiene così un punteggio di 6 (carte sospettato escluse) + 2 (bonus vittoria), per un totale di 8 punti. La squadra di Roberto invece conclude la manche con un punteggio di 6 (carte sospettato escluse).

8-6 RISULTATO FINALE

Esempio 2: La squadra di Francesca riesce a vincere la partita, grazie al membro della squadra di Umberto che esclude il colpevole dalle indagini proprio all'ultima scelta. Ottiene così un punteggio di 2 (carte sospettato escluse fino a quel momento) + 4 (bonus vittoria per esclusione del colpevole), per un totale di 6 punti.

La squadra di Umberto invece conclude la manche con un punteggio di 8 (carte sospettato escluse fino a quel momento). 6-8 RISULTATO FINALE (in questo caso la squadra di Umberto ottiene comunque un punteggio più alto visto il grande vantaggio accumulato nel corso del gioco).

CLASSIFICA

Al termine dei turni di svizzera, la squadra che avrà il punteggio complessivo più alto sarà la vincitrice.

In caso di situazioni di parità, vince nell'ordine:

-la squadra con il maggior numero di partite vinte

-la squadra con il maggior numero di sospettati esclusi complessivi

Tutti i nominativi delle squadre con relativi punteggi devono essere comunicati a Cranio Creations in modo da poter essere subito inseriti in classifica generale.