

## Nome in Codice

### 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

-I capisquadra hanno un minuto di tempo per poter osservare la carta chiave e la parole della griglia, prima di iniziare la partita.

-Indizi validi: viene applicato rigorosamente il paragrafo *Regole più rigide e Omonimi e Omofoni* del manuale. Per quanto riguarda il paragrafo *Regole Flessibili*, sono accettate le parole composte solo se scritte senza spazi, né trattini (es. grattacielo), non sono accettati i nomi propri espressi sia con il nome che con il cognome (andrebbero a formare due parole!), sono accettate le abbreviazioni e gli acronimi (es. ONU e CGIL), e le rime sono considerate indizi validi solo qualora facciano riferimento anche al significato delle parole. (es. Parente indizio valido per indicare Serpente perché è anche un luogo comune.)

### PUNTEGGIO

Il punteggio di ogni partita sarà definito secondo i seguenti criteri:

+1 punto per ogni agente del proprio colore con il quale si entra in contatto

+2 punti bonus vittoria

Bonus tempo per la squadra vincitrice:

+5 punti se si conclude la partita entro 1 minuto e mezzo di gioco

+3 punti se si conclude la partita entro 2 minuti e mezzo di gioco

+1 punti se si conclude la partita entro 4 minuti di gioco

Esempio 1: la squadra rossa vince la partita entrando in contatto con tutti i suoi agenti, nel tempo totale di 2 minuti.

Ottiene quindi un punteggio di: 9 (carte agente rosso individuate) + 2 (bonus vittoria) + 3 (vittoria entro i 2 minuti e mezzo di gioco), per un totale di 14 punti. La squadra blu ha perso la partita con un punteggio totale di 7 (tessere agente blu individuate). 14-7 RISULTATO FINALE

Esempio 2: la squadra rossa vince la partita grazie a un giocatore della squadra blu che indica la tessera dell'assassino al primo turno di gioco, al primo tentativo. Ottiene quindi un punteggio di: 2 (bonus vittoria) + 5 (vittoria entro 1 minuto e mezzo di gioco), per un totale di 7 punti. La squadra blu ha perso la partita con un punteggio totale di 0. 7-0 RISULTATO FINALE

Esempio 3: la squadra rossa vince la partita grazie al giocatore della squadra blu che indica la tessera dell'assassino al sesto turno di gioco, dopo 3 minuti di partita. Ottiene quindi un punteggio di: 3 (carte agente rosso individuate fino a quel momento) + 2 (bonus vittoria) + 1 (vittoria entro i 4 minuti di gioco), per un totale di 6 punti. La squadra blu ha perso la partita con un punteggio totale di 7 (tessere agente blu individuate fino a quel momento) 6-7 RISULTATO FINALE (in questo estremo caso la squadra blu 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 che ha impiegato il minor tempo complessivo

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