

khg



INTRODUZIONE	3
REGOLA FONDAMENTALE	3
LA STORIA	3
FORMULA DEL KHG	3
IMPARARE IL KHG	4
FILOSOFIA DI GIOCO	4
CONCETTI FONDAMENTALI	5
ACCOUNT NORMALI e ACCOUNT SPECIALI	5
NOME, IDENTITA' e RUOLO	5
REGOLE SULLA PRIORITA'	6
RUOLI e GRUPPI: CONDIZIONI di VITTORIA	7
SEZIONI e TOPIC	7
SCREEN	10
MULTIACCOUNT	10
REPUTAZIONE	10
BONUS	13
SEZIONI DEATH NOTE	14
FASI DI GIOCO: la TIMELINE	17
PRE-Kira's Hunters Game	17
IL GIOCO	18
REGOLE SPECIFICHE	19
GRUPPO KIT	19
GRUPPO KIRA	19
GRUPPO YOTSUBA	20
DEMEGAWA	21
CONCLUSIONE	22
LETTURA OBBLIGATORIA MP	22
SCAMBI DI PASSWORD	22
PRECISIONE SCRITTURA NICK	23



INTRODUZIONE

REGOLA FONDAMENTALE

L'obiettivo di questo gioco è il divertimento. Noi admin ci impegnamo al massimo nella sua organizzazione per renderlo il più bello possibile e per darvi la possibilità di partecipare a qualcosa di piacevole. Perché tutto questo si realizzi, è necessaria la collaborazione di tutti. Invitiamo quindi coloro che hanno intenzione di partecipare a rispettare il regolamento, a leggerlo con attenzione, a sforzarsi di capirlo e qualora non fosse chiaro a chiedere chiarimenti. Siamo a vostra disposizione per qualsiasi domanda, che potrete fare via MP, direttamente sul forum nella sezione "*Domande agli Shinigami*" oppure su Skype.

Alcuni errori, anche involontari, possono influenzare pesantemente il corso del gioco e rischiano di rovinare il turno a tutti. Quindi chiediamo massimo rispetto nei confronti sia dei partecipanti, sia degli admin.

Essere in tanti potrebbe davvero permettere lo svolgimento di un turno molto divertente, ma questo dipenderà dalla correttezza di tutti. Ci vuole moltissimo per costruire qualcosa e molto poco per distruggerla.

Detto questo auguriamo buon divertimento a tutti coloro che decideranno di partecipare.

LA STORIA

Light Yagami è uno studente modello, annoiato dal suo stile di vita e stanco di essere circondato da crimini e corruzione. La sua vita prende una svolta decisiva quando un giorno trova per terra un misterioso quaderno nero, il Death Note. Aprendolo trova una frase che attrae subito la sua attenzione: "L'umano il cui nome verrà scritto su questo quaderno morirà". Inizialmente scettico sulla sua autenticità, si ricrede quando assiste alla morte di due criminali di cui aveva scritto il nome sul quaderno quasi per gioco.

Il giovane pensa quindi di utilizzare questo Death Note per uccidere tutti i criminali con l'obiettivo di purificare il mondo, diventandone lui stesso il nuovo Dio.

Il gran numero di morti inspiegabili cattura però l'attenzione dell'Interpol e di un misterioso detective conosciuto come L.

Riuscirà Light a costruire un nuovo mondo? L sarà in grado di fermare la sua furia omicida?

FORMULA DEL KHG

Il KHG (Kira's Hunters Game) è un gioco investigativo strategico online ospitato su un forum dedicato, basato sulla storia di Death Note e della durata di 2-3 settimane.

Gli utenti iscritti saranno divisi in squadre investigative composte da 10-15 persone, ed ognuno avrà accesso a topic privati (ad esempio quello della propria agenzia, dove si potrà interagire con i propri compagni di squadra) o pubblici (dove si potrà confrontare con tutti i partecipanti).

Alcuni degli utenti iscritti riceveranno da parte degli admin degli ulteriori account che corrisponderanno all'identità di un personaggio e che costringeranno il giocatore ad interpretare quel ruolo. Nessuno oltre agli admin e all'utente stesso sarà a conoscenza dell'identità assegnata tra-

mite l'account ricevuto, che l'utente sarà libero di utilizzare in topic visibili ai soli account speciali, mentre continuerà ad utilizzare l'account col quale si è iscritto nella propria agenzia e nei topic pubblici.

Una volta assegnati gli account verranno quindi a formarsi due grossi schieramenti: quello dei buoni e quello dei cattivi.

L'utente al quale sarà stato assegnato l'account * KIRA * (cattivo) avrà accesso ad un topic Death Note (nascosto a tutti tranne lui) e potrà uccidere ed eliminare dal gioco una persona al giorno, a patto di riuscire ad individuare prima l'identità nascosta.

I buoni invece avranno il compito di individuare i cattivi e di arrestarli.

Il tutto è farcito con enigmi e sfide giornaliere, che permetteranno alle agenzie di guadagnare bonus allo scopo di avanzare più velocemente degli altri nelle indagini.

IMPARARE IL KHG

Il KHG è un gioco in cui l'esperienza è molto importante. Il primo turno è tutt'altro che facile da giocare: spesso ci si accorge troppo tardi di cose che si sarebbero potute fare o di come sarebbe stato opportuno reagire a determinate situazioni.

Per i nuovi iscritti che volessero partecipare al meglio al loro primo turno, si consigliano le seguenti letture:

- *Regolamento Ufficiale*

- *How To Play*

- *Resoconti turni precedenti*

ATTENZIONE: Il regolamento del gioco è cambiato di edizione in edizione. Quindi è possibile che nella lettura di resoconti o How To Play, ci si imbatta in situazioni che apparentemente non siano permesse dall'ultima revisione del regolamento.

Il gioco è complesso, non difficile! Ci sono un sacco di elementi che si intrecciano che però portano ad una profondità di gioco notevole, dove i giocatori migliori riescono sempre a distinguersi.

FILOSOFIA DI GIOCO

La prima riga di questo regolamento specifica che l'obiettivo del gioco è il divertimento. Esatto, il divertimento, non la vittoria. Questa è certamente un'ambizione spontanea e giusta per chiunque riesca a giocare bene le proprie carte attraverso il personaggio interpretato, ma dato l'impegno da parte degli organizzatori, il coinvolgimento di decine di persone giocanti e la saltuarietà plurimensile del KHG, è importante e conveniente da parte dei giocatori quantomeno tentare di rendere il turno memorabile. In questo gioco la maggior parte delle indagini vengono svolte basandosi su azioni compiute dagli altri partecipanti e non serve quindi essere dei detective per capire che chi farà meno mosse sarà meno esposto a rischi. Questa strategia sposta però l'obiettivo del giocatore dal divertimento alla mera sopravvivenza, rendendo il gioco noioso sia per chi ne sarà vittima, che non saprà su cosa indagare, sia per chi ne farà uso, che non potrà esporsi e quindi divertirsi e far divertire. Non c'è premio in questo gioco, siamo tutti qui unicamente per trarne un'esperienza più bella possibile e sta a voi giocatori crearla. Quindi dateci sotto con la fantasia, calatevi nel vostro personaggio e siate la causa degli scenari più epici.

CONCETTI FONDAMENTALI

ACCOUNT NORMALI e ACCOUNT SPECIALI

Per iscriversi al gioco è necessario essere registrati sul circuito forumcommunity. L'account personale di forumcommunity con cui ci si iscrive al gioco viene definito **ACCOUNT NORMALE (AN)**. Per tutta la durata del turno, tale account dovrà rimanere in modalità visibile (il profilo dovrà essere non anonimo e completo di tutte le sue parti).

E' vietato cambiare nick al proprio AN durante lo svolgimento del gioco.

La punizione per l'infrazione di una delle regole appena citate verrà decisa in base alla situazione dagli admin e può comportare anche la squalifica diretta dal gioco.

L'AN assegna il NOME al giocatore, che rimarrà sempre lo stesso per tutta la durata del turno.

Gli **ACCOUNT SPECIALI (AS)** invece sono account che verranno distribuiti ad alcuni partecipanti e che assegneranno a questi una IDENTITA' ed un RUOLO. E' vietato modificare nick e/o password di qualsiasi AS.

La punizione per l'infrazione di questa regola comporterà la squalifica diretta dal gioco e l'esclusione da eventuali turni successivi.

Gli AS potranno rimanere in modalità anonima e avranno accesso ad alcune sezioni specifiche. Gli AS hanno il seguente nick: *_AccountSpeciale_*

NOME, IDENTITA' e RUOLO

Ogni partecipante è caratterizzato da questi 3 parametri: Nome, Identità e Ruolo.

Il **NOME** è ciò che identifica un giocatore. E' unico e rimane lo stesso per tutta la durata del turno; equivale al nick dell'AN con cui ci si iscrive al turno.

L'**IDENTITA'** è un attributo che ha ogni giocatore in base agli account che possiede. E' unica, ma può cambiare durante lo svolgimento del turno (se ad esempio si dovesse ricevere un AS). L'identità di coloro che non possiedono un AS equivale al nick del loro AN, mentre quella di coloro che possiedono un AS equivale al nick del loro AS. Se un giocatore dovesse possedere più di un AS, la sua identità verrà definita in base alle regole sulla priorità (vedere sotto).

Il **RUOLO**, infine, definisce il compito che un giocatore deve svolgere, in base agli account che possiede. E' unico, ma può cambiare durante lo svolgimento del turno (se ad esempio si dovesse ricevere un AS). Il ruolo di coloro che non possiedono un AS è quello di AGENTE NORMALE, mentre quello di coloro che possiedono un AS equivale al nick del loro AS. Se un giocatore dovesse possedere più di un AS, il suo ruolo verrà definito in base alle regole sulla priorità (vedere sotto).

REGOLE SULLA PRIORITA'

Un giocatore potrebbe possedere più di un AS, ma la sua identità e il suo ruolo rimarranno comunque unici.

In caso di doppio (o triplo) AS, l'**IDENTITA'** del giocatore sarà quella con priorità più alta secondo il seguente schema:

Priorità 1 *_KIRA_*, *_MISA_*, *_WATARI_*, *_DEMEGAWA_*

Priorità 2 *_MIKAMI_*

Priorità 3 *_YAGAMI_*, *_MATSUDA_*, *_AIZAWA_*, *_MOGI_*, *_PENBER_*, *_MISORA_*, *_IDE_*, *_UKITA_*, *_AIBER_*, *_WEDY_*

Priorità 4 *_HIGUCHI_*, *_TAKAHASHI_*, *_MIDO_*, *_HATORI_*, *_OOI_*, *_KIDA_*, *_NAMIKAWA_*, *_SHIMURA_*

Priorità 5 *_*_*, *_YOTSUBOSS_*

Nel caso di più account con la stessa priorità, l'identità coinciderà con il primo account assegnato.

In caso di doppio (o triplo) AS, il **RUOLO** del giocatore sarà quello con priorità più alta secondo il seguente schema:

Priorità 1 *_KIRA_*, *_MISA_*, *_MIKAMI_*, *_WATARI_*, *_*_*, *_YOTSUBOSS_*, *_DEMEGAWA_*

Priorità 2 *_YAGAMI_*, *_MATSUDA_*, *_AIZAWA_*, *_MOGI_*, *_PENBER_*, *_MISORA_*, *_IDE_*, *_UKITA_*, *_AIBER_*, *_WEDY_*

Priorità 3 *_HIGUCHI_*, *_TAKAHASHI_*, *_MIDO_*, *_HATORI_*, *_OOI_*, *_KIDA_*, *_NAMIKAWA_*, *_SHIMURA_*

Nel caso di più account con la stessa priorità, il ruolo coinciderà con il primo account assegnato.

ATTENZIONE: Il componente della Yotsuba che possiede il DN Viola, pur non avendo un AS specifico, ricopre il ruolo di Y-KIRA che ha priorità massima.

ESEMPI

tuningdj si iscrive al turno. Ad inizio turno i suoi nome, identità e ruolo sono i seguenti:

NOME tuningdj IDENTITA' tuningdj RUOLO Agente Normale

Gli viene poi assegnato dall'admin l'AS *_MOGI_*. La situazione diventa quindi:

NOME tuningdj IDENTITA' *_MOGI_* RUOLO Mogi

Durante il turno, accetta una proposta di Kira acquisendo quindi l'AS *_MIKAMI_*:

NOME tuningdj IDENTITA' *_MIKAMI_* RUOLO Mikami

talpetta si iscrive al turno. Ad inizio turno i suoi nome, identità e ruolo sono i seguenti:

NOME talpetta IDENTITA' talpetta RUOLO Agente Normale

Gli viene poi assegnato dall'admin l'AS *_UKITA_*. La situazione diventa quindi:

NOME talpetta IDENTITA' *_UKITA_* RUOLO Ukita

L'agente *_UKITA_* viene eletto L e talpetta riceve l'AS *_*_* e la situazione diventa:

NOME talpetta IDENTITA' *_UKITA_* RUOLO L

PonchirO si iscrive al turno. Ad inizio turno i suoi nome, identità e ruolo sono i seguenti:

NOME PonchirO IDENTITA' PonchirO RUOLO Agente Normale

L'admin gli assegna quindi gli AS di *_KIRA_* e *_IDE_*. La situazione diventa quindi:

NOME PonchirO IDENTITA' *_KIRA_* RUOLO Kira

RUOLI e GRUPPI: CONDIZIONI di VITTORIA

Come detto in precedenza ogni AS assegna un ruolo ad un giocatore (* _KIRA_ * → Kira; * _MOGI_ * → Mogi; ...) e in base a questi ruoli vengono formati diversi gruppi:

GRUPPO KIRA	Kira, Misa, Mikami
GRUPPO YOTSUBA	Yotsuboss, Higuchi, Takahashi, Mido, Hatori, Ooi, Kida, Namikawa, Shimura
GRUPPO KIT	L, Watari, Yagami, Matsuda, Aizawa, Mogi, Penber, Misora, Ide, Ukita, Aiber, Wedy
GRUPPO AN	Tutti coloro che non possiedono alcun AS

Demegawa non appartiene a nessuno di questi gruppi; all'inizio del turno, potrà scegliere a quale gruppo allearsi (Kira, Yotsuba o KIT) e di conseguenza vincerà soltanto se il gruppo scelto raggiungerà i propri obiettivi.

Gli appartenenti ai gruppi Kira e Yotsuba sono considerati **CATTIVI**.

Gli appartenenti ai gruppi KIT e Agenti Normali sono considerati **BUONI**.

Demegawa verrà considerato BUONO se alleato con il KIT, CATTIVO negli altri casi.

CONDIZIONI DI VITTORIA

GRUPPO KIRA	se al termine del turno: esiste un possessore del DN Rosso + Y-Kira è stato eliminato
GRUPPO YOTSUBA	se al termine del turno: Y-Kira è vivo + L è stato eliminato
GRUPPO KIT	se al termine del turno: non esiste un possessore del DN Rosso + non vince il gruppo Yotsuba
GRUPPO AN	se al termine del turno: L è vivo + non vince un gruppo cattivo
DEMEGAWA	vince se vince il gruppo a cui si allea

SEZIONI e TOPIC

Ogni giocatore avrà accesso a diverse sezioni a seconda degli account che possiede.

Coloro che appartengono al Gruppo Agenti Normali, con il loro AN avranno accesso a:

- **Agenzia** (ICPO, FBI, CIA o NSA): sezione a cui possono accedere ed intervenire tutti i componenti dell'agenzia con il loro AN. All'interno della sezione saranno presenti:
 - il topic per le indagini
 - il sondaggio per l'elezione del capo
 - i sondaggi per aumentare (4) / diminuire (4) la reputazione dei giocatori
 - il topic per le domande bonus (2)
- **Enigmi/Sfide**: sezione in cui nei giorni stabiliti verranno proposti enigmi/sfide la cui risoluzione porterà ai vincitori premi/aiuti (decisi dagli admin prima di ogni enigma/sfida); hanno accesso a questa sezione tutti gli AN e tutti gli AS.

- **Tutti VS Tutti**: sezione a cui possono accedere ed intervenire tutti gli AN e tutti gli AS. All'interno della sezione saranno presenti:

- il topic Tutti VS Tutti

- i sondaggi per aumentare (4) / diminuire (4) la reputazione dei giocatori

- **Appunti**: sezione particolare a cui possono accedere tutti gli AN. In questa sezione ogni utente vede soltanto le proprie discussioni e può quindi dialogare in modo privato con gli admin. Il topic personale di ogni partecipante potrà essere utilizzato per:

- 1) **Gli appunti personali** (progressi delle indagini): ogni giocatore è invitato a redigere una sorta di relazione scritta riguardante i propri progressi nelle indagini; è importante scrivere tutte le proprie deduzioni, i propri sospetti, le proprie scoperte, spiegando nel modo più dettagliato possibile i vari passaggi che hanno portato alle varie ipotesi. Questo sarà utile sia al giocatore (che avrà una sorta di riassunto personale sulle indagini), sia agli admin, i quali potranno redigere un resoconto il più completo possibile a fine turno.

- 2) **Il sospetto ufficiale**: il sospetto ufficiale può essere fatto da chiunque non possieda un DN e abbia REP maggiore di 1, nei confronti di un giocatore che abbia una REP minore di -1. Per fare il sospetto ufficiale è sufficiente scrivere il seguente post: "*Sospetto ufficiale = [nick]*". Se il sospettato possiede in quel momento un DN viene eliminato, altrimenti ad essere eliminato sarà colui che ha fatto il sospetto.

ATTENZIONE: Vale la regola "*Se oggi un mio compagno di squadra ha fatto e sbagliato il suo sospetto ufficiale io non posso fare il mio sospetto*".

- 3) **Porre domande agli admin**: qualora ci fossero dubbi di qualsiasi tipo, il giocatore può porre delle domande agli admin del gioco che risponderanno appena possibile.

- 4) **Postare eventuali soluzioni a enigmi e sfide**: durante il turno è possibile che vengano proposti degli enigmi particolari in cui verranno messi in palio oltre che premi di squadra anche premi individuali. Quando viene posto un enigma con un premio individuale, il giocatore per aggiudicarselo deve trovare la soluzione corretta dell'enigma (password corretta della sezione dell'enigma) e postarla prima di tutti gli altri nella propria discussione in "Appunti". Se sarà il primo ad averla postata vincerà il premio individuale (ulteriori indicazioni verranno fornite durante il gioco in base agli enigmi/sfide che verranno proposte).

ATTENZIONE: Le password prima di essere postate devono essere verificate.

Se verranno postate password sbagliate perché non precedentemente verificate, si andrà incontro a penalità a discrezione degli admin (potrebbero anche comportare la squalifica dal gioco).

I post fatti in questa sezione non potranno essere cancellati.

La punizione per l'infrazione di questa regola verrà valutata dagli admin in base alla situazione e può comportare la squalifica diretta dal gioco.

E' obbligatori fare in questa sezione almeno un post ogni 2 giorni. Se tra due post del giocatore passano più di 48 ore, il giocatore diventa inattivo.

Un **GIOCATORE INATTIVO** non potrà fare il suo sospetto ufficiale per il resto del turno.

La sezione Appunti è immune da qualsiasi manipolazione (non è quindi consentito chiedere di copiare, modificare o cancellare ciò che un utente ha scritto in Appunti).

I possessori di DN (Kira, Misa, Mikami, Y-Kira) sempre con il loro AN avranno alle sezioni:

- **Death Note Rosso**: sezione a cui hanno accesso Kira, Misa (dopo che ha ceduto il DN Viola) e Mikami (quando eletto). In questa sezione può postare soltanto chi è effettivamente possessore del DN. Nella sezione sono presenti:

- il topic Death Note Rosso

- il topic Scambio DN Rosso
- il topic Death Note Viola • Misa (dopo che questa ha rinunciato al DN Viola)
- **Death Note Viola**: sezione a cui ha accesso inizialmente Misa (prima della cessione del DN) e successivamente Y-Kira. In questa sezione è presente:
 - il topic Death Note Viola • Misa (finché questa non rinuncia al DN Viola)
 - il topic Death Note Viola • Y-Kira

Chi possiede anche un AS, con questo avrà accesso a delle ulteriori sezioni:

- **TOP SECRET**: sezione a cui possono accedere ed intervenire tutti gli AS. All'interno della sezione saranno presenti:
 - il topic TOP SECRET
 - i sondaggi per aumentare (4) / diminuire (4) la reputazione dei giocatori
- **KIT**: sezione a cui possono accedere ed intervenire gli AS che fanno parte del gruppo KIT. All'interno della sezione saranno presenti:
 - il topic KIT
 - il sondaggio per l'elezione del capo (L)
 - i sondaggi per aumentare (4) / diminuire (4) la reputazione dei giocatori
 - i topic per il bonus Buono/Cattivo (2)
- **Yotsuba Group**: sezione a cui possono accedere ed intervenire gli AS che fanno parte del gruppo Yotsuba. All'interno della sezione saranno presenti:
 - il topic Yotsuba Group
 - il sondaggio per l'elezione del capo (Yotsuboss)
 - i sondaggi per aumentare (4) / diminuire (4) la reputazione dei giocatori
 - i topic per le domande bonus (2*2)
- **Kira Zone**: sezione a cui possono accedere ed intervenire gli AS che fanno parte del gruppo Kira. All'interno della sezione saranno presenti:
 - il topic Kira Zone
 - i sondaggi per aumentare (4) / diminuire (4) la reputazione dei giocatori
 - i topic per le domande bonus (2*2)

Quando un giocatore viene eliminato dal gioco, con il suo account normale perderà l'accesso alle sezioni del gioco, ma potrà accedere al:

- **Cimiterio**: sezione a cui hanno accesso tutti gli eliminati dal gioco
 In questa sezione è possibile parlare di ciò che si vuole, basta che non riguardi il turno in corso. E' dunque vietato sia il passaggio di informazioni tra morti che tra morti e vivi.
 Ci sembrava brutto imporre una drastica uscita dal gioco, soprattutto per le prime vittime dei DN, quindi abbiamo pensato di lasciarvi una sezione per rimanere comunque in contatto con il gioco. Questa sezione aumenta però inevitabilmente il rischio di passaggi di informazioni vietati. Rimandiamo tutti alla lettura della REGOLA FONDAMENTALE.
 Qualora si scoprissero passaggi di informazioni vietati, oltre ad eliminare la sezione dal turno in corso e dai successivi, i responsabili delle infrazioni verranno puniti a seconda della gravità di tali infrazioni (possibile esclusione dai turni successivi).
 E' possibile che in questa sezione vengano comunque proposti degli enigmi per coloro che sono stati eliminati dal gioco.

SCREEN

Gli screen sono vietati: non è dunque possibile passare un proprio screen a nessun giocatore e in nessuna situazione.

Se una persona vuole fare degli screen, questi dovranno essere personali e potranno essere utilizzati (soltanto dalla persona che li ha fatti) nel proprio topic Appunti.

E' assolutamente vietato modificare screen con programmi di grafica (le uniche operazioni consentite sono ritagliare e ridimensionare lo screen).

Se vi venissero chiesti degli screen o qualcuno ve ne fornisse uno, avvisate subito un admin il quale prenderà provvedimenti.

La punizione per l'infrazione di questa regola comporterà la squalifica diretta dal gioco e l'esclusione da eventuali prossimi turni del KHG.

MULTIACCOUNT

E' vietato iscriversi al gioco con più di un account.

La punizione per l'infrazione di questa regola comporterà la squalifica diretta dal gioco e l'esclusione da eventuali prossimi turni del KHG.

E' permesso utilizzare più account durante il turno (ovviamente questi non avranno accesso alle sezioni del gioco, ma potranno essere utilizzati ad esempio per mandare MP "anonimi").

E' consentito creare degli account fake (cioè simili ad altri account) per fingersi una determinata persona e acquisire diverse informazioni.

QUALI SONO LE DIFFERENZE TRA UN ACCOUNT ORIGINALE E UN ACCOUNT FAKE ?

- A) Il nick è diverso (anche soltanto per un punto, uno spazio o altro)
 - B) il gruppo di appartenenza è diverso (tutti i partecipanti al KHG appartengono a gruppi chiusi ai quali può iscriversi soltanto un admin)
 - C) La data di creazione è diversa
 - D) La media dei messaggi è diversa
- Il tutto è controllabile con un click del mouse sul profilo.

REPUTAZIONE

La reputazione (REP) è un parametro che possiede ogni giocatore e che varia durante il turno in base a determinati eventi. Ogni agente, in base alla sua reputazione potrà o non potrà svolgere determinate azioni. All'inizio del turno, tutti i partecipanti partono con REP = 0.

La REP è un parametro parzialmente pubblico. I nick nella tabella delle squadre, verranno colorati in base ai valori di REP di ogni giocatore e ogni giocatore con una determinata REP subirà un effetto diverso, secondo il seguente schema:

REP	Effetto	Colore nick
+6	Immune DN Rosso + Viola	Blu
+5	Immune DN Viola	Azzurro
+4	Immune DN Rosso	Azzurro
+3	Immune DN Viola	Verde
+2	Immune DN Rosso	Verde
+1	Nessun effetto	Giallo
0	Nessun effetto	Giallo
-1	Nessun effetto	Giallo
-2	Vietato postare con AS	Arancione
-3	Vietato postare con AS	Arancione
-4	Vietato loggare con AS	Rosso
-5	Vietato loggare con AS	Rosso
-6	Vietato postare con AN	Viola

Si ricorda inoltre che:

- Reputazione minore di -1 ARRESTABILE
- Reputazione maggiore di 1 PUO' ARRESTARE - NON MANIPOLABILE

I modi con cui possono variare le REP dei giocatori sono:

- i sondaggi "REP+" e "REP -"
- le decisioni di Demegawa
- eventuali premi vinti in enigmi/sfide e punizioni decise dagli admin per infrazioni delle regole

SONDAGGI REP

REP + e **REP -** sono dei sondaggi (della durata di 72 ore) presenti nelle sezioni delle agenzie e in alcune sezioni specifiche (Tutti VS Tutti, Top Secret, KIT, Yotsuba Group, Kira Zone).

I giocatori che avranno accesso a tali sezioni, con i loro AN e/o AS potranno esprimere la loro preferenza riguardo a quale detective desiderano aumentare (**REP +**) o diminuire (**REP -**) la REP.

Sarà possibile scegliere tra la lista degli iscritti (il voto sarà modificabile) fino a quando il sondaggio rimarrà aperto. Una volta scaduto il termine verranno aggiornate le REP di tutti i partecipanti.

ATTENZIONE: Nei sondaggi **REP +** e **REP -** delle agenzie, il voto è segreto. In tutti gli altri casi, risulterà invece visibile a tutti coloro che hanno accesso a quella determinata sezione.

AGGIORNAMENTO SONDAGGI REP

Gli aggiornamenti dei sondaggi sono contemporanei e avverranno al termine delle 72 ore.

Per decretare il vincitore di un sondaggio REP verranno considerati soltanto i nick VVI.

Se alla chiusura di un sondaggio ci si trovasse in una situazione di parità:

- se il capo non ha votato o non esiste, non verrà aumentata/diminuita la REP a nessun nick.

- se il capo ha votato, il suo voto varrà doppio (se anche considerando doppio il suo voto, non si dovesse risolvere la situazione di parità, non verrà aumentata/diminuita la REP a nessun nick).

Uno stesso nick, nello stesso aggiornamento, non può subire una variazione di REP maggiore di 3.

ATTENZIONE: Il voto di un giocatore (effettuato prima della sua morte) che viene eliminato prima della chiusura del sondaggio è valido.

REP INDIVIDUALE (REPi), REP DI AGENZIA (REPa), REP DI GRUPPO (REPg)

La **REP INDIVIDUALE** (REPi) è la REP che ogni AN possiede in base all'esito dei sondaggi REP, alle scelte di Demegawa, ecc...

La **REP DI AGENZIA** (REPa) è la somma delle REPi degli AN vivi che vi appartengono.

La **REP DI GRUPPO** (REPg) è la somma delle REPi degli AN vivi che possiedono un AS di un determinato Gruppo. Se una persona dovesse possedere più AS (sia dello stesso gruppo che di gruppi diversi), la sua REPi viene conteggiata tante volte quanti sono i suoi AS.

ESEMPI

Il giocatore talpetta è un agente dell'FBI e possiede i seguenti AS: *_MOGI_* e *_OOI_*

La sua REP verrà considerata per calcolare:

REPi (talpetta)	la sua REPi
REPa (FBI)	la sua REPi sommata a tutte le REPi degli agenti appartenenti all'FBI
REPg (KIT)	la sua REPi sommata a quella degli agenti che hanno un AS del KIT
REPg (YOTSUBA)	la sua REPi sommata a quella degli agenti che hanno un AS della YOTSUBA

Il giocatore PonchirO è un agente della CIA e possiede i seguenti AS: *_IDE_* e *_L_*

La sua REP verrà considerata per calcolare:

REPi (PonchirO)	la sua REPi
REPa (CIA)	la sua REPi sommata a tutte le REPi degli agenti appartenenti alla CIA
REPg (KIT)	la sua REPi sommata a quella degli agenti che hanno un AS del KIT

ATTENZIONE: Visto che possiede due AS del KIT, la sua REPi verrà considerata due volte

Qualsiasi BONUS di Agenzia/Gruppo può essere acquistato solo se la REP di Agenzia/Gruppo è positiva. Il tutto verrà segnalato tramite un pallino colorato a fianco del nome dell'agenzia:

- REP di Agenzia/Gruppo maggiore di zero BONUS acquistabili
- REP di Agenzia/Gruppo minore di uno BONUS non acquistabili

Eventuali BONUS individuali potranno essere invece acquistati se la REPi è maggiore di 1.

REP e DEMGAWA

Con la stessa tempistica dei sondaggi REP, Demegawa può aumentare e diminuire di una unità la REP dei giocatori ancora in gioco. Nel suo topic Appunti dovrà fare un post con il suo AN seguendo il seguente modulo:

Voglio aumentare la REP di [nick]	Tale post non potrà essere modificato, pena l'annullamento della richiesta ed eventuali sanzioni decise dall'admin. A differenza delle modifiche di REP tramite sondaggi (che avvengono tutte contemporaneamente durante gli aggiornamenti REP alla chiusura dei sondaggi), queste hanno un effetto istantaneo . Appena l'admin si accorgerà della richiesta, provvederà ad aggiornare le REP dei vari giocatori che si considerano modificate considerando la data e l'orario del post di Demegawa.
Voglio diminuire la REP di [nick]	



BONUS

Durante il turno gli utenti potranno acquistare bonus che li aiuteranno a progredire nelle indagini. Esistono due tipi di bonus:

- **Fissi** (sfruttabili dalle Agenzie/Gruppi secondo le regole che verranno descritte)

DOMANDA SI/NO: possibilità di porre una domanda agli admin che preveda una risposta SI/NO. Ogni agenzia dalle 00.00 del Day 1 alle 23.59 del Day 4 e dalle 00.00 del Day 8 alle 23.59 del Day 11, potrà usufruire di questo Bonus (se la sua REPa > 0).

Se il Capo Agenzia è ancora in gioco, dovrà essere lui a fare la richiesta, altrimenti chiunque della squadra potrà formulare la richiesta ufficiale compilando l'apposito modulo:

Agenzia/Gruppo: ...
Nome Bonus: Domanda SI/NO
Domanda: ...

Agenzia/Gruppo: ...
Nome Bonus: Domanda SI/NO (Capo Eliminato)
Domanda: ...

Appena un admin vedrà la richiesta, risponderà alla domanda (purché sia corretta e avvenuta quando la REPa > 0). Eventuali post errati non verranno presi in considerazione.

Lo stesso Bonus potrà essere utilizzato dai Gruppi Kira e Yotsuba. Questi, negli stessi intervalli di tempo, avranno diritto a due domande invece che una. In questo caso però non saranno necessariamente i Capi Gruppo a formulare la richiesta, che potrà essere fatta da qualsiasi AS del gruppo che non abbia un altro AS di un gruppo diverso con priorità di ruolo maggiore.

BUONO/CATTIVO: possibilità di scoprire se un utente è un Buono oppure un Cattivo.

Il Gruppo KIT dalle 00.00 del Day 1 alle 23.59 del Day 4 e dalle 00.00 del Day 8 alle 23.59 del Day 11, potrà usufruire di questo Bonus (se la sua REPg > 0).

Se il Capo del KIT (L) è ancora in gioco, dovrà essere lui a fare la richiesta, altrimenti chiunque del KIT potrà formulare la richiesta ufficiale compilando l'apposito modulo:

Gruppo: KIT
Nome Bonus: Buono/Cattivo
Il seguente nick è Buono?: ...

Gruppo: KIT
Nome Bonus: Buono/Cattivo (Capo Eliminato)
Il seguente nick è Buono?: ...

Appena un admin vedrà la richiesta, risponderà alla domanda (purché sia corretta e avvenuta quando la REPg > 0). Eventuali post errati non verranno presi in considerazione.

- **Extra** (assegnabili dagli admin, ad esempio come premi per la risoluzione di enigmi)

PAGINA DEL DN: possibilità da parte del beneficiario di eseguire un tentato omicidio

INFILTRATO: possibilità di un utente di aver accesso ad una determinata agenzia con il suo AN per 72 ore

FALSO DN: sabotaggio di un DN (Rosso o Viola in base alla preferenza del giocatore), il quale fallirà la prima morte in ordine cronologico dall'acquisto del Bonus

SCUDO PROTETTIVO: un utente a scelta (è possibile scegliere anche se stessi) diventa immune agli effetti di qualsiasi DN per 72 ore

OCCHIO DELLO SHINIGAMI: possibilità di scoprire la vera identità di un utente

ATTENZIONE: Per i bonus extra verranno date indicazioni durante il turno sul come acquistarli

SEZIONI DEATH NOTE

Esistono due sezioni Death Note: DN Rosso e DN Viola

DN ROSSO

Tale sezione è accessibile e visibile ai componenti del gruppo Kira esclusivamente con il loro AN:

- Kira (dall'inizio del gioco)
- Misa (dopo che ha ceduto il suo DN Viola)
- Mikami (dopo la sua elezione)

Potrà scrivere in questa sezione soltanto chi possiede il DN Rosso in quel determinato momento. I non-possessori avranno accesso alla sezione, ma non potranno fare alcun post (eventuali post fatti dai non-possessori non saranno considerati validi).

Nella sezione sono presenti due discussioni:

Death Note Rosso: in questo topic il possessore del DN dovrà eseguire il tentativo di omicidio giornaliero. Per far ciò sarà necessario fare un post che contenga le seguenti informazioni:

Identità della vittima:
 Nome della vittima:
 Ora del decesso:
 Data del decesso:
 Causa del decesso:
 Messaggio (facoltativo):
 Eventuale manipolazione:

Oltre a questo, sempre il possessore del DN, dovrà inviare un MP di Morte (MPdM) con il suo AS (del Gruppo Kira) all'AN della vittima (il contenuto dell'MPdM deve essere uguale a ciò che è stato scritto nel topic Death Note Rosso) entro la data e l'orario del decesso.

Sarà poi compito dell'admin (all'orario della morte) postare nel topic pubblico dei decessi un modulo contenente le stesse informazioni postate sul DN ad eccezione dell'eventuale manipolazione (azioni da far compiere alla vittima prima di morire).

Qualora il possessore del DN fallisca il suo tentativo di omicidio, questo verrà postato in ROSSO.

SCAMBIO Death Note Rosso: in questo topic il possessore del DN potrà cedere il DN ad un suo complice. Un giocatore può possedere soltanto un DN per volta (quindi Kira potrà cedere il suo DN a Misa soltanto dopo che questa abbia rinunciato al suo DN Viola). Per passare il DN, il possessore del DN dovrà fare un post con le seguenti informazioni:

Vecchio possessore del DN:
 Nuovo possessore del DN:
 Data dello scambio:
 Orario dello scambio:

Questo determinerà, alla data e all'orario indicato, il passaggio del DN dal vecchio al nuovo possessore. Costui dovrà dunque rispettare tutte le regole sopraindicate per l'utilizzo del DN.

Lo scambio di DN non è una informazione che verrà resa pubblica dagli admin.

Regolamento del Death Note

- 1) **Obbligo di utilizzo del DN:** Ogni DN deve essere utilizzato una volta al giorno; ogni 24 ore deve esserci un tentativo di omicidio per ogni DN.
La punizione per l'infrazione di questa regola comporta la squalifica diretta del possessore di DN.
- 2) **Programmazione Decessi:** E' possibile programmare le morti per 72 ore (non è quindi obbligatorio postare ogni giorno nel DN).
- 3) **Modifica post in DN:** Le informazioni scritte sul DN possono essere modificate entro un'ora dal loro invio. Non possono essere invece modificate se l'MPdM è già stato inviato.
La punizione per l'infrazione di questa regola comporta il fallimento del decesso.
- 4) **Manipolazioni:** Quando un AN riceve un MPdM autentico contenente una manipolazione (*Eventuali azioni da far compiere alla vittima prima di morire*), è obbligato ad eseguire tali azioni. Purtroppo il controllo degli admin su questa regola è quasi nullo, quindi si rimanda alla REGOLA FONDAMENTALE in cima a questo regolamento.
Eventuali sanzioni saranno prese in considerazione dagli admin, sia nei confronti di colui che non ha eseguito la manipolazione, sia nei confronti del suo Gruppo.
- 5) **Invio dell'MPdM:** L'invio dell'MPdM è obbligatorio. Dovrà essere mandato dal possessore del DN dalle 00.00 alle 23.59 della data del decesso (quindi è possibile manipolare una persona al massimo per una giornata).
Qualora il possessore non lo inviasse, andrebbe incontro ad una sanzione (a discrezione degli admin). Il mancato invio dell'MPdM non determina il fallimento dell'omicidio, qualora tutte le informazioni scritte nel DN siano corrette.
- 6) **Casella MP piena:** unico caso in cui un possessore di DN può non mandare un MPdM è quando la vittima ha la casella degli MP piena. Se il possessore dovesse provare ad inviare un MPdM e trovasse la casella piena, ha due opzioni: inviare l'MPdM più tardi oppure contattare l'admin. In questo secondo caso, l'admin verificherà personalmente se la casella MP della vittima sia realmente piena. Se l'admin verifica l'impossibilità pratica da parte del possessore di inviare l'MPdM, il possessore potrà non mandare l'MPdM senza incorrere in penalità.
- 7) **Falsi MPdM:** L'MPdM è valido soltanto se inviato da uno degli AS appartenenti al Gruppo Kira. E' dunque vietato inviare MP che assomigliano agli MPdM con i 3 AS di Kira, Misa e Mikami. E' invece possibile mandare falsi MPdM con account fake.
La punizione per l'infrazione di questa regola comporta la squalifica diretta del giocatore.
- 8) **Fallimento del decesso:** Se il possessore del DN sbaglia a scrivere il Nome, l'Identità, l'orario o la data del decesso, il decesso fallirà. Il decesso può fallire inoltre per la presenza di bonus (Scudo Protettivo, Falso DN, ...).
- 9) **Scambio DN multiplo:** Lo scambio di DN può avvenire più volte, ma tra un passaggio e l'altro dovranno passare almeno 24 ore. E' possibile cedere il DN soltanto a persone vive.
- 10) **Programmazione Scambio DN:** E' possibile programmare lo scambio DN.

11) **Modifica post in Scambio DN:** Dopo aver programmato uno scambio, il post può essere modificato entro un'ora dal suo invio. Non è invece possibile modificarlo in nessun caso se l'orario e la data dello scambio sono già passate.

Se la modifica non avviene entro i termini previsti, il post viene considerato nullo e colui che ha postato rimane il possessore del DN.

ATTENZIONE: Con l'elezione di Mikami, Kira e Misa condivideranno un DN in 3 e potranno scambiarselo, rispettando le regole sopraesposte.

Quando viene fatto il sospetto ufficiale su un complice che in quel momento non possiede il DN, l'investigatore verrà eliminato dal gioco e nessuno saprà che il sospettato è un complice.

Se verrà invece fatto il sospetto ufficiale su un possessore di DN, questo verrà arrestato e il DN passerà ad un complice (se ancora in vita).

Nel caso di uscita dal gioco da parte di un possessore del DN, questo verrà "ereditato" automaticamente da uno dei suoi complici in vita seguendo il seguente ordine: Kira-Misa-Mikami

DN VIOLA

Tale sezione è accessibile e visibile all'AN del giocatore che ricopre il ruolo di Misa all'inizio del turno. Quando Misa rinuncerà poi al suo DN, l'accesso alla sezione passerà a Y-Kira (sempre col suo AN), pOssessore definitivo del DN Viola.

Nella sezione sono presenti due discussioni:

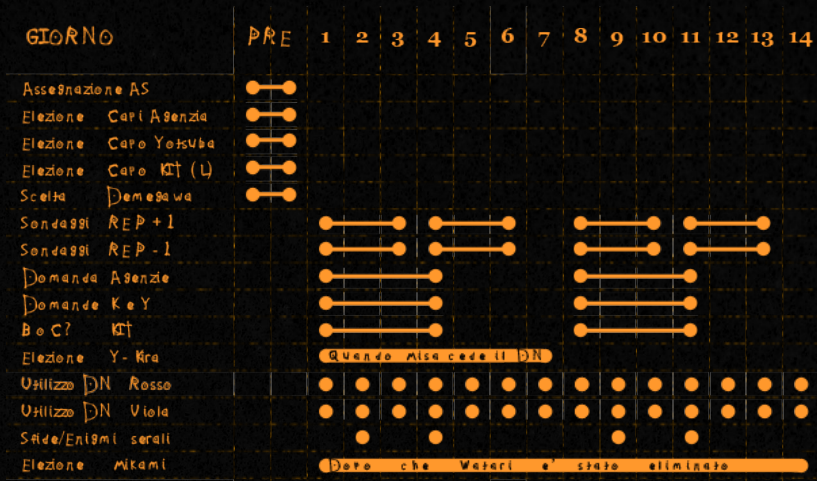
Death Note Viola • Misa (finchè questa possiede il DN Viola, poi verrà spostata in DN Rosso)

Death Note Viola • Y-Kira

Il funzionamento e il regolamento di questi due topic è lo stesso del DN Rosso (vedere sopra). Ci sono però alcune differenze:

- Il DN Viola non può manipolare
- Il DN Viola non può essere scambiato
- Il possessore del DN Viola non dovrà mandare alcun MPdM (basterà dunque postare correttamente nella sezione Death Note Viola)

FASI DI GIOCO: la TIMELINE



PRE - Kira's Hunters Game

Questa fase è caratterizzata dall'assegnazione dei vari ruoli e dall'elezione dei Capi. Gli admin nell'arco delle 48 ore distribuiranno i diversi AS ai partecipanti mentre questi saranno impegnati nelle rispettive agenzie ad eleggere il proprio Capo Agenzia. Coloro che riceveranno un AS, saranno impegnati anche in altri sondaggi che permetteranno di scegliere il Capo del KIT e il Capo della Yotsuba.

In tutti questi sondaggi per l'elezione dei Capi, i voti saranno NON segreti, modificabili ed unici.

ATTENZIONE:

- **Nelle Agenzie** Chi riceverà il maggior numero di voti diventerà Capo Agenzia
- **Nel KIT** Chi riceverà il maggior numero di voti, a meno che non possieda un altro AS con priorità di ruolo maggiore, diventerà il Capo del KIT (L)
- **Nella Yotsuba** Chi riceverà il maggior numero di voti, a meno che non possieda un altro AS con priorità di ruolo maggiore, diventerà il Capo della Yotsuba (Yotsuboss)

In caso di parità, sarà l'admin a decidere **SEGRETAMENTE** chi diventerà il Capo Agenzia/Gruppo. L'admin eleggerà il capo scegliendo tra coloro che si trovano a pari merito col punteggio più alto. Comunicherà la sua scelta soltanto al diretto interessato.

Qualora il capo dovesse uscire dal gioco prima di essersi dichiarato alla sua Agenzia/Gruppo, l'admin provvederà ad avvisare l'Agenzia/Gruppo dell'eliminazione del Capo.

Infine in questa fase DEMEGAWA potrà scegliere a quale Gruppo allearsi. Per esprimere la sua preferenza dovrà fare un post col suo AN in “Appunti” scrivendo la seguente frase: *“Voglio allearmi al Gruppo KIT/YOTSUBA/KIRA”*.

Qualora Demegawa non facesse una scelta entro l’inizio del gioco, sarà l’admin a decidere e a comunicargli di quale Gruppo sarà alleato.

IL GIOCO

Alla chiusura del PRE inizia il gioco vero e proprio. Kira e Misa dovranno cominciare ad utilizzare i loro DN, effettuando il loro tentativo di omicidio giornaliero.

Misa entro il Day 7 sarà obbligata a rinunciare al suo Death Note (Viola) e non appena lo farà, verrà eletto Y-Kira.

Kira avrà poi la possibilità di eleggere un suo complice, Mikami, al quale potrà cedere il suo DN (potrà elegerlo soltanto quando Watari sarà stato eliminato dal gioco).

Come detto in precedenza, verranno proposti dei **sondaggi** in diverse sezioni per aumentare e diminuire la REP dei vari agenti. Questi avranno la durata di 72 ore e saranno contemporanei nelle 4 agenzie, in Tutti VS Tutti, in TOP SECRET, nel KIT, nello Yotsuba Group e nella Kira Zone. Con la stessa tempistica, Demegawa, nei suoi “Appunti”, potrà ulteriormente aumentare e diminuire di una unità la REP di due giocatori diversi.

Il primo sondaggio aprirà alle 00.00 del Day 1 e chiuderà alle 23.59 del Day 3; il secondo aprirà alle 00.00 del Day 4 e chiuderà alle 23.59 del Day 6; il terzo aprirà alle 00.00 del Day 8 e chiuderà alle 23.59 del Day 10; il quarto aprirà alle 00.00 del Day 11 e chiuderà alle 23.59 del Day 13.

Si ricorda che nei sondaggi delle Agenzie, il voto sarà segreto, mentre nelle altre sezioni il voto di ognuno sarà visibile a tutti coloro che hanno accesso a quella sezione.

Per quanto riguarda il sondaggio REP nel KIT, in caso di parità, varrà doppio il voto effettuato con l’account *_L_*.

Per quanto riguarda il sondaggio REP in Yotsuba, in caso di parità, varrà doppio il voto effettuato con l’account *_YOTSUBOSS_*.

Per progredire nelle indagini i giocatori potranno usufruire di **BONUS di Agenzia/Gruppo**.

Ogni agenzia potrà usufruire di una Domanda SI/NO facendone richiesta nell’apospito topic che rimarrà aperto dalle 00.00 del Day 1 alle 23.59 del Day 4. Sempre nelle stesse 96 ore anche il Gruppo Kira, Il Gruppo Yotsuba e il Gruppo KIT potranno acquistare dei bonus nelle rispettive sezioni:

- Il gruppo Kira ha diritto a due Domanda SI/NO
- Il gruppo Yotsuba ha diritto a due Domanda SI/NO
- Il Gruppo KIT ha diritto ad un Buono/Cattivo

Tutti questi Bonus potranno poi essere riacquistati la settimana successiva con la stessa tempistica (dalle 00.00 del Day 8 alle 23.59 del Day 11).

Oltre a questi verranno poi messi in palio altri premi per coloro che risolveranno gli enigmi e le sfide proposte. L’orario delle sfide è fissato per le 21.00 nei giorni di martedì e giovedì (Day 2, 4, 9, 11) salvo diverse comunicazioni.

REGOLE SPECIFICHE

GRUPPO KIT

Il gruppo KIT è composto da Yagami, Matsuda, Aizawa, Mogi, Penber, Misora, Ide, Ukita, Aiber, Wedy, L e Watari.

Durante il PRE, nella sezione KIT verrà aperto un sondaggio per eleggere il Capo del KIT a cui potranno partecipare tutti i giocatori in possesso di un AS del Gruppo KIT.

Il componente che riceverà il maggior numero di voti, a meno che non possieda un altro AS con priorità di ruolo maggiore, diventerà il Capo della KIT e riceverà l'AS di L. In caso di parità sarà l'admin a scegliere, tra i vincitori del sondaggio, il Capo del KIT.

L, una volta eletto, potrà indicare fino a 2 diverse agenzie a cui potrà avere accesso con l'account *_*_*. Le due agenzie non dovranno essere necessariamente scelte subito, ma una volta definite, non potranno più essere cambiate. E' possibile per L scegliere le due agenzie in due momenti diversi.

WATARI è un AS che appartiene al Gruppo KIT, ma non può essere eletto L.

Quando Watari viene eliminato dal gioco, Kira, se ancora in gioco, potrà eleggere Mikami.

Watari può decidere in qualsiasi momento di fare il suo sospetto ufficiale nei confronti di un giocatore che abbia un colore REP inferiore al suo.

L'account *_WATARI_*, a differenza di tutti gli altri AS, dovrà sempre loggare in modalità visibile.

GRUPPO KIRA

KIRA, una volta al giorno, dovrà utilizzare il suo DN (Rosso) per cercare di eliminare i buoni che più lo stanno ostacolando. Avrà dei complici (Misa e Mikami) con i quali dovrà collaborare per cercare di non farsi arrestare.

MISA è il primo complice di Kira. Ad inizio turno possiede un DN (Viola) che dovrà utilizzare seguendo le regole sopra riportate. In qualsiasi momento del gioco, potrà decidere di rinunciare al suo DN; per far questo sarà sufficiente scrivere nel DN Viola la seguente frase "**Rinuncio al DN**". A questo punto il DN Viola passerà nelle mani di Y-Kira.

ATTENZIONE: Misa può rinunciare al DN in qualsiasi momento purchè abbia già usufruito del DN Viola in quella giornata (questo per evitare che il DN venga ceduto alle 23.50 e Y-Kira debba uccidere in 9 minuti). La notizia della rinuncia al DN NON verrà resa pubblica.

Entro le 23.59 del Day 7, Misa sarà obbligata a rinunciare al suo DN.

Qualora non faccia il post di cessione entro le 23.59 del Day 7 verrà penalizzata e il DN passerà comunque alla Yotsuba.

Se Misa fosse eliminata prima della rinuncia al DN Viola, questo passa automaticamente alla Yotsuba. Se Kira fosse eliminato prima della rinuncia al DN Viola, questo passerebbe alla Yotsuba e il DN Rosso passerebbe a Misa.

MIKAMI è un secondo complice che può eleggere Kira dopo l'uscita dal gioco di Watari. Per eleggere Mikami, Kira dovrà fornire all'admin il Nome del giocatore a cui vuole proporre il ruolo di complice. L'admin contatterà il diretto interessato che avrà 24 ore per fornire una risposta. Se il giocatore non accetta entro le 24 ore, il ruolo si considera rifiutato. Se invece accetta, l'admin fornirà l'AS e l'accesso alle sezioni protette.

Kira può proporre il ruolo di Mikami ad una persona per volta (prima di una nuova proposta, dovrà attendere il rifiuto del giocatore a cui ha fatto la proposta oppure lo scadere del termine delle 24 ore).

ATTENZIONE: La rivelazione da parte di Kira della propria identità PRIMA che l'admin abbia avuto la conferma che il ruolo di Mikami sia stato accettato è a suo rischio e pericolo.

Watari, L, Misa, Yotsuboss e Y-Kira devono rifiutare il ruolo di Mikami.

Demegawa può accettare il ruolo di Mikami. In questo caso però, avendo Demegawa Priorità 1 sia di Ruolo che di Identità, non ricoprirà il ruolo effettivo di Mikami (potrà quindi loggare ed utilizzare l'account *_MIKAMI_*, ma non potrà accedere al DN Rosso con il suo AN).

La collaborazione tra i 3 componenti del Gruppo Kira deve essere totale in quanto per questi è vietato eliminarsi per mezzo del DN che possiedono.

GRUPPO YOTSUBA

Coloro che ricoprono il ruolo di uno dei componenti della Yotsuba fanno parte di questo gruppo.

Elezione Capo Yotsuba

Durante il PRE, nella sezione Yotsuba Group verrà aperto un sondaggio per eleggere il Capo della Yotsuba a cui potranno partecipare tutti i giocatori in possesso di un AS del Gruppo Yotsuba.

Il componente che riceverà il maggior numero di voti, a meno che non possieda un altro AS con priorità di ruolo maggiore, diventerà il Capo della Yotsuba. In caso di parità sarà l'admin a scegliere, tra i vincitori del sondaggio, il Capo della Yotsuba e riceverà l'account *_YOTSUBOSS_*.

Capo Yotsuba ed elezione Y-Kira

Il Capo Yotsuba avrà il privilegio di poter eleggere Y-Kira nel momento in cui Misa rinuncia al suo DN (verrà avvisato dall'admin). Per far questo dovrà postare cOI suo AN in "Appunti" il seguente testo: **Scelgo *_[Componente Yotsuba]_* come Y-Kira**

Regole per la scelta:

- può scegliere se stesso
- se dovesse scegliere una identità che possiede anche un altro AS con priorità di ruolo maggiore (ad esempio quando un giocatore possiede un AS della Yotsuba e un AS del KIT), il ruolo di Y-Kira verrà ricoperto dal Capo della Yotsuba stesso.

Se quando Misa cede il DN Viola, il Capo della Yotsuba non è in gioco o non comunica la sua scelta entro le 23.59 del giorno stesso, sarà l'admin a scegliere chi eleggere come Y-Kira.

Il Capo Yotsuba NON è manipolabile dal DN Rosso.

Il Capo Yotsuba NON può accettare il ruolo di Mikami.

Y-Kira

- 1) Essendo possessore di un DN deve tentare obbligatoriamente un omicidio al giorno
- 2) Non può cedere il DN a nessuno
- 3) La sua identità coincide con l'identità del membro Yotsuba al quale viene assegnato tale ruolo

4) Quando viene eliminato, uscirà dal gioco insieme a tutti i componenti della Yotsuba. Gli unici giocatori che sopravviveranno saranno quelli che possiedono un ruolo con priorità più alta (ad esempio quando un giocatore possiede un AS della Yotsuba e un AS del KIT).

Anche colui che possiede l'account *_YOTSUBOSS_* esce dal gioco se Y-Kira viene eliminato.

ATTENZIONE: Nel periodo che intercorre tra la volontà di Misa di rinunciare al DN e la lettura dell'MP inviato dall'admin che assegna il ruolo di Y-Kira, il DN lo possiede l'admin (quindi NON arrestabile).

DEMEGAWA

Il ruolo di Demegawa verrà assegnato nel PRE. Colui che lo riceverà avrà tempo fino all'inizio del gioco per scegliere a quale gruppo allerasi (Kira, Yotsuba, KIT). Con la stessa tempistica dei sondaggi REP nelle agenzie e nelle sezioni speciali, potrà aumentare e diminuire di una unità la REP di due nick diversi (vedere paragrafo REPUTAZIONE).

Nell'attivazione del proprio potere, Demegawa dovrà quindi indicare i due nick contemporaneamente nello stesso post.

La variazione di REP dovuta a Demegawa non è MAI soggetta alla regola della massima variazione di REP coi sondaggi (più o meno 3). Quindi se un giocatore subirà un -3 all'aggiornamento REP dei sondaggi, se Demegawa decidesse di assegnargli anche il suo -1, questo subirebbe un -4. Vince il turno se il gruppo a cui si allea raggiunge i propri obiettivi.

CONCLUSIONE

Rispetto al turno scorso sono state fatte delle modifiche importanti al regolamento. Queste novità hanno lo scopo di migliorare il gioco e semplificare la gestione dei turni da parte degli admin. Come tutti potete immaginare però, delle regole nuove hanno bisogno di essere testate perché sia verificata la loro correttezza. Questo non è materialmente possibile se non provando a giocare un turno. Per noi è quasi impossibile prevedere tutte le possibili situazioni di gioco e l'eventuale sfruttamento di alcune regole per ricavarne un vantaggio che non era inizialmente nelle idee degli admin. Quindi chiediamo a tutti di chiedere agli organizzatori prima di compiere azioni particolari, magari al limite del regolamento e noi admin ci riserviamo la possibilità di aggiungere / modificare / chiarire alcune regole durante lo svolgimento del gioco se sarà necessario (questo ovviamente avverrà in situazioni particolari e a discrezione degli admin, poiché l'obiettivo sarà quello di mantenere le regole iniziali per tutta la durata del turno.

Qualora si verificasse una situazione non prevista o poco chiara nel regolamento, gli admin, in quanto arbitri del gioco, si riservano la possibilità di prendere una decisione, che non può essere contestata.

Quindi chiediamo la vostra collaborazione per la buona riuscita del turno.

LETTURA OBBLIGATORIA DEGLI MP

Si è verificata più volte durante i turni scorsi la situazione in cui Kira manda un MP (ad esempio un MPdM) e colui che lo riceve ne ritarda volontariamente la lettura oppure non lo apre proprio. Questa circostanza è poco controllabile da noi admin e quindi invitiamo tutti a rispettare la seguente regola:

Ogni volta che si logga su forum community con un determinato account (AN o AS), è obbligatorio controllare la presenza di MP nella propria casella. Qualora sia presente un MP di un AS autentico del gruppo Kira, l'utente è OBBLIGATO a leggerlo prima di fare qualsiasi altra azione.

Kira, Misa e Mikami quando inviano MP sono invitati a spuntare le caselle "Richiedi una conferma di lettura" e "Salva una copia del messaggio nella cartella Sent Items", in modo che questi possano provare sia l'orario di invio (messaggio salvato) sia l'orario di lettura (ricevuta di lettura).

Qualora risulti dal profilo dell'utente destinatario dell'MP che la sua ultima azione sia posteriore rispetto alla data e orario di invio e questo non abbia letto ancora l'MP verranno presi provvedimenti a discrezione degli admin.

SCAMBI DI PASSWORD

Qualsiasi scambio di password di account (sia di account di forumcommunity, sia di account di Skype o di qualsiasi altro account utilizzato durante il gioco) è **VIETATO**.

E' dunque proibito far usare ad un'altra persona un account o un fake che si è creato. Ogni account (e di conseguenza la sua password) è personale e non può essere ceduto in nessun caso (anche se un account non è iscritto al gioco).

La punizione per l'infrazione di questa regola comporterà la squalifica diretta dal gioco e l'esclusione da eventuali prossimi turni del KHG.

PRECISIONE SCRITTURA NICK

Come spiegato nel regolamento, il nick dell'AN assegna il NOME al giocatore. Ogni volta che viene scritto il NOME di un giocatore, questo deve essere scritto correttamente. Se si sbaglia una lettera, uno spazio, un simbolo, un numero o un qualsiasi carattere, il nome è considerato sbagliato e quindi:

- fallirà il tentativo di omicidio se il nome venisse sbagliato sul DN
- fallirà il sospetto ufficiale se il nome venisse sbagliato in Appunti
- non sarà attendibile la risposta ad un bonus (esempio Domanda SI/NO) se il nick venisse sbagliato nell'acquisto del bonus

In qualsiasi situazione venga richiesto quindi di scrivere il nome/nick di un utente questo deve essere scritto correttamente, altrimenti si rischia di ottenere informazioni sbagliate.

Grazie per l'attenzione e buon divertimento [cit.]

khg

