

# Gioco degli Assassini

23 ottobre 2010

Alla mezzanotte di domenica 24 ottobre 2010 comincerà il gioco degli assassini. Abbiamo già superato i trenta partecipanti. Riassumo le regole del gioco come riferimento ufficiale.

## Le regole del gioco

1. L'arma ufficiale del gioco è il cucchiaino ESU o convenzionato. Non valgono i cucchiaini, perché più facili da nascondere.
2. Ogni giocatore ha una vittima sorteggiata dal computer. Il nome della vittima sarà comunicato per email.
3. Si può uccidere solo la propria vittima designata colpendola con qualsiasi parte dell'arma su qualsiasi parte del corpo e dicendo "sei morto/a!". È permesso sussurrare questa frase per evitare di attirare l'attenzione.
4. Un assassinio di cui ci sia un testimone non è valido. È comunque possibile uccidere un concorrente quando altri sono presenti: un testimone non è solo una persona presente nello stesso luogo, ma è qualcuno che si accorge del fatto. Se nessuno fa notare che il giocatore è stato assassinato, l'omicidio conta.
5. In seguito a un'uccisione riuscita, il morto è eliminato dal gioco e deve comunicare all'uccisore la propria vittima. Infatti una volta eliminata una vittima si acquista automaticamente il suo obiettivo.

Per tenere traccia delle uccisioni e controllare che non ci siano errori, dovete informarmi della morte dei giocatori lasciandomi un biglietto nella cassetta della posta (136) con il messaggio: "X è morto". In seguito riceverete un'email di conferma con il nome della vostra prossima vittima, di modo che possiate controllare che corrisponda con il nome che vi è stato comunicato.

6. Si dicono *zone sicure* i luoghi dove non è possibile commettere omicidi. Le *zone sicure* esistono per non disturbare chi studia, lavora o è comunque impegnato in altre attività. Sono *zone sicure*:
  - tutte le stanze e i bagni del collegio Morgagni;
  - le aule "Galileo", la biblioteca, la sala consiliare, l'aula magna;
  - i luoghi impegnati dalle "Olimpiadi Galileiane", durante gli incontri, tra un incontro e l'altro o immediatamente prima o dopo le partite stesse;
  - tutte le aule e i laboratori dell'università di Padova, durante lo svolgimento delle lezioni;
  - tutte le biblioteche e le aule studio dell'università di Padova.
7. Sono vietati tutti i *comportamenti stupidi e pericolosi*, come lanciare i cucchiaini, colpire con forza altri giocatori etc.

Il Veglio della Montagna