

# Il Gioco dell'Assassino via Email

---

## Obiettivo del Gioco

---

Ricreare il gioco dell'assassino utilizzando le email, sfruttando i campi **A** (Destinatario), **Cc** (Copia Conoscenza) e **Ccn** (Copia Conoscenza Nascosta). L'assassino cercherà di eliminare i cittadini senza farsi scoprire dal poliziotto. Il poliziotto dovrà scoprire l'identità dell'assassino prima che sia troppo tardi.

---

## Regole Generali

---

### 1. Ruoli:

- **Assassino:** 1 studente
- **Poliziotto:** 1 studente
- **Cittadini:** Tutti gli altri studenti

### 2. Assegnazione dei Ruoli:

- I ruoli vengono assegnati segretamente dall'insegnante via email.

### 3. Comunicazioni:

- Tutte le comunicazioni avvengono tramite email.
  - L'insegnante deve essere sempre incluso nelle comunicazioni.
- 

## Istruzioni per i Ruoli

---

### Assassino

**Obiettivo:** Eliminare i cittadini senza farsi scoprire dal poliziotto.

### Come Eliminare un Giocatore:

- Invia un'email a tutti i giocatori rimanenti (escludendo la vittima) nel campo **A** o **Cc**.

- Inserisce la vittima e l'insegnante nel campo **Ccn**.
- **Oggetto dell'Email:** "Ho ucciso di nuovo"
- **Corpo del Messaggio:** Un messaggio che annuncia che l'assassino ha colpito, senza rivelare l'identità della vittima.

### Esempio:

- **Da:** [Assassino]
- **A:** [Giocatori rimanenti] (senza la vittima)
- **Ccn:** [Vittima], [Insegnante]
- **Oggetto:** Ho ucciso di nuovo
- **Corpo del Messaggio:**

*L'assassino ha colpito ancora. Riuscirete a fermarmi?*

### Limitazioni:

- Può eliminare un solo giocatore per turno.

## Poliziotto

**Obiettivo:** Scoprire l'identità dell'assassino.

### Come Accusare:

- Invia un'email all'insegnante indicando il nome del sospettato.
- **Oggetto dell'Email:** "Accusa"
- **Esempio:**
  - **Da:** [Poliziotto]
  - **A:** [Insegnante]
  - **Oggetto:** Accusa
  - **Corpo del Messaggio:** "Accuso [Nome Sospettato] di essere l'assassino."

### Limitazioni:

- Ha un numero limitato di accuse (es. 2 tentativi).

## Cittadini

**Obiettivo:** Collaborare per identificare l'assassino. **Comunicazioni:**

- Possono comunicare tra loro utilizzando il campo **Cc** per condividere sospetti e informazioni.
- Devono sempre includere l'insegnante nelle comunicazioni.

## Vittime

### Se Eliminati:

- Non partecipano più alle comunicazioni del gioco.
- Inviare un'email all'insegnante per confermare l'eliminazione.
- **Esempio:**

- **Da:** [Vittima]
  - **A:** [Insegnante]
  - **Oggetto:** Sono stato eliminato
  - **Corpo del Messaggio:** "Ho ricevuto l'email dell'assassino. Esco dal gioco."
- 

## Svolgimento del Gioco

---

### 1. Inizio del Gioco:

- L'insegnante assegna i ruoli segretamente e comunica a tutti l'inizio del gioco.

### 2. Turni di Gioco:

- Il gioco procede in turni strutturati (es. uno al giorno).

### 3. Azioni dell'Assassino:

- Durante ogni turno, l'assassino può eliminare un giocatore seguendo le nuove istruzioni.

### 4. Azioni del Poliziotto:

- Può inviare accuse all'insegnante in qualsiasi momento, rispettando il numero di tentativi.

### 5. Comunicazioni dei Giocatori:

- I cittadini e il poliziotto possono scambiarsi email per discutere e condividere sospetti.

### 6. Eliminazione delle Vittime:

- Le vittime, dopo aver ricevuto l'email, informano l'insegnante e non partecipano più alle comunicazioni.

## 7. Annuncio delle Eliminazioni:

- Gli altri giocatori sanno che qualcuno è stato eliminato, ma non conoscono l'identità della vittima.
- 

# Condizioni di Vittoria

---

### Assassino vince se:

- Rimane tra gli ultimi due giocatori non scoperto.
- Elimina tutti i cittadini e il poliziotto senza essere accusato correttamente.

### Poliziotto e cittadini vincono se:

- L'assassino viene identificato e accusato correttamente dal poliziotto.
- 

# Esempi di Email

---

### Email dell'Assassino per Eliminare una Vittima

**Da:** [Assassino] **A:** [Giocatori rimanenti] (senza includere la vittima) **Ccn:**  
[Vittima], [Insegnante] **Oggetto:** Ho ucciso di nuovo

*L'assassino ha colpito ancora. Riuscirete a fermarmi?*

*Saluti,  
L'Assassino*

### Email della Vittima all'Insegnante

**Da:** [Vittima] **A:** [Insegnante] **Oggetto:** Sono stato eliminato

*Gentile [Nome Insegnante],*

*Ho ricevuto l'email dell'assassino. Esco dal gioco.*

*Cordiali saluti,  
[Nome Vittima]*

## Email del Poliziotto per Accusare

**Da:** [Poliziotto] **A:** [Insegnante] **Oggetto:** Accusa

*Accuso [Nome Sospettato] di essere l'assassino.*

*Cordiali saluti,*

[Nome Poliziotto]

## Email dei Cittadini per Comunicare

**Da:** [Cittadino] **A:** [Insegnante] **Cc:** [Altri Giocatori] **Oggetto:** Sospetti sull'Assassino

*Ciao a tutti,*

*Ho notato che qualcuno è stato eliminato. Dobbiamo collaborare per scoprire chi è l'assassino.*

*Che ne pensate?*

*Cordiali saluti,*

[Nome Cittadino]

---

## Regole sull'Uso dei Campi Email

---

### Campo A (Destinatario):

- Utilizzato per i destinatari principali dell'email (altri giocatori, esclusa la vittima).

### Campo Cc (Copia Conoscenza):

- Può essere utilizzato per includere l'insegnante o altri giocatori.

### Campo Ccn (Copia Conoscenza Nascosta):

- Utilizzato dall'assassino per inserire la vittima e l'insegnante senza che gli altri lo sappiano.

## Consigli per i Giocatori

---

### Assassino:

- Segui attentamente le nuove istruzioni per non rivelare la tua identità.
- Partecipa attivamente alle discussioni.

### Poliziotto:

- Utilizza le informazioni disponibili per formulare le tue accuse.

### Cittadini:

- Comunica con gli altri per condividere sospetti.
  - Osserva chi potrebbe comportarsi in modo sospetto.
- 

## Per l'Insegnante

---

### Monitoraggio:

- Supervisiona tutte le comunicazioni e tieni traccia delle eliminazioni.

### Annunci:

- Puoi decidere se mantenere segreta l'identità delle vittime o condividerla in un secondo momento.

### Debriefing:

- Organizza una discussione finale per analizzare l'esperienza.
- 

**Buon divertimento e che vinca il migliore!**