

Il Gioco dell'Assassino via Email

Obiettivo del Gioco

Ricare 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!