

ONE NIGHT

INSTRUCTIONS / INSTRUCCIONES



INTRODUCCIÓN

The year is 1928, England. At the end of the First World War, Europe is experiencing a period of artistic and economic splendor.

[Noise of preparations and tableware at the Davis mansion]

Zachary: Eleanor! Is the glassware polished?

Eleanor: *[looks back with disdain]*

Zachary: *[whispering]* Do you have the final ingredient ready?

Eleanor: No, still where it was.

Zachary: I told you to place it in the library, behind the Bordeaux book.

Eleanor: Stop giving me orders and take care of it yourself, I don't plan to participate in all this.

Zachary: Do not talk to me in that tone and even less in front of the service Eleanor.

Eleanor: *[turns and walks away irritated]*

Everything is ready at the Davis mansion, the rich young heir, Zachary, prepares to welcome his guests at a gala dinner. His esteemed friends are influential figures on the international scene: from the businessman who controls traffic through the Suez Canal, to the most sensual dancer in Asia, and the Mayor of Virginia.

However he has received word that one of his guests is in fact a master thief! The police, informed, have prepared the house ready to arrest the thief in an undercover operation. Using a stash of money they plan to lure out and trap the villain.

But this thief never acts alone, always with one or several accomplices, unknown to everyone else. The Chief Inspector has sent his best undercover agents to infiltrate the party and attempt to discover and arrest these hidden criminals.

They know the thieves have 3 escape options: a boat that is docked near the bedroom window in which only one thief could escape. A motorcycle, parked next to the pantry door, in which 2 thieves can escape and, finally, the car parked in the garage where up to 4 thieves can escape. Of course, the police are closely observing the actions of the guests. They've placed the patrol car on the back porch to keep the area under control. In addition, they have also hidden the keys of both the motorcycle and the car in the mansion as bait.

This dinner will be a divisive. For the Police the ideal chance to catch a Master Thief and for the Thieves the opportunity to escape with an invaluable prize. But each side will have to work together and use all their ingenuity if they want to achieve their goals.

They only have One Night.



1. OBJECTIVES

Complete your mission and add points to your team (police or thieves) to win the game before dawn (12 turns). The thieves must find the money and escape in one of the 3 vehicles. The police must get the handcuffs, arrest and escort the thieves to the patrol car.



The clock starts at 7 p.m. At 7 o'clock in the morning (not included) the game ends and the points are counted.



2. SETUP

The Main Board is unfolded and the vehicle tokens (car, motorcycle and boat) are placed in their corresponding zones.

2.1 DISTRIBUTION OF ROLES

Depending on the number of players, the role cards ("confidential" stamp on the back) are shuffled and dealt.

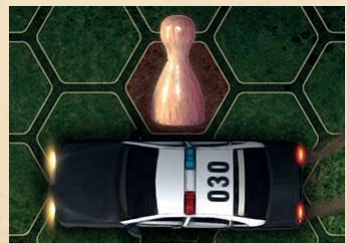
4 players	1 Chief Inspector / 1 Detective / 1 Thief / 1 Master Thief
5 players	1 Chief Inspector / 1 Detective / 1 Deceiver / 1 Thief / 1 Master Thief
6 players	1 Chief Inspector / 2 Detectives / 2 Thieves / 1 Master Thief
7 players	1 Chief Inspector / 2 Detectives / 1 Deceiver / 2 Thieves / 1 Master Thief
8 players	1 Chief Inspector / 3 Detectives / 3 Thieves / 1 Master Thief

The Master Thief and the Chief Inspector reveal their roles and keep them shown. The rest of the players will keep their roles hidden.

Chief Inspector	Detective	Deceiver	Thief	Main Thief
Shown	Secret	Secret	Secret	Shown
Mission: To find the handcuffs, arrest the thieves and escort them to the patrol car.		Mission: to end the game in a draw or +/-	Mission: To find the money and escape. The car and the motorcycle require keys, but not the boat.	
Special skill: Dog (explained below)				Special skill: can roll the die twice to remove the handcuffs

Dog

The Chief Inspector controls a police dog (wood color pawn) on his turn as well as his own movements and actions. The dog starts from the brown police hexagon. The Chief Inspector can move him up to 3 hexagons per turn. The dog can only be removed from play using the Beef item card when it attacks or when next to the dog. The Chief Inspector can give the order to attack (even from distance) once per turn, dealing 1 damage. A death by dog bite is considered death by the Chief Inspector: the dog can attack from the beginning of the game and can be pushed.



2. SETUP

2.2 SCORING

On the side of the board we can see the score “thermometer” where police and thieves track their progress. The token is placed in the center point as marker.



2 = A thief dies

A police dies = 2

4 = Master Thief arrested in patrol car

Thief escaped by boat = 4

3 = Thief arrested in patrol car

Thief escaped by car/motorbike = 5

+3 = Money confiscated after capturing a thief

Extra thief in escape = +2

Extra Money in escape = +5

For example: A thief dies: The token moves +2 in favor of the police. Then a thief gets away on a motorcycle with the money: +5 for thieves. After these two events, the game is +3 for the thieves.

2.3 THE MAIN BOARD

There are 16 rooms in the mansion. They are represented by their names on the perimeter of the Main Board. At the beginning of the game the object cards are shuffled (green circle at the back) and 16 of them are randomly placed face up in each room held by the (fig 1) Main Board. The rest of the object cards are stacked face down as a draw deck. When they are empty, the discard pile is shuffled in and the draw deck is renewed.



2.4 PLAYER BOARD

Each player chooses a color and receives:

- 1 Player Board
- 1 Pawn
- 1 Random character card
- 1 Step saver marker
- 1 Life marker

Character and Role card

Each character has a special skill; read your skill aloud to the rest of the players and place it upright in the Player Board as shown in the figure (fig.3). When you have a secret role, you must hide it under your player board. Once your role has been discovered you must reveal it for all players. If your initial role is not secret, reveal it from the beginning.



Life

All players start with two lives. If a player loses both lives, spin the roulette as the last chance to survive. Landing on green, recovers 1 life, if not, the player dies and reveals his role (if secret). In his next turn he will respawn from his corresponding hexagon (but he will have lost his cards, his saved steps and his team will have lost points).

Step saver

Place the brown marker on zero steps. With the brown marker you can save steps. For example: If you get a 10 but only need 5 steps, you can stop and save up to a maximum of 5 steps in the saver for another turn.

3. START OF THE GAME

The first to enter the mansion is the Master thief. He will do it from the main red hexagon of the thieves.

The next player to enter will be the one on his left, clockwise. If he has a hidden role (detective, thief or deceiver) he can start from either the red thieves' hexagon or from the blue police hexagon. In the special case that either main start hexagons are occupied by another player, they would begin from an adjacent hexagon.

The Chief Inspector starts from the blue police hexagon. When all the players have finished their turn, the Master thief advances the clock from 7:00 pm to 8:00 pm.

Note: once the hidden role of a player is revealed, they will re-spawn from their corresponding position. If they are a Deceiver, they can choose again.

3. START OF THE GAME

3.1 MOVEMENT

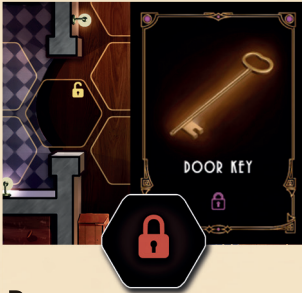


The basic mechanic will be to spin the roulette to move the pawn around the board, by the number rolled, and performing actions with object cards and/or the Action Square.

During their movement, the player can do as many actions as they wants/ are able to.

For example: A player gets a 10, advances 2, performs a search, then advances 5, uses a weapon, advances 2, pushes an opponent and finally saves 1 step for another turn.

You can not cross-jump over another player's pawn.



Doors

The purple door hexagons can be locked using key cards (see cards) after which a locked token is placed over them until unlocked again.



Windows

Blue hexagons block players until they break with the cardhammer breaks windows. A "broken window counter" is then placed over the hex and may be crossed by any player for the remainder of the game. Windows can be broken from both sides.



Water

There are three water icons on the map, delimiting the edge of the lake next to the Mansion. When crossing one of these hexes, the player's movement stops. In his next turn he will throw the water roulette.



Anti-lock roulette

There may be cases where a player's movement is blocked for any of the following reasons:

- *Being handcuffed*
- *Being next to a closed door (1 shift maximum)*
- *Being tied up (1 turn maximum)*
- *Being in a room with the smoke of a bomb (1 turn maximum)*

In any of these cases, at the beginning of his turn the player has the opportunity to throw the roulette and if he gets a green, he gets rid of his block and can throw the step roulette again to complete his turn.

Note: If someone is released from handcuffs, a door closed, tied or affected by a smoke bomb, the cardtoken that caused the blockage is immediately discarded.

3. START OF THE GAME

3.3 REALIZAR UNA ACCIÓN

The actions are:

- **To Trade** cards with another player; either, 1:1, 2:2 or 3:3. If the target player refuses the offer, you cannot perform another action instead.
- **To Steal** a card: The target victim shuffles all his cards (shown and hidden) before he is robbed. The player performing the action then chooses 1 card blindly.
- **Push**: Move a player up to 2 squares in a straight line. If he encounters an obstacle: (wall, other player) stops.
- **Whisper a secret**: Use it to have a private conversation (whispering to the ear) with another player. This can be useful for plotting strategies or bluffing.

3.3.2 Cards

In addition to these actions, players may use object cards:

MORE VALUABLE



Money

The main objective of the thieves. The police and deceiver can't escape with it but they can hide this card in their hand or in the mansion. See *Escape*.



Handcuffs

Use them to arrest. The captured player, in your turn, can try to free himself by spinning the roulette. Thieves and Deceivers can't use the handcuffs, but they can hide them. See *Arrest*.



Car and motorcycle keys

With these cards you can start the respective vehicles to escape. *The boat doesn't need a card to start. Escape without loot doesn't earn points. Neither the police nor the Deceiver can use the escape vehicles.

ATTACK



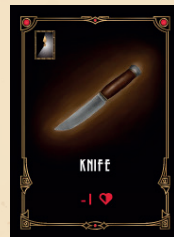
Gun

When your pawn is next to another player's pawn, you can use it to deal 2 points of damage to the victim. See *Death*.



Poison

When your pawn is next to another player's pawn, you can use it to poison the victim. They must put the card in front of their player board. On their turn they will lose a life. If they (or another player) do not heal with the Aid Kit, on their next turn the victim will die. See *Death*.



Knife

When your pawn is next to another player's pawn, you can use it to deal 1 damage to the victim. See *Death*.

3. START OF THE GAME

DEFENSE



First Aid Kit

Can recover 1 life during his turn or in response to an attack. Can be used with yourself or another player. It also works as an antidote and recovers lives lost to poison.



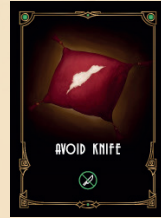
Bible

Avoid the attack from a gunshot and discard the card.



Bulletproof vest

Avoid the attack of a gunshot and keep the card.



Avoid knife

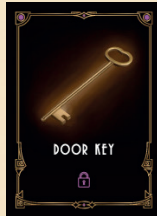
You avoid the attack of a knife and you discard the card.

MOVEMENT



Coffee

Advance as many extra steps as the cards indicates. It is also cumulative with the step saver.



Door key

Close a door for 1 turn when next to it.



Rope

Allows a player to be tied up. The victim remains stationary for an entire turn or until another player decides to release him (he must be next to the victim). The player may also break free with a roulette roll during his turn. If he gets free, the player plays a normal turn.



Smoke bomb

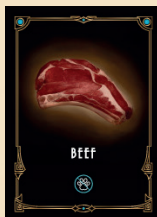
Once thrown into a room, the pawns in it lose 1 turn. Victims can try to escape from the room during their turns by spinning the roulette wheel on each of their respective turns.

OTHERS



Window breaker hammer

Once broken, the window can be crossed in both directions like an open door. A blue token is placed to symbolize the broken window.



Beef

Use it next to the dog during your turn or in response to his attack at any time. This removed the dog from play until the end of the game. See *Dog*.



Dynamite

Dynamite hidden by another player in one of the search points around the house (card placed face down in its matching perimeter location on the board) deals 2 damage points to the next player who discovers it and wounds (-1) in the adjacent hexagons free of obstacles (walls, other players ...). If it provokes an elimination, his cards are discarded.

3. START OF THE GAME

IMPORTANT MOMENTS

Death

If you lose your two lives, you die, show your role and add the corresponding points to the side contrary to your role (except the death of the deceiver which does not benefit anyone and results in no points). Your killer can check your inventory of cards and keep whatever suits them. The rest will go to the discard pile. In the next turn, you will re-spawn with the same role but you will have less time to achieve your objectives and the enemy advances in score.

Escape

Once a thief escapes, they reveal their role. The boat has room for 1 player to escape in, the motorcycle 2 and the car 4. Simply landing on any of the Hexagons of the vehicle tokens counts as being "in" that vehicle. The more thieves get away, the more points they get. Being placed within the vehicle token (with the correct vehicle keys) the player is considered able to escape. They can however wait in place and sacrifice their movement giving time for accomplices to join them. Only the player with the correct vehicle keys can initiate the escape, taking all other players on the token with them. Each vehicle has a single use. When used, the token of the vehicle is discarded and is no longer available.

Tip: Once escaped, the thief's inventory is discarded (including money and vehicle keys), so it is a good idea to save important objects in room slots before the escape.

Arrest

When a player is handcuffed, the policeman places the handcuff card in front of that player and must escort them to the patrol car. The handcuffed players pawn simply "sticks" to the captor. Neither the thief nor the policeman can perform any action while transporting/handcuffed. Unless the arrested player is released when rolling the "anti-block" dice on their turn and getting a 6, or his captor is killed. Once the policeman touches the blue police hexagon, the handcuffed player is considered captured and reveals his role. If they are a thief, the police add to their score, the captor receives the captured's inventory and decides which cards to keep and which ones to discard. If they have accidentally captured an undercover police role or the deceiver, nothing happens, but they will have lost their handcuffs and time. The remaining steps of the police after the capture are cumulative in the step saver.

Note: remember that the Money, vehicle keys and handcuffs are not disposable objects. If the victim/thief carried any of these cards, the assassin/captor must keep them in their inventory.

Note: In the remote case where the assassin/captor also has his inventory complete with non discardable cards, he decides who to give the remaining cards to.

4. END OF GAME

The game ends at dawn (12 turns - 7:00 am) or when a team's score counter reaches 10 points. If the game ends in a tie and the Deceiver is not in play, the first team to score wins.

CHARACTERS



Catalina Fernández

Occupation
Professor

Nationality
Spanish

Age
39

Refined, flirtatious and well educated, Catalina behaves as if butter wouldn't melt in her mouth. Born into the wealthy Duquesa de Riotinto family near Escorial, Madrid, she teaches Castilian language at the Complutense University. Rumored to be having an affair with the Spanish monarch. Sharp of mind and not easily fooled, her knowledge and fast learning help her reach the highest echelons of society.

CHARACTERS



Otto Oppenheim

Occupation
Doctor
Nationality
German

Age
63

Otto Oppenheim was one of the most important doctors in Germany. Now exiled from his home country and accused of being recruited for espionage during the war, he has always maintained his innocence. Though some suspect that the well connected doctor's exile is itself a ruse and he is in fact a double agent for the old central powers. His kind smile hides dark secrets.



Yijun Ding

Occupation
Professional dancer
Nationality
China

Age
Unknown

While walking in the countryside, Yijun witnessed the death of her father at the hands of two escaped convicts. This trauma marked the young girl in such a way, that she vowed to learn the techniques of an ancient snake based martial art to seek revenge for her father. This training has allowed her to gain full awareness and control over her body, a skill she has used to great success in her dancing career as well as more shadowy operations. She can move and flow like a Cobra, impossible to hit, waiting to strike a deadly blow.



Salvatore Fontana

Occupation
Priest (not confirmed)
Nationality
Italian

Age
25

Salvatore Fontana was born in Pavia, Italy. However nobody has found his birth certificate after the great fire of Lombardy. Father Salvatore, as he demands to be called, always achieves what he proposes due to his ferocious temper. However, everyone asks: is he really a priest? He has been under suspicion for years, but the investigation of the curia is hampered by the number of followers who adore him for his supposed miracles. Is he an Angel or demon?



Wilma Sanders

Occupation
Mayoress
Nationality
American

Age
58

Wilma Sanders, graduated top of her class, a world renowned debater, she is said to have never lost an argument. If something or someone is in her way, she will move heaven and earth to get what she is after. Nowadays, she is one of the most powerful and influential woman in the EEUU. What is her motivation? Power.



Kontar Saleh

Occupation
Entrepreneur
Nationality
Egyptian

Age
44

Trusted envoy for the British crown, Kontar overseas business transactions at the Suez Canal. Born in Alexandria, he has always had a keen eye for business opportunity. A major player in international trade Mr. Saleh always gets the most out of a transaction. If something does not suit him, he and his associates can be very persuasive.

CHARACTERS



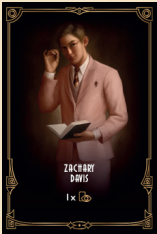
Chitra Daswani

Occupation
Witch

Nationality
India

Age
50

As a young girl, walking through Delhi's twisting side alleys, Chitra was surprised to encounter a rare white elephant! As she stared into its dark eyes time stood still, then as if by magic, she saw herself from the beast's own viewpoint, a tiny girl standing in awe before the raw beauty and mystery of nature. When she came out of this trance like state the elephant was nowhere to be seen. Ever since then, she has developed and perfected a form of mental projection where she can cast herself into the mind of anyone that gazes upon her eyes, gaining control of their every action and will.



Zachary Davis

Occupation
Journalist

Nationality
English

Age
33

Zachary is the owner of Davis Manor, a master of gossip with a knack for uncovering dirty secrets. A well known international journalist, he gets exclusives before anyone else! Though sometimes his social manipulation strategies push the limit of what would be deemed moral, entrapping and bribing his way to the story he's after. His wealthy aristocratic family disapprove of his methods, but there is little they can do lest he turn his talent for digging up dirt on them.



Eleanor Gibbs

Occupation
Housekeeper

Nationality
Canadian

Age
32

Eleanor, youngest of 5 sisters, comes from a once powerful and wealthy family. She was raised in luxury and high society. However, her family, unable to manage their properties and investments went bankrupt. Determined to revive her family's legacy she will stop at nothing to reach the top from the very bottom. It is rumored that she is in a relationship with Zachary, the owner of Davis Manor.



Trevor Williams

Occupation
Engineer

Nationality
South African

Age
59

Lieutenant Trevor Williams was one of the key players in the Boer revolts at the beginning of the First World War. Successfully navigating the conflict with infinite diplomacy and swift military action. Very skilled at creating explosives, he is more proud of his expertise as a sapper, deactivating them. He is a man of peace, a man who loves his land. A national symbol for freedom in his area, people flock to hear him speak and appear in photos beside him.



Victoria Walker

Occupation
Lawyer

Nationality
Australian

Age
41

Victoria was born into a wealthy family in southeastern Australia. Heir to a family legacy of lawyers, she runs the most important law firm in her country. A cunning businesswoman, she has a flair for picking the right clients, along with her sharp legal mind, giving her a reputation for victory. A force to be reckoned with, nobody can see her cards.

CHARACTERS



Panchito Falcón

Occupation
Actor
Nationality
Cuban
(not confirmed)
Age
Unknown

Panchito is the top Latin actor of the day. Bursting onto the international scene 2 years ago, now a household name. He has a natural ability for seduction, getting close to whoever he chooses, but very little is known about his origins and motives, he only talks about the future, hiding something in his past... Some people claim that he has Cuban origin, and is linked to the powerful drug cartels ... the only thing people are certain of is that he has reached the top and has the gift of the gab.



Rita Cardoso

Occupation
Horse Rider
Nationality
Brazilian
Age
28

The Cardoso family is one of the most influential in the international coffee trade, a commodity in high demand! Little Rita is one of the most sought after women in America for marriage, not only because of the legacy and fortune she will inherit, but also her prestige as a champion horse rider. Gifted her first horse at age 4 she has grown up with them her whole life. Wining 5 consecutive equestrian titles with 3 different horses. Being the center of everyone's attention, always in the spotlight, traveling the world, a fashion and art collecting icon, are not things which weigh her down. She feels fast, a true champion.



Niall O'Sullivan

Occupation
Boxer
Nationality
Irish
Age
51

Since even before he can remember Niall has worked on a fishing boat. The harsh environment forging him into a strong and resistant man, accustomed to dealing with storms. In recent years, faced with the political instability in his land, Niall has further strengthened his economic independence. With threats and fights, he has achieved the freedom he always wanted, owning and operating his very own fleet of boats. His house is the sea.



Margot Boucher

Occupation
Chef
Nationality
French
Age
36

Margot is the public face of a family famed for its haute-cuisine restaurants. Owning farms in Normandy, vineyards in Burgundy and the best restaurant locations in Paris. The Boucher saga is formidable, sharp and relentless, not only in the search for business opportunities. As it is rumored that Margot lay claim to this empire's heritage in unethical ways.



Alexandr Korovin

Occupation
Trumpet player
Nationality
Russian
Age
48

Alexandr has found a way to escape his tragedies and demons through musical prowess. His parents were quick to detect his ability when they gifted him a toy piano as a child. However when later entering the conservatory, all the piano student seats were taken and he opted for learning the trumpet. His career was slowed by the First World War and then the following Russian Civil War. In the latter he was wounded in the left eye from flying shrapnel. These wartime experiences forged Korovin's strong character and he now fights against the past atrocities with his music. So powerful is his ability that his trumpet solo's are said to entrance audiences, making even the strongest, cruelest men weep.





INTRODUCCIÓN

Año 1928, Inglaterra. Al final de un período de escasez después de la Primera Guerra Mundial, Europa está experimentando un período de esplendor artístico y económico.

[Ruido de los preparativos y vajilla en la mansión Davis]

Zachary: ¡Eleanor! ¿Está pulida la cristalería?

Eleanor: *[mira hacia atrás con desdén]*

Zachary: *[susurrando]* ¿Tienes el ingrediente final listo?

Eleanor: No, aún está donde lo dejaste.

Zachary: Te dije que lo colocarás en la biblioteca, detrás del libro burdeos.

Eleanor: Deja de darme órdenes y encárgate tú mismo, no pienso participar en todo esto.

Zachary: No me hables en ese tono y menos aún delante del servicio Eleanor.

Eleanor: *[se da la vuelta y se aleja irritada]*

Todo está listo en la mansión Davis, el joven heredero rico, Zachary, se prepara para dar la bienvenida a sus invitados en una cena de gala. Sus estimados amigos son personalidades muy influyentes del panorama internacional: desde el empresario que controla el tráfico a través del Canal de Suez, pasando por la bailarina más sensual de Asia hasta la Alcaldesa de Virginia.

Sin embargo, ha recibido la noticia de que uno de sus invitados es un ladrón profesional. La policía, informada, ha preparado la casa para arrestar a los ladrones en una operación encubierta. Planean atraer y atrapar a los ladrones usando un alijo de Dinero como cebo.

Pero este ladrón nunca actúa solo, siempre va acompañado con uno o varios cómplices, pero nadie sabe quiénes son. Para contrarrestarlo, el Inspector Jefe ha enviado a sus mejores detectives encubiertos para infiltrarse en la fiesta e intentar descubrir y arrestar a estos criminales ocultos.

La policía sabe que los ladrones tienen 3 opciones de escape:

un bote que está atracado cerca de la ventana del dormitorio en el cual sólo podría huir un ladrón.

Una motocicleta, estacionada junto a la puerta de la despensa, en la que pueden huir 2 ladrones y, por último, el coche aparcado en el garaje donde pueden escapar hasta 4 ladrones. Por supuesto, la policía está observando de cerca las acciones de los invitados.

Han colocado el coche patrulla en el porche trasero para mantener el área bajo control. Además, también han escondido a modo de anzuelo las llaves tanto de la motocicleta como del coche en la mansión.

Para los invitados la cena será una oportunidad única. Para la Policía es la oportunidad idónea para atrapar a un ladrón profesional y para los Ladrones es la oportunidad única para escapar con un botín de valor incalculable. Pero tendrán que trabajar juntos y usar todo su ingenio si quieren alcanzar sus objetivos. Sólo tienen

Una Noche.



1. INTRODUCCIÓN

Completa tu misión y añade puntos a tu equipo (policías o ladrones) para ganar el juego antes del amanecer (12 turnos).

Los ladrones deben encontrar el Dinero y escapar en uno de los 3 vehículos. La policía debe conseguir las esposas, arrestar y escoltar a los ladrones al coche patrulla.



El reloj comenzará a las 7 de la tarde. A las 7 de la mañana (no incluido) el juego termina y se cuentan los puntos.



2. PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se despliega el tablero y se colocan los 3 tokens de vehículos (coche, moto y bote) en sus correspondientes zonas.

2.1 DISTRIBUCIÓN DE ROLES

Dependiendo del número de jugadores, las cartas de rol (sello "confidencial" en la parte posterior) se barajan y se reparten.

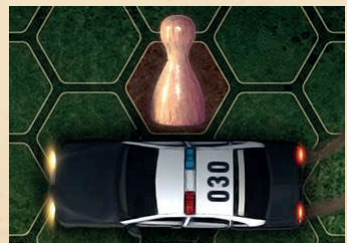
4 jugadores	1 Inspector Jefe / 1 Detective / 1 Ladrón / 1 Ladrón Profesional
5 jugadores	1 Inspector Jefe / 1 Detective / 1 Convenido / 1 Ladrón / 1 Ladrón Profesional
6 jugadores	1 Inspector Jefe / 2 Detectives / 2 Ladrones / 1 Ladrón Profesional
7 jugadores	1 Inspector Jefe / 2 Detectives / 1 Convenido / 2 Ladrones / 1 Ladrón Profesional
8 jugadores	1 Inspector Jefe / 3 Detectives / 3 Ladrones / 1 Ladrón Profesional

El Ladrón Profesional y el Inspector Jefe muestran sus roles y los mantienen a la vista. El resto de jugadores mantendrán sus roles ocultos.

Inspector Jefe	Detective	Convenido	Ladrón	Ladrón Principal
A la vista	Secreto	Secreto	Secreto	A la vista
Misión: Encontrar las esposas, arrestar a los ladrones y escoltarlos al coche patrulla.		Misión: que la partida acabe en empate o +/-1	Misión: Encontrar el dinero y escapar. El coche y la moto requieren llaves, el bote no.	
Habilidad especial: Perro (explicado más abajo)				Habilidad especial: puede lanzar el dado 2 veces para librarse de las esposas

Perro

El Inspector Jefe controla a un perro policía a su vez (peón color madera), así como sus propios movimientos y acciones. El perro comienza desde el hexágono marrón de la policía. El Inspector Jefe puede moverlo hasta 3 hexágonos por turno. El perro sólo se puede eliminar del juego usando la carta de objeto Chuletón cuando ataca o cuando estás al lado del perro. El Inspector Jefe puede dar la orden de atacar (incluso desde la distancia) una vez por turno para infligir -1 vida a otro. Una muerte por mordedura de perro es considerada muerte por el Inspector Jefe. El perro puede atacar desde el principio del juego y puede ser empujado.



2. PREPARACIÓN DEL JUEGO

2.2 Puntuación

En el lado del tablero podemos ver el marcador “termómetro” donde la policía y los ladrones compiten por la victoria. El token se coloca en el punto central como marcador.



2 = Un ladrón muere

Un policía muere = 2

4 = Ladrón profesional arrestado en coche patrulla

Ladrón huído en bote = 4

3 = Ladrón arrestado en coche patrulla

Ladrón huído en coche/moto = 5

+3 = Dinero confiscado tras capturar a un ladrón

Ladrón extra en la huída = +2

Dinero extra en la huída = +5

Por ejemplo: Un ladrón muere: el token se mueve +2 a favor de la policía. A continuación un ladrón se escapa en una motocicleta con el Dinero : +5 para los ladrones. Después de estos dos eventos, el juego es +3 para los ladrones.

2.3 EL TABLERO

Hay 16 habitaciones en la mansión. Están representadas con sus nombres en el perímetro del tablero.

Al comienzo del juego se barajan las cartas de objeto (círculo verde en la parte trasera) y 16 de ellas se colocan boca arriba aleatoriamente en cada habitación sujetas por el tablero (fig 1). El resto del objeto cartas se apilan boca abajo como mazo de robar. Cuando se agoten, los descartes se barajan y se renueva el mazo de robar.



2. PREPARACIÓN DEL JUEGO

2.4 ESCRITORIO DEL JUGADOR

Cada jugador escoge un color y recibe:

- 1 Escritorio
- 1 Peón
- 1 Carta de personaje aleatoria
- 1 ficha marcador de pasos ahorrados
- 1 ficha marcador de vidas restantes

Carta de personaje y carta de rol

Cada personaje tiene una habilidad especial; lea su habilidad en voz alta para el resto de jugadores y colóquelo de pie en la hendidura del escritorio como muestra la figura (fig.3). Si se ha tocado un rol secreto, debe ocultarlo bajo el escritorio. Una vez que su rol ha sido descubierto debe revelarlo a todos los jugadores. Si su rol inicial no es secreto, muéstrelo desde el principio.



Vida

Todos los jugadores comienzan con dos vidas. Si un jugador pierde ambas vidas, como última opción de sobrevivir, girará la ruleta y si obtiene verde sobrevivirá y recuperará una vida, en caso contrario, fallece y revela su rol (si es secreto). En su siguiente turno reaparecerá desde su casilla correspondiente (pero habrá perdido su cartas, sus pasos ahorrados y su equipo habrá perdido puntos).

Ahorrador de pasos

Sítue el marcador de pasos en 0. Con el marcador marrón puede ahorrar pasos. Por ejemplo: Si obtiene un 10 pero sólo necesita 5 pasos, puede detenerse y guardar hasta un máximo de 5 pasos en el ahorrador para otro turno.

3. COMIENZO DEL JUEGO

El primero en entrar en la mansión es el Ladrón Profesional. Lo hará desde el hexágono rojo de los ladrones situado en el porche delantero. El siguiente jugador que entre será el situado a su izquierda (en el sentido de las agujas del reloj). Si tiene un rol oculto (detective, ladrón o convenido) puede partir desde el hexágono rojo de los ladrones o desde el hexágono azul de la policía. En el caso especial de que cualquiera de los hexágonos de inicio principal esté ocupado por otro jugador, comenzarían desde un hexágono adyacente. El Inspector Jefe parte del hexágono azul de la policía. Cuando todos los jugadores han terminado su turno, el Ladrón Profesional avanza el reloj de 7:00 pm a 8:00 pm.

Nota: una vez que el oculto rol de un jugador se revela, que volverá a aparecer desde su posición correspondiente. Si es el Convenido, pueden elegir su punto de partida de nuevo.

3. COMIENZO DEL JUEGO

3.1 MOVIMIENTO

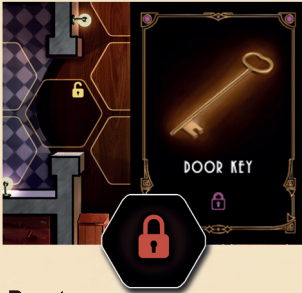


La mecánica básica será lanzar la ruleta y con su puntuación mover el peón por el tablero y realizar acciones con las cartas objeto y/o el Cuadro de acción.

Durante su movimiento, el jugador puede hacer tantas acciones como quiera.

Por ejemplo: Un jugador lanza la ruleta y obtiene un 10, avanza 2, realiza una búsqueda, luego avanza 5, usa un arma, avanza 2, empuja a un oponente y finalmente guarda 1 paso para otro turno.

No puedes saltar sobre el peón de otro jugador.



Puertas

Los hexágonos de puerta púrpura se pueden bloquear con la carta Llave Puerta (ver objetos) después de lo cual se coloca un token bloqueado sobre ellos durante un turno.



Ventanas

Los hexágonos azules bloquean a los jugadores hasta que se rompen con la carta Martillo Rompe Ventanas. A continuación, se coloca una "Ficha Ventana Rota" sobre el hexágono y cualquier jugador puede atravesarla durante el resto de la partida. Las ventanas pueden ser rotas desde ambos lados.



Agua

Hay dos iconos de agua en el mapa delimitando el borde del lago junto a la Mansión. Al cruzar uno de estos hexágonos, el movimiento del jugador se detiene. En su siguiente turno lanzará la ruleta del agua.



Ruleta Antibloqueo

Puede haber casos en los que el movimiento de un jugador quede bloqueado por cualquiera de las siguientes razones:

- *Estar esposado*
- *Estar junto a una puerta cerrada (1 turno máximo)*
- *Estar atado (1 turno máximo)*
- *Estar en una habitación con humo (1 turno máximo)*

En cualquiera de estos casos, al comienzo de su turno el jugador tiene la oportunidad de lanzar la ruleta y si obtiene un verde, se libra de su bloqueo y puede volver a lanzar la ruleta de pasos para completar su turno.

Nota: si alguien se libera de esposas, una puerta cerrada, atada o afectada por una bomba de humo, la carta o el token que causaba el bloqueo se descarta inmediatamente.

3. COMIENZO DEL JUEGO

3.2 BUSCANDO EN LA MANSIÓN

La acción más común es realizar una búsqueda en los hexágonos marcados en verde. Estar sobre un hexágono de búsqueda verde le da la oportunidad de robar una carta directamente del mazo y además consultar la carta almacenada en la ranura de la habitación asociada en el borde del tablero.



fig.7 Zonas búsqueda. Mansión de inicio



Mansión con habitaciones manipuladas/consultadas por algún jugador (porche, invernadero y cocina).

Una vez consultada debe guardar alguna de las cartas en la ranura de la habitación oculta boca abajo. Sólo puede haber una carta almacenada por ranura/habitación. No se pueden realizar dos búsquedas seguidas en la misma habitación, debe intercalarse otra habitación entre ambas búsquedas.

Inventario

La cantidad máxima de cartas al final de tu turno es 3, y 1 siempre debe mostrarse boca arriba junto al escritorio (incluso si sólo tienes 1 carta en total).

Si al final de tu turno tienes más de 3 cartas, deseche en la pila de descartes las restantes hasta que sólo tenga 3 (2 en la mano y 1 a la vista).

Consejo: oculte en las habitaciones más lejanas las cartas que resulten atractivas al equipo rival.

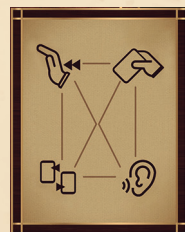
Nota: El Dinero, las esposas y las llaves de los vehículos de motor no se pueden descartar porque son esenciales. Se pueden ocultar en las manos o en las habitaciones, pero no se puede descartar.

3.3 REALIZAR UNA ACCIÓN

3.3.1 Cuadrado de acción

Una vez por turno, cuando usted está al lado de otro peón, puede utilizar el Cuadrado de acción para realizar una acción. El token comienza sobre el icono de robo. Por lo tanto, el primer jugador en utilizar el Cuadrado de Acción tiene 3 acciones para elegir (Comercio, Empujar o Susurrar un secreto).

A continuación, mueve el token a la esquina elegida y realiza la acción. La próxima vez que un jugador realice una acción, su elección comenzará desde la esquina de la última acción realizada.



Cuadrado de acción

3. COMIENZO DEL JUEGO

3.3 REALIZAR UNA ACCIÓN

Las acciones son:

- **Comerciar** carta/s con otro jugador, ya sea en cambios 1:1, 2:2 o 3:3. Si el jugador objetivo rechaza la oferta, no puede realizar otra acción en su lugar.
- **Robar una carta:** La víctima objetivo baraja todas sus cartas (mostrada y oculta/s) antes de ser robada. El jugador que roba elige 1 carta a ciegas.
- **Empujar:** Mueva un jugador hasta 2 casillas en línea recta. Si se encuentra con un obstáculo: (pared, otro jugador) se detiene.
- **Susurrar un secreto:** Utilícelo para tener una conversación privada (susurrando al oído) con otro jugador. Esto puede ser útil para trazar estrategias o farol.

3.3.2 Acción con cartas

Además de estas acciones, los jugadores pueden utilizar cartas de objeto. A menos que tengan un uso infinito, las cartas se descartan tras usarlas.

MÁS VALIOSAS



Dinero

El objetivo principal de los ladrones. La policía y el convenido no pueden escapar con él, pero pueden ocultar esta carta en su mano o en la mansión.

Ver Escape.



Esposas

Úsalas para arrestar. El capturado, en tu turno, puede intentar liberarse lanzando la ruleta. Los ladrones y el convenido no pueden usar las esposas, pero sí pueden ocultarlas. *Ver Arresto*



Llaves de coche y moto

Con estas cartas puedes arrancar los vehículos respectivos para escapar. *El barco no necesita una carta para arrancar. Escapar sin botín no otorga puntos. Ni los Policías ni el Convenido pueden usar los vehículos de huida.

ATAQUE



Pistola

Cuando tu peón está al lado del peón de otro jugador, puedes usarlo para infligir 2 puntos de daño a la víctima.

Ver muerte.



Veneno

Cuando tu peón está al lado del peón de otro jugador, puedes usarlo para envenenar a la víctima. Deben poner la carta delante de su tablero de jugadores.

A su vez perderán una vida. Si ellos (u otro jugador) no sanan con el Kit de Ayuda, en su siguiente turno la víctima morirá. *Ver muerte.*



Cuchillo

Cuando tu peón está al lado del peón de otro jugador, puedes usarlo para infligir un daño a la víctima.

Ver muerte.

3. COMIENZO DEL JUEGO

DEFENSA



Botiquín

Puede usarlo en su turno para recuperar una vida o en respuesta a un ataque. Usable con uno mismo o con otro jugador; También funciona como un antídoto y recupera las vidas perdidas por la carta veneno.



Biblia

evita el ataque de un disparo y se descarta la carta.



Chaleco antibalas

Evita el ataque de un disparo y mantienes la carta.



Evitar el cuchillo

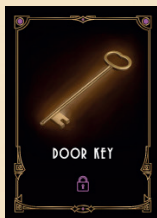
Evita el ataque de un cuchillo y se descarta la carta

MOVIMIENTO



Café

Avance tantos pasos adicionales como la carta indica. También es acumulativo con el ahorrador de pasos.



Llave de la puerta

Cierre una puerta durante 1 turno cuando esté junto a ella.



Cuerda

La víctima permanece inmóvil un turno completo o hasta que otro jugador decida liberarlo (debe estar al lado de la víctima). El jugador también puede liberarse con una tirada de ruleta durante su turno. Si consigue liberarse, el jugador juega un turno normal.



Bomba de humo

Una vez arrojada en una habitación, los peones que están en ella pierden 1 turno. Las víctimas pueden tratar de escapar de la habitación durante sus turnos lanzando la ruleta en cada uno de sus respectivos turnos.

OTRAS



Martillo rompe ventanas

una vez rota, la ventana se puede cruzar en ambas direcciones como una puerta abierta. Se coloca un token azul para simbolizar la ventana rota.



Chuletón

Utilízalo cuando estés junto al perro durante tu turno o en respuesta a su ataque en cualquier momento. Esta carta elimina al perro de forma permanente. *Ver Perro.*



Dinamita

Para activarla, un jugador debe ocultarla en uno de los hexágonos verde de búsqueda (tarjeta colocada boca abajo en su ubicación perimetral coincidente en el tablero) inflige 2 puntos de daño al siguiente jugador que lo descubre y hiere (-1) en los hexágonos adyacentes libre de obstáculos (paredes, otros jugadores ...). Si provoca una eliminación, sus cartas de descartan.

3. COMIENZO DEL JUEGO

MOMENTOS IMPORTANTES

Muerte

Si usted pierde sus dos vidas, muere, muestra su rol y añade los puntos correspondientes al equipo contrario (excepto la muerte de la Convenido que no beneficia a nadie y no otorga puntos). Su asesino puede quedarse con su inventario de cartas y quedarse con lo que le convenga. El resto irá al mazo de descartes. En el siguiente turno, usted volverá a aparecer con el mismo rol pero tendrá menos tiempo para alcanzar sus objetivos y los enemigos habrán tomado ventaja en su puntuación.

Huida

Una vez que un ladrón escapa, revela su rol. El bote tiene espacio para que 1 ladrón escape, la motocicleta 2 y el coche 4. Llegar a cualquiera de los hexágonos de las fichas del vehículo cuenta como "estar montado" en ese vehículo. Cuantos más ladrones se escapen, más puntos obtendrán. Estar colocado dentro del token del vehículo (con las llaves correctas del vehículo) se considera huida. Además, pueden esperar sobre el vehículo y sacrificar su movimiento dando tiempo para que los cómplices se unan a ellos. Sólo el jugador con las llaves correctas del vehículo puede iniciar la fuga, llevándose a todos los demás jugadores en la ficha con ellos. Cada vehículo tiene un sólo uso, cuando se utiliza, el token del vehículo se descarta y ya no está disponible.

Consejo: Una vez escapado, el inventario del ladrón se descarta (incluyendo Dinero y las llaves del vehículo), por lo que es una buena idea guardar objetos importantes en las ranuras de las habitaciones antes de la fuga.

Arresto

Cuando un jugador es esposado, el policía coloca la carta de esposa delante de ese jugador y debe escoltarlo al coche patrulla. Los jugadores esposados seguirán el camino pegados a su captor. El jugador arrestado no puede realizar ninguna acción mientras esté arrestado. Sus opciones son liberarse con la ruleta en su turno o que su captor sea asesinado. Una vez que el policía toca el hexágono azul de la policía, el jugador esposado es considerado capturado y revela su rol. Si es un ladrón, la policía añade puntuación, el captor recibe el inventario capturado y decide qué cartas mantener y cuáles descartar. Si han capturado accidentalmente a un detective o al convenido, no pasa nada, pero habrán perdido sus esposas y su tiempo. Los pasos restantes del policía tras la captura son acumulables en el ahorrador de pasos.

Nota: recuerde que el Dinero, las llaves y las esposas del vehículo no son objetos desechables. Si la víctima/ladrón llevaba alguna de estas cartas, el asesino/captor debe mantenerlos en su inventario.

Nota: En el caso remoto en el que el asesino / captor también tenga su inventario completo con cartas no descartables, éste decide a quién dar las cartas/s restantes.

4. FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando al amanecer (12 turnos - 7:00 am) o cuando el contador de puntuación de un equipo alcanza los 10 puntos. Si la partida acaba en empate y el convenido no está en juego, gana el primer equipo en puntuar.

PERSONAJES



Catalina Fernández

Ocupación
Catedrática

Nacionalidad
Española

Edad
39

Refinada, coqueta y bien educada, Catalina se comporta como si no hubiera roto un plato en su vida. Nacida en la rica familia Duquesa de Riotinto, cerca de Escorial, Madrid, enseña lengua castellana en la Universidad Complutense. Se rumoreaba que tenía un romance con el monarca español. Aguda de mente y no fácilmente manipulable, su conocimiento y aprendizaje veloz la ayudan a alcanzar los escalones más altos de la sociedad.

PERSONAJES



Otto Oppenheim

Ocupación
Doctor
Nacionalidad
Alemana
Edad
63

Otto Oppenheim es uno de los médicos más importantes de Alemania. Sin embargo ahora mismo no es bienvenido en su país. Durante la guerra fue capturado por la triple entente y lo forzaron a realizar tareas de espionaje. Aparentemente es una persona de fiar pero siempre queda el recelo de si está haciendo contraespionaje para las antiguas potencias centrales. Su sonrisa amable esconde a una persona totalmente interesada.



Yijun Ding

Ocupación
Bailarina Profesional
Nacionalidad
China
Edad
Desconocida

Mientras caminaba por el campo, Yijun presenció la muerte de su padre a manos de dos convictos fugados. Este trauma marcó a la joven de tal manera, que prometió aprender las técnicas de un antiguo arte marcial basado en serpientes para buscar venganza por su padre. Este entrenamiento le ha permitido adquirir plena conciencia y control sobre su cuerpo, una habilidad que ha utilizado para tener un gran éxito en su carrera como bailarina, así como en operaciones más oscuras. Puede moverse y fluir como una cobra, imposible de golpear, esperando un golpe mortal.



Salvatore Fontana

Ocupación
Cura (no confirmado)
Nacionalidad
Italiana
Edad
25

Salvatore Fontana nació en Pavia, Italia. Sin embargo, nadie ha encontrado su certificado de nacimiento tras el gran incendio de Lombardia. El Padre Salvatore, como exige ser llamado, siempre logra lo que se propone debido a su feroz temperamento. Sin embargo, todos se preguntan: ¿es realmente un sacerdote? Lleva años bajo sospecha, pero la investigación de la curia se ve obstaculizada por el número de seguidores que lo adoran por sus supuestos milagros. ¿Ángel o demonio?.



Wilma Sanders

Ocupación
Alcaldesa
Nacionalidad
Estadounidense
Edad
58

Wilma Sanders, graduada como la mejor de su clase, una experta en retórica de renombre mundial, se dice que nunca perdió una discusión. Si algo o alguien está en su camino, ella moverá el cielo y la tierra para obtener lo que busca. Hoy en día, es una de las mujeres más poderosas e influyentes en el EE.UU. ¿Cuál es su motivación? el poder.



Kontar Saleh

Ocupación
Emprendedor
Nacionalidad
Egiptia
Edad
44

Enviado de confianza por la corona británica, Kontar es el encargado de las transacciones comerciales en el Canal de Suez. Nacido en Alejandría, siempre ha tenido un gran ojo para la oportunidad de negocio. Saleh siempre saca el máximo provecho de una transacción. Si algo no le conviene, él y sus asociados pueden llegar a ser muy persuasivos.

PERSONAJES



Chitra Daswani

Ocupación

Bruja

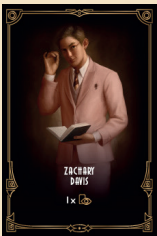
Nacionalidad

India

Edad

50

Cuando era una niña, caminando por los retorcidos callejones laterales de Delhi, Chitra se sorprendió al encontrarse con un elefante blanco raro! Mientras miraba a sus ojos oscuros el tiempo se detuvo, entonces como por arte de magia, se vio a sí misma desde el propio punto de vista de las bestias, una niña pequeña de pie asombrada ante la belleza cruda y el misterio de la naturaleza. Cuando salió de este trance como el estado, el elefante no estaba en ninguna parte para ser visto. Desde entonces, ha desarrollado y perfeccionado una forma de proyección mental donde puede arrojarse a la mente de cualquiera que mire a sus ojos, ganando el control de cada acción y voluntad.



Zachary Davis

Ocupación

Periodista

Nacionalidad

Inglesa

Edad

33

Zachary es el dueño de Davis Manor, un maestro de los chismes con un don para descubrir trapos sucios. ¡Un conocido periodista internacional, obtiene exclusivas antes que nadie! Sin embargo a veces sus estrategias de manipulación social van más allá del límite de lo que se consideraría moral. Atrapa y soborna a quien sea necesario para conseguir la historia que busca. Su rica familia aristocrática desapruueba sus métodos, pero temen que desarrolle su talento para desenterrar sus peores secretos.



Eleanor Gibbs

Ocupación

Ama de llaves

Nacionalidad

Canadiense

Edad

32

Eleanor, la más joven de 5 hermanas, proviene de una familia que fue poderosa y rica. Se crió en el lujo y la alta sociedad. Sin embargo, su familia, incapaz de administrar sus propiedades e inversiones se declaró en bancarrota. Decidida a revivir el legado de su familia, no se detendrá ante nada para llegar a la cima desde abajo. Se rumorea que mantiene una relación secreta con Zachary, el propietario de Davis Manor.



Trevor Williams

Ocupación

Ingeniero

Nacionalidad

Sudafricana

Edad

59

El teniente Trevor Williams fue una de las piezas clave en las Revueltas de los Bóer, al principio de la primera guerra mundial. Supo gestionar con diplomacia infinita el fin del conflicto. A pesar de ser muy hábil en la creación de explosivos, se siente más orgulloso de su pericia como zapador, desactivándolos. Es un hombre de paz, un hombre que ama su tierra. Se ha convertido en un símbolo apolítico en la zona y todos quieren salir en las fotos junto a él.



Victoria Walker

Ocupación

Abogada

Nacionalidad

Australiana

Edad

41

Victoria nació en el seno de una familia acomodada del sureste de Australia. Heredera de un legado familiar de abogados, dirige el bufete más importante de su país. El éxito de su familia reside en la elección de sus clientes. Cuando gana nunca se sabe si es por su pericia defendiendo con astucia a su cliente o más bien ella supo elegir con su implacable ofato el bando ganador. Nadie puede ver sus cartas.

PERSONAJES



Panchito Falcón

Ocupación
Actor
Nacionalidad
Cubana
(no confirmado)
Edad
Desconocida

Panchito es el mejor actor latino del momento. Estallando en la escena internacional hace 2 años, ahora es un actor de renombre. Tiene una habilidad natural para la seducción, acercándose a quien quiera, sin embargo se sabe muy poco sobre sus orígenes e intenciones, sólo habla del futuro, ocultando algo en su pasado... Algunas personas afirman que tiene origen cubano, otros que está vinculado a los poderosos cárteles de la droga ... lo único de lo que la gente está segura es que ha llegado a la cima y tiene el don de la labia.



Rita Cardoso

Ocupación
Amazona
Nacionalidad
Brasileña
Edad
28

La familia Cardoso es una de las más influyentes en el comercio internacional del café, una mercancía con alta demanda! La pequeña Rita es una de las mujeres más pretendida en los Estados Unidos, no sólo por el legado y la fortuna que heredará, sino también por su prestigio como amazona. Le regalaron su primer caballo a los 4 años y ha crecido con ellos toda su vida. Ganando 5 títulos ecuestres consecutivos con 3 caballos diferentes. Ser el centro de la atención de todos, icono de belleza, viajera consumada, escaparate de moda y arte, no son cosas que le pesen. Se siente rápida, una verdadera campeona.



Niall O'Sullivan

Ocupación
Boxeador
Nacionalidad
Irlandesa
Edad
51

Desde incluso antes de que pudiera recordarlo, Niall ha trabajado en un barco pesquero. Las inclemencias han forjado a un hombre fuerte y resistente, acostumbrado a lidiar con tormentas. En los últimos años, ante la inestabilidad política en su tierra, Niall ha fortalecido aún más su independencia económica. Con amenazas y peleas, ha logrado la libertad que siempre quiso, poseer y operar su propia flota de barcos. Su casa es la mar.



Margot Boucher

Ocupación
Chef
Nacionalidad
Francesa
Edad
36

Margot es la cara visible de una familia famosa por sus restaurantes de alta cocina. Poseen granjas en Normandía, viñedos en Borgoña y los mejores restaurantes de París. La saga Boucher es formidable, aguda e implacable, no sólo en la búsqueda de oportunidades de negocio. Se rumorea que Margot ha conseguido la herencia de este imperio de una forma poco ética.



Alexandr Korovin

Ocupación
Trompetista
Nacionalidad
Rusa
Edad
48

Alexandr ha encontrado la manera de escapar de sus demonios a través de la destreza musical. Sus padres rápidamente detectaron su habilidad especial cuando le regalaron un su primer piano de juguete. Sin embargo, cuando más tarde entró en el conservatorio, no quedaban plazas de piano y optó por aprender la trompeta. Su carrera se vio ralentizada por la Primera Guerra Mundial y luego por la siguiente Guerra Civil Rusa. En este último fue herido en el ojo izquierdo por una esquirla de metralla. Estas experiencias en tiempos de guerra forjaron el fuerte carácter de Korovin y ahora lucha contra las atrocidades pasadas con su música. Tan poderosa es su habilidad que se dice que su solo de trompeta contagia al público, haciendo llorar incluso a los hombres más fuertes y crueles.