

Heimlich & Co

Nachts sind alle Agenten grau und keiner wird aus keinem schlau!

di Wolfgang Kramer

Giocatori: 2-7

Età: 8 anni in sù

Durata: 45 minuti

Contenuto

7 Segnalini Agente



1 Cassaforte



7 Marcatori Punteggio



7 Carte Agente



1 Dado



1 Tabellone



26 Carte Top Secret



Panoramica

Una scura viuzza, dei misteriosi profili che si intrufolano nella notte. Chi sono questi agenti segreti e che cosa cercano? In questo gioco di spionaggio, degli agenti segreti sono all'inseguimento della stessa cassaforte contenente documenti Top-secret.

Ma, silenzio! Un'ombra, là in basso, si è appena mossa.

Ogni giocatore è il capo dei servizi segreti del suo paese e manda in questa gara il suo miglior agente per ottenere informazioni. I giocatori devono fare attenzione a mantenere l'identità (colore) dei loro agenti segreti. Per ottenere una migliore copertura del suo agente segreto, ogni giocatore può muovere tutti gli agenti nel gioco. Il giocatore che riuscirà alla fine del gioco a spostare il suo marcatore agente il più lontano e avrà raccolto il maggior numero di informazioni vince!

Preparazione – gioco base

Le 26 carte top secret non sono utilizzate nel gioco base.

I giocatori scelgono quali agenti (colori), saranno utilizzati nel gioco. Il numero di agenti dipende dal numero di giocatori:

- con due giocatori, utilizzare cinque agenti,
- con tre giocatori, utilizzare sei agenti, e
- con quattro o più giocatori, utilizzare sette agenti.



Agente rosso con indicatore punteggio e carta

Ogni agente ha un indicatore punteggio e un agente del proprio colore.

Mettere le carte agente e gli indicatori di punteggio non utilizzati, nella scatola.

- Posizionare il tabellone al centro del tavolo.
- Mettere tutti gli agenti utilizzati nella chiesa.
- Posizionare gli indicatori punteggio utilizzati nello spazio di *Start/Finish* sul tracciato segnapunti del tabellone.
- Posizionare la cassaforte sull'edificio numero 7.
- Posizionare il dado al centro del tabellone.

? *[Il testo qui sotto è illeggibile a causa di un errore di rendering del PDF, sembra essere un mix di simboli e caratteri.]*

*EMgb bWU' cgW
YalSfaq:*

*; eMVSYWf] bSda` a
VS`S UZ/VAS*

*Carte agente prima
di essere distribuite
ai giocatori*

*Le carte degli agenti
liberi sono poste a
faccia in giù sotto il
tabellone.*

*il dado è posto al
centro del tabellone*

*i sette marcatori
punteggio sono posti
sullo start/finish*



Cassaforte nell'edificio 7.

Regole di gioco - gioco base

Il giocatore più grande inizia, tutti gli altri proseguono a turno in senso orario. Al suo turno:

1. il giocatore lancia il dado.
2. il giocatore muove almeno un agente.
3. Quando un giocatore muove un agente sull'edificio con la cassaforte, si crea una fase punteggio.
Punteggio a. muovere gli indicatori punteggio.
b. il giocatore di turno muove la cassaforte su un nuovo edificio.
4. Il giocatore di turno dà il dado al prossimo giocatore alla sua sinistra.

I giocatori continuano a turno fino a quando un agente raggiunge o supera lo spazio "finish" del segnapunti (vedi capitolo fine del gioco).

1. Il giocatore tira il dado.

Il dado determina il numero di punti movimento di cui il giocatore dispone.

Quando un giocatore ottiene un "2", "3", "4", "5", o "6", che ha 2, 3, 4, 5, e 6 punti di movimento, mentre con "1-3", può scegliere 1, 2, o 3 punti movimento.

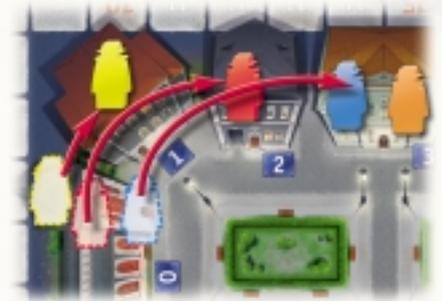
2. Il giocatore muove almeno un agente.

Nota: un giocatore può muovere qualsiasi agente e può spostare più agenti a sua volta. Egli deve sempre muovere agenti in senso orario da un edificio all'altro. Lo spostamento da un edificio ad un'altro in senso orario costa un punto movimento. Più agenti possono stare nello stesso edificio.

Il giocatore può usare tutti i suoi punti di movimento per spostare il suo agente, ma può anche dividerli tra diversi agenti. Egli può anche scegliere di lasciare fermo il suo agente e spostare gli altri. Il giocatore deve usare tutti i punti di movimento che ha in questo turno e non li può salvare per turni successivi.

Dopo l'utilizzo di tutti i punti di movimento, ci può essere una fase punteggio.

*Esempio: Anna tira un **6** divide i sei punti di movimento tra tre agenti. Muove l'agente rosso dalla chiesa alla costruzione 2, l'agente blu dalla chiesa alla costruzione 3, e l'agente di colore giallo dalla chiesa alla costruzione 1. Avrebbe potuto anche dividere i suoi sei punti di movimento: sei agenti si muovono in un edificio, un agente si muove di sei edifici, etc.*



3. Il giocatore crea una fase punteggio.

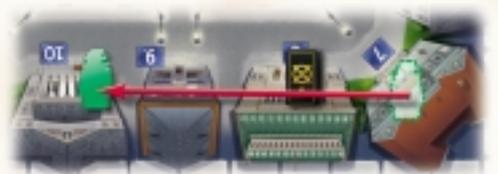
Una fase punteggio si verifica solo quando un giocatore muove uno o più agenti nell'edificio con la cassaforte.

L'agente verde viene spostato sulla cassaforte, creando una fase punteggio.



Attenzione: Lo spostamento di un agente attraverso l'edificio con la cassaforte non crea una situazione di punteggio.

L'agente verde oltrepassa la cassaforte, non si crea nessuna fase punteggio



3.a. Muovere l'indicatore punteggio

Le informazioni catturate da un agente sono rappresentate dal movimento del suo segnalino sul tracciato dei punti. La quantità di informazioni che un agente ottiene è indicata dal numero sull'edificio in cui è posizionato durante la fase punteggio.

- Ad esempio, un agente fermo nell'edificio 4 durante la fase punteggio ottiene quattro informazioni e suo segnalino viene spostato avanti di quattro spazi sul tracciato dei punti.
- Le **antiche rovine** con il numero -3 è un posto pericoloso. Gli agenti che si trovano su questa casella durante la fase punteggio perdono tre informazioni (indietreggiano di tre spazi nel tracciato segnapunti), ma non oltre lo spazio di "Start"/"Finish".
- La **chiesa** è il numero 0. Si tratta di un edificio neutrale in cui i giocatori non guadagnano né perdono informazioni durante la fase punteggio.

Esempio: l'agente blu è nell'edificio 7 con la cassaforte. Il giocatore muove il segnapunti blu sette spazi in avanti sull'indicatore del punteggio. L'agente giallo è nell'edificio 2, il giocatore muove il segnalino giallo due spazi in avanti. L'agente rosso è nell'edificio 10, il giocatore muove il segnalino rosso dieci spazi in avanti. L'agente viola è tra le rovine -3, il giocatore muove il segnalino viola tre spazi all'indietro. L'agente verde è in chiesa, il giocatore non muove l'indicatore verde.



Suggerimento: per evitare equivoci, è il giocatore di turno che muove i marcatori sul tracciato del punteggio.

3.b. Muovere la Cassaforte

Dopo aver spostato gli indicatori punteggio, il giocatore di turno muove la cassaforte in un nuovo edificio. La cassaforte può essere spostato in qualsiasi edificio, anche le rovine della chiesa. Se la cassaforte viene spostato in un edificio che ha uno o più agenti, **NON** si crea una fase punteggio. Una fase punteggio si verifica solo quando un agente si sposta nella costruzione con la cassaforte.

4. Il giocatore passa il dado al giocare alla sua sinistra.

Nessuna fase punteggio: dopo che il giocatore muove gli agenti senza creare una fase punteggio, dà il suo dado al giocatore alla sua sinistra. Il suo turno è finito, il giocatore alla sua sinistra inizia il suo turno.

Fase punteggio: se il giocatore crea una fase punteggio spostando gli agenti, si muovono gli indicatori punteggio sul tracciato segnapunti, si muove poi la cassaforte e passa il dado al giocatore alla sua sinistra.

Il suo turno è finito, il giocatore alla sua sinistra inizia il suo turno.

Fine del gioco - gioco base

Il gioco termina dopo il turno in cui uno o più indicatori di sul tracciato del punteggio raggiungono o superano il traguardo "start"/"finish". Per determinare il vincitore, tutti i giocatori rivelano ora le loro carte agente segreto e rivelano anche le carte agente libero. Il vincitore è il giocatore il cui segnalino sul tracciato segnapunti ha raggiunto o superato lo spazio "start"/"finish". Se più di un segnalino raggiunge o supera lo spazio "start"/"finish", il giocatore il cui segnalino agente è più lontano è il vincitore (nell'esempio a lato, il rosso è il vincitore). Può accadere che vinca un agente libero. In questo caso, i giocatori potrebbero voler giocare nuovamente per trovare un vincitore.



Suggerimenti

Il gioco è più divertente, quando i giocatori usano commentare e bleffare per ingannare i loro avversari più a lungo possibile. I migliori giocatori offriranno la loro consulenza agli avversari con lo scopo di portarli a conclusioni sbagliate o a vantaggi per il proprio agente.

Lo spostamento di un agente che si trova molto indietro è in grado di generare bluff e confusione.

I giocatori devono cercare di ingannare e fuorviare i loro avversari spostando i loro agenti in edifici di pregio. Queste tattiche saranno impiegate con grande successo dai migliori, ma tutti potranno divertirsi a giocare.

Variante Top Secret

Utilizzare le stesse regole del gioco base, tranne per le modifiche indicate di seguito.

Nuova è la parte top secret del turno, durante il quale i giocatori possono giocare carte Top Secret ..

Nota: Quando si gioca con sette giocatori, rimuovere la carta Top Secret che mostra due carte agente (Vedi a destra) dal gioco e metterle nella scatola.



al suo turno, il giocatore esegue le seguenti azioni nell'ordine indicato:

1. Tira il dado per determinare i suoi punti movimento.
2. Muove agenti o sceglie di non muovere agenti solo con un valore dado di "1-3".
- 3. I giocatori possono giocare carte Top Secret.**
4. Se i giocatori creano una fase punteggio:
 - a. segnare i punti agli agenti spostando gli indicatori di punteggio sul tracciato segnapunti
 - b. il giocatore, di turno, muove la cassaforte.
5. Passa il dado al giocatore alla sua sinistra, e termina il suo turno.

Nuova regola "dado"

Quando un giocatore fa "1-3" con il dado, ha ancora la scelta di uno, due, o tre punti movimento, ma può anche scegliere di non muovere nessun agente!

Le carte top secret

Mescolate tutte le 26 carte Top Secret e mettetele a faccia in giù in una pila su uno dei due parchi nel centro del tabellone.

Le carte usate verranno scartate a faccia in sù nello spazio vicino.

Una descrizione completa delle carte è a [pagina 7](#).



la pila delle carte Top Secret sulla sinistra e la pila degli scarti a destra

Dopo che ogni giocatore ha ricevuto la sua carta agente, ogni giocatore, in senso orario, pesca due carte Top Secret dalla pila, e li tiene nascoste nella sua mano. Durante il gioco, un giocatore può prendere un'altra carta Top Secret:

- sposta uno o più agenti alle rovine con i suoi punti movimento o quando muove uno o più agenti per le rovine con una carta Top Secret (il giocatore pesca la carta immediatamente e può giocare più carte in un turno, ma pesca una sola carta per ogni turno,
- ottiene un "1-3" sul dado e sceglie di non muovere agenti.

Un giocatore può avere massimo quattro carte Top Secret in mano.

Un giocatore con quattro carte Top Secret, non può pescare una quinta carta Top Secret.

Il giocatore deve sempre pescare la prima carta del mazzo Top Secret dalla pila. Il giocatore può giocare la carta Top Secret in questo turno o in un turno successivo. Quando la pila delle carte Top Secret si esaurisce, mescolate quelle scartate e formate un nuovo mazzo a faccia in giù.

Carte da gioco Top Secret

Le carte Top Secret possono essere giocate una volta per turno. Dopo che il giocatore, di turno, muove agenti o ha scelto di non spostare gli agenti o di pescare una carta Top Secret, chiede se qualsiasi giocatore (incluso se stesso) vuole giocare una carta Top Secret.

- **Se nessun giocatore** vuole giocare carte Top Secret, non vi è alcuna fase Top Secret nel turno. Il turno continua normalmente con la fase punteggio, quindi si passa il dado.
- Se un giocatore vuole giocare una carta Top Secret, c'è una fase Top Secret nel turno: questo giocatore gioca una carta Top Secret ed esegue l'azione descritta sulla carta.
- Se più di un giocatore vuole giocare una carta Top Secret, c'è una fase Top Secret nel turno che inizia con il giocatore di turno (se ha indicato che voleva giocare una carta) e prosegue in senso orario intorno al tavolo.

Dopo che ha giocato il primo giocatore, (ed esegue l'azione), ogni giocatore, in senso orario, può sia giocare una carta o passare, indipendentemente dal fatto che voleva giocare una carta oppure no .

L'opportunità di giocare carte continua in senso orario intorno al tavolo fino a quando tutti i giocatori, in ordine passano. Finisce così la fase Top Secret e il turno continua normalmente con la fase punteggio, se presente, e quindi con il passaggio del dado

Regole per giocare a carte Top Secret

- Un giocatore, che non voleva giocare una carta, può scegliere di giocare ancora al prossimo giro (dopo il primo giocatore che ha giocato una carta).
In questo modo, ogni giocatore può rispondere ad nuova situazione.
- Un giocatore può giocare più carte alla volta. Se lo fa, decide l'ordine delle azioni sulle carte giocate.

- Dopo aver giocato una carta e eseguendo la sua azione, il giocatore la scarta a faccia in su nella pila degli scarti.
- Se un giocatore usa una carta Top Secret per spostare uno o più agenti nell'edificio con la cassaforte, si può creare una fase punteggio. Questa fase punteggio può essere annullata se una successiva carta Top Secret fa muovere l'agente (i) da quell'edificio.
- Una fase punteggio si verifica dopo che è stata completata la fase Top Secret, uno o più agenti sono stati spostati nella costruzione con la cassaforte e sono ancora lì dopo la fase Top Secret del turno.

Esempio di una fase Top Secret durante un Round:

Anna stà giocando il suo turno. Ottiene un "1-3", scegliere 1 punto movimento, e sposta l'agente rosso nell'edificio avanti perché vuole creare una fase punteggio. Lei chiede (obbligatorio) se qualcuno vuole giocare delle carte Top Secret. David e Bob rispondono di Sì. Inizia così la fase Top Secret del turno. Bob è a sinistra di Anna, così comincia la fase Top Secret. Bob gioca la carta "Muovi due agenti" di due edifici indietro



Muove l'agente giallo all'edificio 10 e quello verde nella chiesa. Chris gioca la carta "Muovi due agenti avanti di un edificio, muove il blu e il giallo alle rovine.

Né Anna né Chris giocano una carta Top Secret in quanto non è il turno di Chris e Anna non ha giocato la carta David sceglie di non giocare una carta, è contento della situazione così com'è.

Anna gioca la carta Top Secret "Spostare la cassaforte in un edificio di vostra scelta" e sposta la cassaforte di un edificio 4 annullando la fase punteggio che ha creato. Bob sceglie di non giocare una carta.

Chris gioca la carta Top Secret "Spostare un agente al sicuro" e muove il rosso alla cassaforte. Questo creerà una fase punteggio (un agente si è spostato sull'edificio con la cassaforte).

David e Anna scelgono di non giocare carte.

Bob gioca la carta Top Secret "Spostare un agente alle rovine" e muove il rosso alle rovine dall'edificio con la cassaforte annullando la fase punteggio.

Chris, David e Anna scelgono di non giocare carte.

Bob gioca la carta Top Secret "Spostare uno o due agenti dalle rovine alla chiesa e muove il blu e giallo alla chiesa.

Tutti i giocatori scelgono ora di passare in ordine. Poiché non vi è alcuna fase punteggio, Anna dà il dado a Bob, (che è alla sua sinistra). Ora è il turno di Bob.



Dopo il turno di Anna

Variante - Secret Dossier

La variante Secret Dossier può essere giocata con le regole di base o con la variante Top Secret . Le regole sono le stesse nelle regole di base o del Top Secret con le seguenti modifiche:

Il vincitore è il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di informazioni sugli agenti dei suoi avversari e ha anche scoperto le loro identità segrete. Pertanto, ogni giocatore mantiene un dossier segreto sugli altri giocatori (vedi il dossier campione sull'ultima pagina di queste regole).

Esempio di dossier:

Agente Bucci (Arancio) è il giocatore: Bernd

Nota: non ha segnato punti nel secondo turno. Ha usato tutti i suoi punti movimento nel terzo turno per spostare l'agente arancione sull'edificio 10.

Durante il gioco, ogni giocatore cerca di determinare l'identità segreta dei suoi avversari e scoprire quali agenti sono liberi. Per far questo, ogni giocatore scrive delle note nel suo fascicolo segreto. In questi dossier, i giocatori devono tenere le seguenti informazioni:

- Chi ha spostato un agente dalle rovine?
- Chi ha spostato un agente nelle rovine?
- Chi non sposta un agente nelle rovine quando potrebbe?
- Chi possiede un certo agente?
- Chi ha generato una fase punteggio e quali agenti ne hanno tratto vantaggio?
- Chi avrebbe potuto creare una fase punteggio, ma non l'ha fatto?

Quando un agente arriva o supera la casella con 29 punti, tutti i giocatori scrivono le proprie supposizioni sull'abbinamento tra agenti e giocatori (quali agenti appartengono a quali giocatori e quali non appartengono a nessuno). Per ogni agente devono scrivere il nome dell'avversario o segnare con una lineetta un agente che non appartiene a nessuno. Il gioco finisce quando un agente raggiunge o supera i 42 punti. A quel punto, le identità dei giocatori vengono rivelate, i giocatori rivelano le loro carte dell'agente ed i loro dossier segreti. Per ciascun agente correttamente scoperto (escludendo ovviamente il proprio agente), un giocatore guadagna 5 punti e sposta la pedina corrispondente al suo agente di 5 caselle in avanti. Il giocatore la cui pedina corrispondente al suo agente è stata spostata il più lontano con i punti ottenuti dal suo dossier segreto, è il vincitore.

Carte Top Secret



Spostare un agente a vostra scelta uno o due edifici all'indietro.



Spostare un agente a vostra scelta sulle rovine. Non è importante dove si trova prima dello spostamento.



Spostare due marcatori punteggio a scelta tre spazi in avanti, ma non oltrepassate lo spazio 40. Un indicatore di punteggio che ha raggiunto o superato lo spazio 40 non può essere spostato.



Spostare una agente di un edificio in avanti o indietro.



Spostare tutti gli agenti alla chiesa.



Spostare un agente a vostra scelta sulla cassaforte indipendentemente da dove si trova. Ciò crea una fase punteggio se l'agente è ancora nell'edificio con la cassaforte alla fine della parte Top Secret del turno!



Spostare due agenti a vostra scelta un edificio all'indietro. Essi non devono essere nello stesso edificio.



Due agenti si scambiano di posto. Ciò può creare una fase punteggio.



Spostare due agenti a vostra scelta un edificio in avanti. Essi non devono essere nello stesso edificio.



Spostare un agente a vostra scelta nello stesso edificio di un'altro agente. Ciò può creare una fase punteggio.



Prendete una carte Top Secret da quelle disponibili. Nota: Questa carta non viene utilizzata con sette giocatori.



Spostare un agente, che si trova nell'edificio con la cassaforte, un edificio in avanti o indietro.



Spostare uno o due agenti a scelta dalle rovine alla chiesa.



Posizionare la cassaforte in un edificio a vostra scelta. Ciò non crea una fase punteggio che si verifica solo quando un agente si muove verso l'edificio con la cassaforte.



Spostare un agente a vostra una scelta, due o tre edifici in avanti.

Agent Schulz (grigio) is played by:

Note:

Agent Perry (giallo) is played by:

Note:

Agent Bucci (arancio) is played by:

Note:

Agent Jaques (rosso) is played by:

Note:

Agent Mirkov (verde) is played by:

Note:

Agent Doyle (blù) is played by:

Note:

Agent Larsson (viola) is played by:

Note:

Se avete domande, commenti o suggerimenti, scrivere:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH • Waldstraße 23-D5 • D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

