

# Top Secret Spies

The dark turns all spies gray, so no one knows their true colors.

di Wolfgang Kramer

giocatori: 2-7

eta': 8 +

durata: 45 minuti

## Contenuto

7 miniature Agenti



1 cassaforte



7 pedine segnapunti



7 carte Agenti



1 dado



1 tabellone



26 carte Top Secret



## Panoramica di gioco

Come ogni gioco di spionaggio e investigazione, all'inizio pu sembrare un po' confuso . I giocatori dovranno cercare informazioni Top Secret su 7 spie, nascoste in una cassaforte, che viene continuamente spostata. Ogni volta che un agente riesce a scassinare la cassaforte si avranno maggiori informazioni.

Ogni giocatore e' il capo dei servizi segreti della sua nazione e manda il suo agente migliore per recuperare info. I giocatori devono mantenere segreta l'identita' (colore) dei loro agenti. Per mantenere la copertura del suo agente, ogni giocatore pu muovere tutti gli agenti nel gioco. Il giocatore che e' riuscito ad ottenere piu' punti al termine del gioco, ha raccolto la maggior parte delle informazioni e vince!

## Preparazione - il gioco base

Le 26 carte Top Secret non sono utilizzate nel gioco base.

I giocatori scelgono quali agenti (colori), vengono usati nel gioco. Il numero di agenti dipende dal numero dei giocatori:

- con 2 giocatori, si utilizzano 5 agenti,
- con 3 giocatori, si utilizzano 6 agenti e
- con 4 o più giocatori, si utilizzano 7 agenti.

Ogni agente ha una pedina segnapunti ed una carta agente dello stesso colore.



*Agente rosso, pedina segnapunti e carta agente*

Riponi nella scatola le miniature agente, le pedine segnapunti e le carte agente non usate.

- Posiziona il tabellone al centro del tavolo.
- Piazza tutti gli agenti nella Chiesa.
- Posiziona le pedine segnapunti sullo spazio start/finish del punteggio (perimetro tabellone).
- Piazza la cassaforte sull'edificio n.7.
- Metti il dado al centro del tabellone.

Mischiare le carte agente utilizzate e distribuirne una per giocatore. I giocatori guardano in segreto la carta del proprio agente e la mettono a faccia in giù davanti a loro. Il colore della carta agente del giocatore indica qual'è il suo agente. Per esempio, se un giocatore ha la carta agente rossa, il suo agente è rosso così come la sua pedina segnapunti.

**Nota:** le carte agente non distribuite ai giocatori rappresentano agenti liberi. Posizionatele senza guardarle sotto il tabellone. I giocatori muovono questi agenti, ma essi non appartengono ad alcun giocatore.

**Nota:** quando si gioca in 7 giocatori, non ci sono agenti liberi.

Ogni giocatore conosce il suo agente, ma non l'identità degli agenti dei suoi avversari o degli agenti liberi. L'identità di un agente è un segreto di Stato e tale segreto deve essere mantenuto da tutti fino alla fine del gioco. I giocatori non possono condividere queste o altre informazioni.

### *preparazione iniziale per 5 giocatori*

*i 7 agenti vengono posizionati nella Chiesa*

*le carte agente vengono distribuite ai 5 giocatori che le tengono davanti a loro a faccia in giù*

*le carte degli agenti liberi vengono posizionate sotto il tabellone*

*il dado viene messo al centro del tabellone*

*le 7 pedine segnapunti vengono messe sullo spazio start/finish del punteggio*



*cassaforte su edificio n. 7*

## Come si gioca - il gioco base

Inizia il giocatore piu' anziano, poi a turno in senso orario gli altri giocatori. Durante il proprio turno ogni giocatore esegue le seguenti operazioni nell'ordine indicato di seguito:

1. Il giocatore tira il dado.
  2. Il giocatore muove almeno un agente
  3. Quando un giocatore muove un agente nell'edificio con la cassaforte, egli crea una fase di punteggio.  
per il punteggio: a. spostare le pedine segnapunti  
b. il giocatore di turno muove la cassaforte in un nuovo edificio a sua scelta.
  4. Il giocatore di turno passa il dado al giocatore alla sua sinistra.
- Si continua a turno fino a quando un agente raggiunge o supera la fine del punteggio(vedi fine del gioco).

### 1. Il giocatore tira il dado.

Il dado determina il numero di punti movimento che il giocatore ha. Quando si ottiene un "2", "3", "4", "5", o "6", si hanno rispettivamente 2, 3, 4, 5, e 6 punti di movimento, mentre con un "1-3", si puo' scegliere tra 1, 2 o 3 punti movimento.

### 2. Il giocatore muove almeno un agente.

**Note:** il giocatore puo' muovere qualsiasi agente e piu' di uno. Egli deve sempre spostare gli agenti in senso orario da un edificio all'altro. Il movimento da un edificio all'altro in senso orario cosnta come un punto movimento. Diversi agenti possono essere presenti contemporaneamente sullo stesso edificio. Il giocatore puo' usare tutti i suoi punti di movimento per spostare un solo agente, oppure puo' dividerli tra diversi agenti. Puo' anche decidere di non muovere il suo agente e muoverne altri. Si devono usare tutti i punti movimento a disposizione e non si possono accumulare per il turno successivo. Dopo aver usato tutti i punti movimento, ci pu essere la fase di punteggio (se un agente e' finito nell'edificio con cassaforte

**Esem.:** Anna lancia un **6** . Decide di dividere i 6 punti movimento tra 3 agenti. Muove l'agente rosso dalla Chiesa all'edificio 2, l'agente blu dalla Chiesa all'edificio 3 e l'agente giallo dalla Chiesa all'edificio 1. Avrebbe anche potuto dividere i suoi sei punti cosi': 6 agenti di un edificio ciascuno, oppure un agente di 6 edifici, ecc...



### 3. Il giocatore crea una fase di punteggio.

Una situazione di punteggio si verifica solo quando un giocatore muove uno o piu' agenti sull'edificio con la cassaforte

**Note:** muovere un agente attraverso l'edificio con cassaforte, senza fermarsi sopra NON crea una fase di punteggio

#### 3.a. muovere le pedine segnapunti

Le informazioni raccolte da un agente sono rappresentate dal movimento della pedina segnapunti sulla tabella punti. La quantita' di informazioni raccolte e' indicata dal numero dell'edificio occupato al momento della fase punteggio.

- Per esempio, un agente nell'edificio 4 durante la fase punteggio raccoglie **4 informazioni**. La pedina segnapunti di quell'agente sara' quindi mossa di 4 spazi in avanti.
- L'edificio in rovina -3 e' un posto pericoloso. Gli agenti che si trovano li nella fase punteggio perdono 3 informazioni e quindi muovono la loro pedina segnapunti indietro di 3 spazi (senza mai passare lo start)
- La Chiesa e' il numero 0. E' un edificio neutrale dove gli agenti non guadagnano o perdono informazioni.

*L'agente verde e' stato mosso sull'edificio con cassaforte creando fase punteggio.*

*L'agente verde e' stato mosso attraverso l'edificio con cassaforte senza creare fase punteggio.*



**Esempio:** l'agente blu e' nell'edificio 7 con cassaforte. Il giocatore muove la pedina segnapunti blu di 7 spazi avanti sulla tabella punti. L'agente giallo si trova invece nel 2, il giocatore muove quindi di 2 spazi avanti la pedina gialla. L'agente rosso e' nel 10, il giocatore muove quindi la pedina rossa avanti di 10. Il viola e' nella casa in rovina il giocatore muove quindi la pedina viola indietro di 3 spazi. Il verde si trova nella Chiesa per cui non muove la sua pedina segnapunti.



**Suggerimento:** per evitare malintesi, il giocatore di turno muove tutte le pedine segnapunti

### 3.b. spostare la cassaforte

Dopo aver aggiornato il punteggio, il giocatore di turno (colui che ha creato fase punteggio) sposta la cassaforte in un qualsiasi edificio a sua scelta (anche Chiesa o rovina). Se la cassaforte viene spostata in un edificio che ha uno o piu' agenti NON si crea fase punteggio. La fase di punteggio si crea solo quando un agente va su un edificio contenente cassaforte.

### 4. Il giocatore di turno passa il dado al giocatore alla sua sinistra

**Nessuna fase di punteggio:** dopo che il giocatore di turno ha mosso gli agenti passa il dado al giocatore alla sua sinistra. Il suo turno e' finito ed inizia quello del giocatore alla sua sinistra.

**Fase di punteggio:** se il giocatore ha creato una fase di punteggio, egli muove le pedine segnapunti, sposta la cassaforte e passa il dado al giocatore alla sua sinistra. Il suo turno e' finito ed inizia quello del giocatore alla sua sinistra.

### Fine del gioco - il gioco base

Il gioco finisce quando una o piu' pedine segnapunti oltrepassano lo spazio fine della tabella punti. Per determinare il vincitore, tutti i giocatori rivelano la propria carta agente. Si rivelano anche le carte agenti liberi. Il vincitore e' il giocatore la cui pedina ha raggiunto o superato lo spazio fine. Se piu' di un giocatore ha raggiunto o superato lo spazio fine, il giocatore che ha spostato la sua pedina piu' lontano e' il vincitore. (nell'esempio a fianco il rosso e' il vincitore).  
Può accadere che un agente libero vinca, in questo caso si deve giocare nuovamente per trovare un vincitore.



### Consigli

Per rendere piu' divertente il gioco, utilizzate commenti e bluff per ingannare i vostri avversari. I migliori giocatori potranno dare consigli agli avversari in modo da fargli trarre delle errate conclusioni. Spostare un agente arretrato nel punteggio può far suscitare sospetti nell'avversario. I giocatori devono cercare di ingannare e indurre i loro avversari a spostare i loro agenti su immobili di pregio. Queste tattiche saranno impiegate con successo dai migliori agenti segreti.

### Variante Top Secret

Usa le stesse regole nel gioco base, tranne per le modifiche indicate di seguito. New is the top secret part of La novita' e' la parte top secret del turno, durante la quale si possono giocare carte Top Secret .

**Nota:** Quando si gioca in 7 giocatori, rimuovere la carta Top Secret che mostra due carte agente (vedi a destra) dal gioco e rimetterla nella scatola.



Al proprio turno, ciascun giocatore esegue le seguenti operazioni nell'ordine indicato:

1. Tira il dado per determinare i suoi punti movimento.
2. Muove gli agenti o sceglie di non muovere gli agenti se il risultato del dado e' "1-3"
- 3. I giocatori possono giocare carte Top Secret.**
4. Se i giocatori creano una situazione di punteggio:
  - a. Aggiornamento punteggio agenti spostando le rispettive pedine segnapunti
  - b. Il giocatore di turno sposta la cassaforte
5. Il giocatore di turno passa il dado al giocatore alla sua sinistra e termina il suo turno.

### New die rule

**Quando il risultato del dado e' "1-3" il giocatore puo' scegliere tra 1,2 o 3 punti movimento, ma puo' anche scegliere di non muovere nessun agente!**

### Le carte Top Secret

Mescolate tutte le 26 carte top secret e metterle a faccia in giu' su uno dei due parchi in mezzo al tabellone. Le carte usate saranno scartate a faccia in su nell'altro parco.

Trovate una descrizione completa delle carte a **pagina 7**.



*le carte Top Secret sono posizionate sulla sinistra, a destra si mettono quelle scartate*

Dopo che ogni giocatore ha ricevuto la sua carta di agente, ogni giocatore, in senso orario, riceve due carte Top Secret dal mazzo, che tiene nascosto nella sua mano.

Durante il gioco, un giocatore puo' pescare un'altra carta Top Secret, nel suo turno (quando ha il dado), solamente se:

- muove 1 o piu' agenti nell'edificio in rovina con i suoi punti movimento o quando muove 1 o piu' agenti alla rovina con una carta Top Secret (il giocatore pesca la carta immediatamente e puo' prendere piu' carte in un turno, ma ne pesca una per volta, indipendentemente dal numero agenti mossi nella rovina) o
- tira un "1-3" con il dado e sceglie di non muovere nessuno degli agenti

Un giocatore puo' avere un massimo di 4 carte top secret in mano. Un giocatore con 4 carte Top Secret, non ne puo' pescare una quinta.

Il giocatore deve sempre pescare la carta piu' in alto del mazzo. Il giocatore puo' giocare la carta nella fase Top Secret del turno corrente o in un turno successivo. Quando il mazzo e' esaurito, si rimescolano le carte scartate e si piazzano a faccia in giu' a formare il nuovo mazzo.

### Giocare le carte Top Secret

Le carte Top Secret possono essere giocate solo nella fase Top Secret del turno. Dopo che il giocatore di turno ha mosso gli agenti o ha scelto di non muoverli per pescare una carta Top Secret, chiede se qualsiasi giocatore (incluso se stesso) vuole giocare una carta Top Secret.

- **Se nessun giocatore vuole giocare una carta Top Secret, non vi e' nessuna parte top secret del turno.** Il gioco continua normalmente, con la fase del punteggio se e' stata creata, e quindi il passaggio del dado.
- **Se un giocatore vuole giocare una carta, c'e' una fase Top Secret del turno:** questo giocatore gioca una carta Top Secret ed esegue l'azione riportata sulla carta.
- **Se piu' di un giocatore vuole giocare una carta, c'e' una fase Top Secret del turno.** Inizia il giocatore di turno (se voleva giocare una carta) e via via gli altri in senso orario.

Dopo il primo giocatore che ha giocato una carta (ed eseguito l'azione), ogni giocatore, in senso orario puo' decidere se giocare una carta o passare, indipendentemente dal fatto che prima hanno indicato di voler giocare 1 carta o meno. L'opportunita' di giocare 1 carta continua in senso orario finche' tutti i giocatori passano. Poi la fase Top Secret del turno finisce e il turno continua normalmente con la fase punteggio (se e' stata creata) e quindi il passaggio del dado.

### Regole per giocare le carte Top Secret

- Un giocatore, che aveva detto di non voler giocare una carta, puo' decidere di giocare una quando tocca a lui in senso orario (dopo che il primo giocatore che voleva giocare una carta lo ha fatto) In questo modo, ogni giocatore puo' decidere se giocare una carta in base alla nuova situazione creata.
- Un giocatore puo' giocare piu' carte alla volta. Se lo fa, decide l'ordine delle azioni sulle carte giocate

- Dopo aver giocato una carta e svolto l'azione, il giocatore la scarta a faccia in su nel **mazzo degli scarti**.
- Se un giocatore usa una carta Top Secret per spostare uno o più agenti nell'edificio con cassaforte, può creare una fase di punteggio. **Questa fase di punteggio può essere annullata se dopo viene giocata una carta Top Secret che sposta l'agente (o gli agenti) dall'edificio con cassaforte.**
- Durante il turno si crea una fase di punteggio se, dopo la fase Top Secret, uno o più agenti sono stati mossi nell'edificio con la cassaforte e sono ancora lì dopo la fase Top Secret del turno.

### **Esempio parte Top Secret di un turno:**

**Anna** inizia il turno. Tira il dado ed esce "1-3", sceglie 1 punto movimento e muove agente rosso di un edificio avanti perché vuole creare una fase di punteggio. Chiede se qualcuno vuol giocare carte Top Secret (lei compresa).

**David** e **Bob** indicano che lo fanno. Così inizia la fase Top Secret del turno.

Siccome **Bob** è alla sinistra di **Anna**, inizia lui la fase Top Secret.

**Bob** gioca la carta "Muovi 2 agenti di 1 edificio indietro".

Muove il giallo sul 10 ed il verde sulla Chiesa.

**Chris** gioca la carta "Muovi 2 agenti di 1 edificio avanti".

e muove il blu e il giallo nella casa in rovina. Né **Anna** né **Chris** pescano 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, in quanto a lui va bene la situazione così com'è.

**Anna** gioca la carta "Muovi la cassaforte in un edificio a tua scelta" e sposta la cassaforte nell'edificio 4

In questo modo, annulla la situazione di punteggio che aveva creato

**Bob** decide di non giocare una carta.

**Chris** gioca la carta "Muovi un agente sulla cassaforte" e muove il rosso sulla cassaforte. Questo creerà una fase di punteggio siccome un agente è stato trasferito dove c'è la cassaforte.

**David** e **Anna** decidono di non giocare carte.

**Bob** gioca la carta "Muovi un agente alle rovine" e muove il rosso alle rovine, togliendolo dall'edificio con la cassaforte, annullando la fase di punteggio. Né **Anna** né **Bob** pescano 1 carta in quanto non è il turno di **Bob** e **Anna** non ha giocato la carta.

**Chris**, **David** e **Anna** scelgono di non giocare carte.

**Bob** gioca la carta "Muovi 1 o 2 agenti dalle rovine alla Chiesa"

e muove il blu ed il giallo nella Chiesa.

**Tutti i giocatori** decidono nell'ordine di passare. Non c'è quindi fase di punteggio,

**Anna** passa il dado a **Bob**, che è alla sua sinistra. Ora è il turno di **Bob**.



*prima del turno di Anna*



*dopo il turno di Anna*

## **Variante Dossier Segreto**

La variante Dossier Segreto può essere giocata con le regole base oppure con la variante Top Secret. Le regole sono le stesse del gioco base o della variante Top Secret con i seguenti cambiamenti:

Il vincitore è colui che ha ottenuto più informazioni sui suoi avversari e ha anche **scoperto la loro identità segreta**. Pertanto ogni giocatore dovrà tenere un dossier segreto sugli altri giocatori (vedi dossier campione nell'ultima pagina di questo regolamento).

### **Esempio di dossier:**

**Agente Bucci (arancio) è giocato da:** *Bob*

*Note: scored no points in the second round. Used all his movement points in the third round to move the orange agent to building 10.*

Durante il gioco, ogni giocatore cerca di determinare l'identità segreta dei suoi avversari e scoprire chi sono gli agenti liberi. Per fare questo, ogni giocatore prende appunti nel suo dossier. In questi dossier, i giocatori devono tenere presente le seguenti informazioni:

- Chi ha spostato un agente dalle rovine?
- Chi ha mosso un agente sulle rovine?
- Chi non ha mosso un agente sulle rovine quando poteva?
- Chi sostiene un agente?
- Chi ha creato una situazione di punteggio e quali agenti ne hanno beneficiato?
- Chi poteva creare una situazione di punteggio ma non l'ha fatto?

Quando la prima pedina segnapunti raggiunge o supera lo spazio 29 sulla pista di punteggio, tutti i giocatori devono segretamente compilare dossier. Per ogni agente si deve mettere il nome di un avversario o un trattino per indicare un agente libero. Alla fine della partita, i giocatori rivelano le loro schede agente e il dossier segreto. Per ogni agente correttamente scoperto (avversario o libero) un giocatore guadagna 5 punti informazioni e muove la pedina segnapunti del suo agente di 5 spazi avanti.

Il giocatore, la cui pedina segnapunti e' piu' lontana, (compresi i punti dal suo dossier segreto), e' il vincitore. Egli e' il vero agente segreto

## Le carte Top secret



Muovi un agente a tua scelta di uno o due edifici indietro.



Muovi un agente a tua scelta sulle rovine. Non e' importante dove er prima di muoverlo.



Muovi 2 pedine segnap. a tua scelta di 3 spazi in avanti, ma non oltre lo spazio 40. Una pedina segnapunti che ha raggiunto o superato 40 non viene mossa.



Muovi un agente a tua scelta di un edificio avanti o indietro.



Sposta tutti gli agenti nella Chiesa.



Muovi un agente a tua scelta sulla cassaforte indipendentemente da dove si trova. Cio' puo' creare fase punteggio se l'agente si trova ancora nell'edificio con cassaforte alla fine della fase Top Secret del turno!



muovi 2 agenti a tua scelta indietro di 1 edificio. Non devono essere nello stesso edificio.



Due agenti a tua scelta scambiano il posto. Cio' puo' creare una fase di punteggio.



Muovi 2 agenti a tua scelta avanti di 1 edificio. Non devono essere nello stesso edificio.



Muovi un agente a tua scelta in un edificio dove c'e' un altro agente. Cio' puo' creare una fase di punteggio.



Prendi una delle carte coperte degli agenti liberi sotto il tabellone e guardala. Per il resto del gioco tu giochi con 2 agenti segreti.



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



Muovi 1 o 2 agenti a tua scelta dalle rovine alla Chiesa.



Piazza la cassaforte in un edificio a tua scelta. Questo non creera' una fase punteggio. Cio' accade solo quando un agente si muove su un edificio con cassaforte.



Muovi un agente a tua scelta di 1, 2 o 3 edifici in avanti.

Alla fine del gioco, rimetti la carta dell' agente che si trova piu' indietro nella tabella dei punti. Se non ci sono carte agenti liberi sotto il tabellone scarta questa carta dal gioco e pesca una nuova carta Top Secret

**Nota:** Questa carta non e' utilizzata quando si gioca in 7.

**Agente Schulz (grigio) e' giocato da:**

Note:

---

---

---

**Agente Perry (giallo) e' giocato da:**

Note:

---

---

---

**Agente Bucci (arancione) e' giocato da:**

Note:

---

---

---

**Agente Jaques (rosso) e' giocato da:**

Note:

---

---

---

**Agente Mirkov (verde) e' giocato da:**

Note:

---

---

---

**Agente Doyle (blu) e' giocato da:**

Note:

---

---

---

**Agente Larsson (viola) e' giocato da:**

Note:

---

---

---

If you have questions, comments, or suggestions, please write:  
Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174, USA  
www.riograndegames.com, E-Mail: RioGames@aol.com

