

## Descrizione

In questo gioco di carte il giocatore impersona un Risolutore (Troubleshooter) - vale a dire un agente del Computer. Ogni gioco consiste in un certo numero di "mani". Ogni mano rappresenta una Missione. Alcuni Risolutori moriranno in missione a causa delle carte che gli sono giocate contro. Altri moriranno durante il Debriefing della Missione perché hanno accumulato troppi punti Tradimento (Treason).

Nella maggior parte delle missioni la maggioranza, se non tutti i Risolutori, moriranno. Ma i superstiti avranno gloria immeritata, aumenti del Livello di Accesso (Security Clearance) e della speranza di vita! Potrebbero persino vincere...

## Come vincere

Continuare a giocare mani successive finché un Risolutore non perde il suo sesto clone. A quel punto chi ha il Livello di Accesso più alto vince. In caso di parità vince quello con meno punti tradimento. Se sono ancora in parità, vincono entrambi.

## Iniziare

1. Dare a ciascuno una carta Risolutore.
2. Ogni Risolutore prende 6 segnalini Clone e li mette sotto la scheda Risolutore.
3. I restanti segnalini vengono messi in mezzo al tavolo, in modo da essere a disposizione dei giocatori quando servono.
4. Scegliere un Caposquadra (Team Leader). Questo può esser risolto con un tiro di dado o - meglio - facendo sì che il proprietario del gioco si autoproclami Caposquadra. Il Caposquadra è immediatamente promosso al Livello di Accesso ARANCIO, e quindi pesca la scheda del Livello di accesso ARANCIO, e la mette sopra la sua scheda Risolutore. Mette inoltre la carta Caposquadra accanto alla scheda del Livello di accesso, dove possa esser vista da tutti.
5. Ogni altro Risolutore prende una scheda di Livello di accesso ROSSO e la pone sopra la sua scheda Risolutore.
6. Si mescolano separatamente le carte Missione e le carte Azione e le si pongono in mezzo al tavolo. Le restanti carte del Livello di Accesso non devono essere mescolate, ma solo messe per il momento da parte.

## Sequenza di Gioco

Ciascuna Missione si compone delle seguenti 5 fasi:

### 1. Determinazione della Missione

- Il Caposquadra pesca e mostra a tutti la prima carta del mazzo delle carte Missione. Questa carta rappresenta la Missione corrente

### 2. Dare le carte

- Il Caposquadra (o un Risolutore con Livello di Accesso più basso a sua scelta) distribuisce le carte del mazzo delle carte Azione. Il numero di carte che si ricevono è quello indicato come Mano (Hand Size) nella carta del Livello di Accesso. Il Caposquadra riceve inoltre una carta bonus in più. Il resto delle carte Azione viene rimesso al centro del tavolo.

### 3. Fase di Gioco delle Carte

- All'inizio di questa fase, il Caposquadra gioca o scarta una carta Azione dalla sua mano. Le carte possono essere giocate su sé stessi, su altri Risolutori o sulla Missione. In seguito, a cominciare dal Risolutore a sinistra del Caposquadra, in senso orario, ogni Risolutore gioca o scarta una carta Azione. La fase termina:
  - Quando un Risolutore **in vita** finisce le carte azione (anche se ciò dovesse accadere al di fuori del suo turno);
  - Nel caso in cui la Missione venga completata ed il Caposquadra la dichiari conclusa all'inizio del suo turno
  - Se viene giocata la carta Azione "Abort Mission"
  - Se resta solo un Risolutore vivo.
  - Se un risolutore perde il suo ultimo Clone.
- Vedere le sezioni di **Spiegazione** e **Note** sulla **Fase di Gioco delle Carte** per ulteriori informazioni su questa fase del gioco.

### 4. Debriefing

- Il Debriefing serve a stabilire quali Risolutori abbiano completato la loro Missione con successo.
- A volte la situazione sarà del tipo "tutti o nessuno", e quindi o tutti hanno successo o tutti falliscono. In altri casi solo alcuni membri della squadra avranno successo.
- Si applica il risultato del Successo ai Risolutori che abbiano completato con successo la Missione e il risultato del Fallimento per quelli che non hanno seguito le Istruzioni del Computer.
- Se la missione ha solo il risultato di Successo, significa che il solo sopravvivere alla Missione è considerato un successo! Tutti i Risolutori che arrivano vivi al Debriefing, in altre parole, ottengono il risultato di Successo.

### 5. Fase di Investigazione della Sicurezza Interna

- Durante questa fase tutti i Risolutori che sono Traditori sono giustiziati. Un Traditore è chi ha un numero di Punti Tradimento (Treason) pari o superiore a quello indicato nella Scheda del Livello di Accesso. Per esempio, i Risolutori con Livello di Accesso ROSSO sono traditori se hanno tre o più punti Tradimento.
- Alla fine della fase di Investigazione della Sicurezza Interna, i Risolutori scartano i loro punti Ferita (Wound) o Tradimento. Le carte Azione restano invece ai Risolutori, con l'eccezione delle carte giocate e messe sul tavolo, come ad esempio Sacrificio Nobile (Noble Sacrifice), che sono scartate.

## Regole della Fase di Gioco delle Carte

All'inizio di questa fase, il Caposquadra gioca o scarta una carta Azione dalla sua mano. Le carte possono essere giocate su sé stessi, su altri Risolutori o sulla Missione. In seguito, a cominciare dal Risolutore a sinistra del Caposquadra, in senso orario, ogni Risolutore gioca o scarta una carta Azione. La fase termina:

- Quando un Risolutore **in vita** finisce le carte azione (anche se ciò dovesse accadere al di fuori del suo turno), si noti che i Risolutori possono ancora giocare le carte "da giocare in qualsiasi momento" (Play Anytime) prima che la fase termini;
- Nel caso in cui la Missione venga completata ed il Caposquadra la dichiari conclusa all'inizio del suo turno
- Se viene giocata la carta Azione "Abort Mission"
- Se resta solo un Risolutore vivo.
- Se un risolutore perde il suo ultimo Clone. In questo caso termina anche il gioco.

Durante il suo turno, un Risolutore deve giocare o scartare una carta Azione. Esiste una notevole varietà di carte azione, che possono essere giocate per aiutare (o ostacolare) il completamento della Missione corrente, oppure su uno o più Risolutori (incluso sé stesso)

Ogni carta Azione ha una o più sezioni. Una di queste sarà sempre la sezione "da giocare sulla Missione" (Play on Mission).

Le altre prevederanno sempre l'utilizzo su uno o più Risolutori (incluso quello che la gioca). Può essere usata sempre **solo una** di queste sezioni.

Ci sono Quattro tipi principali di sezioni nelle carte Azione, "da giocare sulla Missione" (Play on Mission), "da giocare sul Risolutore" (Play on Troubleshooter), "da giocare su sé stessi" (Play on Yourself) e "da giocare in qualsiasi momento" (Play Anytime).

**Play on Mission:** Sezione presente su tutte le carte Azione. Quando si gioca una carta Azione sulla Missione, si seguono le istruzioni di questa sezione. Le carte giocate sulla Missione generalmente aggiungono o tolgono Tradimento e/o Ferite alla Missione.

**Play on Troubleshooter:** Quando si gioca una carta Azione su un Risolutore, si seguono le istruzioni di questa sezione. Le carte giocate sui Risolutori generalmente aggiungono o tolgono loro Tradimento e/o Ferite, benché possano avere un mucchio di altri effetti! Si possono giocare anche su sé stessi, **a meno che** la carta non specifichi chiaramente di giocarla su **un altro** Risolutore (Play on **another** Troubleshooter). Un Risolutore può quindi giocare carte che gli danno punti Tradimento o Ferite, se vuole.

**Play on Higher/Lower or Equal Security Clearance Troubleshooter (da giocare su Risolutori con Maggiore/Minore o Uguale Livello di Accesso):** Alcune carte hanno istruzioni separate a seconda che vengano giocate su altri Risolutori con "Uguale o Minore Livello di Accesso" (Equal or Lower Security Clearance) oppure "Maggiore Livello di Accesso" (Higher Security Clearance').

Quando si gioca una carta su un Risolutore con Livello di Accesso Maggiore, si usa la sezione "Play on Higher Security Clearance Troubleshooter".

Quando si gioca una carta su un Risolutore con Livello di Accesso Minore o Uguale, si può usare sia la sezione "Play on Higher Security Clearance Troubleshooter" che la sezione "Play on Equal or Lower Security Clearance Troubleshooter" (ma non entrambe).

**Play on Yourself:** Quando si gioca una carta Azione su sé stessi, si seguono le istruzioni contenute in questa sezione. Le carte da giocare su sé stessi sono in genere positive e rimuovono punti Ferita e/o Tradimento, benché possano avere un mucchio di altri effetti!

**Play Anytime:** Queste carte possono essere giocate in qualsiasi momento lo si ritenga appropriato, perfino durante il turno di un altro Risolutore. Non contano inoltre durante il proprio turno. Possono essere giocate l'una sull'altra, ad esempio:

«La mia carta "Idea Migliore" (Better Idea) elimina la tua "Opportunità d'Oro" (Golden Opportunity)»

«Ah sì? Beh, la mia carta "Corruzione" (Bribe) elimina la tua carta "Idea Migliore"»

Le carte Play Anytime possono essere giocate perfino nel momento in cui una fase, una Missione, o perfino il gioco sta per finire. Ad esempio:

«Questa è la mia ultima carta, e quindi qui finisce la Fase di Gioco delle Carte»

«OK, ma prima che la fase termini giocherò "Storia Convincente" (Convincing Story) per farti diventare un Traditore prima che inizi il Debriefing».

## Note sulla Fase di Gioco delle Carte

**Attaccare i cittadini Leali è Male:** Danneggiare la proprietà del Computer (come i cloni leali) è male. Ogni volta che si danno ferite ad un altro Risolutore che è Leale, si ricevono due punti Tradimento

**Azione in punto di Morte:** I risolutori che ricevono la loro Ferita fatale possono giocare una carta immediatamente come "azione in punto di morte", oltre a tutte le carte "Play Anytime" che vogliono. Dopo l'azione in punto di morte, sono morti (vedere le note sulle azioni in punto di morte nel glossario per maggiori dettagli).

**Denunciare i Traditori è Bene:** La fede dell'Amico Computer in un Risolutore cresce ogni volta che questi riesce a dare ad un altro il punto che lo rende un Traditore. Vuol dire che sta lavorando davvero con impegno nella ricerca dei Traditori! Come ricompensa, il delatore perde due punti Tradimento.

**Uccidere i Traditori è Meglio:** Ogni volta che un Risolutore dà ad un Traditore la ferita fatale, la fede del Computer in lui cresce ancora di più. Chi uccide un Traditore perde tutti i punti Tradimento.

## Regole Generali

La scheda di Stato del Risolutore (Troubleshooter Status) deve essere pienamente visibile da tutti i giocatori in ogni momento. Ciascun giocatore deve poter conoscere il Livello di Accesso, il numero di Cloni rimasti, il numero di carte Azione e di punti Ferita/Tradimento degli altri.

Non si possono fare scambi di carte o mostrarle agli altri giocatori a meno che non sia esplicitamente previsto dalle istruzioni presenti su una carta giocata. Si può, comunque, promettere di giocare determinate carte, mentire (o non mentire) su quali carte si hanno, fare patti, lagnarsi, minacciare e, quando è appropriato, adulare. Mantenere le promesse non è assolutamente obbligatorio.

## Morte di un Caposquadra

I Caposquadra restano in carica fino alla morte – Il Computer ha una fede incredibile nei Caposquadra che riescono a restare in vita! Peccato che pochi Risolutori abbiano la stessa fede del Computer, e che quindi i Caposquadra muoiano come mosche durante una mano.

Subito dopo l’Azione in punto di Morte del Caposquadra, si sceglie un nuovo Caposquadra, che viene promosso al Livello di Accesso immediatamente superiore! Il nuovo Caposquadra sarà il Risolutore **in vita** con il **minimo** numero di **punti Tradimento**.

In caso di pareggio, il Computer si confonde e viene promosso il primo Risolutore **in vita** alla sinistra del vecchio Caposquadra.

## Fine del Gioco

Se un Risolutore perde il suo 6° clone, si procede immediatamente alla Fase Debriefing. Il Risolutore che ha perso il suo 6° Clone, ponendo così fine al gioco, **perde immediatamente un Livello di Accesso**.

Si effettuano il Debriefing e la Fase di Investigazione della Sicurezza Interna regolarmente.

Il Risolutore con il più alto Livello di Accesso è il vincitore. In caso di parità, vince chi ha meno punti Tradimento. Se c’è ancora parità, la vittoria è a pari merito.

## ‘È solo un Gioco’

A volte si possono incontrare combinazioni di carte inusuali che non sono esplicitamente coperte dalle regole. Quando ciò accade, si può risolvere il problema con un amichevole lancio di monetina. Lanciare la monetina addosso agli avversari non è considerato “amichevole”.

## Rimescolare

Se, durante il gioco, finisce il mazzo delle carte Azione, si interrompe momentaneamente il gioco, si rimescolano gli scarti e si riprende. Se si usa l’ultima carta Missione, si può tranquillamente aspettare la fine dell’ultima Missione prima di rimescolare gli scarti delle Missioni.

## Il verbo ‘May’

Alcune carte usano la parola ‘may’ (potere) per indicare che si ha una scelta. Per esempio, la carta “Lanciafiamme Manuale” (Hand Flamer) dice che si **può** pescare una carta a caso (**may** randomly pick a card). Ci sono eventualità in cui si potrebbe non voler fare questo, come ad esempio quando si pescherebbe l’ultima carta di un Risolutore, ponendo così fine alla Fase di Gioco delle Carte. Bisogna ricordarlo, ‘may’ indica un’opzione.

## Strategia

In generale, ci sono quattro modi di giocare una mano:

- Provare che qualcuno è colpevole di Tradimento ed ucciderlo.
- Uccidere qualcuno e poi giustificare le proprie azioni.
- Fare in modo che qualcuno sia ucciso nella Fase di Investigazione della Sicurezza Interna.
- Schivare e nascondersi.

Tutti i metodi sopra indicati sono molto efficienti (eccetto ‘schivare e nascondersi’, che fallisce miserabilmente se non è combinato con la sub-strategia ‘incoraggiare gli altri Risolutori ad uccidersi l’un l’altro’. Il metodo da scegliere dipenderà dalle carte in mano.

## Glossario

**Clone** = Tutti i Risolutori hanno 6 cloni, rappresentati da segnalini Clone. Quando un Risolutore perde il suo 6° clone, il gioco termina.

**Dead (Morto)** = Un Risolutore che è morto e non è ancora ritornato come nuovo clone. I Risolutori morti non contano per quanto riguarda il fallimento o il successo di una Missione terminata mentre erano morti. I Risolutori morti “risorgono” con il loro successivo clone dopo aver saltato un turno, o all’inizio della Fase di Determinazione della Missione, se sono morti quando la missione si è conclusa.

**Dying (Punto di Morte)** = Quando un Risolutore riceve una ferita che lo porta a raggiungere il Massimo di Ferite legato al suo Livello di Accesso, viene ucciso.

Il Risolutore può a quel punto effettuare una “Azione in punto di Morte”. Morendo, un Risolutore, perde tutti i punti Ferita e Tradimento e scarta un Clone. Salta il suo turno successivo e poi “risorge” come nuovo clone all’inizio del turno seguente (o all’inizio della Fase di Determinazione della Missione, a seconda di quale viene prima)

**Dying Action (Azione in punto di Morte)** = Quando un Risolutore viene ucciso, può compiere un’Azione in punto di Morte. Questo consiste nel giocare una singola carta dalla mano immediatamente (oltre a tutte le carte Play Anytime di cui si dispone), che ha normalmente effetto. Se la carta riesce a portare il numero di Ferite sotto il Massimo, il Risolutore sopravvive e la mano continua normalmente.

**Gaining a Clone (Guadagnare un Clone)** = Se si guadagna un clone, si prende un segnalino Clone in più, a meno che non si abbiano già 6 Cloni.

**Gaining a Security Clearance (Guadagnare un Livello di Accesso)** = Scambiare la scheda del Livello di Accesso con quella del colore immediatamente più in alto sulla gerarchia dei Livelli di Accesso. Se sono finite le schede del Livello richiesto, esso non può aumentare e resta pertanto invariato. Chi ha il Livello di Accesso ULTRAVIOLETTO non può guadagnare un Livello di Accesso.

**Living (Vivo)** = Un Risolutore che non è morto.

**Losing a Clone (Perdere un Clone)** = Se si perde un clone, si scarta un segnalino Clone. Quando un Risolutore perde l’ultimo Clone, il gioco termina.

**Losing a Security Clearance (Perdere un Livello di Accesso)** = Scambiare la scheda del Livello di Accesso con quella del colore immediatamente più in basso sulla gerarchia dei Livelli di Accesso. Se sono finite le schede del Livello richiesto, esso non può diminuire e resta pertanto invariato. Chi ha il Livello di Accesso ROSSO non può perdere un Livello di Accesso.

**Loyal (Leale)** = Un Risolutore con meno punti Tradimento del loro Massimo di Tradimento (così come risulta dalla scheda del Livello di Accesso).

**Maximum Treason (Massimo Tradimento)** = Un Risolutore con numero di punti Tradimento maggiore o uguale a questo numero è un Traditore. Il Massimo Tradimento è determinato in base al Livello di Accesso.

**Maximum Wounds (Massimo di Ferite)** = Un Risolutore con un numero di punti Ferita maggiore o uguale a questo numero viene ucciso. Vedere ‘Punto di Morte’ per maggiori dettagli. Il Massimo di ferite è determinato in base al Livello di Accesso.

**Most Loyal Troubleshooter (Il Risolutore più Leale)** = È quello con meno punti Tradimento. In caso di parità, il Caposquadra sceglie chi è il Risolutore più Leale.

**Most Traitorous Troubleshooter (Il Risolutore più Traditore)** = È quello con più punti Tradimento. In caso di parità, il Caposquadra sceglie chi è il Risolutore più Traditore.

**Player (Giocatore)** = Il giocatore che impersona un Risolutore.

**Security Clearance (Livello di Accesso)** = È determinato dalla scheda di Livello di Accesso che ogni giocatore tiene al di sopra della Scheda Risolutore. Il Livello di Accesso determina quanto è importante un Risolutore e quanto il Computer si fida di lui. Più alto è il suo Livello di Accesso, tanto più può agire liberamente (Massimo Tradimento più alto), tanto migliore è la sua armatura (Massimo di Ferite più alto) e tante più sono le possibilità di azione (più carte in mano). La tabella dei Livelli di Accessori sulla scheda di ciascun Risolutore riassume tutte queste informazioni.

I Livelli di Accesso vanno dal ROSSO (il minore) all’ULTRAVIOLETTO (il maggiore). Più alto è il Livello di Accesso, più si è importanti nel Complesso Alfa. Un Risolutore ha un Livello di Accesso maggiore di un altro se il suo colore – che può essere ARANCIO (ORANGE), GIALLO (YELLOW), VERDE (GREEN), BLU (BLUE), INDACO (INDIGO), VIOLA (VIOLET) o

ULTRAVIOLETTO (ULTRAVIOLET) supera il suo colore nella tabella dei Livelli di Accesso.

Ad esempio: *Se un Risolutore ha livello di accesso ROSSO (RED), tutti quelli con colore diverso dal suo avranno un maggiore Livello di Accesso. Se un Risolutore ha livello di accesso BLU, tutti quelli con colore INDACO, VIOLA o ULTRAVIOLETTO avranno un maggiore Livello di Accesso.*

Un Risolutore ha un Livello di Accesso minore o uguale ad un altro se il suo colore – che può essere (ROSSO, ARANCIO, GIALLO, VERDE, BLU, INDACO, VIOLA) è uguale o inferiore al suo colore nella tabella dei Livelli di Accesso.

Ad esempio: *Se un Risolutore ha livello di accesso ROSSO, solo i Risolutori con Livello di Accesso ROSSO saranno di Livello di Accesso uguale o maggiore. Se un Risolutore ha livello di accesso BLU, tutti quelli con colore ROSSO, ARANCIO, GIALLO, VERDE o BLU avranno un Livello di Accesso uguale o inferiore.*

Ci sono 8 schede di Livello di Accesso ROSSE, 7 ARANCIO, 6 GIALLE, 5 VERDI, 4 BLU, 3 INDACO, 2 VIOLA e 2 ULTRAVIOLETTE. Un Risolutore che debba ottenere un Livello di Accesso per cui sono finite le carte, non guadagna il Livello di Accesso

**Traitor (Traditore)** = Un Risolutore con un numero di punti Tradimento pari o superiore al Massimo di Tradimento (così come determinato dal Livello di Accesso).

**Troubleshooter (Risolutore)** = Un devoto difensore del Complesso Alfa, nonché fedele servo del Computer. Tutti i partecipanti del Gioco *PARANOIA: Mandatory BONUS FUN Card Game* sono Risolutori.