

SPIES! Quick Reference

ORDINE DI GIOCO

1. Germania
2. Italia
3. Russia
4. Francia
5. Inghilterra

PREPARAZIONE

- Scelta delle nazioni
- Denaro iniziale come da *Starting Set-Up*
- Prendere Eventi del proprio colore più 3 Random
- Pescare a caso e mettere i segreti nella propria nazione come si vuole
- A caso 8 segreti rimasti nei paesi neutrali (*Secret*)
- Mettere Polizia come si vuole nel proprio paese, non più di 2 nella stessa città
- Mettere le proprie spie a faccia in giù dove si vuole in tutta la mappa senza restrizioni
- Pescare Action Chit dal contenitore secondo *Starting Set-Up* (Gioco Standard: eliminare *Double Cross*, *Intercept*, *Drop* e *Source*)
- Impostare *Year Track* sul 1933

COSTO AZIONI IN AP (solo Gioco Avanzato)

Azione	Costo AP
Giocare una Tessera Evento	1
Ricerca di Polizia (per città)	1
Movimento Spie (per spazio)	1
Diplomazia (per giocatore)	1
Giocare Action Chit <i>Discovery</i> , <i>Cover</i> , <i>Sanction</i> , <i>Recruit</i> , <i>Escape</i> , <i>Papers</i> o <i>Double Cross</i>	1
Giocare Action Chit <i>Source</i> o <i>Drop</i>	2

SPY HAVEN (solo Gioco Avanzato)

Geneva, Istanbul e Tangiers: non si può giocare Action Chit *Discovery*, *Drop* e *Sanction*.

COUSIN (solo Gioco Avanzato)

Non può essere catturato da *Counterspy*: la controspia si scarta senza confronto di Forza.

Ucciso con *Sanction* solo da un altro Cousin, le spie normali vengono uccise al suo posto.

TURNO DI GIOCO

Azioni nel proprio turno

In ogni momento del turno: Diplomazia e alcuni Action Chit, altre azioni in ordine. Nel Gioco Avanzato occorre spendere AP (vedi costi AP)

1. Scartare o usare una Tessera Evento

- Prendere Action Chit e denaro (max 7 Action Chit nel Gioco Standard)
- Effetti speciali (solo Gioco Avanzato)

2. Spostamento Polizia

- Disporre Polizia a piacimento
- Non oltre 2 Polizia nella stessa città

3. Ricerca spie nemiche

- Una ricerca per turno per spia nella stessa città in cui si ha Polizia
- Confronto Forza fra spia e Polizia (sommare se due pedine Polizia): cattura della spia solo se Polizia ha totale maggiore

4. Movimento spie

- Massimo 5 spazi per spia (non terminare il movimento in mare)
- Controllo di segreti nella città della spia (usare *Discovery* per Segreti Stranieri o quelli Nazionali controllati da avversari)
- Eventuali confronti di Forza e catture per controspie (come ricerca di polizia)
- Incasso di segreti portati in capitale da spie (premio 20€ + 1 Action Chit)
- Usare Action Chit

Azioni nel turno avversario


Nel Gioco Avanzato, non costano mai AP.

- Ricerca spie entrate in città (per ogni spia che muove in città con polizia, no su spie che non muovono): confronto di Forza ed eventuale cattura.


- Usare Action Chit
- Rispondere alla diplomazia solo se richiesto e quando richiesto

ACTION CHIT (quando / costi / annullato da...)


Cover: qualsiasi turno / 1€ + 1AP / *Discovery*, *Escape*

Cover  Annulla *Discovery* se si possiede una spia nella stessa città dell'avversario che cerca di prendere il controllo di un segreto nel suo turno. Deve essere giocato prima che riveli il segreto sul quale ha giocato *Discovery*. Un secondo *Discovery* annulla il *Cover*.
Può anche essere usato per annullare *Double Cross*, nel qual caso può essere a sua volta annullato da *Escape*.

Discovery: proprio turno / 3€ + 1AP / *Cover*


Discovery  Usato per prendere il controllo di un Segreto nella stessa città in cui si trova la spia. Gli avversari possono annullare con *Cover*. Se l'azione non è annullata e il segreto non è sotto il controllo della polizia o di una spia nemica, il giocatore può prenderne il controllo immediatamente. Se il segreto è controllato dal nemico, occorre effettuare un confronto dei valori di Forza: solo se la spia ha un valore superiore ne prende il controllo.

Double Cross: qualsiasi turno / 1€ + 1AP / *Cover*

Double Cross  Inverte l'esito di *Sanction*, come se tale chit fosse stato giocato dalla vittima contro la spia assassina, che muore al suo posto (**Gioco Avanzato**: vedi regole *Cousin*).

Può anche invertire l'esito di un confronto di Forza di una propria spia o Polizia per il controllo di un segreto, o quello di una propria spia con una controspia. Infine, può sempre annullare *Escape*.


Drop: proprio turno / 20-30€ + 2AP / *Intercept*

Drop  Stabilisce una Capitale aggiuntiva in una città della mappa (non *Spy Haven*) usabile solo per l'incasso dei Segreti Stranieri. Costa 20€ se una nazione neutrale, 30€ altrimenti.

La pedina *Drop* resta sulla città scelta e il giocatore deve sempre mantenere almeno una spia in questa città altrimenti *Drop* viene scartato.


Drop di giocatori diversi possono essere nella stessa città.

Escape: qualsiasi turno / 10€ + 1AP / *Double Cross*


Escape  Evita una ricerca di polizia avversaria. Nel proprio turno, dopo l'Evento, libera una propria spia catturata che torna in capitale.

Infine, annulla *Cover* giocato per annullare a un proprio *Double Cross* (che è così di nuovo valido).


Intercept: turno avversario / 10€ + 1AP / non annullabile

Intercept  Usato per annullare *Drop* o *Source* che è immediatamente scartato e tutti i relativi effetti terminano all'istante e definitivamente.

Papers: qualsiasi turno / 2€ + 1AP / non annullabile


Papers  Usato in qualsiasi momento per annullare una ricerca di Polizia su una delle proprie spie.

Recruit: proprio turno / 4€ + 1AP / non annullabile

Recruit  Giocato per recuperare una delle proprie spie eliminate dalla casella *Sanctioned Spies*. La nuova Spia deve essere scelta a caso fra quelle del proprio colore e torna in capitale.

La nuova spia può essere mossa nello stesso turno.


Sanction: proprio turno / 20€ + 1AP / *Escape*, *D. Cross*

Sanction  Elimina una spia nemica nella stessa città, che va nella *Sanctioned Spies* a faccia in giù e il giocatore guadagna un segnalino Spia Eliminata nella sua *Time and Victory record*.

Non può essere giocato negli *Spy Haven*.

Annullato con *Escape*, mentre *Double Cross* inverte l'esito ed è la spia che ha giocato *Sanction* a morire (**Gioco Avanzato**: vedi regole *Cousin*).

Source: proprio turno / 4€ + 2AP / *Intercept*

Source  Esamina in segreto tutte le pedine Spia e Polizia di un avversario, può poi rivendere o scambiare o annunciare le informazioni.

EVENTI SPECIALI (solo Gioco Avanzato)

Ge1. La Cecoslovacchia diventa parte della Germania che vi può mettere Polizia e tutti i segreti qui non sotto il controllo di avversari sono Segreti Nazionali tedeschi.

Ge2. Il gioco termina alla fine del turno in corso. Se è il 1938, si usa questa colonna per i Punti Vittoria finali.

Ge5. Non giocabile se è stata già giocata la **Ge2**.

Ge7. L' Austria diventa parte della Germania (come **Ge1**).

It14. Le spie italiane possono considerare Tirana come parte del loro territorio nazionale per il resto del gioco.

Rs19. Non giocabile se è stata già giocata la **Ge1**.

Fr24. Non giocabile prima di **Random 42** o **Fr25**.

Br29. Non giocabile se è stata già giocata la **Ge7**.

Br30. Non giocabile se è stata già giocata la **Ge1**.

La Tana dei Goblins <http://www.goblins.net> - <http://www.goblins.it> - <http://www.goblinslair.com>

La Tana dei Goblins <http://www.goblins.net> - <http://www.goblins.it> - <http://www.goblinslair.com>

SPIES! Quick Reference

ORDINE DI GIOCO

1. Germania
2. Italia
3. Russia
4. Francia
5. Inghilterra

PREPARAZIONE

- Scelta delle nazioni
- Denaro iniziale come da *Starting Set-Up*
- Prendere Eventi del proprio colore più 3 Random
- Pescare a caso e mettere i segreti nella propria nazione come si vuole
- A caso 8 segreti rimasti nei paesi neutrali (*Secret*)
- Mettere Polizia come si vuole nel proprio paese, non più di 2 nella stessa città
- Mettere le proprie spie a faccia in giù dove si vuole in tutta la mappa senza restrizioni
- Pescare Action Chit dal contenitore secondo *Starting Set-Up* (Gioco Standard: eliminare *Double Cross*, *Intercept*, *Drop* e *Source*)
- Impostare *Year Track* sul 1933

COSTO AZIONI IN AP (solo Gioco Avanzato)

Azione	Costo AP
Giocare una Tessera Evento	1
Ricerca di Polizia (per città)	1
Movimento Spie (per spazio)	1
Diplomazia (per giocatore)	1
Giocare Action Chit <i>Discovery</i> , <i>Cover</i> , <i>Sanction</i> , <i>Recruit</i> , <i>Escape</i> , <i>Papers</i> o <i>Double Cross</i>	1
Giocare Action Chit <i>Source</i> o <i>Drop</i>	2

SPY HAVEN (solo Gioco Avanzato)

Geneva, Istanbul e Tangiers: non si può giocare Action Chit *Discovery*, *Drop* e *Sanction*.

COUSIN (solo Gioco Avanzato)

Non può essere catturato da *Counterspy*: la controspia si scarta senza confronto di Forza.

Ucciso con *Sanction* solo da un altro Cousin, le spie normali vengono uccise al suo posto.

TURNO DI GIOCO

Azioni nel proprio turno

In ogni momento del turno: Diplomazia e alcuni Action Chit, altre azioni in ordine. Nel Gioco Avanzato occorre spendere AP (vedi costi AP)

1. Scartare o usare una Tessera Evento

- Prendere Action Chit e denaro (max 7 Action Chit nel Gioco Standard)
- Effetti speciali (solo Gioco Avanzato)

2. Spostamento Polizia

- Disporre Polizia a piacimento
- Non oltre 2 Polizia nella stessa città

3. Ricerca spie nemiche

- Una ricerca per turno per spia nella stessa città in cui si ha Polizia
- Confronto Forza fra spia e Polizia (sommare se due pedine Polizia): cattura della spia solo se Polizia ha totale maggiore

4. Movimento spie

- Massimo 5 spazi per spia (non terminare il movimento in mare)
- Controllo di segreti nella città della spia (usare *Discovery* per Segreti Stranieri o quelli Nazionali controllati da avversari)
- Eventuali confronti di Forza e catture per controspie (come ricerca di polizia)
- Incasso di segreti portati in capitale da spie (premio 20€ + 1 Action Chit)
- Usare Action Chit

Azioni nel turno avversario


Nel Gioco Avanzato, non costano mai AP.

- Ricerca spie entrate in città (per ogni spia che muove in città con polizia, no su spie che non muovono): confronto di Forza ed eventuale cattura.


- Usare Action Chit
- Rispondere alla diplomazia solo se richiesto e quando richiesto

ACTION CHIT (quando / costi / annullato da...)


Cover: qualsiasi turno / 1€ + 1AP / *Discovery*, *Escape*

Cover  Annulla *Discovery* se si possiede una spia nella stessa città dell'avversario che cerca di prendere il controllo di un segreto nel suo turno. Deve essere giocato prima che riveli il segreto sul quale ha giocato *Discovery*. Un secondo *Discovery* annulla il *Cover*.
Può anche essere usato per annullare *Double Cross*, nel qual caso può essere a sua volta annullato da *Escape*.

Discovery: proprio turno / 3€ + 1AP / *Cover*


Discovery  Usato per prendere il controllo di un Segreto nella stessa città in cui si trova la spia. Gli avversari possono annullare con *Cover*. Se l'azione non è annullata e il segreto non è sotto il controllo della polizia o di una spia nemica, il giocatore può prenderne il controllo immediatamente. Se il segreto è controllato dal nemico, occorre effettuare un confronto dei valori di Forza: solo se la spia ha un valore superiore ne prende il controllo.

Double Cross: qualsiasi turno / 1€ + 1AP / *Cover*

Double Cross  Inverte l'esito di *Sanction*, come se tale chit fosse stato giocato dalla vittima contro la spia assassina, che muore al suo posto (**Gioco Avanzato**: vedi regole *Cousin*).

Può anche invertire l'esito di un confronto di Forza di una propria spia o Polizia per il controllo di un segreto, o quello di una propria spia con una controspia. Infine, può sempre annullare *Escape*.


Drop: proprio turno / 20-30€ + 2AP / *Intercept*

Drop  Stabilisce una Capitale aggiuntiva in una città della mappa (non *Spy Haven*) usabile solo per l'incasso dei Segreti Stranieri. Costa 20€ se una nazione neutrale, 30€ altrimenti.

La pedina *Drop* resta sulla città scelta e il giocatore deve sempre mantenere almeno una spia in questa città altrimenti *Drop* viene scartato.


Drop di giocatori diversi possono essere nella stessa città.

Escape: qualsiasi turno / 10€ + 1AP / *Double Cross*


Escape  Evita una ricerca di polizia avversaria. Nel proprio turno, dopo l'Evento, libera una propria spia catturata che torna in capitale.

Infine, annulla *Cover* giocato per annullare a un proprio *Double Cross* (che è così di nuovo valido).


Intercept: turno avversario / 10€ + 1AP / non annullabile

Intercept  Usato per annullare *Drop* o *Source* che è immediatamente scartato e tutti i relativi effetti terminano all'istante e definitivamente.

Papers: qualsiasi turno / 2€ + 1AP / non annullabile


Papers  Usato in qualsiasi momento per annullare una ricerca di Polizia su una delle proprie spie.

Recruit: proprio turno / 4€ + 1AP / non annullabile

Recruit  Giocato per recuperare una delle proprie spie eliminate dalla casella *Sanctioned Spies*. La nuova Spia deve essere scelta a caso fra quelle del proprio colore e torna in capitale.

La nuova spia può essere mossa nello stesso turno.


Sanction: proprio turno / 20€ + 1AP / *Escape*, *D. Cross*

Sanction  Elimina una spia nemica nella stessa città, che va nella *Sanctioned Spies* a faccia in giù e il giocatore guadagna un segnalino Spia Eliminata nella sua *Time and Victory record*.

Non può essere giocato negli *Spy Haven*.

Annullato con *Escape*, mentre *Double Cross* inverte l'esito ed è la spia che ha giocato *Sanction* a morire (**Gioco Avanzato**: vedi regole *Cousin*).

Source: proprio turno / 4€ + 2AP / *Intercept*

Source  Esamina in segreto tutte le pedine Spia e Polizia di un avversario, può poi rivendere o scambiare o annunciare le informazioni.

EVENTI SPECIALI (solo Gioco Avanzato)

Ge1. La Cecoslovacchia diventa parte della Germania che vi può mettere Polizia e tutti i segreti qui non sotto il controllo di avversari sono Segreti Nazionali tedeschi.

Ge2. Il gioco termina alla fine del turno in corso. Se è il 1938, si usa questa colonna per i Punti Vittoria finali.

Ge5. Non giocabile se è stata già giocata la **Ge2**.

Ge7. L' Austria diventa parte della Germania (come **Ge1**).

It14. Le spie italiane possono considerare Tirana come parte del loro territorio nazionale per il resto del gioco.

Rs19. Non giocabile se è stata già giocata la **Ge1**.

Fr24. Non giocabile prima di **Random 42** o **Fr25**.

Br29. Non giocabile se è stata già giocata la **Ge7**.

Br30. Non giocabile se è stata già giocata la **Ge1**.

La Tana dei Goblins <http://www.goblins.net> - <http://www.goblins.it> - <http://www.goblinslair.com>

La Tana dei Goblins <http://www.goblins.net> - <http://www.goblins.it> - <http://www.goblinslair.com>