



Il presente documento non è a fini di lucro, tutti i diritti sono proprietà della casa produttrice.

Traduzione by the Goblin 2002



<http://www.goblins.net>
<http://www.goblins.it>
<http://www.goblinslair.com>

1. INTRODUZIONE

Spies! è un gioco di intrigo e spionaggio per 2-5 giocatori, ambientato nella turbolenta Europa degli anni 1933-1939. Ogni giocatore controlla i Servizi Segreti di una delle principali potenze dell'epoca (Germania, Italia, Russia, Francia, Inghilterra), nel costante tentativo di mettere le mani su importanti segreti che potrebbero sbilanciare la storia a proprio vantaggio. Nel corso del gioco, ciascuno cercherà di impossessarsi dei segreti custoditi nei paesi avversari per portarli nella propria capitale, tentando anche di proteggere i propri...

Ogni confezione del gioco contiene una mappa pieghevole 22"x34", un foglio fustellato contenente 50 Tessere Evento, un foglio di oltre 200 pedine assortite, un regolamento del gioco standard, un regolamento del gioco avanzato ed una tabella 11"x17". I componenti del gioco sono dettagliati nei seguenti paragrafi.

1.1 La mappa di gioco

La mappa di Spies! rappresenta le principali nazioni e le colonie europee, il Medio Oriente ed il nord Africa, con le città più importanti, i porti e le strade terrestri, le rotte marittime e le tratte aeree. Inoltre, la mappa riporta una serie di informazioni e tabelle necessarie nel corso della partita. Nel leggere il regolamento, è consigliabile avere a disposizione la mappa per familiarizzare con i suoi elementi mano a mano che verranno citati.

1.2 I pezzi di gioco

Durante la partita verranno usati una serie di segnalini, indicatori e pedine di seguito descritti. I pezzi di gioco di ogni nazione sono stampati nel colore corrispondente, mentre quelli generici sono solitamente in bianco. I dati riportati sulle pedine e sulle tessere con un asterisco (*) si riferiscono a informazioni puramente descrittive che non hanno influenza nel gioco, o che vengono usate solo nel regolamento avanzato.

TESSERE EVENTO: fronte (retro non stampato)



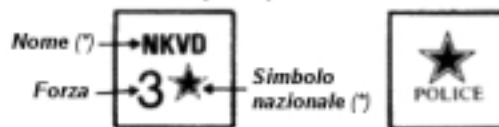
Pedine SEGRETI: fronte e retro



Pedine COUNTERSPY: fronte e retro



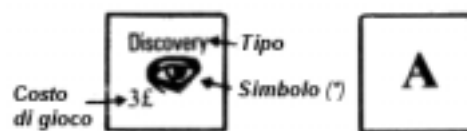
Pedine POLIZIA (russi): fronte e retro



Pedine SPIA (italiane): fronte e retro



Pedine ACTION CHIT: fronte e retro



2. PREPARAZIONE

Per la maggior parte, la preparazione è identica sia nel caso che si voglia fare una partita al Gioco Standard (nel quale non si usano alcune regole ed alcune pedine Action Chit), sia che si voglia fare il Gioco Avanzato (che usa tutti i componenti del gioco). Dove necessario, sarà indicato quali cose sono differenti nei due casi.

2.1 Scelta dei paesi e ordine di gioco

I giocatori scelgono la propria nazione, accordandosi fra loro o determinandole a caso. Comunque, in ogni turno, l'ordine di gioco è fisso ed è sempre il seguente:

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

2.2 Denaro iniziale

Ogni giocatore pone il proprio Segnalino Denaro nella posizione iniziale della *Bank Track* sulla mappa, identificata dal nome della sua nazione. Questa tabella viene usata nel corso del gioco per registrare, spostando il segnalino, il denaro a disposizione del giocatore in migliaia di sterline (£).

2.3 Tessere Evento

Ogni giocatore prende le 7 Tessere Evento del proprio colore. Le 15 Tessere bianche con la scritta *Random* vengono quindi mescolate e se ne distribuiscono 3 ciascuno, in modo che ogni giocatore inizi con un totale di 10 Tessere Evento in mano.

2.4 Piazzamento dei segreti

Mescolare le 40 pedine Segreto a faccia in giù sul tavolo, quindi ogni giocatore ne pesca a caso il numero previsto per la sua nazione, indicato sulla tabella *Starting Set-Up* della mappa.

I restanti 8 segreti devono quindi essere messi, a faccia in giù e senza rivelarli, nelle otto città con la scritta *SECRET*, uno per ciascuna.

Infine, ogni giocatore posiziona i propri segreti, sempre a faccia in giù, nelle città della propria nazione, nel modo che preferisce.

2.5 Posizionamento della polizia

Ogni giocatore dispone le proprie pedine Polizia nelle sue città con il simbolo corrispondente (inclusa la capitale), in qualsiasi modo, purché non ne metta più di due in una stessa città.

2.6 Posizionamento delle spie

Nel Gioco Standard, ogni giocatore sceglie le spie che preferisce fra quelle del suo paese, nel numero indicato dalla tabella *Starting Set-Up* sulla mappa e le pone come desidera, a faccia in giù, in qualsiasi città della mappa, senza alcuna restrizione.

2.6.1 Posizionamento nel Gioco Avanzato

Nel Gioco Avanzato, i giocatori mettono in campo **tutte** le spie del loro paese (non solo quelle indicate dalla tabella *Starting Set-Up*). Il posizionamento è come nel Gioco Standard.

2.7 Pedine Action Chit

Nel Gioco Standard, rimuovere le pedine Action Chit *Double Cross*, *Intercept*, *Drop* e *Source*, che non saranno usate e mescolare le rimanenti in un contenitore. Ogni giocatore pesca a caso un numero variabile di pedine Action Chit, a secondo quanto indicato per la sua nazione nella tabella *Starting Set-Up* sulla mappa. Le altre pedine Action Chit restano nel contenitore da cui saranno pescate nel corso del gioco.

2.7.1 Action Chit nel Gioco Avanzato

Nel Gioco Avanzato, **tutte** le pedine Action Chit devono essere messe nel contenitore, senza rimuoverne nessuna. La distribuzione avviene come nel Gioco Standard.

2.8 Impostazione della Year Track

Porre l'indicatore Anno di Gioco nello spazio dell'anno 1933 nella prima riga della tabella *Time and Victory Record* sulla mappa. Ogni volta che il giocatore inglese completerà il proprio turno, questo indicatore dovrà essere avanzato all'anno successivo, fino a che non saranno stati giocati i 7 turni previsti.

Nota: si suggerisce di limitare a 5 minuti la durata di ogni turno, per non rendere troppo lunga la partita.

3. NEL PROPRIO TURNO

In questo capitolo vengono spiegate le regole di gioco relative alle azioni che ogni giocatore può effettuare nel proprio turno. Le azioni descritte devono avvenire nell'ordine riportato, a meno che non sia indicato diversamente.

Per la maggior parte, il regolamento è lo stesso sia per il Gioco Standard che per quello Avanzato. Ove necessario, saranno evidenziate le parti che differiscono fra le due versioni.

3.1 Punti Azione AP (Gioco Avanzato)

Nel Gioco Avanzato, ogni giocatore ha, all'inizio del proprio turno, 12 Punti Azione, d'ora in avanti indicati con **AP**. Ogni volta che il giocatore effettua nel suo turno una delle azioni dettagliate nei paragrafi seguenti, deve pagarne il relativo costo in AP. Questa regola porta a un gioco più lungo e complesso in cui i giocatori devono fare delle scelte fra le azioni normalmente possibili. Per giocare al Gioco Standard, ignorate tutte le parti relative agli AP.

Ogni giocatore spende AP solo per le azioni che effettua nel proprio turno, mentre quelle effettuate nei turni degli avversari (vedi capitolo 4) non richiedono mai la spesa di Punti Azione.

I giocatori non sono obbligati a spendere tutti i 12 AP che hanno all'inizio del proprio turno, ma in ogni caso non possono mai spenderne di più e gli eventuali residui non si conservano da un turno al seguente.

3.11 Tabella dei costi di AP

Nei paragrafi seguenti saranno indicati i costi in AP per le varie azioni nel caso del Gioco Avanzato, che sono anche riassunti nel *Long Game Display*. In ogni caso, i costi in AP sono sempre aggiuntivi agli eventuali costi in denaro (come nel caso degli Action Chit).

3.12 Action Point Expenditure Track

Per facilitare il conteggio degli AP spesi, ogni giocatore, all'inizio del proprio turno pone una pedina qualsiasi sullo spazio "12" di questa sezione del *Long Game Display*. Ogni volta che spende AP per effettuare un'azione, sposterà il segnalino in modo da riflettere gli AP residui.

3.2 Usare una Tessera Evento

Le Tessere Evento vengono usate dai giocatori per guadagnare Action Chit e denaro.

All'inizio del proprio turno, il giocatore **deve** scartare una Tessera Evento a faccia in giù, oppure giocare una valida per l'anno in corso (ad esempio, una tessera 1934-35 potrà essere giocata solo nel 1934 o nel 1935).

Nel **Gioco Avanzato**, giocare una Tessera Evento costa 1 AP.

3.21 Giocare una Tessera Evento

Quando viene giocata una Tessera Evento, deve essere rivelata leggendo a tutti quanto vi è riportato. I codici **1c**, **2c**, etc... e **1£**, **2£**, etc... indicano la possibilità di guadagnare il numero indicato di pedine Action Chit (**c**) o di denaro (**£**).

Ogni giocatore riceve le pedine o il denaro indicati nella Tessera Evento per ogni città elencata nella quale abbia almeno una spia, purché non si tratti di una città del suo stesso paese. Il fatto di avere più di una spia nella stessa città non dà diritto a ulteriori guadagni. Se un giocatore guadagna pedine Action Chit per via di una Tessera Evento, le pescherà a caso dal contenitore (vedi anche 3.23).

3.22 Effetti speciali (solo Gioco Avanzato)

Quando vengono giocate alcune Tessere Evento che hanno un asterisco accanto al loro ID, si verificano particolari effetti speciali dettagliati in Appendice a questo regolamento.

3.23 Limite di Action Chit posseduti

Nel **Gioco Standard** non si possono mai avere più di 7 Action Chit: se un giocatore pesca e supera tale limite, dovrà immediatamente scartare quelli in eccesso, a sua scelta, riponendoli nel contenitore.

Nel **Gioco Avanzato** non c'è limite al numero di Action Chit che un giocatore può avere.

3.3 Spostamento della polizia

Dopo aver giocato o scartato una Tessera Evento, il giocatore può spostare le proprie pedine Polizia come desidera all'interno del proprio paese, purché non ne metta mai più di due in una stessa città. Nel Gioco Avanzato, quest'azione non comporta spesa di AP.

3.4 Ricerca di spie nemiche

Subito dopo aver spostato la polizia, il giocatore di turno può cercare di identificare le spie nemiche presenti in ogni città in cui abbia almeno una pedina di Polizia. Se in una città si trovano più spie nemiche, il giocatore deve annunciare su quale effettuerà la ricerca.

Il giocatore di turno ed il proprietario della spia confrontano segretamente i valori di Forza delle loro pedine (più pedine Polizia si sommano). Se la polizia ha il valore maggiore, la spia viene immediatamente catturata (vedi 3.5), altrimenti la ricerca non ha effetto (anche con il pareggio).

La Polizia può effettuare una ricerca per turno per ogni spia nemica nella stessa città.

Nel **Gioco Avanzato**, quest'azione costa 1AP per ogni città in cui si effettuano ricerche).

Nota: una spia può sfuggire alla ricerca prima ancora di confrontare i valori di Forza, giocando una pedina Action Chit *Papers* o *Escape*.

3.5 Cattura delle spie

Se una spia viene catturata (per effetto della Polizia o di una Controspia, vedi 3.71), la pedina viene rimossa dal gioco e posta sulla tabella *Time and Victory Record* in mappa, nella casella corrispondente all'anno di gioco in corso ed alla nazione che l'ha catturata.

Se una spia viene catturata da una controspia in un paese neutrale (vedi 3.71), la sua pedina viene messa nella casella *Spies Captured in Neutral Countries*, anziché nella *Time and Victory Record*.

Nel **Gioco Avanzato** la cattura di una spia non comporta alcuna spesa di AP.

Nota: le spie catturate possono anche tornare in gioco successivamente, usando una pedina Action Chit *Escape*.

3.6 Movimento delle spie

Dopo aver effettuato le ricerche di polizia, il giocatore di turno può muovere le proprie spie. **Ogni spia può muovere di un massimo di 5 spazi per turno**, laddove ogni città o zona di mare contano come uno spazio. Ogni spia deve aver completato il suo movimento prima di iniziare a muovere la successiva.

Nel **Gioco Avanzato**, ogni spia che muove spende 1AP per ogni spazio percorso, entro il massimo dei 5 consentiti.

E' possibile muovere una spia usando il treno, l'aereo e/o le navi in qualsiasi combinazione, purché entro il limite massimo di 5 spazi. Ad esempio, si può muovere una spia da un porto ad un settore di mare (simbolo di nave), o usare una tratta marittima per andare da un settore di mare ad uno adiacente o ancora da un settore di mare ad un porto della stessa zona. In ogni caso, **il movimento non può terminare in un settore di mare**.

Durante il movimento delle spie, il giocatore può effettuare una serie di altre azioni, di seguito descritte, come scoprire e controllare i Segreti, usare le pedine Action Chit (i cui dettagli sono illustrati in appendice), portare i segreti in capitale incassandone il relativo premio o iniziare trattative diplomatiche con gli altri.

3.7 Controllo e incasso dei Segreti

I segreti sono divisi in due diverse categorie, a secondo di come sono entrati in gioco. I **Segreti Nazionali** sono quelli che all'inizio della partita si trovavano in una città della nazione del giocatore, mentre i **Segreti Stranieri** sono quelli che si trovavano in una città neutrale o nemica. Per un dato giocatore, la categoria di un segreto non cambia mai nel corso della partita, indipendentemente da chi lo possa controllare in un certo momento.

Fintanto che sono in gioco, le pedine Segreto possono essere sotto controllo di un giocatore o non controllate. Un segreto è **sotto controllo** quando un giocatore ha una pedina Polizia o una Spia posta a guardia sulla pedina Segreto, mentre è **non controllato** se nessuno ha pezzi di gioco a guardia sulla pedina Segreto.

Per controllare un Segreto Straniero, il giocatore deve avere una spia nella stessa città e usare una pedina Action Chit *Discovery*. In caso di successo, potrà porre la propria spia sulla pedina Segreto, indicandone il controllo.

Per controllare un Segreto Nazionale che si trovi nel proprio territorio e non sia controllato dal nemico, il giocatore non deve giocare Action Chit, ma è sufficiente che vi ponga sopra una sua pedina Polizia o una Spia.

Per riprendere il controllo di un Segreto Nazionale che si trovi in un paese straniero (anche neutrale) o sia sotto controllo nemico, il giocatore dovrà usare un Action Chit *Discovery* come nel caso dei Segreti Stranieri.

Nota: un segreto può essere controllato da una sola pedina per volta; se sono presenti più pedine, solo quella direttamente sopra la pedina Segreto ne ha il controllo. In pratica, se un Segreto non è controllato, non dovrebbero esservi altre pedine su quella che rappresenta il Segreto stesso.

3.71 Controspie

Alcune pedine Segreto che sono state messe in mappa all'inizio sono in realtà delle trappole per le spie più incaute, rivelandosi invece delle Controspie (*Counterpsy*), che hanno un proprio valore di Forza.

Quando una spia scopre un segreto che si rivela essere in realtà una controspia, si effettua immediatamente un confronto di Forza come nel caso delle ricerche effettuate dalla Polizia (vedi 3.4). Se la Forza della controspia è maggiore, la spia è immediatamente catturata, altrimenti non accade nulla (anche in caso di pareggio). In ogni caso, la controspia viene sempre scartata indipendentemente dall'esito.

Gli effetti della cattura di una spia da parte di una Controspia sono gli stessi già descritti in precedenza (vedi 3.5).

3.72 Trasferimento di controllo dei Segreti

Nel corso del movimento, una spia può cedere il controllo di un segreto ad un'altra spia della stessa nazione, se muove nella stessa città di quest'ultima. In tal caso, la seconda spia viene posta sulla pedina Segreto e potrà a sua volta muovere trasportando il segreto a sua volta (se ancora non ha mosso ed ha sufficienti AP per farlo nel caso del Gioco Avanzato).

3.73 Incasso dei Segreti in capitale

Nel corso del movimento, il giocatore di turno può incassare un premio per i Segreti Stranieri che porta nella sua capitale con una Spia che li controlla. Solo i Segreti Stranieri possono essere incassati in questo modo nel corso del gioco, i Segreti Nazionali potranno essere incassati solo alla fine della partita, e solo se si verificano determinate condizioni.

Quando il giocatore muove una delle sue spie che controlla un Segreto Straniero nella sua Capitale, incassa un premio di **20£ più una pedina Action Chit** (pescata a caso). Il segreto in questione viene rimosso dal gioco e messo sulla tabella *Time and Victory Record*, nella casella corrispondente all'anno di gioco ed alla nazione del giocatore che lo ha incassato: al termine della partita, tutti i segreti così incassati saranno valutati in Punti Vittoria (vedi 6).

I Segreti Nazionali possono essere messi nella *Time and Victory Record* di un giocatore solo al termine della partita e solo se si trovano nel suo territorio e non sono controllati da pedine nemiche. In questo caso non c'è alcun premio in denaro né Action Chit ma solo i Punti Vittoria.

3.8 Uso degli Action Chit

Durante il proprio turno, un giocatore può usare qualsiasi numero di pedine Action Chit dalla sua mano (ad esclusione di *Intercept* che può essere usata solo nel turno di un avversario), purché paghi per ciascuna di esse il relativo prezzo.

Le pedine usate vengono riposte nel contenitore dopo averne risolto gli effetti, che sono dettagliati in appendice a questo regolamento.

Nel **Gioco Avanzato** l'uso di una pedina Action Chit comporta una spesa di AP oltre al costo in denaro.

3.9 Diplomazia

In qualsiasi momento del proprio turno, il giocatore può negoziare con gli avversari, proponendo scambi o vendita di Action Chit, chiedendo e accordando concessioni e così via, ma non si possono mai scambiare o cedere le Tessere Evento.

Nel **Gioco Avanzato** instaurare trattative diplomatiche costa 1Ap per ognuno degli avversari con cui si tratta.

4. NEI TURNI AVVERSARI

I giocatori possono effettuare alcune azioni anche quando non è il loro turno, mentre un avversario sta svolgendo la sua parte di gioco.

Nel **Gioco Avanzato**, tutte le azioni effettuate nel turno di un altro giocatore e di seguito elencate non comportano mai la spesa di AP.

4.1 Ricercare nuove spie in città

Nel turno di un avversario, un altro giocatore può effettuare una ricerca non appena una Spia avversaria entri in una delle città in cui abbia almeno una pedina Polizia. Il giocatore può effettuare una ricerca per ogni spia nemica che entri in città, ogni volta che questo accade nei turni degli avversari, ma non nei confronti di spie già in città che non abbiano mosso.

La ricerca avviene come già descritto (vedi 3.4), confrontando il valore di Forza della spia e quella delle pedine Polizia.

4.2 Usare pedine Action Chit

Un giocatore può usare gli Action Chit *Papers*, *Escape*, *Cover*, *Double Cross* e *Intercept* anche durante il turno di un avversario, come risposta alle sue mosse. I dettagli sulle pedine Action Chit sono riportati in appendice a questo regolamento.

4.3 Partecipare alle trattative

Ognuno può rispondere e contribuire alle iniziative diplomatiche del giocatore di turno, a patto che sia richiesto il suo intervento e che questo termini a discrezione del giocatore di turno stesso. I giocatori che non sono di turno non possono mai avviare autonomamente iniziative diplomatiche per proprio conto.

5. REGOLE AVANZATE

Le regole esposte nei seguenti paragrafi sono esclusivamente per il Gioco Avanzato e riguardano le caratteristiche speciali di alcune città e di determinate spie.

5.1 Spy Haven

Oltre alle loro normali caratteristiche, le città di **Istanbul**, **Tangiers** e **Geneva** sono considerati posti sicuri per le spie (*Spy Haven*), pertanto in queste città non si possono mai giocare gli Action Chit *Discovery*, *Drop* e *Sanction*.

5.2 Le spie “Cousin”

Ogni giocatore ha una spia denominata *Cousin* che è quella con il valore di Forza maggiore fra quelle a disposizione per il suo paese. Un *Cousin* rappresenta la spia migliore dei servizi segreti, che ha delle caratteristiche speciali.

Un *Cousin* non può essere catturato da una controspia. Quando un *Cousin* scopre una pedina Segreto *Counterspy*, questa viene immediatamente scartata e non si effettua alcun confronto di Forza.

Un *Cousin* può essere ucciso con un Action Chit *Sanction* solo se è giocato da un altro *Cousin*. Se un'altra spia qualsiasi gioca un Action Chit *Sanction* contro un *Cousin*, l'effetto viene invertito ed è la spia normale ad essere uccisa invece del *Cousin*. Il giocatore che controlla il *Cousin* mette un segnalino di Spia Eliminata sulla sua casella dell'anno in corso della *Time and Victory Record*.

6. FINE DEL GIOCO

Al termine del turno del giocatore inglese nel 1939, la partita finisce. Ogni giocatore può mettere nello spazio corrispondente della *Time and Victory Record* tutti i segreti che si trovino ancora sul suo territorio e non siano controllati da una spia nemica.

Tutti i segreti, le spie catturate e quelle eliminate valgono un numero di Punti Vittoria pari al loro valore moltiplicato per il numero che si trova nella casella della *Time and Victory Record* in cui si trovano.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore. In caso di pareggio, vince la nazione più ricca.

7. POCHI GIOCATORI?

Nelle partite con **quattro giocatori**, una persona giocherà sia la Germania che l'Italia. Con **tre giocatori**, oltre a quanto sopra, una seconda persona giocherà sia la Francia che l'Inghilterra. Con **due giocatori** vale quanto detto nel caso precedente, ed inoltre la Russia sarà controllata a turni alterni dai due giocatori.

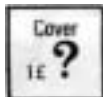
Quando, nelle partite con meno di cinque giocatori, qualcuno controlla due paesi assieme, le pedine Action Chit ed i Segreti devono comunque essere tenuti separati e non possono essere scambiati fra le due nazioni alleate.

Al termine del gioco, in ogni caso i Punti Vittoria saranno totalizzati indipendentemente per ciascuna nazione, come se ogni paese fosse stato controllato da un giocatore diverso.

APPENDICE: ACTION CHIT

Sono qui riportati i dettagli sulle pedine Action Chit, indicando quelle utilizzate solo nel Gioco Avanzato (vedi 2.7). I costi in Punti Azione (AP) sono usati solo nel **Gioco Avanzato**.

Cover



Uso: in qualsiasi turno
Costo: 1£ + 1AP (nel proprio turno)
Annullato da: *Discovery*, *Escape*

Può essere giocato per annullare *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 il giocatore di turno riveli il segreto sul quale ha giocato *Discovery*. Il giocatore di turno può giocare un secondo *Discovery* per annullare il *Cover*.

Può anche essere usato per annullare un Action Chit *Double Cross*, nel qual caso può essere a sua volta annullato da *Escape*.

Discovery



Uso: solo nel proprio turno
Costo: 3£ + 1AP
Annullato da: *Cover*

Deve essere usato per prendere il controllo di un Segreto nella stessa città in cui si trova la spia. Gli avversari devono avere l'opportunità di annullare il *Discovery* giocando *Cover* a loro volta. 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.

Nel **Gioco Avanzato** questo Action Chit non può essere giocato negli *Spy Haven* (vedi 5.1).

Double Cross (solo Gioco Avanzato)



Uso: in qualsiasi turno
Costo: 1£ + 1AP (nel proprio turno)
Annullato da: *Cover*

Inverte l'esito dell'Action Chit *Sanction*, come se tale chit fosse stato giocato dalla vittima contro la spia assassina, che muore al suo posto (vedi anche 5.2 se **Gioco Avanzato**).

Può anche essere usato per 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 essere usato per annullare *Escape*.

Drop (solo Gioco Avanzato)



Uso: solo nel proprio turno
Costo: 20/30£ + 2AP
Annullato da: *Intercept*

Usato per stabilire una Capitale aggiuntiva in una qualsiasi altra città della mappa che non sia uno *Spy Haven* (vedi 5.1). Questa città può essere usata dal giocatore esattamente come la sua capitale, ma solo per quanto riguarda l'incasso dei Segreti Stranieri.

Il costo in denaro per giocare questo Action Chit è di 20£ se la città scelta si trova in una nazione neutrale, mentre è di 30£ se in un qualsiasi paese controllato da un giocatore.

Una volta usata, la pedina *Drop* non va rimessa nel contenitore, ma deve essere lasciata sulla città scelta. Dal momento in cui ha giocato questo Action Chit, il giocatore dovrà sempre mantenere almeno una spia in questa città: se essa viene a mancare per una qualsiasi ragione, anche il *Drop* sarà scartato.

In una stessa città possono coesistere *Drop* di giocatori diversi.

Escape



Uso: in qualsiasi turno
Costo: 10£ + 1AP (nel proprio turno)
Annullato da: *Double Cross*

Un giocatore può usare *Escape* in ogni momento per evitare una ricerca di polizia avversaria su una delle sue spie (evitando così il confronto di Forza e la possibile cattura).

Può anche essere usato nel proprio turno, subito dopo la Tessera Evento, per liberare una delle proprie spie catturate dalla *Time and Victory Record* di un'altra nazione o di un paese neutrale. La spia così liberata torna subito in gioco nella propria capitale.

Infine, un giocatore può usare *Escape* per annullare un Action Chit *Cover* giocato da un avversario per annullare a sua volta un suo *Double Cross* (in modo da rendere nuovamente valido quest'ultimo).

Intercept (solo Gioco Avanzato)



Uso: solo in un turno avversario
Costo: 10£ + 1AP
Annullato da: non annullabile

Questo Action Chit può essere usato per annullare un *Drop* o un *Source* giocato da un avversario. In tali casi, l'Action Chit *Drop* o *Source* annullato è immediatamente scartato e tutti i relativi effetti terminano all'istante e definitivamente.

Papers

Uso: in qualsiasi turno
Costo: 2£ + 1AP (nel proprio turno)
Annullato da: non annullabile

Un giocatore può usare *Papers* in qualsiasi momento per annullare una ricerca di Polizia su una delle proprie spie (non si effettua il confronto di Forza).

Recruit

Uso: solo nel proprio turno
Costo: 4£ + 1AP
Annullato da: non annullabile

Viene giocato per recuperare una delle proprie spie eliminate dalla casella *Sanctioned Spies* sulla mappa. La nuova pedina Spia non è la stessa spia che era stata uccisa, ma si considera una nuova recluta, infatti il giocatore che l'aveva eliminata non perde il segnalino *Spia Eliminata* che si trova nella sua casella della *Time and Victory Record* ed i relativi Punti Vittoria.

La nuova Spia deve essere scelta a caso fra quelle del proprio colore che si trovano nella casella *Sanctioned Spies* e viene messa in gioco nella sua capitale. La nuova recluta può essere mossa ed utilizzata nello stesso turno.

Sanction

Uso: solo nel proprio turno
Costo: 20£ + 1AP
Annullato da: *Escape, Double Cross*

Consente di eliminare una spia nemica che deve trovarsi nella stessa città di quella che gioca questo Chit. La spia viene rimossa dal gioco e posta a faccia in giù nella casella *Sanctioned* della mappa, e il giocatore guadagna un segnalino Spia Eliminata nella sua casella dell'anno in corso della *Time and Victory record*.

L'assassinio può essere annullato con *Escape*, mentre con *Double Cross* si inverte l'esito ed è la spia che ha giocato *Sanction* a morire.

Nel **Gioco Avanzato** non può essere giocato negli *Spy Haven*. Inoltre, è la spia stessa che viene uccisa se il bersaglio risulta essere un *Cousin* (vedi 5.2).

Source (solo Gioco Avanzato)

Uso: solo nel proprio turno
Costo: 4£ + 2AP
Annullato da: *Intercept*

Consente ad un giocatore di esaminare in segreto tutte le pedine Spia e Polizia di un avversario, ovunque si trovino in mappa.

Le informazioni così acquisite non possono essere scritte, ma possono essere rivendute o scambiate con altri giocatori in una trattativa diplomatica, oppure possono essere rivelate pubblicamente.

APPENDICE: EVENTI SPECIALI

Nel **Gioco Avanzato**, le Tessere Evento il cui ID è segnato con un simbolo di asterisco hanno gli effetti aggiuntivi di seguito descritti, oltre alla normale attribuzione di denaro e Action Chit.

Ge1

La Cecoslovacchia diventa immediatamente parte del territorio nazionale della Germania e sarà trattata come tale per il resto del gioco.

Il giocatore tedesco può piazzare pedine Polizia a Praga e Bratislava e tutti i segreti in queste città che non siano sotto il controllo di pedine nemiche sono considerati Segreti Nazionali tedeschi a tutti gli effetti.

Ge2

Inizia la Seconda Guerra Mondiale ed il gioco termina immediatamente alla fine del turno dell'anno in cui questa Tessera viene giocata.

Se questo evento viene giocato nel 1938, si userà questa colonna della *Time and Victory Record* invece di quella del 1939 per quanto riguarda il conteggio finale dei Punti Vittoria.

Ge5

Questa Tessera Evento non può essere giocata se è stata precedentemente giocata la **Ge2**.

Ge7

L'Austria diventa immediatamente parte del territorio nazionale della Germania e sarà trattata come tale per il resto del gioco come descritto per l'evento Ge1.

It14

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

Rs19

Questa Tessera Evento non può essere giocata se è stata precedentemente giocata la **Ge1**.

Fr24

Questa Tessera Evento non può essere giocata fino a che non sia giocata la **Random 42** o **Fr25**.

Br29

Questa Tessera Evento non può essere giocata se è stata precedentemente giocata la **Ge7**.

Br30

Questa Tessera Evento non può essere giocata se è stata precedentemente giocata la **Ge1**.

APPENDICE: PUNTI AZIONE

Nel **Gioco Avanzato**, esclusivamente nel proprio turno, i giocatori spendono AP per effettuare le seguenti azioni:

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, Cover, Sanction, Recruit, Escape, Papers</i> o <i>Double Cross</i>	1
Giocare Action Chit <i>Source</i> o <i>Drop</i>	2