

The AGENTS



Disarmati, dispersi, dispensati

Tradotto da Marco "Mindbender" Grosso

The Agents è un gioco di spie, segreti, sotterfugi e sabotaggio. Il tuo obiettivo è di usare gli Agenti per raggiungere i vostri scopi, costituire fazioni, completare missioni e, infine, ottenere più Punti Intel.

Componenti

- Carte Agente
- Carte Missione
- Carte Punti Intel



Agenti



Missioni



Punti Intel



Punti Intel

Obiettivo

Il tuo obiettivo è semplice: essere il primo giocatore ad ottenere 40 Punti Intel.

Il Gioco

La partita viene giocata costituendo Fazioni di Agenti tra te e il giocatore alla tua sinistra e alla tua destra (o due Fazioni condivise nel gioco a due giocatori). Le Fazioni sono costituite posizionando gli Agenti l'uno accanto all'altro. Gli Agenti possono essere soltanto aggiunti davanti ad uno dei due capi fila della Fazione, se non diversamente specificato dalle carte.



Una Fazione non può avere più di 7 agenti in una partita a due giocatori, oppure non più di 5 Agenti in una partita di 3-5 giocatori.

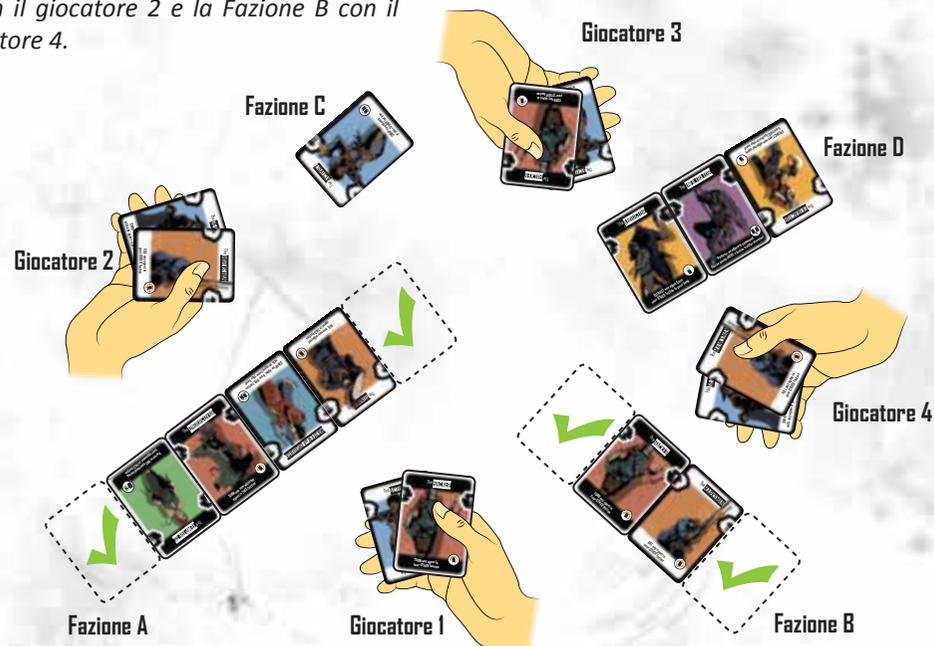


Fazione B



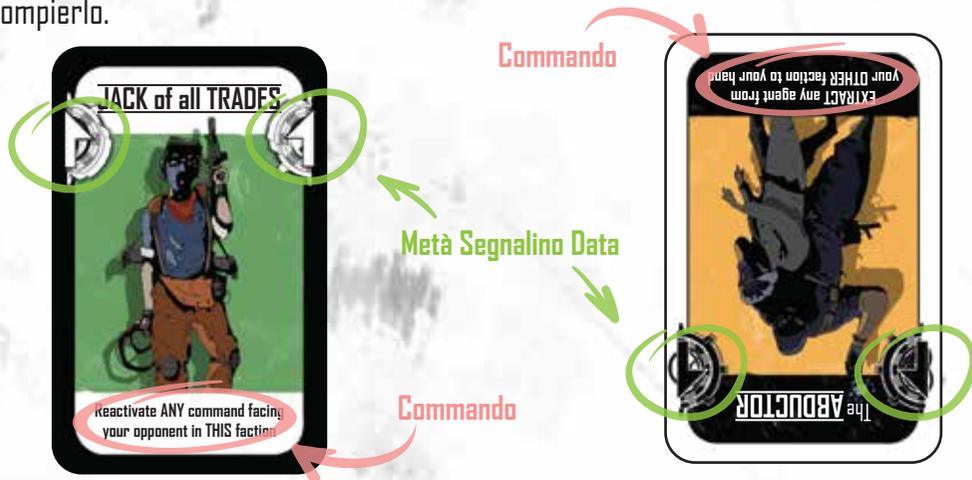
Il giocatore 1 può giocare una qualsiasi delle sue Carte Agente dalla sua mano davanti ad uno qualsiasi dei capi fila sia della Fazione A che della Fazione B.

Ecco come appare la partita a 4 giocatori, con il giocatore 1 che condivide la Fazione A con il giocatore 2 e la Fazione B con il giocatore 4.



Gli Agenti

Ogni Carta Agente dispone di un comando che dà al giocatore un'abilità speciale. Quando si posiziona un Agente in una Fazione, si sceglie se rivolgere il comando verso se stessi o verso l'altro giocatore. La persona verso cui è rivolto il comando, DEVE eseguire il comando, a meno non possa essere eseguito, nel qual caso non dovrà compierlo.



La parte superiore della carta dispone di mezzo Segnalino Data (che può essere di colore bianco o nero). Quando queste metà sono accostate e unite assieme, ricompensano con Punti Intel qualunque giocatore verso cui puntano le loro frecce. La tua decisione di piazzamento di una carta in una Fazione, pertanto, consiste nel verso con cui posizioni quella carta: se riservare il comando per te stesso, oppure se cercare di ottenere Punti Intel completando i Segnalini Data. Ricorda, ciò che non scegli per te va all'altro giocatore, quindi ragiona accuratamente!



Completando i Segnalini Data dello stesso colore (bianco o nero), un giocatore viene ricompensato con 2 Punti Intel. Completando invece Segnalini Data di colori non corrispondenti (bianco e nero), si riceve solo 1 Punto Intel.

Gli Agenti Liberi sono Agenti speciali che non vengono giocati nelle Fazioni. Quando sono giocati, vengono invece piazzati sul tavolo tra il giocatore che ha giocato la carta e qualsiasi altro giocatore. Una volta che l'azione ha termine, l'Agente Libero viene scartato nella pila degli scarti.

Segnalino Data con valore in Punti Intel



! Gli Agenti Liberi possono essere giocati con un qualsiasi giocatore, non soltanto con i giocatori con cui si condivide una Fazione.

Come nel caso degli Agenti nelle Fazioni, sei tu a decidere in quale direzione giocare la carta. Puoi scegliere di giocarla posizionando il comando verso la tua direzione o, invece, il Segnalino Data verso di te. Con i Agenti Liberi, i Punti Intel, tanti quanti il numero indicato sulla carta, vengono attribuiti immediatamente al giocatore verso cui sono rivolti.

Diversamente dagli Agenti nelle Fazioni, gli Agenti Liberi possono solo esser giocati soltanto se è possibile eseguire il comando indicato.

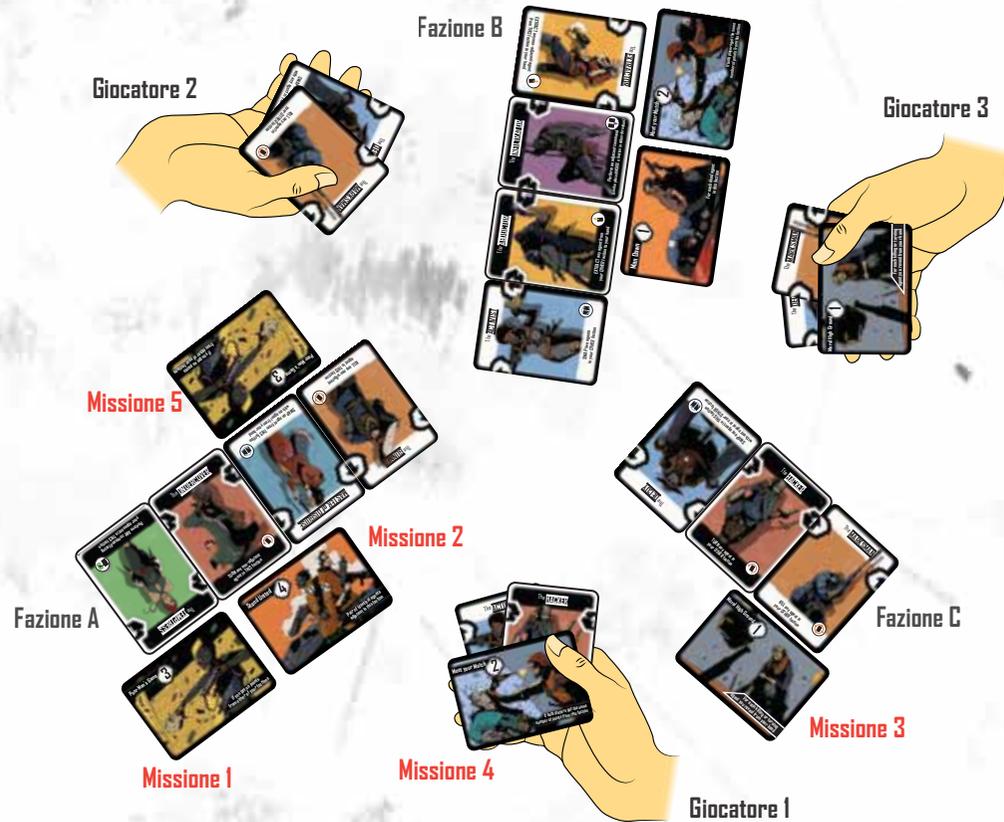


Eseguire un comando:

1. When playing a Faction Agent from your hand - the command MUST be performed if it CAN be performed.
2. When playing a Free Agents - a Free Agent can ONLY be played if the command CAN be performed.
3. A command can be reactivated as an action on your turn (see turn sequence).
4. A command is NOT performed when turning, swapping or reviving an Agent.

le Missioni

Le Carte Missione possono essere assegnate alla tua Fazione. Queste carte dispongono speciali condizioni che, se soddisfatte, ricompensano con un bonus di Punti Intel il giocatore che le ha assegnate (a meno che diversamente indicato sulla carta). Ogni giocatore può assegnare fino a 2 Carte Missione a ciascuna delle sue Fazioni.



Nell'esempio, il Giocatore 1 ha assegnato la Missione 1 e la Missione 2 alla Fazione A (mentre il Giocatore 2 ha assegnato la Missione 5 a quella stessa Fazione). Il Giocatore 1 ha inoltre assegnato la Missione 3 alla Fazione C e in mano stringe la Missione 4, al momento non assegnata.

Una Missione può essere assegnata soltanto ad una Fazione composta almeno da una Carta Agente. Se una Missione è stata assegnata ad una Fazione le cui Carte Agente vengono rimosse, allora quella Missione torna nella mano del suo proprietario.

Un giocatore non può assegnare due carte Missioni identiche alla stessa Fazione.

Assegnare le Missioni

1. I giocatori possono assegnare le Missioni alle loro Fazioni in qualsiasi momento durante il loro turno. Questo non conta come un'azione.
2. Un giocatore può sempre rimuovere le proprie Missioni dalle sue Fazioni e riprendersele in mano, o scambiarle tra le Fazioni, senza usare alcuna azione.
3. Una Missione rimane assegnata ad una Fazione anche dopo che il suo requisito è stato soddisfatto. Il suo proprietario continua a beneficiare dei Punti Intel durante ogni turno, finché La Missione non viene rimossa dalla Fazione.

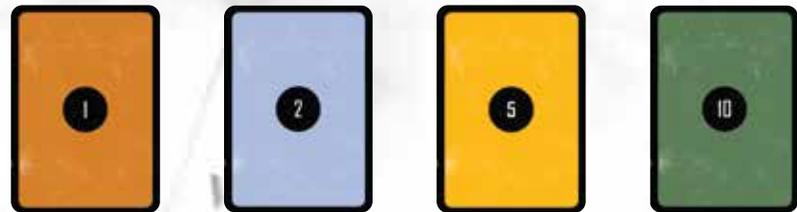
Ottenere i Punti Intel

I Punti Intel sono ottenuti da un giocatore quando:

1. Vengono completati i Segnalini Data le cui frecce sono rivolte verso di questi alla fine del suo turno.
2. Viene soddisfatto il requisito di una Missione alla termine del suo turno.
3. Viene giocato un Agente Libero il cui Segnalino Data è rivolto verso di questi.

Sono disponibili Carte Punti Intel di valore 1, 2, 5 e 10.

I giocatori dovranno prenderle a seconda dei Punti Intel ottenuti.



I Punti Intel possono essere usati per acquistare carte aggiuntive (consulta la sezione 3 nella "Sequenza del Turno").

Ricorda: Il primo giocatore che ottiene 40 Punti Intel è il vincitore.

Preparazione

Posizionate sul tavolo da gioco i tre mazzi: il mazzo degli Agenti, il mazzo delle Missioni e il mazzo dei Punti Intel. Ogni giocatore riceve, a faccia in giù, 3 Carte Agente e 1 Carta Missione a formare la loro mano iniziale, e 5 Punti Intel.

Il giocatore che sembra essere "il più sospetto" inizia il primo turno.

I turni successivi continuano in senso orario.

Sequenza del Turno

Durante ciascun turno, ogni giocatore dovrà effettuare 2 azioni. I giocatori possono selezionare una qualsiasi delle seguenti combinazioni (anche compiere la stessa azione due volte di fila):

1. Giocare un Agente

- Posizionare un Agente in una Fazione OPPURE giocare un Agente Libero tra il giocatore attivo ed un altro giocatore. Compiere il comando e poi, nel caso degli Agenti Liberi, ottenere i Punti Intel.

2. Riattivare un Comando

- Compiere un comando di un Agente precedentemente posizionato in una Fazione, se il comando è rivolto verso il giocatore attivo.

3. Acquistare un Agente o una Missione:

- Un Agente dalla cima del mazzo costa 1 Punto Intel
- Un Agente dalla cima del mazzo degli scarti degli Agenti costa 2 Punti Intel
- Una Missione dalla cima del mazzo costa 3 Punti Intel
- Una Missione dalla cima del mazzo degli scarti delle Missioni costa 4 Punti Intel

4. Sostituire una Missione

Si può sostituire una Missione dalla propria mano o che è stata assegnata ad una propria Fazione con la prima Missione in cima al mazzo. Per effettuare questa azione, si deve rimuovere la propria Missione riponendola nella pila degli scarti delle Missioni e pescare una nuova Missione da tenere in mano.

Quando inizia un nuovo turno, il giocatore effettua la prima delle proprie azioni. Se viene giocata una Carta Agente, il giocatore verso cui è rivolto il comando di quella carta deve immediatamente compierlo. Quindi, se la carta giocata è un Agente Libero, il giocatore verso cui è rivolto il Segnalino Data ottiene immediatamente il numero indicato di Punti Intel.

Viene poi effettuata la seconda azione, seguendo sempre il medesimo ordine di priorità.

Al termine del proprio turno, il giocatore attivo ottiene i propri Punti Intel dalle proprie Fazioni e dalle proprie Missioni. I giocatori ottengono Punti Intel dalle loro Fazioni e Missioni in ogni turno finché i Segnalini Data rimangono completati nelle loro Fazioni e i requisiti delle Missioni rimangono soddisfatti.



Quando il mazzo degli Agenti o il mazzo delle Missioni viene esaurito, le rispettive pile degli scarti vengono nuovamente mischiate per formare nuovi mazzi di pesca.

Descrizione delle Carte

Gli Agenti sono divisi in pochi gruppi, in base alle loro abilità speciali. Ci sono anche solitari o irriducibili che rifiutano di conformarsi a tale classificazione in gruppi.

Agenti per Uccidere

1. Il Tiratore Scelto

Comando: Uccidi un qualsiasi Agente nell'ALTRA TUA Fazione.

"La morte da lontano. Questo invisibile cecchino a lunga gittata è in grado di sparare proiettili con precisione chirurgica e di eliminare anche il più sfuggente dei bersagli."

2. L'Assassino

Comando: Uccidi un qualsiasi Agente non adiacente in QUESTA Fazione.

"Istinti assassini e brutalità grezza. L'Assassino ti abatterà senza un attimo di esitazione. Lei è senza paura, e non ha pietà."

Agenti per Estrarre

3. Il Rapitore

Comando: Estrai un qualsiasi Agente dall'ALTRA TUA Fazione.

"Non lo si vede mai arrivare, o dove ti sta portando. Il Rapitore può strappare qualsiasi persona da qualsiasi luogo, in modo così silenzioso che ti ci vorrà un po' per renderti conto della loro scomparsa."

4. L'Estrattore

Comando: Estrai un qualsiasi Agente non adiacente da QUESTA Fazione.

"Inviato ovunque sia richiesto il soccorso. L'Estrattore non si ferma davanti a nulla per ottenere ciò per cui è venuto, non importa quanto sia fortemente protetta la tua risorsa."

Uccidere = Capovolgere un'altra Carta Agente a faccia in giù, nello stesso posto.

Estrarre = Prendere nella propria mano un'altra Carta Agente da una Fazione. Se si forma un vuoto in quella Fazione, allora gli altri Agenti si uniscono assieme per colmare quel vuoto.

Agenti per Girare

5. L'Hacker

Comando: Gira un qualsiasi Agente nell'ALTRA tua Fazione.

"Un genio scaltro che può superare qualsiasi firewall e penetrare qualsiasi sistema. L'Hacker può scaricare qualsiasi file, indipendentemente da quanto sia protetto, e modificare qualsiasi informazione, indipendentemente da quanto sia segreta."

6. La Tentatrice

Comando: Gira un qualsiasi Agente non adiacente in QUESTA Fazione.

"Un'esperta di seduzione. Il fascino della Tentatrice può influenzare anche il più duro degli Agenti. Possiede la capacità di manipolare chiunque e non ha imbarazzo ad usarla."

Agenti per Scambiare

7. L'Imbroglione

Comando: Scambia qualsiasi Agente non adiacente in QUESTA Fazione con qualsiasi Agente nella TUA ALTRA Fazione.

"Può ingannare tutti. L'Esca è l'inganno incarnato. Per la più efficace delle manovre diversive non puoi sbagliare nel far uso dell'Esca."

8. L'Attivista

Comando: Scambia qualsiasi due Agenti nell'ALTRA tua Fazione.

"L'Attivista è la soluzione migliore per fomentare il caos. Lei sa esattamente come disturbare la quiete, promuovere l'insubordinazione e far tremare il cuore di ogni organizzazione."

Girare = Ruotare un'altra Carta Agente di 180 gradi, nello stesso spazio.

Scambiare = Scambia di posto due Agenti tra le due Fazioni.

Irriducibili

1. Il Medico

Comando: Ripristina QUALSIASI Agente morto (ovvero le carte Agente capovolte a faccia in giù) in una qualsiasi delle TUE Fazioni rivolgendola in una QUALSIASI direzione.

Nota: Puoi sempre scegliere in quale direzione l'Agente sarà rivolto quando lo ripristini.

Non puoi sbirciare la Carta Agente morto se non ti ricordi più quale Agente fosse.

“Se perdi la salute, perdi tutto. A meno che non trovi un Medico. Curerà le tue ferite superficiali e quelle mortali. Ti farà tornare tra i vivi.”

2. L'Infiltrato

Comando: Riattiva un qualsiasi comando adiacente (rivolto verso di te o no).

Nota: L'Infiltrato può essere inserito all'INTERNO di una Fazione, tra altre due carte, rivolgendolo in una QUALSIASI direzione.

“Simile ad un fantasma, può entrare in qualsiasi luogo protetto come se potesse passare attraverso i muri. Nessun ostacolo può fermare l'Infiltrato, nessuna distanza è fuori portata.”

3. Tuttofare

Comando: Riattiva QUALSIASI comando che non è rivolto verso di te in QUESTA Fazione.

Nota: Riattivare un comando normalmente si applica solo agli Agenti il cui comando è rivolto verso di te, mentre il Tuttofare ti permette di riattivare anche i comandi che non sono rivolti verso di te.

Agenti Liberi

1. L'Esperto di Armi da Fuoco

Comando: Uccidi un QUALSIASI Agente in una QUALSIASI Fazione.

“Equipaggiato con artiglieria letale, l'Esperto di Armi da Fuoco può far piovere fuoco e fiamme solo premendo un grilletto. Quando senti il fragore delle sue bocche da fuoco, meglio correre al riparo.”

2. Il Reclutatore

Comando: Pesca due Agenti dal mazzo degli Agenti da riporre nella tua mano.

“Un cacciatore di teste per le posizioni di spionaggio più sensibili, il Reclutatore non accetta alcun rifiuto come risposta e prende solo il meglio a bordo.”

3. Lo Stratega

Comando: Ruba una missione (assegnata o no) da un qualsiasi giocatore. Quel giocatore riceve il numero di Punti Intel indicati sulla carta dello Stratega.

“Non importa quanti mosse potrai architettare, lui è più lungimirante. La sua gestione del campo di battaglia non ha punti deboli perché sa quale sarà la tua prossima azione anche prima che l'hai compiuta.”

4. Il Mercenario

Comando: Esegui un'azione bonus (un'azione extra durante il vostro turno, se il comando è rivolto verso di te, oppure un'azione quando non è il tuo turno, se il comando è rivolto verso un altro giocatore). Giocare il Mercenario non conta come un'azione.

“Guerra a noleggio. Nessun mezzo è troppo estremo, nessun compito è oltre ogni limite. Se il prezzo è giusto, il Mercenario entrerà in scena, senza rimorso e senza rilasciare alcuna ricevuta.”

5. Il Cercatore di Piste

Comando: Setacciare il mazzo degli Agenti e pesca una Carta Agente a piacere da riporre nella tua mano. Poi rimescola il mazzo.

“Specializzato nel fiutare ogni traccia, tutti i sensi del Cercatore di Piste sono acuti e al pronti. Puoi scappare, ma con lui alle calcagna non si potrai nascondere.”

6. Il Sotto Copertura

Comando: Capovolgi un QUALSIASI Agente in una QUALSIASI Fazione.

“Radicato nel cuore del nemico, questo Agente segreto fa completamente proprie le usanze dei vostri rivali. Un acerrimo nemico celato dietro le sembianze di un caro amico.”

7. L'Interrogatore

Comando: Ruba un Agente da un altro giocatore che ti deve mostrare la propria mano a voi (ovvero ti deve solo mostrare le proprie Carte Agente).

“Competente nell'arte del far parlare chiunque, i suoi metodi sono talvolta discutibili, ma i suoi risultati non possono essere messi in discussione. Se vi sono informazioni da recuperare nella testa di qualcuno, gli romperà lo spirito pur di ottenerle.”

Carte Missione

- Bloodbath [Bagno di sangue]: Ricevi 3 Punti Intel finché ci sono due Agenti morti adiacenti in QUESTA Fazione.
- Chosen Few [Pochi Scelti]: Ricevi 1 Punto Intel fintantoché QUESTA tua Fazione è la più breve delle due.
- Codebreaking [Decifratore]: Ricevi 1 Punto Intel per ogni freccia completata ma non corrispondente (ovvero una metà nera è accostata e unita ad una metà bianca) rivolta verso di te in entrambe le tue Fazioni.
- Code of Honor [Codice d'Onore]: Ricevi 1 Punto Intel per ogni Carta Agente il cui comando è rivolto verso di te.
- Man Down [Uomo a Terra]: Ricevi 1 Punto Intel per ogni Agente morto in QUESTA Fazione.
- Meet Your Match [Incontra il Tuo Abbinamento]: Ricevi 2 Punti Intel, fintantoché entrambi i giocatori che condividono QUESTA Fazione ottengono lo stesso numero di Punti Intel da QUESTA Fazione, compreso lo zero (non incluso qualsiasi punto assegnato da altre missioni).
- Poor Man's Game [Il Gioco del Povero]: Ricevi 3 Punti Intel fintantoché non ottieni alcun Punto Intel da nessuna delle tue due Fazioni.
Nota: Puoi comunque ottenere Punti Intel da altre missioni.
- Reinforcement [Rinforzo]: Ricevi 4 Punti Intel fintantoché ci sono due Agenti RIVOLTI verso di te che hanno la stessa abilità nel loro comando (ad esempio "per uccidere", "per girare", "per scambiare", "per estrarre", ecc - rappresentato dallo stesso colore dello sfondo della carta) in QUESTA Fazione.
- Stand United [Rimanere Uniti]: Ricevi 4 Punti Intel fintantoché ci sono due Agenti identici adiacenti in QUESTA Fazione.
- Strength in Numbers [La Forza nel Numero]: Ricevi 1 Punto Intel fintantoché QUESTA tua Fazione è la più lunga delle due.

FAQ

- Gli Agenti morti non possono essere uccisi di nuovo o girati. Tuttavia, possono essere estratti o scambiati. Gli Agenti morti contano come Agenti 'adiacenti' e fanno contano anche nel numero di agenti presenti in una Fazione.
- Quando si scambiano due Agenti, la direzione in cui sono rivolti deve rimanere la stessa! Ovvero i giocatori non può girare gli Agenti quando li scambiano. Per esempio, se il comando di un Agente è rivolto verso di te prima che quell'Agente sia scambiato, allora deve ancora essere rivolto verso di te dopo che quell'Agente è stato scambiato.
- Quando un Agente viene estratto da una Fazione, gli altri agenti vengono uniti per colmare il vuoto.
- Il comando di un Agente non può influire direttamente su quello stesso Agente, a meno che il testo della carta non sentenzi diversamente (come nel caso dell'Infiltrato).
- In situazioni in cui un giocatore non abbia né Carte Agente né Punti Intel, allora quel giocatore può pescare 1 Carta Agente dal mazzo. Ciò vale come un'azione nel suo turno.
- Se il mazzo Missione è esaurito prima che abbia termine la partita, allora sarà nuovamente mischiato e ripristinato. Lo stesso vale per il mazzo degli Agenti.
- Se per qualsiasi motivo nasce una disputa su quale sia il giocatore a vincere la partita, la persona il cui volto passa inosservato è il vincitore. Un viso comune che si fatica a ricordare è la qualità di un ottimo Agente.