



SECRETS

Regolamento

Panoramica del Gioco

Secrets è un gioco di identità segrete, ambientato negli anni '60, in cui i giocatori fanno parte della CIA o del KGB, oppure sono degli Hippie. L'affiliazione a una squadra a volte può cambiare nel corso della partita e deve sempre restare segreta.

Obiettivo del Gioco

Alla fine della partita, la squadra (CIA o KGB) con il punteggio più alto è la vincitrice, a meno che un Hippie non sia riuscito a ottenere il punteggio individuale più basso, nel qual caso è lui a conquistare la vittoria.

Contenuto

- > 29 Carte Personaggio
 - 3 Agenti Segreti, 4 Politici,
 - 2 Psichiatri, 3 Detective,
 - 4 Giornalisti, 6 Scienziate,
 - 3 Diplomatiche e 4 Assassine
- > 4 Carte Proiettile (punteggio 0, -1, -2 e -3)
- > 1 Scheda di Aiuto
- > 4 Carte di Consultazione
- > 10 Segnalini Identità, 1 Segnalino ONU e 2 Segnalini Aiuto:



4 CIA



4 KGB



2 Hippie



Segnalino ONU



2 Segnalini Aiuto



Una Carta Personaggio

Ogni carta Personaggio ha quattro caratteristiche.



Preparazione

Il primo giocatore attivo è colui che è stato rapito più recentemente dalla CIA o dal KGB. In alternativa, scegliete il primo giocatore attivo casualmente.

Mescolate tutte le carte Personaggio e collocate il mazzo a faccia in giù davanti al primo giocatore attivo.

Mescolate le quattro carte Proiettile e collocatele a faccia in giù al centro del tavolo. Quindi collocate il segnalino ONU, la scheda di Aiuto e i due segnalini Aiuto al centro del tavolo.

Usate il seguente numero di segnalini Identità in base al numero dei giocatori. Rimettete i segnalini Identità inutilizzati nella scatola del gioco.



4 giocatori	2	2	1
5 giocatori	2	2	2
6 giocatori	3	3	1
7 giocatori	3	3	2
8 giocatori	4	4	1

Mescolate i segnalini Identità e distribuitene uno a ogni giocatore, mantenendoli a faccia in giù. Collocate l'unico segnalino Identità rimanente al centro del tavolo a faccia in giù.

Durante la partita, ogni giocatore aggiunge le carte alla sua area di gioco di fronte a sé. I giocatori non hanno carte nella loro area di gioco all'inizio della partita.

Prime Informazioni

All'inizio della partita, le informazioni disponibili per i giocatori dipendono dal numero dei giocatori:

- > **4 giocatori:** Ogni giocatore guarda segretamente il proprio segnalino Identità.
- > **5 o 6 giocatori:** Ogni giocatore guarda segretamente il proprio segnalino Identità e quello del vicino alla sua **destra**.
- > **7 o 8 giocatori:** Ogni giocatore guarda segretamente il proprio segnalino Identità e quello del vicino alla sua **destra**. Dopodiché il segnalino Identità **centrale** viene rivelato a tutti i giocatori, prima di essere di nuovo girato a faccia in giù.

Durante la partita, i giocatori non possono guardare i loro segnalini Identità a meno che l'effetto di una carta non consenta loro di farlo.

Turno del Giocatore

I giocatori svolgono i loro turni uno dopo l'altro, procedendo in senso orario attorno al tavolo, a partire dal primo giocatore attivo.

Il giocatore attivo pesca e rivela carte dal mazzo dei Personaggi fino al momento in cui escono due personaggi **diversi**. Se tra le carte pescate ce ne sono di identiche, si continua a pescare finché non escono **due personaggi diversi**. Rimettete gli eventuali duplicati a faccia in giù in fondo al mazzo dei Personaggi.

Nota: I giocatori possono collocare i due segnalini Aiuto sulla scheda di Aiuto per tenere traccia dei due personaggi rivelati.



Il giocatore attivo prende le due carte Personaggio e ne sceglie una **segretamente** per "L'Offerta." Quindi rimette l'altra carta Personaggio a faccia in giù in fondo al mazzo.

L'Offerta: Il giocatore attivo offre la carta Personaggio a faccia in giù a un giocatore bersaglio a sua scelta. Il giocatore attivo può dire tutto ciò che vuole: può anche mentire e bluffare. Il giocatore bersaglio deve accettare o rifiutare la carta offerta:

- Se la **accetta**, la carta Personaggio viene rivelata e collocata a faccia in su nell'area di gioco del giocatore bersaglio.
- Se la **rifiuta**, la carta Personaggio viene rivelata e collocata a faccia in su nell'area di gioco del giocatore attivo.

Ogni volta che un giocatore aggiunge una carta nella sua area di gioco, **deve** applicarne l'effetto.

Il mazzo viene quindi passato al giocatore seduto alla sinistra del giocatore attivo, che diventa il nuovo giocatore attivo.

Alla fine del turno del giocatore attivo, se un qualsiasi giocatore ha **un paio di carte Personaggio identiche** nella sua area di gioco, deve girare quelle due carte a faccia in giù. Quelle due carte ora hanno un punteggio pari a zero.



Intervento dell'ONU

Alla fine del turno del giocatore attivo, se un unico giocatore ha **meno carte** nella sua area di gioco (Personaggi a faccia in su e a faccia in giù, e Proiettili) di tutti gli altri giocatori, quel giocatore deve prendere il segnalino ONU e diventa il giocatore ONU.



Se il giocatore ONU non è più l'unico giocatore con meno carte nella sua area di gioco, il segnalino ONU viene rimesso al centro del tavolo.

Ogni volta che il giocatore ONU **non è il giocatore attivo**, può interrompere "L'Offerta" prima che il giocatore bersaglio accetti o rifiuti la carta. Il giocatore ONU prende la carta, la colloca a faccia in su nella sua area di gioco e applica il suo effetto.



Effetti dei Personaggi delle Carte

Durante la partita, i giocatori non possono guardare i loro segnalini Identità a meno che l'effetto di una carta non consenta loro di farlo.

Legenda:



Tu



Altri



Centro



Psichiatra (-1)

Scambia i segnalini Identità di altri due giocatori.



Agente Segreto (+2)

Scambia il tuo segnalino Identità con il segnalino Identità al centro del tavolo, quindi guarda segretamente il tuo nuovo segnalino.



Politico (+3)

Non aggiungere questa carta alla tua area di gioco. Aggiungila invece all'area di gioco di un altro giocatore a tua scelta e guarda segretamente il segnalino Identità di quel giocatore.



Giornalista (+3)

Rivela il tuo segnalino Identità a tutti gli altri giocatori, senza guardarlo a tua volta.



Diplomatica (+1)

Rivela il segnalino Identità al centro del tavolo in modo che tutti i giocatori possano vederlo, quindi giralo di nuovo a faccia in giù. Dopodiché tutti gli altri giocatori chiudono gli occhi e tu **devi** scambiare il segnalino al centro del tavolo con quello del giocatore seduto alla tua destra o alla tua sinistra.



Detective (-2)

Guarda segretamente un segnalino Identità. Può trattarsi del tuo segnalino, di quello di un altro giocatore o di quello al centro del tavolo.



Scienziata (+5)

La prima Scienziata aggiunta alla tua area di gioco non ha alcun effetto. Quando aggiungi una seconda Scienziata, gira a faccia in giù **TUTTE** le tue carte Personaggio, incluse entrambe le Scienziate. Le carte a faccia in giù hanno un punteggio pari a zero.



Assassina (0)

Pesca la prima carta dal mazzo delle carte Proiettile e guardala segretamente. Consegna a faccia in giù a un altro giocatore, che la aggiunge alla sua area di gioco. Il giocatore che ha ricevuto il proiettile **non può guardare** il suo punteggio fino alla fine della partita. Le carte Proiettile hanno un punteggio pari a 0, -1, -2 o -3.



Fine della Partita

Da 4 a 6 Giocatori:

La partita termina alla fine del turno in cui una **quinta** carta (che sia una carta Personaggio a faccia in su o a faccia in giù, o un proiettile) sia stata collocata nell'area di gioco di un giocatore. Se si tratta di una carta Personaggio, il suo effetto si applica normalmente.

7 o 8 Giocatori:

La partita termina alla fine del turno in cui una **quarta** carta (che sia una carta Personaggio a faccia in su o a faccia in giù, o un proiettile) sia stata collocata nell'area di gioco di un giocatore. Se si tratta di una carta Personaggio, il suo effetto si applica normalmente.

I giocatori rivelano quindi i loro segnalini **Identità segreti e le loro carte Proiettile**.

Per prima cosa, ogni giocatore determina il proprio punteggio individuale sommando i punteggi di tutte le carte a faccia in su nella sua area di gioco. Se un singolo Hippie possiede il punteggio individuale più basso rispetto agli altri giocatori (senza casi di parità), allora quell'Hippie è l'unico vincitore. (Se ci sono più Hippie, ognuno consulta il proprio punteggio individualmente, non come squadra.)

Altrimenti, i giocatori appartenenti a ogni squadra (CIA e KGB) sommano i loro punteggi individuali. La squadra con il punteggio più alto vince la partita. In caso di parità, tutti perdono.



Riconoscimenti

Autori del Gioco: Bruno Faidutti e Eric M. Lang

Illustrazioni: Cari

Sviluppo: "I Belgi col Sombbrero" alias Cédrick Caumont e Thomas Provoost

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Diana Butaschi

Supervisione: Massimo Bianchini

Direttore di Produzione: Guillaume Pilon

Direzione Artistica: Alexis Vanmeerbeeck

Progetto Grafico: Cédric Chevalier, Éric Azagury

Ringraziamenti:

Si ringraziano tutti i playtester, con un pensiero speciale per Mélissa Sablain, Zuzana, Yves, Timothée, Renaud, Floriane, Alessandro & Sonja Lang.

SECRETS is a REPOS PRODUCTION game, published by SOMBREROS PRODUCTION :

22, Rue des comédiens 1000 Brussels - Belgium | Phone +32 471 95 41 32 | www.rprod.com

Pubblicato in Italia da: Asmodee Italia Srl - Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE) ITALY

- www.asmodee.it



©SOMBREROS PRODUCTION 2017. ALL RIGHTS RESERVED.

Il contenuto di questa scatola può essere utilizzato solamente a scopo di intrattenimento privato.