

Autore: Piotr Silka

Grafica: Łukasz M. Pogoda

Illustrazione di copertina: Roman Kucharski

Product manager: Dawid Cichy, Sławomir Gacal

Revisione edizione originale: Anna Maria Mazur, Sławomir Czuba



© Fabryka Kart Trefl-Kraków
Podłęża 650, 32-003 Podłęża
www.trefl.krakow.pl
All rights reserved

Revisione edizione italiana: Giuliano Acquati

Traduzione e Impaginazione: Flavio Mortarino
www.grumpybearstuff.com

*Estratti da "Sun Tzu - L'Arte della Guerra", Edizioni Einaudi
a cura di Attilio Andreini e Micol Biondi.*



Cranio Creations s.r.l.
Via del Caravaggio 21
20144 Milano
www.craniocreations.it

*Vogliamo esprimere la nostra gratitudine
a tutti i membri del Monsoon Group per il loro
coinvolgimento nel playtest di questo gioco.
Le seguenti persone sono state veramente
d'aiuto: Maciej Czaplicki, Ola Kobylecka,
Jan Madejski, Karol Madaj, Filip Miluński,
Agata Pillich-Kolopińska, Łukasz M. Pogoda,
Maciej Sorokin, Michał Stajszczak, Krzysztof
Wierzbicki, Jan Zalewski, Jerzy Zambrowski.*

*Vogliamo ringraziare anche il Trefl Playtesting Team,
in particolare: Wojciech Dębiak, Monika Grzebyk,
Jacek Kukla, Dariusz Kulak, Konrad Młodnicki,
Aleksandra Pióro, Przemysław Rodzoń, Mikołaj
Rydzewski, Karol Suski, Anna Szaniawska.*

*Infine, siamo molto grati a Hiroaki Suzuki
e Eiji Wakasugi, gli autori di "Coda", il
gioco che ha ispirato "Kryptos".*

Kryptos

Regolamento



"Nessuno vanta maggiore confidenza con il comando delle Tre Armate rispetto alle spie, a nessuno è concessa ricompensa più generosa, nessuna questione è trattata con segretezza maggiore."

- Sun Tzu, L'Arte della Guerra

Scopo del Gioco

Le informazioni sono un'arma fondamentale nell'arsenale di un esercito.

Conoscere quali operazioni ha pianificato il tuo nemico e scoprirne le debolezze è cruciale per vincere un conflitto. Queste informazioni vengono raccolte dagli agenti della sezione spionaggio.

Giocando a "Kryptos" diventerete parte di questa sezione. Avrete nelle vostre mani le chiavi per decifrare messaggi segreti e dati dal valore inestimabile, ma dovrete essere veloci poiché anche i vostri avversari potranno decifrare il vostro codice.

"Kryptos" è uno scontro tra agenti segreti che si sfidano nel decifrare i messaggi nemici. Il vincitore sarà il giocatore che otterrà più Punti Vittoria (PV). Otterrete ogni volta che decifrerete i messaggi degli avversari.

Componenti

1. 48 carte codice (numerare da 1 a 48, in 4 colori)
2. 6 carte punteggio
3. 48 segnalini (in 4 colori, 12 per colore)
4. 6 segnalini punteggio
5. 1 plancia tracciato del codice

Preparazione del Gioco

Piazzate la plancia "tracciato del codice" sul tavolo. Il giocatore più anziano è il primo giocatore. Poi, ogni giocatore prende 1 carta punteggio (il primo giocatore prende la carta con la X).



"Il sommo grado di empietà consiste nell'ostinarsi a lesinare su titoli, salari e qualche centinaio di jin da accordare alle spie e restare, così facendo, all'oscuro della reale portata del nemico, sapendo benissimo che due eserciti possono anche fronteggiarsi anni e anni prima che arrivi il giorno dello scontro decisivo."

- Sun Tzu, L'Arte della Guerra

Successivamente piazzate 1 segnalino punteggio sul numero 2 della carta punteggio. Questi sono i vostri PV iniziali; come vedrete più avanti oltre a guadagnarli potrete anche spenderli.

In base al numero di giocatori viene utilizzato un numero differente di carte. Preparate un mazzo di carte contenente le carte indicate nella tabella qui sotto:

Giocatori	Carte utilizzate	Carte per giocatore
-- 3 --	dalla n° 1 alla n° 32	===10===
-- 4 --	dalla n° 1 alla n° 36	=== 9 ===
-- 5 --	dalla n° 1 alla n° 40	=== 8 ===
-- 6 --	dalla n° 1 alla n° 48	=== 8 ===

Mettete da parte le carte inutilizzate e coprite il numero corrispondente sulla plancia "tracciato del codice" utilizzando i segnalini dello stesso colore del numero.

Mescolate il mazzo e date il numero di carte indicato nella tabella a ogni giocatore. Se state giocando una partita con 3 giocatori, 2 carte rimarranno dopo la preparazione; non rivelatele, piazzatele invece a fianco della plancia "tracciato del codice".

Osservate le vostre carte ma non mostratele ai vostri avversari. Mettetele in ordine nella vostra mano, da destra verso sinistra dal valore più basso al valore più alto. Dopodiché prendete

segnalini dei colori delle vostre carte in numero pari alle carte di quel colore che avete in mano. In questo modo i vostri avversari sapranno quante carte di un determinato colore avete in mano.

Sfortunatamente il controspionaggio nemico ha sguinzagliato i suoi informatori. In una partita a 3 giocatori, 2 segnalini rimarranno sul tavolo. Corrispondono alle 2 carte che sono rimaste alla fine della preparazione.

Il giocatore seduto alla destra del primo giocatore rivela una delle sue carte girandola e senza cambiarne la posizione rispetto alle altre sue carte in mano (così che tutti gli avversari possano vedere la carta rivelata e la sua posizione relativa) e piazza uno dei suoi segnalini di quel colore sulla plancia "tracciato del codice" nello spazio indicato dal numero di quella carta.

Dopodiché ogni giocatore in senso orario fa lo stesso finché tutti i giocatori hanno rivelato 2 carte della propria mano

Ora siete pronti per decifrare qualche codice.



Regole avanzate per decifраторi veterani

Una volta che avete giocato qualche partita usando le regole base potreste voler introdurre le seguenti regole. Queste regole **modificano solamente la preparazione del gioco** e non vengono utilizzate durante la partita vera e propria.

Quando viene rivelata una carta durante la preparazione non è possibile rivelare dalla propria mano la carta con il valore più basso (quella più a sinistra) oppure la carta con il valore più alto (quella più a destra).

Quando viene rivelata la seconda carta durante la preparazione, non è possibile rivelare una carta di valore più alto o più basso di 1 punto rispetto alla prima carta che è stata rivelata.

Durante la preparazione non è possibile rivelare più di 2 carte (in una partita 3 o 4 giocatori) oppure 3 carte (in una partita a 5 o 6 giocatori) che abbiano lo stesso colore. Se qualcuno rivela la seconda o la terza carta di un determinato colore, gli altri giocatori non potranno rivelare una carta di quel colore.

"Solo chi è saggio e sapiente riesce a fare buon uso delle spie, solo chi è benevolo e giusto può indurle a operare in modo opportuno, solo chi è sottile e acuto riesce a carpire come stanno veramente le cose."

- Sun Tzu, L'Arte della Guerra

Turno di Gioco

I giocatori risolvono i propri turni uno dopo l'altro a cominciare dal primo giocatore e procedendo in senso orario attorno al tavolo.

Durante il proprio turno un giocatore sceglie una carta non rivelata delle mani degli avversari e tenta di indovinarne il valore. Se indovina ottiene 3 PV. Il giocatore proprietario della carta indovinata la rivela, girandola senza cambiarne la posizione, poi piazza un suo segnalino del colore corrispondente alla carta sulla plancia "tracciato del codice" nello spazio indicato dal numero di quella carta. Se il giocatore di turno non indovina, il giocatore proprietario della carta comunica l'errato tentativo senza rivelare il vero valore della carta.

Se un giocatore ha meno di 3 carte nella propria mano, indovinare una sua carta sarà più facile ma fornirà anche meno PV. Di conseguenza se un giocatore ha solo 2 carte in mano, indovinarne una vale 2 PV, se un giocatore ha solo 1 carta in mano, indovinarla vale solo 1 PV.

Se il primo tentativo di indovinare fallisce, è possibile pagare 1 PV per fare un secondo tentativo. In questo caso è possibile scegliere di nuovo la stessa carta da indovinare o anche sceglierne una che appartiene a un altro giocatore.

Indipendentemente dal risultato del secondo tentativo non è possibile fare un terzo tentativo.

Finire il Gioco

Quando un giocatore ha ottenuto 15 PV il gioco continua fino alla fine del turno del giocatore seduto alla destra del primo giocatore. Dopodiché il giocatore con più PV vince la partita. In caso di parità, il giocatore seduto più vicino al primo giocatore è il vincitore.



Variante: MYSTERY

Un gioco per 4-5 giocatori

Se vi piace il brivido dell'incertezza dovuto al fatto di non avere informazioni complete, allora potreste voler provare una variante di gioco per 4 o 5 giocatori. Usate 4 carte in più rispetto a quante necessarie per il gioco base. Mescolate le carte e poi mettetene 4 da parte vicino alla plancia "tracciato del codice". Come in una partita a 3 giocatori alcune carte resteranno sul tavolo. Queste carte non possono essere indovinate per ottenere PV ma i loro colori sono conosciuti (come indicato dai segnalini colorati che rimangono alla fine della preparazione, dopo aver tolto le carte in eccesso e distribuito i segnalini dei colori corrispondenti alle carte in mano ai giocatori). Piazzate i segnalini dei colori corrispondenti direttamente su queste carte così che siano ben visibili a tutti i giocatori.

Variante: CORRUZIONE

In questa variante il secondo tentativo di indovinare una carta nello stesso turno costa 1 PV al giocatore di turno, come nel gioco base, ma anche il proprietario di quella carta ottiene 1 PV. I giocatori dovrebbero stare attenti a non aiutare troppo i propri avversari in questo modo. Questa variante di gioco potrebbe essere adottata se i giocatori vogliono un nuovo livello di strategia in questo gioco.