



SECRETS

Κανόνες

Γενική Ιδέα

Το Secrets είναι ένα παιχνίδι κρυφών ρόλων, το οποίο εξελίσσεται στη δεκαετία του '60. Οι παίκτες είναι μέλη είτε της CIA είτε της KGB, ή είναι Χίπηδες. Το σε ποια ομάδα ανήκει ένας παίκτης μπορεί να αλλάξει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, και πάντα παραμένει κρυφό.

Σκοπός του Παιχνιδιού

Στο τέλος του παιχνιδιού, η ομάδα (CIA ή KGB) με τη μεγαλύτερη βαθμολογία είναι η νικήτρια, εκτός και αν κάποιος Χίπης καταφέρει να έχει τη μικρότερη ατομική βαθμολογία και πάρει τη νίκη για τον εαυτό του.

Περιεχόμενα

- › 29 Κάρτες Χαρακτήρων (3 Διπλοί Πράκτορες, 4 Πολιτικοί, 2 Ψυχίατροι, 3 Ντετέκτιβ, 4 Δημοσιογράφοι, 6 Επιστήμονες, 3 Διπλωμάτες και 4 Δολοφόνοι)
- › 4 Κάρτες Σφαιρών (με αξίες 0, -1, -2 και -3)
- › 1 Σελίδα Βοήθειας
- › 4 Κάρτες Βοήθειας
- › 10 Δείκτες Ταυτότητας, 1 Δείκτης ΟΗΕ, 2 Δείκτες Βοήθειας



4 CIA



4 KGB



2 Χίπηδες



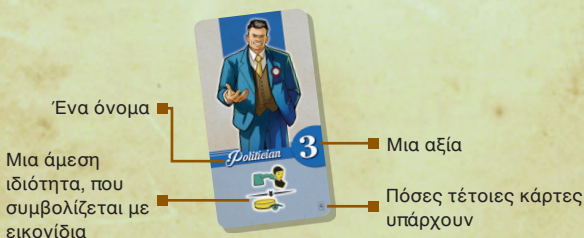
Δείκτης ΟΗΕ



Δείκτες Βοήθειας

Ανατομία μιας Κάρτας Χαρακτήρα

Κάθε κάρτα Χαρακτήρα έχει τέσσερα χαρακτηριστικά:



Προετοιμασία

Καθορίστε τον πρώτο ενεργό παίκτη ρωτώντας ποιος έχει πιο πρόσφατα απαχθεί από την CIA ή την KGB. Ή επιλέξτε τον πρώτο ενεργό παίκτη τυχαία.

Ανακατέψτε όλες τις κάρτες Χαρακτήρων και κάντε τις μια τράπουλα την οποία τοποθετείτε κλειστή μπροστά στον πρώτο ενεργό παίκτη.

Ανακατέψτε τις τέσσερις κάρτες Σφαιρών και τοποθετήστε τις ως μια κλειστή τράπουλα στο κέντρο του τραπέζιου. Κατόπιν τοποθετήστε το δείκτη ΟΗΕ, τη Σελίδα Βοήθειας και τους δυο δείκτες Βοήθειας στο κέντρο του τραπέζιου.

Χρησιμοποιήστε τον ακόλουθο αριθμό δεικτών Ταυτότητας ανάλογα με τον αριθμό των παικτών. Επιστρέψτε τους αχρησιμοποίητους δείκτες στο κουτί.



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

Ανακατέψτε τους δείκτες Ταυτότητας και μοιράστε από έναν κλειστό σε κάθε παίκτη. Τοποθετήστε το δείκτη που θα περισσέψει κλειστό στο κέντρο του τραπέζιου.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, κάθε παίκτης προσθέτει κάρτες στο χώρο καρτών του, δηλαδή το χώρο μπροστά του. Αυτός ο χώρος ξεκινάει άδειος, χωρίς κάρτες.

Αρχικές Πληροφορίες

Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού, οι πληροφορίες που είναι διαθέσιμες στους παίκτες εξαρτώνται από τον αριθμό των παικτών:

- › **4 παίκτες:** Κάθε παίκτης κοιτάζει κρυφά τον δικό του δείκτη Ταυτότητας.
- › **5 ή 6 παίκτες:** Κάθε παίκτης κοιτάζει κρυφά τον δικό του δείκτη Ταυτότητας, και εκείνο του παίκτη στα **δεξιά** του.
- › **7 ή 8 παίκτες:** Κάθε παίκτης κοιτάζει κρυφά τον δικό του δείκτη Ταυτότητας, και εκείνο του παίκτη στα **δεξιά** του. Κατόπιν ο δείκτης στο **κέντρο** του τραπέζιου αποκαλύπτεται σε όλους τους παίκτες, και μετά ξανακλείνεται.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, δεν μπορείτε να ξαναδείτε κανένα δείκτη Ταυτότητας εκτός και αν κάποια ιδιότητα σας το επιτρέπει.

Γύρος Παίκτη

Οι παίκτες παίζουν γύρους ο ένας μετά τον άλλο, με δεξιόστροφη φορά γύρω από το τραπέζι, ξεκινώντας με τον πρώτο ενεργό παίκτη.

Ο ενεργός παίκτης τραβάει και αποκαλύπτει κάρτες από την τράπουλα Χαρακτήρων μέχρι να εμφανιστούν **δυο διαφορετικοί χαρακτήρες**. Αν οι κάρτες που αποκαλύπτονται είναι όμοιες, συνεχίστε να τραβάτε μέχρι να εμφανιστούν δυο διαφορετικοί χαρακτήρες. Επιστρέψτε τις όμοιες κάρτες κλειστές στον πάτο της τράπουλας Χαρακτήρων.

Σημείωση: Οι παίκτες μπορούν να τοποθετήσουν τους δυο δείκτες Βοήθειας στη Σελίδα Βοήθειας για να θυμούνται τους δυο χαρακτήρες που αποκαλύφθηκαν.



Ο ενεργός παίκτης παίρνει τις δυο κάρτες Χαρακτήρων και **κρυφά** επιλέγει τη μια για την «Προσφορά». Ο ενεργός παίκτης επιστρέφει την άλλη κάρτα Χαρακτήρα κλειστή στον πάτο της τράπουλας.

Η Προσφορά: Ο ενεργός παίκτης προσφέρει την κάρτα Χαρακτήρα, κλειστή, σε ένα παίκτη-στόχο της επιλογής του. Ο ενεργός παίκτης επιτρέπεται να πει ό,τι θέλει, αλήθεια ή ψέματα ή να μπλοφάρει. Ο παίκτης στόχος πρέπει να δεχτεί ή να αρνηθεί την προσφερόμενη κάρτα:

- Αν τη **δεχτεί**, η κάρτα Χαρακτήρα αποκαλύπτεται και τοποθετείται ανοιχτή στο χώρο καρτών του παίκτη στόχου.
- Αν την **αρνηθεί**, η κάρτα Χαρακτήρα αποκαλύπτεται και τοποθετείται ανοιχτή στο χώρο καρτών του ενεργού παίκτη.

Κάθε φορά που ένας παίκτης προσθέτει μια κάρτα στο χώρο καρτών του, **πρέπει** να ενεργοποιήσει την ιδιότητα της.

Κατόπιν η τράπουλα δίνεται στον παίκτη που κάθετα στα **αριστερά** του ενεργού παίκτη, ο οποίος γίνεται ο νέος ενεργός παίκτης.

Στο τέλος του γύρου του ενεργού παίκτη, αν κάποιος παίκτης έχει ένα ζευγάρι ίδιων καρτών Χαρακτήρων στο χώρο καρτών του, γυρίζει αυτές τις κάρτες ώστε να είναι κλειστές. Αυτές οι κάρτες έχουν πλέον αξία 0 πόντους.



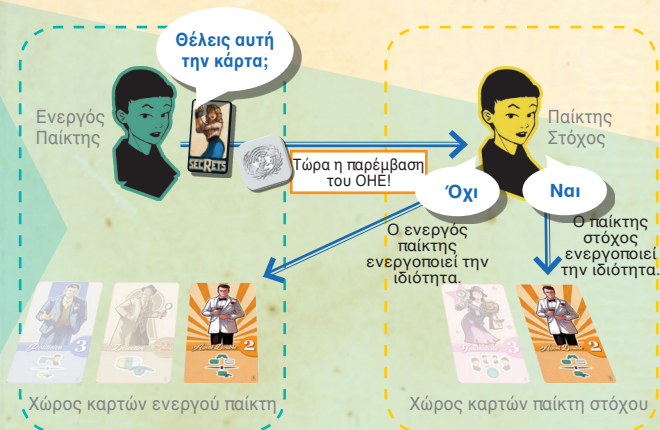
Παρέμβαση του ΟΗΕ

Στο τέλος του γύρου του ενεργού παίκτη, αν ένας μόνο παίκτης έχει **λιγότερες κάρτες** (ανοιχτούς και κλειστούς Χαρακτήρες και Σφαίρες) στο χώρο καρτών του από κάθε άλλο παίκτη, αυτός ο παίκτης παίρνει το δείκτη του ΟΗΕ και γίνεται ο παίκτης του ΟΗΕ.



Αν ο παίκτης του ΟΗΕ πάψει να είναι ο μοναδικός παίκτης με τις λιγότερες κάρτες στο χώρο του, ο δείκτης ΟΗΕ επιστρέφει στο κέντρο του τραπέζιου.

Οποιαδήποτε στιγμή που ο παίκτης του ΟΗΕ **δεν είναι ο ενεργός παίκτης**, μπορεί αν θέλει να διακόψει την «Προσφορά» πριν ο παίκτης στόχος δεχτεί ή αρνηθεί την κάρτα. Ο παίκτης του ΟΗΕ κατάσχει την κάρτα, την τοποθετεί ανοιχτή στο χώρο καρτών του, και ενεργοποιεί την ιδιότητά της.



Ιδιότητες Καρτών Χαρακτήρων

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, δεν μπορείτε να δείτε τους δείκτες ταυτότητας εκτός και αν μια ιδιότητα κάρτας σας το επιτρέπει.

Υπόμνημα:



Εσείς



Άλλοι



Κέντρο



Psychiatrist (Ψυχίατρος, - 1)

Ανταλλάξτε τους δείκτες Ταυτότητας δυο άλλων παικτών.



Double Agent (Διπλός Πράκτορας, + 2)

Ανταλλάξτε τον δείκτη Ταυτότητάς σας με το δείκτη στο κέντρο του τραπέζιού, κατόπιν δείτε κρυφά τον νέο σας δείκτη.



Politician (Πολιτικός, + 3)

Μην προσθέσετε αυτή την κάρτα στο χώρο καρτών σας, αλλά στο χώρο καρτών ενός άλλου παίκτη της επιλογής σας και δείτε κρυφά το δείκτη Ταυτότητας αυτού του παίκτη.



Journalist (Δημοσιογράφος, + 3)

Αποκαλύψτε το δείκτη Ταυτότητάς σας στους υπόλοιπους παίκτες, χωρίς να τον δείτε εσείς.



Diplomat (Διπλωμάτης, + 1)

Αποκαλύψτε το δείκτη Ταυτότητας στο κέντρο του τραπεζιού ώστε όλοι οι παίκτες να τον δουν, και στη συνέχεια ξανακλείστε τον. Κατόπιν όλοι οι υπόλοιποι παίκτες κλείνουν τα μάτια τους, και εσείς πρέπει να ανταλλάξετε το δείκτη στο κέντρο με αυτόν του παίκτη στα αριστερά ή στα δεξιά σας.



Detective (Ντετέκτιβ, - 2)

Δείτε κρυφά έναν δείκτη Ταυτότητας. Μπορεί να είναι ο δικός σας, ο δείκτης ενός άλλου παίκτη, ή εκείνος στο κέντρο του τραπεζιού.



Scientist (Επιστήμονας, + 5)

Ο πρώτος Επιστήμονας που προστίθεται στο χώρο καρτών σας δεν έχει κάποια ιδιότητα. Όταν προσθέσετε και δεύτερο, κλείστε ΟΛΕΣ τις κάρτες χαρακτήρων σας, συμπεριλαμβανομένων και των δυο Επιστημόνων. Οι κλειστές κάρτες έχουν αξία 0 πόντους.



Assassin (Δολοφόνος, 0)

Τραβήξτε την πρώτη κάρτα από την τράπουλα καρτών Σφαιρών και δείτε τη. Δώστε την κλειστή σε έναν άλλο παίκτη, ο οποίος την προσθέτει στο χώρο καρτών του. Ο παίκτης που παίρνει τη σφαίρα δεν μπορεί να δει την αξία της μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Οι κάρτες Σφαιρών έχουν αξία 0, -1, -2 ή -3 στο τέλος του παιχνιδιού.



Το Τέλος του Παιχνιδιού

4 έως 6 παίκτες:

Μόλις ένας παίκτης προσθέσει την **πέμπτη** κάρτα (Χαρακτήρα ανοιχτό ή κλειστό, ή Σφαίρα) στο χώρο καρτών του, το παιχνίδι τελειώνει στο τέλος του γύρου. Η ιδιότητα του χαρακτήρα ενεργοποιείται κανονικά.

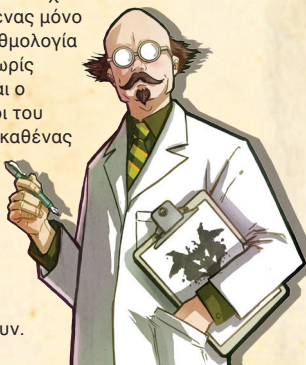
7 έως 8 παίκτες:

Μόλις ένας παίκτης προσθέσει την **τέταρτη** κάρτα (Χαρακτήρα ανοιχτό ή κλειστό, ή Σφαίρα) στο χώρο καρτών του, το παιχνίδι τελειώνει στο τέλος του γύρου. Η ιδιότητα του χαρακτήρα ενεργοποιείται κανονικά.

Οι παίκτες στη συνέχεια αποκαλύπτουν το δείκτη Ταυτότητάς τους και τις κάρτες Σφαιρών τους.

Πρώτα, κάθε παίκτης υπολογίζει την ατομική βαθμολογία του αθροίζοντας την αξία όλων των ανοιχτών καρτών στο χώρο καρτών του. Αν ένας μόνο Χίπης έχει χαμηλότερη ατομική βαθμολογία από όλους τους άλλους παίκτες (χωρίς ισοπαλίες), τότε αυτός ο Χίπης είναι ο νικητής. Αν υπάρχουν περισσότεροι του ενός Χίπιδες, και πάλι ελέγχουν ο καθένας την ατομική τους βαθμολογία.

Ειδικά, οι παίκτες κάθε ομάδας (CIA και KGB) προσθέτουν τις ατομικές βαθμολογίες τους. Η ομάδα με το μεγαλύτερο σύνολο κερδίζει το παιχνίδι. Σε περίπτωση ισοπαλίας, όλοι χάνουν.



ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργοί: Bruno Faidutti και Eric M. Lang

Εικονογράφηση: Cari

Ανάπτυξη: «The Sombrero-wearing Belgians» AKA Cédric Caumont & Thomas Provoost

Μετάφραση: Γιάννης Παλαιολόγος

Υπεύθυνος Παραγωγής: Guillaume Pilon

Υπεύθυνος Καλλιτεχνικού: Alexis Vanmeerbeeck

Μορφοποίηση: Cédric Chevalier, Éric Azagury

Ευχαριστίες :

Ευχαριστούμε όλους τους δοκιμαστές και ιδιαίτερα τους 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 | Tél. +32471954132 | www.rprod.com

©SOMBREROS PRODUCTION 2017. ΟΛΑ ΤΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΟΧΥΡΩΜΕΝΑ.



Διανέμεται στην Ελλάδα από την Κάισσα, Καραϊσκάκη 20, 14343 Ν. Χαλκηδόνα
www.kaissagames.com , www.kaissa.gr



©SOMBREROS PRODUCTION 2017. ALL RIGHTS RESERVED.

The contents of this box may only be used for purposes of private entertainment.