



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 Giornaliste, 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.



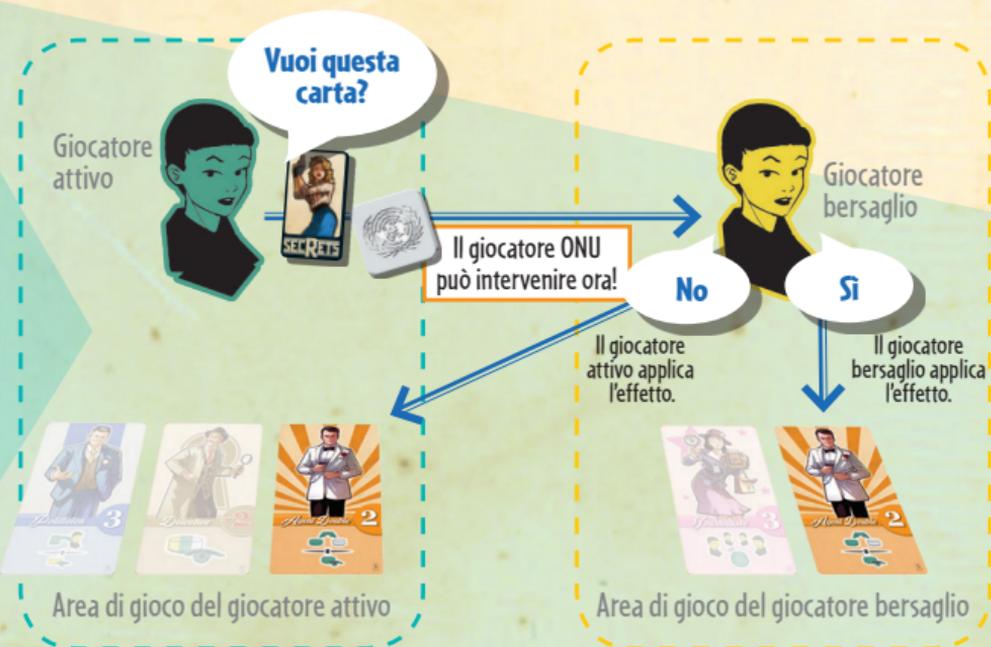
Intervento dell'ONU

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. Consegnala 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 Cédric Caumont e Thomas Provoost

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Diana Buraschi

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

Publicato 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.