

DON ESKRIDGE'S

SPIES & LIES

A Stratego STORY



REGOLAMENTO



SPIES & LIES: UNA STORIA DI STRATEGO

Provate a rompere lo stallo di questi ultimi giorni di guerra. La vittoria finale dipenderà dalle azioni di una manciata di uomini eroici e da voi spie... Affrontate il nemico faccia a faccia e scegliete segretamente i soldati con le abilità più adeguate per sferrare gli attacchi.

Ciascuno di voi avrà l'opportunità di sabotare le missioni dell'avversario utilizzando uno schieramento ben pensato, un ragionamento arguto oppure un incredibile inganno. Ogni volta che rileverete un soldato nemico, che respingerete un'avanzata o farete scattare una trappola, vi infiltrerete ancor più in profondità nel campo nemico e permetterete all'agente segreto di avvicinarsi alla bandiera nemica che volete conquistare!

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Spies & Lies si gioca nel corso di tre round. Ogni round consiste in tre fasi (Schieramento, Informazione e Missione) che determinano quale giocatore potrà far avanzare l'Agente Segreto verso il territorio nemico sul tabellone.

Vince il primo giocatore che riuscirà a far arrivare l'Agente Segreto sulla bandiera del nemico (o il giocatore che più si avvicinerà alla bandiera avversaria al termine del terzo round).

CONTENUTO

- 1 tabellone
- 10 carte Soldato rosso e 10 carte Soldato blu
- 2 set di 4 carte Missione
- 6 carte Informazione
- 1 carta Giocatore iniziale
- 8 carte Riferimento
- 2 set di 4 segnalini Informazione
- 3 Torri Stratego (1 pedina Infiltrazione rossa, 1 pedina Infiltrazione blu, 1 pedina Agente Segreto nera)
- 1 segnalino Giorno
- 4 segnalini Inganno
- regolamento



PREPARAZIONE

- Scegliete un colore: rosso o blu.
- Ciascun giocatore prende il proprio mazzo di carte Soldato blu o Soldato rosso, 4 carte Missione, 1 carta Riferimento, 4 segnalini Informazione e 1 segnalino Inganno.
- Posizionate il tabellone al centro del tavolo. Assicuratevi che ciascun giocatore abbia la bandiera del proprio colore vicina a sé.
- Entrambi i giocatori posizionano la pedina Infiltrazione del proprio colore sul tabellone, sulla casella di partenza contrassegnata da '0' sul percorso dei punti Infiltrazione.
- Posizionate l'Agente Segreto sullo spazio centrale del tabellone, come mostrato nella figura seguente.
- Posizionate il segnalino Giorno sul cerchio del giorno I del tabellone.
- Posizionate a fianco del tabellone la carta Giocatore iniziale e i segnalini Inganno di riserva.
- Disponete le vostre carte Missione in ordine, di fronte a voi, come mostrato.
- Mescolate e posizionate il mazzo di carte Informazione a faccia in giù a fianco del tabellone. Rivelate la prima carta a fianco del mazzo Informazione. Le carte in questa pila rappresentano la "Vecchia Informazione".
- Entrambi i giocatori mescolano le proprie 10 carte Soldato, mettono il mazzo a faccia in giù e chiedono al proprio avversario di scegliere casualmente una delle proprie carte. Posizionate la carta scelta accanto al mazzo di carte Informazione, a faccia in su. Queste due carte Soldato sono considerate "esauste" e non possono essere impiegate durante il primo round di gioco.
- Prendete in mano le 9 carte Soldato rimanenti, assicurandovi che l'avversario non le veda.
- Decidete casualmente chi è il primo giocatore, mostrando il lato corrispondente della carta Giocatore iniziale.

ASSICuratevi CHE ALL'INIZIO DEL GIOCO I COMPONENTI SIANO ORGANIZZATI COME SEGUE:

- 1 10 carte Soldato blu
- 2 4 segnalini Informazione
- 3 Segnalino Inganno
- 4 carta Soldato esausta
- 5 5 carte Informazione (a faccia in giù)
- 6 1 carta Vecchia Informazione (a faccia in su)
- 7 Carta Giocatore iniziale
- 8 Segnalini Inganno di riserva
- 9 Carta Riferimento
- 10 10 carte Soldato rosso
- 11 5 carte Missione
- 12 Segnalino Giorno
- 13 Pedine Infiltrazione (torre rossa e blu)
- 14 Pedina Agente Segreto (torre nera)
- 15 Tabellone



SVOLGIMENTO

La partita si svolge nel corso di 3 round, ciascun round rappresenta un giorno. Ogni giorno è suddiviso in tre fasi:

- Fase Schieramento:** ciascun giocatore sceglie e posiziona una carta Soldato a faccia in giù sotto ciascuna delle proprie 4 carte Missione, come mostrato a fianco. Durante questo posizionamento i gradi dei propri soldati (da 1 a 10) devono sempre aumentare da sinistra a destra, ad eccezione del Sergente (4) che può essere messo in qualsiasi posizione (per sorprendere il nemico e rendere più difficile la deduzione). È sempre possibile guardare le proprie carte posizionate a faccia in giù durante il round. Per maggiori dettagli su ciascuna carta Soldato e sulle relative abilità speciali, vedi pagina 11.

Corretto:

tutte le carte sono posizionate correttamente in ordine crescente.



Carte Missione da 1 a 4 e 4 carte Soldato a faccia in giù.



Errato:

l'Artificiere (3) è fuori sequenza.



Corretto:

il Sergente (4) può essere messo in qualsiasi posizione.



Errato:

la Bomba (7) è fuori sequenza.



2. **Fase Informazione:** rivelate la carta Informazione in cima al mazzo, questa è l'Informazione attuale. Ciascun giocatore deve posizionare un segnalino Informazione su ciascuna delle proprie carte Missione in corrispondenza delle quali è presente una carta Soldato che abbia un numero di grado identico ad uno di quelli indicati sulla carta Informazione.



3. **Fase Missione:** il primo giocatore cerca a questo punto di capire quale carta Soldato si trovi nella posizione Missione 1 dell'avversario. Utilizzando gli indizi mostrati dalla sequenza di numeri sulla carta Informazione, la quantità e la posizione dei segnalini Informazione sulle carte Missione, oltre all'identità del Soldato esausto, dovrete cercare di capire la strategia del vostro nemico!



Il Sergente (4) è un'eccezione e può dare false informazioni.

"Immagino che la tua Spia (1) sia su Missione 1"



PUNTEGGIO

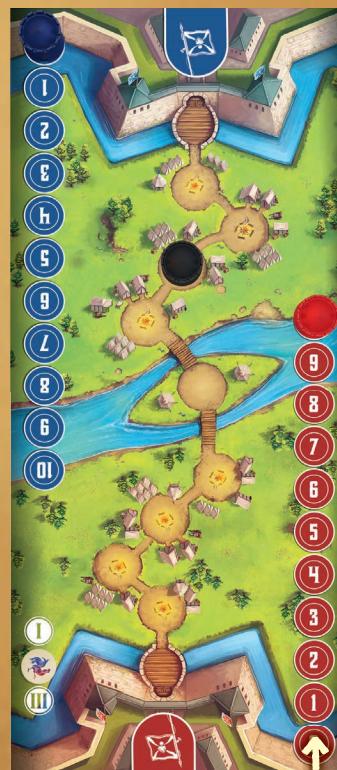
Ogni volta che una carta Soldato viene rivelata durante la fase Missione, spostate le pedine Infiltrazione come segue:

- Se la carta Soldato è stata indovinata, muovete la pedina Infiltrazione del giocatore che ha indovinato in avanti di 2 caselle lungo il tracciato numerato. Il Soldato rivelato è stato smascherato e dunque **'si ritira'**: lasciatelo a faccia in su e ruotate la carta di 90 gradi per mostrare che la sua abilità speciale non verrà attivata.
- Se la carta Soldato non è stata indovinata, il giocatore che lo ha giocato attiva immediatamente l'abilità speciale del Soldato e guadagna i punti Infiltrazione indicati, se possibile. Ogni volta che guadagnate punti Infiltrazione, muovete in avanti di un pari numero di caselle la vostra pedina Infiltrazione lungo il tracciato numerato. Il Soldato resta a faccia in su nel suo normale orientamento. Vedi pagina 11 per ulteriori informazioni sulle abilità speciali dei Soldati e sui punti Infiltrazione.

Il giocatore blu dichiara "In Missione 1 hai messo il tuo Esploratore (2)". Il giocatore rosso rivela la carta, mostrando che è invece la Spia (1), in questo modo guadagna 1 punto Infiltrazione e muove di 1 casella in avanti la propria pedina Infiltrazione. Il giocatore rosso ottiene inoltre 1 segnalino Inganne grazie all'abilità della Spia (1).



La Spia (1) rossa è stata indovinata, viene dunque ruotata e si ritira.



L'AGENTE SEGRETO

Ogni volta che la pedina Infiltrazione di un giocatore raggiunge il numero 10 sul tracciato numerato, quel giocatore riesce ad infiltrarsi con successo nel territorio nemico e acquisisce influenza sull'Agente Segreto. Il giocatore che ha raggiunto il "10" riporta la propria pedina Infiltrazione sullo "0" e qualsiasi punto Infiltrazione ottenuto in eccesso viene perso. L'unica eccezione è legata al Colonnello (8) che può accumulare i punti Infiltrazione in eccesso (vedi pagina 11).

Il giocatore che ha raggiunto il "10" fa avanzare l'Agente Segreto nero verso la base dell'avversario del numero di caselle indicato dal segnalino Giorno (1 casella nel primo giorno, 2 caselle nel secondo giorno e 3 nel terzo).

Se l'Agente Segreto arriva sulla casella della porta della fortezza, terminate immediatamente il suo movimento, a prescindere da quante caselle ancora potrebbe muoversi. Se in un turno successivo l'Agente Segreto che si trova sulla casella della porta della fortezza si muove ulteriormente verso la bandiera all'interno della fortezza, la partita termina con la vittoria del giocatore che è riuscito a conquistare la fortezza avversaria.

Attenzione: nel corso del medesimo round lo stesso giocatore può raggiungere più volte il "10", in seguito a più infiltrazioni con successo. L'abilità speciale del Tenente (5) e del Generale (9) consentono di far avanzare direttamente l'Agente Segreto (vedi pagina 11).

La pedina Infiltrazione rossa ha raggiunto il numero 10 sul tracciato numerato nel secondo turno. L'Agente Segreto avanza dunque di 2 caselle verso la fortezza del giocatore blu.



SEGNALINI INGANNO

Durante la fase Missione, prima che un giocatore dichiari la carta Soldato che si trova in corrispondenza di una particolare Missione, l'altro giocatore può posizionare un segnalino Inganno a sua disposizione sulla carta Soldato che sta per essere dichiarata.

Se l'ipotesi di chi indovina è corretta, il segnalino Inganno viene scartato senza alcun effetto; se invece il giocatore non indovina, chi ha posizionato il segnalino Inganno lo scarta e dopo aver guadagnato gli eventuali punti Infiltrazione concessi dal Soldato in missione (tornando a "0" se raggiunge "10" con la propria pedina Infiltrazione), ottiene 4 punti Infiltrazione aggiuntivi.

Prima che il giocatore blu dichiari la carta Soldato in corrispondenza della Missione 3, il giocatore rosso posiziona su di essa un suo segnalino Inganno.



Nell'esempio qui a fianco, il giocatore blu non ha indovinato la carta Soldato rosso posizionata in Missione 3, in questo modo il giocatore rosso può muovere la sua pedina Infiltrazione rossa di 4 caselle in avanti per il Sergente (4) in missione e 4 caselle aggiuntive per il segnalino Inganno.

Il giocatore rosso scarta dunque il segnalino Inganno (lo avrebbe scartato anche se il giocatore blu avesse indovinato). Un giocatore può ottenere un segnalino Inganno aggiuntivo grazie all'abilità della Spia (1), ma non può mai avere più di 2 segnalini Inganno disponibili.



FINE DEL ROUND

Dopo che tutte le carte Soldato in missione sono state rivelate, il round in corso ha termine. Procedete con i seguenti passaggi:

- Riprendete la carta (o le carte) Soldato esausta del round precedente ed aggiungetela alla riserva di carte del prossimo round. Prendete le 4 carte Soldato utilizzate durante il round appena terminato, mescolatele a faccia in giù e chiedete all'avversario di sceglierne a caso una. La carta Soldato scelta sarà esausta per il prossimo round, posizionatela a faccia in su accanto alle carte Informazione, mentre le altre saranno a vostra disposizione per il round successivo. Se un giocatore ha innescato la capacità Esplosione a Catena della Bomba (7), sceglie invece 2 carte Soldato da esaurire tra le 4 utilizzate dall'avversario nel round appena terminato.
- Mettete la carta Informazione attuale nella pila Vecchia Informazione, posizionandola in modo tale che tutte le carte Vecchia Informazione siano visibili.
- Riprendete tutti i segnalini Informazione sulle vostre carte Missione.
- Spostate il segnalino Giorno nella casella del round successivo.
- Lasciate le pedine Infiltrazione e l'Agente Segreto nelle loro posizioni attuali.
- Voltate la carta Giocatore iniziale per indicare il nuovo primo giocatore.



FINE DEL GIOCO

La partita termina immediatamente in queste due circostanze:

1. Un giocatore raggiunge, con l'Agente Segreto, la bandiera all'interno della fortezza avversaria, vincendo in questo modo la partita. Non è necessario terminare esattamente sulla bandiera con un numero esatto di movimenti, ed è possibile vincere in questo modo in qualsiasi round.

Dopo aver vinto in questo modo, il giocatore vittorioso deve comunque rivelare le proprie carte Soldato in missione per mostrare all'avversario che il posizionamento sia stato effettuato correttamente. È sufficiente che solo una carta non sia ben posizionata per annullare la vittoria, che spetterà invece all'avversario.

OPPURE...

2. Al termine del terzo round di gioco. In questo caso vince la partita il giocatore che è riuscito a far avanzare l'Agente Segreto in territorio nemico (non importa fino a che punto). Se l'Agente Segreto si trova nella casella centrale del tabellone, vince il giocatore con il maggior numero di punti Infiltrazione. In caso di ulteriore parità, la partita terminerà con un pareggio.

REGOLE SPECIALI

1. **Informazione errata:** se un giocatore posiziona un segnalino Informazione in modo errato o non ne ha posizionato uno quando avrebbe dovuto farlo, la carta Soldato erroneamente segnalata o meno conta come indovinata: il giocatore ruota la carta e l'avversario guadagna 2 punti Infiltrazione.
2. **Ordine errato:** se la carta Soldato appena rivelata si trova nell'ordine errato rispetto a quelle già rivelate (vedi le regole della fase Schieramento), annulla qualsiasi movimento dell'Agente Segreto compiuto durante questo round dal giocatore in errore che riporta anche la propria pedina Infiltrazione sullo "0". Questa carta Soldato e tutte le rimanenti del round del giocatore in errore contano come se fossero state indovinate: vengono comunque rivelate seguendo il normale ordine di gioco. Il giocatore in errore può comunque cercare di indovinare le carte Soldato nemiche durante il round.

Attenzione: Il Sergente (4) è non è influenzato da queste regole.

GIOCO A SQUADRE

Spies & Lies può essere giocato a squadre, con un massimo di 2 giocatori per squadra: separate le carte Missione in due gruppi; un membro della squadra giocherà le Missioni 1 e 2 e l'altro le Missioni 3 e 4.

Ciascun giocatore è responsabile della scelta delle carte Soldato da associare alle proprie missioni e del modo in cui affronta i propri avversari. I compagni di squadra possono parlare liberamente a voce alta, ma non possono sussurrare, e non possono guardare le carte Soldato (o la carta Riferimento) nello stesso momento mentre schierano i propri Soldati.

Dopo che il primo compagno di squadra avrà scelto le carte Soldato per le Missioni 1 e 2, il secondo potrà visualizzarle una sola volta per mantenere il corretto ordine delle proprie carte. Tranne che in questa occasione, nessuno dei due compagni di squadra potrà guardare le carte dell'altro. Ciò significa che il primo compagno di squadra non saprà quali carte Soldato sono state scelte per le Missioni 3 e 4.

I SOLDATI E LE LORO ABILITÀ SPECIALI

Se chi indovina non riesce a capire quale carta Soldato sia stata associata alla carta Missione, l'abilità speciale del Soldato si attiva (immediatamente o in un secondo momento a seconda del Soldato) per il round in corso, consentendovi spesso di ottenere preziosi punti Infiltrazione e di far avanzare l'Agente Segreto. La tabella seguente elenca le varie abilità speciali delle carte Soldato:



L'Agente Segreto raggiunge la bandiera nella fortezza blu nel corso del secondo round: il giocatore rosso vince la partita!



L'Agente Segreto alla fine del terzo round si trova nel territorio del giocatore rosso: il giocatore blu vince la partita!

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE

Soldato Abilità speciali se attivato...

1	Spia	Ottieni 1 punto Infiltrazione e 1 segnalino Inganno. Se viene rivelato il Maresciallo (10), quest'ultimo si ritira immediatamente (ruotalo) indipendentemente dal fatto che tu lo abbia indovinato o meno.
2	Esploratore	Ottieni 2 punti Infiltrazione. Dopo aver attivato il tuo Esploratore, per ciascuna carta Soldato indovinata guadagni 4 punti Infiltrazione anziché 2.
3	Artificiere	Ottieni 3 punti Infiltrazione. Se viene rivelata la Bomba (7) avversaria, quest'ultima si ritira immediatamente (ruotala) indipendentemente dal fatto che tu l'abbia indovinata o meno.
4	Sergente	Ottieni 4 punti Infiltrazione. Durante la fase di Schieramento il Sergente può essere posizionato in qualsiasi ordine rispetto alle altre carte Soldato. Per esempio, 2 - 7 - 4 - 10 è uno schieramento valido. Durante la fase Informazione puoi inoltre non posizionare il segnalino Informazione sul Sergente quando dovresti o invece farlo quando non dovresti.
5	Tenente	Avanza l'Agente Segreto di 1 casella verso la fortezza avversaria. Non ottieni alcun punto Infiltrazione.
6	Capitano	Ottieni 6 punti Infiltrazione, oppure attiva per intero l'abilità speciale di una tua carta Soldato esausta. Nel caso ci siano 2 carte Soldato esauste, puoi sceglierne solamente 1. Ottieni normalmente i punti Infiltrazione del Soldato esausto ed attivi la sua abilità speciale, se presente. Lascia le carte dove si trovano. Se la Spia o l'Artificiere sono stati attivati in precedenza, la carta attivata con il Capitano viene normalmente influenzata.
7	Bomba	La Bomba esplose! La prossima carta Soldato del tuo avversario che viene rivelata in questo round si ritirerà automaticamente (ruotala). Non guadagni alcun punto Infiltrazione. Esplosione a Catena: se la tua Bomba è attivata e indovini correttamente la prossima carta Soldato dell'avversario, sceglierai 2 carte Soldato anziché 1 da esaurire per il prossimo round.
8	Colonnello	Ottieni 8 punti Infiltrazione. Il Colonnello è l'unico soldato capace di accumulare i punti Infiltrazione in eccesso. <i>Per esempio, se il tuo indicatore Infiltrazione è sul 7 e il Colonnello viene attivato, sposta la tua pedina Infiltrazione di 3 caselle per arrivare al "10", fai avanzare l'Agente segreto, e dopo essere ritornato sullo "0" muovi nuovamente la pedina delle 5 caselle rimanenti sul tracciato numerato.</i>
9	Generale	Avanza l'Agente Segreto di 2 caselle verso la fortezza avversaria. Non ottieni alcun punto Infiltrazione.
10	Maresciallo	Puoi ottenere 10 punti Infiltrazione, oppure guadagnare 5 punti Infiltrazione e far perdere 5 punti Infiltrazione all'avversario. Se la pedina Infiltrazione dell'avversario raggiunge lo "0" e dovrebbe arretrare ulteriormente, rimane sulla casella "0". Ricordati che i punti Infiltrazione in eccesso non possono essere accumulati.



Regolamento italiano a cura di GateOnGames:

www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Revisione: Sollenda Cacini, Mario Cortese

Impaginazione: Margherita Cagnola

Distribuzione a cura di Dungeondice.it:

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.
Tutti i diritti sono riservati.

GOG
GATEONGAMES



DUNGEON
DICE.IT

62408

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© 2019 Jumbodisët Group. All rights reserved.
Game concept © Don Eskridge

Development by Jeremy Falger.

jumbo.eu
jumbostrategygames.com



Jumbodisët