



per 3, 4 o 5 giocatori
di Leo Colovini e Alex Randolph

Dotazione

1 mazzo di 66 carte
1 foglietto-indizi
4 regolamenti in 4 lingue

Le carte

- 25 **carte-luogo**. 5 serie di 5 carte (famosi luoghi veneziani). 4 serie sono marcate in azzurro, giallo, verde e rosa.



La quinta è marcata in nero: sono le carte-luogo dell'ambasciatore.

- 20 **carte-identità**. 5 serie di 4 carte con i ritratti di



Lord Fiddlebottom, Colonel.Bubble, Agente X e Mme Zsa Zsa.

Quattro serie sono marcate con i 4 colori.

Durante il gioco i giocatori se ne serviranno per scambiare informazioni segrete.

La quinta serie ha lo sfondo nero e un bordo frastagliato. Saranno distribuite ai giocatori e indicheranno a ciascuno la sua "vera identità".

- 20 **carte-numero**. 5 serie di 4 carte, ognuna con un frammento di un possibile numero telefonico (52, 11, 0, 29).



Quattro serie sono marcate con i 4 colori.

I giocatori si serviranno anche di queste per i loro scambi di informazioni segrete.

La quinta serie ha lo sfondo nero e un bordo frastagliato. Saranno distribuite ai giocatori e indicheranno a ciascuno il suo frammento del numero di telefono.

- 1 **carta-telefono** (mostra una cabina telefonica).



Prima di iniziare

Fate un buon numero di copie del foglietto-indizi.

Ritagliatele lungo il tratteggiato. Ognuno dovrà avere uno di questi foglietti per ogni partita.

Prendete gli altri tre regolamenti e l'originale del foglietto-indizi e piegateli in modo da formare una cartella con la scritta "top secret" all'infuori. Mettete il vostro foglietto-indizi nella cartella: nessuno deve vedere i vostri appunti.

Numero di giocatori

Il gioco base è per 4 giocatori. Le regole per 3 e 5 giocatori sono descritte dopo quelle del gioco base.

IL GIOCO PER 4 GIOCATORI

Ambientazione

Il Carnevale a Venezia. Mescolati tra la folla festante, perfettamente camuffati, si sono intrufolati 4 famosissimi agenti segreti ... (e uno di questi sei proprio TU!) Essi sono Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Mme Zsa Zsa e Agente X. La loro missione a Venezia è di stabilire un contatto con un potente e misterioso personaggio, la cui vera identità nessuno conosce, e per questo fine devono **scoprire il suo numero di telefono**.

Lord Fiddlebottom e Colonel Bubble lavorano sempre insieme e così gli altri due. I due gruppi si conoscono bene e sono da tempo nemici mortali. Sulla scena c'è poi anche l'Ambasciatore, un affabile gentiluomo non giocatore cui ci si può rivolgere per ottenere importanti informazioni.



Scopo del gioco

All'inizio del gioco sapete chi siete, ma non chi è il vostro alleato, tanto sono perfetti i travestimenti. Conoscete anche il vostro frammento del numero di telefono, ma non sapete nulla di quelli degli altri.

Il vostro compito è dunque di individuare il vostro socio, poi disporre i 4 frammenti nell'ordine voluto, infine comporre il misterioso numero di telefono... e vincere la partita!

Preparazione

1. Porre la carta-telefono scoperta al centro del tavolo.

2. Ognuno sceglie un colore e riceve:

a. Una cartella (vedi sopra)

b. Una copia del foglietto-indizi.

Annotateci il nome e il colore degli altri giocatori (es. *Anna-azzurro, Mario-rosa, David-verde*).

Infilate il foglietto nella cartella e sistematala in modo che gli altri vedano solo la scritta "top secret":

nessuno deve vedere ciò che scrivete sul vostro foglietto.

c. le 13 carte marcate col suo colore:

- 4 carte-identità con i ritratti dei 4 agenti segreti

- 4 carte-numero con i 4 segmenti del numero di telefono

- 5 carte-luogo con le immagini dei 5 luoghi.

Tenete queste ultime 5 separate dalle altre.

3. Rimangono ancora le 13 "carte nere":

4 carte-identità e 4 carte-numero con sfondo nero e un bordo frastagliato, più le 5 carte-luogo marcate in nero. Mescolate queste ultime 5 e ponetele da parte coperte: è il mazzetto dell'Ambasciatore.

Mescolate poi le 4 carte-identità nere e distribuitene una coperta a ciascun giocatore e fate lo stesso con le 4 carte-numero nere.

Queste carte nere vi rivelano chi siete veramente e quale frammento del numero possedete. Annotatelo sul vostro foglietto-indizi.

(Es., se avete appreso che siete il Colonel Bubble e che il vostro frammento è 11, segnate 11 in alto a sinistra nella seconda casella, sotto la B.)

Il gioco

1. Scelta del luogo

Ogni giocatore a turno, in senso orario, visita uno dei luoghi famosi di Venezia - ossia, sceglie una delle sue carte-luogo e la pone scoperta davanti a se.

Quando tutti lo hanno fatto, si scopre la carta in cima al mazzetto dell'Ambasciatore.

2. Informazioni

Lo scopo di queste visite è di ottenere informazioni segrete. Ciò può avvenire unicamente quando 2 agenti si incontrano **da soli** in un luogo, o quando un agente incontra l'Ambasciatore da solo. In altre parole, uno scambio di informazioni può esserci soltanto se un luogo (*per.es. RIALTO*) appare su **due** carte, non su una sola o su più di due

a. Se due agenti si incontrano da soli in un luogo, ognuno sceglie due delle sue carte, una e **una sola delle quali dovrà corrispondere alla verità** (cioè corrispondere a una delle sue carte nere) e le passa all'altro; questi le esamina, annota le informazioni nel suo foglietto e gliele restituisce. (Nel corso della partita può capitare di incontrare più d'una volta lo stesso agente. In questo caso non bisogna ripassargli le stesse due carte. Per lo meno una delle due dovrà essere diversa.)

b. Se un agente incontra l'ambasciatore da solo, può chiedere che un altro agente a sua scelta gli mostri una carta nera, riceverà quindi direttamente un'informazione veritiera.

3. Appunti

Dopo ogni incontro prendete nota delle carte che vi sono state mostrate. Usate una colonna separata per ogni incontro. Inoltre, per evitare di mostrare due volte le stesse carte allo stesso giocatore, segnate nella stessa colonna anche le carte che avete mostrato.

Per esempio segnate quelle che vi sono mostrate con una X e quelle che mostrate con un puntino.

Nota. Se pensate di avere individuato il vostro alleato, al vostro prossimo incontro potete farglielo sapere mostrandogli una delle vostre carte nere.

4. Nuovo giro

Quando tutti hanno giocato la loro carta-luogo e i 5 luoghi sono stati comparati per eventuali scambi di informazioni, il giro è finito e ne può cominciare un altro, a partire del giocatore alla sinistra di quello che aveva iniziato il giro precedente. Le carte del giro precedente rimangono scoperte. Si continua in questo modo per 5 giri, cioè fino a quando tutte le carte-luogo saranno state giocate. A questo punto tutti riprendono in mano le loro carte-luogo, le carte dell'Ambasciatore vengono rimescolate - e può iniziare una nuova serie di 5 giri.

Fine della partita.

Anche se pensate di avere scoperto il numero di telefono... la partita non è ancora finita! Dovete ancora incontrarvi un'ultima volta da soli con il vostro compagno e soltanto allora, invece di scambiarsi informazioni, potete prendere dal tavolo la carta telefonica e chiamare il famigerato numero (*dite, per esempio, "faccio il numero 5211029!" - 52 Anna-Lord Fiddlebottom, 11 io-Col.Bubble, 0 Mario-Mme Zsa Zsa e 29 Davide-Agente X!*). Se il numero è esatto, voi e il vostro compagno avete vinto, se è sbagliato, ha vinto la coppia avversaria

Serie di partite

I vincitori di una partita segnano 1 punto ciascuno (indipendentemente da chi ha annunciato il numero). Si giocano varie partite. Naturalmente bisogna ogni volta ridistribuire le carte nere e usare nuovi foglietti-indizi. Vince il primo che raggiunge 3 punti.

Esempio di un inizio di partita.

Sei Colonel Bubble e il tuo frammento di numero è 11. Inizi tu e giochi la carta RIALTO. Anna, alla tua sinistra, gioca anch'essa RIALTO. Poi Mario gioca SAN MARCO e lo stesso fa David. Si scopre la carta dell'Ambasciatore ed è ancora SAN MARCO. Ora ci sono 3 carte SAN MARCO sul tavolo e dunque lì non può succedere nulla. Tu ed Anna invece vi siete incontrati da soli a RIALTO e potete scambiarvi informazioni. Le mostri Colonel Bubble (vera) e 0 (falsa). Lei prende nota, ma le due cose le dicono ben poco. Lei invece ti mostra Lord Fiddlebottom e 11 e questo ti dice molto! Giacché il frammento 11 è il tuo, Anna deve per forza essere Lord Fiddlebottom, e perciò tua alleata. Prendine nota sul tuo foglietto. Qualche giro più avanti. Non sei più riuscito ad incontrare Anna e così non hai potuto farle sapere che siete alleati; in compenso hai scoperto altre cose: che David è l'Agente X e perciò automaticamente che Mario è Mme Zsa Zsa; inoltre che il frammento di Mario è 0 (naturalmente hai subito scritto 0 sotto la Z nella tabellina del tuo foglietto, in alto a sinistra).

Ora basta scoprire chi possiede uno dei 2 rimanenti frammenti per sapere allo stesso tempo chi possiede l'altro - sarà dunque sufficiente incontrare o David o Anna...

VARIANTI

(per chi già conosce il gioco base per 4 giocatori)

IL GIOCO PER 3 GIOCATORI

Molto simile al gioco per 4. Le maggiori differenze sono:

1. **Ciascuno gioca per sè.**
2. **Il quarto agente è un agente fittizio.** Fingiamo che sia lì, e quando è il suo turno, uno dei giocatori gioca per lui, scoprendo casualmente una delle sue carte-luogo (diversamente dall'Ambasciatore, le cui carte sono sempre girate per ultime).
3. **Preparazione.** Stessa che per il gioco base, eccetto che al quarto agente vengono date solo le sue 5 carte-luogo e le 2 carte nere; queste vengono poste una per lato del suo mazzetto di carte-luogo.
4. **Il gioco.** Si svolge come nella partita a 4, eccetto che quando un agente incontra il quarto agente da solo, può guardare segretamente una delle sue carte nere. Quando l'Ambasciatore incontra il quarto agente non succede nulla.
5. **Fine.** Scoperto il numero di telefono, incontrati ancora una volta con uno degli altri agenti o con l'Ambasciatore, raccogli la carta telefono e annuncia il numero. Se è esatto, guadagnate 1 punto, altrimenti guadagnano 1 punto ciascuno gli altri due. Vince il primo che raggiunge 3 punti.

IL GIOCO PER 5 GIOCATORI

Abbastanza simile al gioco base per 4.

Le maggiori differenze:

1. **Ciascuno gioca per sè.**
2. **Il quinto giocatore impersona l'Ambasciatore:** anch'egli cerca a suo modo di scoprire il misterioso numero e di vincere la partita.
3. **Preparazione.** Stessa che per 4. (Il foglietto-indizi prevede 5 giocatori.)
4. **Il gioco.**
 - a. All'inizio di ogni giro l'Ambasciatore sceglie la sua carta-luogo e la pone coperta davanti a se. Gli altri giocano le loro carte-luogo come di consueto. Poi anche l'Ambasciatore scopre la sua.
 - b. Se un agente incontra da solo l'Ambasciatore, può, come nella partita a 4, chiedere che un altro agente gli mostri una carta nera, ma dovrà mostrarla anche all'Ambasciatore.
 - c. Se l'Ambasciatore incontra due agenti, questi, come nel gioco per 4, non possono scambiare informazioni - ciascuno di loro invece deve mostrare due carte all'Ambasciatore, delle quali una veritiera.
 - d. Per il resto si procede come nel gioco per 4.
5. **Fine.** Scoperto l'enigmatico numero, incontra ancora una volta da solo un'altro agente o l'ambasciatore - o se sei l'ambasciatore, incontra uno o due agenti - poi come di consueto annuncia il numero. Se è esatto guadagna 1 punto, altrimenti guadagnano 1 punto ciascuno gli altri. Vince il primo che raggiunge 3 punti.

© 1996 Venice Connection, Venice

© 1997 ABACUSSPIELE Verlags KG, Dreieich

All rights reserved.

Top Secret

INKOGNITO