

# SPYWHERE

## Regole del gioco

Numero dei giocatori: da 2 a 6.  
20 min  
Età: da 8 a 99 anni

Azao Games

### Contenuto della scatola :

- 6 carte « passaporto »
- 36 carte « identificazione », 6 per colore
- 108 carte « nazionalità », 18 per nazionalità

*I giocatori rappresentano delle spie di differenti nazionalità, che devono fare tutto il possibile per recuperare le specialità gastronomiche rubate al loro Paese e identificare la nazionalità dei loro avversari. Quel giocatore che va pazzo per la pizza sarà la spia italiana? E quello che preferisce il formaggio dall'odore pungente e che tiene una baguette sotto il braccio? Che sia francese? O finge?*

### Scopo del gioco :

Ottenere il massimo dei punti con il maggior numero possibile di carte del proprio piatto nazionale e contemporaneamente indovinare la nazionalità degli avversari.

### Preparazione :

Ogni giocatore riceve 6 carte "identificazione" di un colore a sua scelta e una carta "passaporto", a caso, che nessun altro dovrà conoscere e che sarà mostrata solo alla fine della partita.



carte « identificazione »



carte « passaporto »

Rimettete nella scatola le carte « identificazione » e « passaporto », che non sono utilizzate. Mescolate le carte « nazionalità » e distribuitene 3 ad ogni giocatore che le terrà in mano senza farle vedere agli avversari.



carte « nazionalità »

Mettete scoperte 5 carte « nazionalità » al centro del tavolo. Quelle rimaste, coperte, formeranno il mazzo, al centro del tavolo.

Per le partite con 4, o meno, giocatori eliminate una nazionalità a scelta, togliendo tutte le carte relative a questo Paese e rimettetetele nella scatola senza utilizzarle.



### Svolgimento del gioco :

Comincia la partita il giocatore che più recentemente ha visto un film di spionaggio.

Al proprio turno ogni giocatore deve :

1. prendere una carta « nazionalità » dal mazzo e tenerla in mano,
2. scambiare una delle sue carte con una delle 5 carte « nazionalità » messe al centro del tavolo.

Se 3 delle carte poste al centro del tavolo sono uguali e non sono della sua nazionalità, il giocatore può prenderle, scoperte, davanti a sé e impilarle. Così facendo gli avversari capiscono che quella non è la sua nazionalità : come premio pescherà dal mazzo una carta supplementare. Inoltre, sempre dal mazzo, prenderà 3 carte mettendole al centro del tavolo in modo che ce ne siano di nuovo 5.

**Regola opzionale :** Se a questo punto ci sono ancora 3 carte uguali, si prendono e si mescolano con il mazzo mettendone quindi altre 3 al centro del tavolo. Questa azione si farà tutte le volte che è necessario.

**3.** facoltativamente, cercare di identificare un avversario mettendo davanti a lui una carta « identificazione » coperta.

Il tentativo di identificazione può essere fatto una sola volta per turno e modificato solamente alla fine della partita.

Ogni giocatore può tentare di identificare lo stesso avversario una sola volta.

Alla fine del turno la mano passa al giocatore alla sinistra di quello che giocava.



### Fine della partita :

Il gioco termina quando il mazzo è esaurito o quando un giocatore ha effettuato un tentativo di identificazione verso ogni avversario.

Gli altri giocatori possono quindi tentare di identificare la nazionalità di tutti gli avversari mettendo davanti a loro una carta « identificazione » coperta, purché non abbiano già scommesso precedentemente.

### Conteggio dei punti :

Alla fine della partita, dopo che tutti hanno terminato i tentativi di identificazione, i giocatori rivelano la propria carta « passaporto » e le carte « identificazione » ricevute.

Si calcola:

- 1 punto a ogni giocatore per ogni carta della propria della propria nazionalità in mano;

- 1 punti a ogni giocatore per ogni carta della propria nazionalità in mano, moltiplicato per il numero di nazionalità che avrà indovinato;

- 3 punti al giocatore che chiude la partita, avendo cercato di identificare la nazionalità di tutti gli avversari.

Chi ha il punteggio maggiore vince.

## Regole del gioco con due giocatori :

Ogni giocatore riceve 2 carte passaporto a caso e un « kit » di carte « identificazione ».

I 2 giocatori devono cercare di identificare le due nazionalità del loro avversario.

Non si può fare un tentativo di identificazione prima del 5° giro.

La partita termina quando il mazzo è esaurito o quando un giocatore ha utilizzato le sue due carte « identificazione ».

Le altre regole restano invariate.

### Consigli :

*Quando è il vostro turno, se mettete al centro del tavolo 3 carte di una stessa nazionalità, ma che non è la vostra, volendo, potete riprenderle e metterle scoperte davanti a voi. Così facendo penalizzate il giocatore di questa nazionalità, ma allo stesso tempo date un indizio della vostra identità.*

*Attenzione ai bluffs degli avversari! Alcuni confondono le tracce prendendo delle carte che non corrispondono alla loro nazionalità. Altri non oseranno scartare carte della loro nazionalità per paura di perdere dei punti preziosi. Se siete tentati di bluffare spesso, sappiate che questa strategia non è vantaggiosa giocando a Spywhere!*

*Durante tutta la partita, voi dovrete ricordare tanti indizi, spesso contraddittori: quindi, a meno di avere una memoria incredibile, è meglio limitarsi a osservare uno, o massimo, due giocatori. Se cercate di memorizzare tutto, rischiate di perdere il "filo" del gioco e sarete obbligati a indovinare un po' a caso: non sarebbe molto divertente. Dopo aver capito la nazionalità di un giocatore, sarà più facile indovinare quella degli altri.*



Autore : Cesare Mainardi

Illustratore : Olivier Fagnère

Pubblicato da Azao Games

### Ringraziamenti :

Ringraziamenti ai "play tester": Vianney Carvalho, l'associazione Troll N'Roll, Giuseppe Scaffidi, John Berny, Julien Mazziotta.

L'autore ringrazia particolarmente Vincent Bonnard, Marian Lacombe, Pierre Canuel, Nicolas Smeers e tutte le persone che l'hanno consigliato durante l'ideazione del gioco.

Domande sulle regole del gioco?

Visitate il sito [www.azao.com](http://www.azao.com)

