

# HOMELAND (PATRIA): THE GAME

Le minacce terroristiche contro gli Stati Uniti sono onnipresenti e inesorabili. Nonostante le vaste risorse del governo statunitense, il mondo è pieno di organizzazioni che complotano per mettere gli Stati Uniti in ginocchio. HOMELAND è un gioco di intrighi ed inganni. Ogni giocatore assume il ruolo di analista della CIA, con un programma segreto. Spetta a te capire gli obiettivi dei tuoi rivali e garantire la tua vittoria!

Per uscirne vincitore, è necessario prestare particolare attenzione ad ogni azione, anche quelle avvolte nel segreto. Ogni carta giocata ed ogni azione intrapresa può svelare motivazioni ed obiettivi dei vostri concorrenti.

## Vincere il gioco

In Homeland, ogni giocatore lavora basandosi sulla la propria agenda (agenda) ed ha il proprio modo di accumulare Punti Vittoria. Alla fine della partita, il giocatore con più Punti Vittoria vince, a meno la partita finisca prima con una vittoria dei terroristi!

## Informazioni nascoste: Una nota sul Gameplay

In Homeland, alcune informazioni non sono di pubblico dominio. In varie occasioni il regolamento indica che le carte possano essere nascoste. Con il termine "nascosto" s'intende che le informazioni di quella carta non possono essere viste da nessun giocatore. A volte, una regola speciale o un abilità, può darvi la possibilità di guardare una carta nascosta. Sta a voi decidere quanto di queste informazioni condividere, ma non si può mai mostrare a nessuno l'informazione di quella carta! A volte le regole parlano di "bruciare" carte (burn), riferendosi all'azione di rimuovere la carta dal gioco. Quando si "brucia" una carta nascosta, non bisogna rivelare e mostrare le informazioni presenti sulla carta.





**Plancia** La plancia di gioco ha due aree: 2 “Livelli Minacce” e “Tracciati Progresso”.

### Livelli Minacce

La maggior parte della plancia di gioco è dedicata a cinque diversi livelli di Minacce: **Basso** (*low*), **Medio** (*guarded*), **Elevato** (*elevated*), **Grave** (*severe*) e **Imminente** (*imminent*). Nel corso di una partita di Homeland, saranno introdotte delle minacce terroristiche e poste su diversi “Livelli Minaccia”. Le minacce avanzano verso “Imminente” ad ogni turno di gioco. Più è elevato il livello di una minaccia, più rapidamente dovrà essere risolta. Una volta che una minaccia raggiunge "Imminente", essa dovrà essere risolta subito all'inizio del prossimo turno di gioco.

### Tracciati Progresso

Lungo i lati della plancia di gioco vi sono due Tracciati Progresso: uno per i Terroristi e uno per l'Agenzia. Ci sono 12 posti su ogni Tracciato Progresso. Quando una minaccia terroristica ha successo, i token vengono aggiunti al tracciato Terroristi. Se una minaccia viene neutralizzata, i token vengono aggiunti al Tracciato Agenzia. Quando un Tracciato è pieno, il gioco finisce. Per tutti i dettagli sulla fine del gioco, vedere pagina 15.

### Minacce Terroristiche

In Homeland, una minaccia è composta da una pila di alcune carte di vario tipo. Insieme, esse rappresentano un possibile attacco terroristico che l'Agenzia deve neutralizzare. Una carta organizzazione (*organization card*) scoperta mostra quale gruppo terroristico è dietro la minaccia. Una carta complotto (*plot card*), nascosta a faccia in giù, indica che tipo di attacco stanno pianificando i terroristi. Sopra alla Carta Organizzazione vi saranno diverse carte intelligence (intel card), che rappresentano gli eventi che trapelano mentre si indaga sulla minaccia. Una carta del ‘responsabile del caso’ (*case lead card*) appartenente giocatore che conduce le indagini è posta sulla parte superiore delle Carte intelligence.

	Min	Max
Sophistication	0	4
Complexity	4	9
Impact	1	3



Anatomia della minaccia

## Mazzi di carte

Ci sono quattro diversi mazzi di carte utilizzate in Homeland: complotto (plots), organizzazione (organization), intelligence (intel) e risorse (asset). Le carte complotto, organizzazione ed intelligence sono usate per creare e indagare sulle minacce. Le carte delle risorse (asset) rappresentano le persone che possono essere reclutate per ottenere aiuto e supporto. Le carte delle risorse (asset) sono descritte a pag. 12-13.

### Carte complotto (plots)

Le Carte complotto (plots) rappresentano gli schemi e piani omicidi delle organizzazioni terroristiche. Alcune carte complotto sono più difficili da neutralizzare rispetto ad altre, con conseguenze sempre più disastrose. Ogni carta complotto ha tre importanti caratteristiche su di essa: complessità (complexity), impatto (impact) e effetto collaterale (fallout).



### Complessità (complexity)

Ogni carta Complotto (plot) ha un numero rosso "complessità" che rappresenta la difficoltà a fermare la minaccia. Maggiore è la complessità della carta complotto (plots), più difficile sarà neutralizzarla. **La complessità varia da 4 a 9.**

### Impatto (impact)

Sulla carta complotto (plots) è presente un numero "Impatto" variabile **da 1 a 3**. Se la carta complotto ha successo, un certo numero di gettoni, pari al numero impatto sulla carta, sarà aggiunto al tracciato progresso dei terroristi. Se l'Agenzia neutralizza con successo la minaccia, i gettoni saranno aggiunti al tracciato progresso dell'Agenzia. Per tutti i dettagli su risolvere le minacce vedi pagina 7.

I numeri Impatto determinano il numero di gettoni che i giocatori ricevono quando la minaccia è risolta.

### Effetti collaterali singoli o globali (fallout & Global Fallout)

Ogni carta complotto ha un effetto collaterale (fallout & Global Fallout) che rappresenta l'effetto negativo che si verifica se l'organizzazione terroristica ha successo. Per maggiori dettagli su effetti collaterali, vedi pag. 9.

### Carte Organizzazione (organization card)

Le Organizzazioni rappresentano gruppi terroristici di tutto il mondo che tentano di compiere attività dannose. Ogni carta ha tre informazioni chiave sull'Organizzazione: livello di rischio iniziale (initial threat level), sofisticatezza (sophistication) e vantaggi (advantage).



### ***Livello di rischio iniziale (initial threat level)***

Il Livello di rischio iniziale di ogni Carta dell'Organizzazione indica in che area della plancia compare la minaccia. Le minacce possono comparire in qualsiasi livello.

### ***Sofisticatezza (sophistication)***

Ogni carta Organizzazione ha un numero rosso "Sofisticatezza". Questo rappresenta le risorse e le competenze dell'Organizzazione. Maggiore è il numero, più sofisticata sarà l'Organizzazione e più difficile sarà fermarla. Il numero di sofisticatezza varia **da 0 a 4**.

### ***Vantaggi (advantage)***

Se una minaccia viene neutralizzata, il 'responsabile del caso' guadagna i vantaggi elencati sulla carta complotto. I vantaggi sono bonus aggiuntivi che non hanno effetti permanenti.

### ***Carte intelligence (intel cards)***

Le carte intelligence vengono giocate segretamente con lo scopo di favorire oppure ostacolare le minacce. Quando una nuova minaccia si aggiunge alla plancia di gioco, per prima cosa 1 carta intelligence viene casualmente posta sulla minaccia. Poi, i giocatori avranno l'opportunità di giocare altre carte intelligence dalla propria mano. Le carte intelligence, durante il turno dei giocatori, possono essere scartate per ottenere token politici (cout) oppure token reputazione (rep). Più token reputazione hai, più alta è la tua reputazione come analista all'interno dell'Agenzia. Più token politici hai, più influenza politica sei in grado di far valere.

Ci sono tre tipi di Carte intelligence: **blu, rossa e oro**.



#### ***Carte intelligence Blu (agenzia)***

Aumentano la probabilità che una minaccia venga arrestata e rappresentano le azioni intraprese dall'Agenzia per raggiungere i loro obiettivi. Più alto è il numero blu in alto a sinistra sulla carta, maggiore sarà l'effetto sulla minaccia. Il numero in basso a destra sulla carta, indica il numero di token reputazione o token politici che si ricevono, se si scambia quella carta nel turno.



#### ***Carte intelligence Rosse (terroristi)***

Rappresentano le azioni dei terroristi oppure i passi falsi dell'Agenzia. Diminuiscono le probabilità che una minaccia venga fermata. Maggiore è il numero rosso in alto a sinistra della carta, maggiore sarà l'effetto sulla minaccia. Il numero in basso a destra sulla carta, indica il numero di token reputazione o token politici che si ricevono, se si scambia quella carta nel turno.

Come talpa terrorista (*terrorist mole*) sarebbe vantaggioso conservare nella propria mano carte intelligence rosse così da confondere gli altri giocatori. Però scartare sempre e solo carte intelligence blu, rivelerà le vostre vere intenzioni.



### Carte intelligence Oro (eventi)

Rappresentano eventi imprevedibili che possono verificarsi nel corso di un'indagine. Possono essere positivi oppure negativi, non presentano alcun numero che influenza il risultato di una minaccia. Ogni Carta Intel Oro ha un effetto speciale che avviene immediatamente quando la carta viene rivelata durante la fase dell'analisi della minaccia. Molti di questi eventi possono creare effetti a catena, che influiscono l'esito di questa minaccia o di altre minacce sulla Plancia di gioco.

L'effetto delle Carte intelligence Oro avviene anche se la minaccia viene neutralizzata. Per maggiori dettagli sulla fase analisi minaccia, vedere pagina 7.

## SET UP DI GIOCO

Per iniziare, ogni giocatore riceve 1 miniatura Agente e 1 Soldato, 1 Token reputazione Agenzia (*rep*) e 1 Peso Politico (*cout*) e 3 Carte intelligence (Intel). Ogni giocatore decide un colore tra quelli disponibili tra le Carte dei "responsabile del caso" (*case lead*).

### Creare il Mazza Iniziativa

Creare il mazzo iniziativa mescolando insieme una carta "responsabile del caso" (*case lead*) per ogni giocatore. Questa pila di carte "responsabile del caso" (*case lead*) verrà utilizzata per spostare l'Indicatore Terrorista e determina quale giocatore diventa il primo giocatore di ogni turno.

### Agenda

Il numero di giocatori determina che combinazione di carte Agenda usare, come mostrato nel grafico a destra. C'è sempre una Carta Agenda in più in gioco.

### Carte Agenda

Mescolate tutte le Carte Agenda che si sta utilizzando e distribuirne una casualmente ad ogni giocatore. E' molto importante che le Carte Agenda rimangano segrete tutto il gioco! Ricordate, ci sarà sempre una carta in più. Questa Carta supplementare deve restare segreta fino a fine partita.

NUMBER OF PLAYERS	LOYAL AGENT	POLITICAL OPPORTUNIST	TERRORIST MOLE
3	2	1	1
4	3	1	1
5	3	2	1
6	4	2	1

*Nota: Perché c'è sempre una Carta Agenda in più rispetto al numero dei giocatori ed inoltre è possibile che nel gioco non ci sia un Terrorista! Naturalmente, non si può sapere fino alla fine della partita.*



### Agenti Leali (*loyal agent*):

Gli agenti leali lavorano per mantenere l'America sicura. A tal fine, cercano di fermare il maggior numero di complotti terroristici possibili. Aumentando la loro reputazione in seno all'Agenzia, avranno la possibilità di arrivare ad esser nominati direttore dell'Agenzia!

Tutti gli Agenti leali sono impegnati per fermare le minacce terroristiche. Se i terroristi arrivano a vincere, tutti gli Agenti leali perdono! Tuttavia, ogni Agente Leale ha come ulteriore scopo di fare carriera.



### Opportunista Politico (*political opportunist*):

Gli Opportunisti politici sono soprattutto interessati ad aumentare il proprio potere personale e la propria influenza. Approfittano degli attacchi terroristici e di una popolazione spaventata, per raccogliere peso politico. In definitiva, con sufficiente peso politico, potranno ottenere un seggio al Congresso.

La figura dell'opportunista politico è un ruolo bilanciamento all'interno del gioco. I vari complotti terroristici che si concludono con successo aumentano la vostra influenza politica. Tuttavia, se il tracciato progresso terrorista (*progress terrorist track*) si completa, non importa quanto peso politico ha un opportunista: ha comunque perso!



### Talpa Terrorista (*terrorist mole*):

Le talpe sono Analisti convertiti all'attività terroristica che lavorano all'interno dell'Agenzia per facilitare i complotti terroristici. Le talpe sono al lavoro per portare a buon fine il maggior numero possibile di complotti terroristici, pur mantenendo la loro copertura.

Alla fine del gioco, i giocatori avranno la possibilità di accusare qualcuno di essere una talpa terrorista. Se nessuno vuole accusare un altro giocatore di esser una talpa, i giocatori non talpe hanno perso la partita.

Come talpa terrorista, ci sono due percorsi per la vittoria. Completando il tracciato progresso terroristi oppure avendo il maggior numero di punti vittoria, ma questo solo se si riesce a mantenere la propria copertura. Se credi di non poter vincere completando il tracciato progresso terroristi, è di vitale importanza cercare di farsi passare come un opportunista politico o di un agente leale!

## TURNI DI GIOCO

Ogni partita a Homeland è costituita da un certo numero di turni di gioco ed inizia con il turno terrorismo. Dopo il turno terrorismo, il turno passa al giocatore con il terrorist marker e successivamente si continua in senso orario. Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno, il round finisce e un nuovo turno di gioco inizia, partendo con un altro turno Terrorismo.

*Esempio: John, Sally, Liz e Pete stanno giocando una partita a quattro giocatori. Per prima cosa dopo il set up c'è il turno terrorismo. Dopo che il primo turno terrorismo è completato, ogni giocatore svolgerà il proprio turno (come spiegato a pag. 11). Una volta che tutti i giocatori hanno completato il loro turno, il round è finito. Un nuovo turno di gioco inizia, a partire da un altro turno Terrorismo*

*Nota: Quando il gioco comincia, la plancia di gioco sarà priva di minacce. Le minacce saranno collocate sulla plancia alla fine del primo (e poi ogni) turno Terrorismo.*

## **Turno Terrorismo (the terrorist turn)**

Il turno terrorismo rappresenta le azioni delle organizzazioni di tutto il mondo che stanno lavorando per pianificare ed eseguire attacchi terroristici. Ogni turno terrorismo si compone di quattro fasi:

- 1. Muovere il Terrorist Marker**
- 2. Analizzare minacce imminenti**
- 3. Avanzamento minacce**
- 4. Rivelare nuove minacce**



### **1) MUOVERE IL TERRORIST MARKER**

Il Terrorist Marker si muove all'inizio di ogni turno del Terrorista. Si rivela la prima carta del mazzo iniziativa.

Turno. Dare il Terrorist Marker al giocatore che possiede il colore scelto; diventerà il primo giocatore subito dopo il turno terrorismo. Mettere da parte le carte 'responsabile del caso' (*case lead*): saranno usate nel proseguo della partita per determinare chi inizierà per primo. Quando tutte le carte 'responsabile del caso' (*case lead*) sono state pescate ed ogni giocatore ha giocato come primo giocatore si rimescola il mazzo.

*Esempio: All'inizio del primo turno terrorismo, viene rivelata una carta "Pete's Case Lead", quindi il giocatore designato prenderà il Terrorist Marker. Al termine del turno terrorismo, Pete diventerà il primo giocatore.*

*Note: Quando la partita inizia, il tabellone sarà vuoto dalle minacce (*threats*). Le minacce (*threats*) saranno posizionati sul tabellone alla fine del primo (e di tutti) i turni terrorismo.*

**2) ANALIZZARE LE MINACCE (THREAT) IMMINENTI.** Dopo aver mosso il Terrorist Marker è il momento di analizzare le minacce imminenti. Le minacce si risolveranno una alla volta partendo da quelle imminente più a sinistra. *Nota: Nel primo turno terrorismo, non ci saranno minacce imminenti da risolvere, perchè il tabellone inizia senza minacce. Nel primo turno, puoi saltare al punto "Rivelare nuove minacce" (4).*

**Analizzare una minaccia** Per analizzare una minaccia, posizionare la carta "Plot" scoperta nell'area "Threat Analysis" presente sul tabellone. Sovrapporre le carte complotto (*plots*) con le carte organizzazione (*organization*), come mostrato a destra. Tenere le carte del caso (*case lead*) sopra le carte organizzazione, per mostrare quale Agente è 'responsabile del caso'. Mischiare tutte le carte intelligence (*intel*) sulla minaccia per nascondere l'ordine con il quale hanno giocato gli agenti. Rivela le carte intelligence (*intel*) una alla volta, riporre le carte rosse alla sinistra e le carte blu alla destra, nell'area analisi della minaccia. Se qualsiasi carta intelligence oro (Intel Gold) viene rivelata, applicare immediatamente il suo effetto.

**Confronta i totali rossi e blu** Una volta tutte le carte intelligence (*intel*) sono separate e raggruppate, confronta il totale delle carte rosse e blu. Si controlla il numero di complessità del complotto e lo si somma al valore di tutte le carte rosse intelligence così da creare il valore totale rosso. Ogni Agente assegnato a quel caso aggiunge +1 al totale delle carte intelligence (*intel*) blu.



**I complotti hanno successo – se il valore rosso è superiore o uguale al valore blu:** Se il totale rosso è superiore o uguale al totale blu la complotto (*plot*) Plot ha successo; I terroristi sono stati in grado di portare a compimento il piano designato:

- Aggiungi sull'indicatore del progresso terrorista il valore pari al numero d'Impatto presente sulla carta complotto (plot)

- TUTTI i giocatori ottengono un numero di Tokens politici (clout) uguale al numero d'Impatto presente sulla carta complotto.
- Applicare le regole degli effetti collaterali singoli o globali (fallout o global fallout) specificato sulla carta complotto. Le regole dell'effetto collaterale si applicano solo al 'responsabile del caso' (case lead). Gli effetti collaterali globali (*global fallout*) si applicano a tutti i giocatori.

**Neutralizzare una minaccia: se il valore blu è superiore al valore rosso.** Se il valore delle carte blu sommato al numero di agenti schierati sulla minaccia è superiore al totale del valore rosso, la minaccia viene neutralizzata e gli agenti ricevono i corrispondenti benefici:

- Aggiungere sull'indicatore del progresso agenti (*agency progress track*) pari al valore d'Impatto presente sulla carta complotto.
- Il 'responsabile del caso' (*case lead*) riceve un numero di token reputazione (*agency rep tokens*) pari al valore d'Impatto presente sulla carta complotto.
- Il 'responsabile del caso' (*case lead*) riceve i vantaggi (*advantage*) presenti sulla carta organizzazione (*organization*). I vantaggi (*advantages*) sono dei bonus che possono essere usati una sola volta, non sono infatti effetti permanenti.





**Le carte "Gold Intel"** Se vengono rivelate delle carte "Gold Intel" durante il "Threat's Analysis", ogni regola presente sulla carta viene applicata immediatamente. Scartare la carta Gold Intel dopo che la minaccia è stata completamente analizzata.

Rivela immediatamente 1 nuova minaccia come severa (*threat at severe*).

*Esempio: The above "Surprise Attack" card viene rivelata durante la fase analisi della minaccia. 1 nuova minaccia viene messo in gioco immediatamente. Se la nuova minaccia inizia con "imminente" (Imminent), verrà risolta in questo turno!*

#### DETTAGLI DEL TURNO TERRORISMO

**Regole speciali degli effetti collaterali.** Ci sono diversi effetti collaterali che possono accadere se l'Agencia non neutralizza una minaccia e se un complotto (*plots*) ha successo. Può succedere di perdere dei tokens, Assets oppure ricevere altre penalità. Ci sono due tipi d'effetto: collaterale (*fallout*), che colpisce solamente il 'responsabile del caso' (*case lead*) e collaterale globale (*global fallout*), che colpisce tutti i giocatori.

Quando viene richiesto durante la partita di bruciare un'attività (*burn an asset*), significa che qualcosa è andato storto durante il corso delle indagini provocando magari un'uccisione o la compromissione dell'attività (*asset*). **Puoi scegliere di scartare una carta attività (carta scoperta).** In molti casi, si sceglierà di scartare uno dei soldati non schierati.

**Esposizione!** L'esposizione è un altro possibile effetto collaterale. Ogni volta che si viene colpiti dall'effetto collaterale esposizione, si devono girare tutte le carte attività (*asset*) non attivati a faccia in su (scoperte) e posizionare tutte le carte intelligence (*intel*) della propria mano sulla plancia di gioco a faccia in su mostrandole così a tutti i giocatori. Ogni volta che le carte esposizione sono giocate, ogni carta nuova pescata viene tenuta segretamente nella propria mano, come normalmente accade. Potresti avere sia carte esposte sulla plancia a causa dell'effetto collaterale e carte non rivelate nella propria mano. Se stai giocando con una mano di carte incrementata, è probabile che la tua carta esposizione rimarrà scoperta sul tabellone di gioco per più di un round.

**Rimprovero ufficiale:** Gli effetti collaterali (*fallout o global fallout*) possono richiedere di scartare segnalini politici (*clout*) o reputazione (*rep*). Se si è impossibilitati a farlo, si può scegliere una delle proprie carte 'responsabile del caso' (*case lead*) e rimuoverla da una minaccia presente sul tabellone di gioco. Così facendo hai fallito non riuscendo a proteggere te stesso dall'effetto boomerang e i tuoi superiori ti hanno tolto un caso!

*Esempio: Pete "dropped the ball" su uno dei propri casi (or did he?) e la complotto del terrorista ha successo. L'effetto collaterale della complotto gli richiede di scartare un token reputazione, ma non ne possiede nessuno*

(molto sospetto...). Di conseguenza deve rimuovere la sua carta il 'responsabile del caso' (*case lead*), da una delle minacce che ha rivendicato.

**3) AVANZAMENTO DELLE MINACCE.** Dopo aver risolto tutte le minacce imminenti, tutte le minacce rimaste sulla plancia di gioco avanzano verso prossimo livello. Iniziando dall'alto, con il livello severo (severe), avanzano tutti i complotti (plot) presenti sul tabellone di gioco di un livello. Le minacce avanzano partendo dal lato sinistro di ogni livello. Muovi ogni minaccia verso il livello più alto al livello successivo.

Si dovrebbe designare un giocatore che faccia avanzare le minacce in ogni turno della partita, così da non confondersi su quali minacce siano state già avanzate e quali no.

**4) RIVELARE NUOVE MINACCE.** In ogni turno, si preparano e si rivelano un numero di nuove minacce pari al numero di giocatori. Ogni nuova minaccia consiste in tre carte. Per creare una nuova minaccia, pescare dalla cima del mazzo organizzazione (organization deck) e posizionare 1 carta complotto (plot) casuale coperta sotto la carta organizzazione. Successivamente, pescare dalla cima dal mazzo intelligence (intel) 1 carta casuale e posizionarla coperta. Quindi, ci saranno tre carte posizionate sulla nuova minaccia. Posizionare ogni nuova minaccia nel posto più libero a sinistra nel livello indicato sulla carta organizzazione.

*Esempio: nell'immagine sottostante, dopo l'avanzamento della minaccia, la nuova minaccia introdotta deve essere posizionato nello spazio creato dall'abilità "drone strike". Se il livello della minaccia iniziale è pieno, posizionare la nuova minaccia nel primo posto libero a sinistra nel livello superiore. Se la minaccia dovesse iniziare come imminente ma il livello imminente è pieno, risolvi subito la nuova minaccia imminente, usando solo una singola carta casuale intelligence "intel" per quella nuova minaccia.*

**Fine del turno terrorismo.** Dopo aver posizionato tutte le nuove minacce, il turno terrorismo termina. Ogni giocatore ora inizia il proprio turno, partendo dal giocatore con il segnalino terrorista (*terrorist marker*).



Avanzare le minacce

► Dopo che tutte le minacce imminenti vengono analizzati, le rimanenti minacce vengono elevate al livello successivo.

► Partendo dall'alto, elevare tutte le minacce dal livello severo (*severe*) a imminente (*imminent*), elevare le minacce al livello severo, etc. **Partendo da destra, il numero di frecce mostra l'ordine in cui le minacce devono essere movimentati.**

► Gli spazi vuoti creati dall'abilità "drone strikes", **as happened at "Guarded" to the right**. In questo caso, ogni minaccia verrà mossa verso l'alto: non verrà trasferito da una colonna all'altra dello stesso livello.

## TURNO DEL GIOCATORE

Dopo che il turno terrorismo è completo, ogni giocatore inizia il proprio turno di gioco. Il giocatore che possiede il "terrorist marker" inizia il primo turno e successivamente si prosegue con il giocatore alla sua sinistra, fino a che tutti i giocatori hanno effettuato il turno. Durante ogni turno del giocatore, ci sono **due azioni obbligatorie** da eseguire ed **un numero di azioni opzionali** che si possono fare.

### Sommario del turno del giocatore

Le due azioni obbligatorie che DEVONO essere fatte durante il turno sono:

- *Rivendicare la responsabilità del caso (case lead) di una minaccia*
- *Giocare 2 carte intelligence (intel) sulle minacce (threat) presenti sulla plancia di gioco.*

Le azioni opzionali che si possono fare in ogni momento durante il proprio turno sono:

- *Scambiare 1 carta intelligence (intel) per avere un token*
- *Reclutare risorse, soldato o agente*
- *Schierare soldati*
- *Schierare agenti*
- *Attivare le risorse (asset)*
- *Utilizzare le risorse (asset)*

Dopo aver completato tutte le azioni, **pesca una nuova carta intelligence (intel)** da aggiungere alla propria mano di carte e ripristinare la quantità di mano minima prevista.

### Minacce non rivendicate

Ogni minaccia senza un 'responsabile del caso' (case lead) viene considerata come minaccia *non rivendicata*.

### Azioni obbligatorie

Ci sono due azioni obbligatorie che devono essere fatte durante turno del giocatore: diventare il responsabile di un caso (case lead) e giocare carta intelligence (intel) sulle minacce.

### Rivendicare la responsabilità del caso (case lead) di una minaccia

Se ci sono dei casi non rivendicati sulla plancia all'inizio del proprio turno, si ha l'obbligo di rivendicarne uno, diventando il 'responsabile del caso' di quella minaccia. Per rivendicare un caso, posizionare uno delle proprie mini carte di 'responsabile del caso' (case lead mini-cards) sul lato sinistro della minaccia, sulla parte superiore delle carte intelligence (intel). Questa minaccia è stata ora rivendicata e quindi si è considerati titolari del caso. Le proprie carte 'responsabile del caso' devono essere situate sulla minaccia fino a che vengono analizzate. Se ci sono delle minacce non rivendicate sulla plancia di gioco, non puoi rivendicare un altro caso.

### **Gioca le carte intelligence su un caso**

Nel proprio turno, si deve giocare una carta intelligence (intel) dalla propria mano di carte su un caso, solo se si è in grado di farlo.

La prima carta intelligence (intel) che viene giocata deve essere abbinata su un caso di un altro giocatore. E' possibile giocare la propria seconda carta su un qualsiasi altro caso rivendicato, incluso uno dei propri casi. Non è possibile giocare due carte intelligence sullo stesso caso.

Per giocare una carta intelligence (intel), posizionarla coperta sotto la carta 'responsabile del caso' (case lead card). Tutte le carte intelligence giocate su una minaccia contribuiranno alla risoluzione finale della stessa. Non si potranno giocare carte intelligence su minacce non rivendicate.

**Nota: Dopo aver giocato una carta intelligence, le carte 'responsabile del caso' devono essere scoperte e posizionate sopra il mazzo.**

*Esempio: Durante il turno di John, rivendica una minaccia, mettendo la propria carta viola 'responsabile del caso' sopra le carte intelligence (intel) già presenti sulla minaccia. Successivamente, gioca due carte intelligence (intel). John gioca la sua prima carta intelligence (intel) sul caso di Pete. E' tentato di giocare la sua seconda carta su come "vantaggio" su una dei suoi casi, ma decide invece di aiutare uno delle minacce imminenti di Sally.*

**Nota: Giocare carte intelligence dalla propria mano sulle minacce viene considerata come una singola azione che deve essere eseguita tutta in una volta. Non si può giocare una carta su una minaccia, compiere una nuova azione, quindi giocare la 2° carta.**

### **Dettaglio del primo turno**

Se si è l'unico giocatore con un caso rivendicato sul tabellone di gioco, è possibile giocare una carta intelligence su uno dei propri casi. Non verrà però giocata la seconda carta. Questa regola è sempre da applicare per il primo giocare durante il suo turno di gioco e può verificarsi raramente in altri momenti.

### **Sommario dell'azione obbligatoria "giocare carte intelligence"**

- **Gioca 2 carte, se possibile**
- **Si può giocare le carte solo su casi rivendicati**
- **Si deve giocare la prima carta su un caso di un altro giocatore**
- **Non è consentito giocare 2 carte sullo stesso caso**

### **Azioni Opzionali**

Le seguenti azioni non sono obbligatorie nel proprio turno e si possono eseguire in qualsiasi momento del proprio turno ed in qualsiasi ordine.

### **Scambiare carte intelligence per token**

Nel proprio turno, è possibile scambiare 1 carte "Intel" per un token reputazione o token politico girare la carte intelligence scelta mostrandone l'immagine. Si può fare solamente una volta per turno. Posizionare la carta utilizzata per lo scambio a faccia scoperta nella pila degli scarti.

**Nota: I giocatori devono sempre vedere le carte utilizzate per lo scambio! Scartare molte carte blue di valore alto può far pensare i giocatori che si stia favorendo i terroristi!**

#### Reclutare agente, soldato o risorse

RECLUTAMENTO	COSTO
AGENTE/SOLDATO	gratis
RISORSA	3 token

Durante il proprio turno, puoi scegliere di reclutare un agente, soldato oppure risorse. Reclutare risorse costa 3 token. Reclutare un agente o un soldato è gratuito.

**Nota: Si può solo reclutare una volta per turno: per esempio, non si può reclutare risorse ed un soldato nel medesimo turno di gioco.**

#### Reclutare un agente

L'agente rappresenta una figura dell'Agenzia che si mette a tua disposizione. Si può inviare un agente in campo per infiltrarlo nell'organizzazione terroristica, rivelare dettagli sui nefasti piani e incrementare le possibilità che la minaccia venga neutralizzato. Usare l'Agente Savvy è importante per essere certi che la minaccia non diventi "headlines".

#### Reclutare un soldato

I soldati rappresentano l'abilità dell'analista di schierare le forze speciali quando richiesto, consentendo di compiere ricognizioni sulla situazione attuale della minaccia. Le forze speciali forniscono, grazie alla ricognizione, una preziosa fonte di informazioni necessarie al giocatore per utilizzare l'abilità "Drone Strike". I soldati non assegnati sono spesso usati per proteggere una risorsa. Molti effetti collaterali presentano la frase elimina un soldato o brucia una risorsa (discard a soldier or burn an asset), permettendo di eliminare uno dei soldati non assegnati invece di eliminare una preziosa carta risorsa.

#### Reclutare una risorsa

Le risorse (assets) rappresentano le persone arruolate per aiutare le indagini. Le risorse (assets) provengono da diverse ambienti: funzionari eletti, combattenti nemici convertiti, scorte e risorse militari, sono solo alcune delle risorse che si possono reclutare. Le risorse (assets) offrono una vasta gamma di abilità. Ogni risorsa aggiunge inoltre punti vittoria al totale finale, fornendo una chiave importante per la vittoria della partita. **Il costo di reclutamento di una risorsa è di 3 token.** Il costo può essere dato dalla combinazione di token politici e di token reputazione.

#### Scegliere la propria risorsa

Pesca le prime due carte del mazzo risorse. **Si può conservare solamente una delle carte.** Posizionare l'altra carta a faccia scoperte nel mazzo degli scarti delle risorse. Posiziona le carte delle nuove risorse coperte di fronte a te. Le carte coperte delle risorse sono considerate non attivate. Le carte scoperte sono invece considerate attivate.

# DETTAGLIO DEL TURNO DEL GIOCATORE

## Schierare un Soldato

Durante il proprio turno, è possibile schierare un soldato su una minaccia. E' possibile schierare un qualsiasi numero di soldati, ma possono essere schierati **su una sola minaccia**. E' possibile schierare soldati *sia su una minaccia rivendicata sia su una minaccia non rivendicata*.

## Fare una ricognizione su una minaccia

Quando si schiera un soldato su una minaccia, il giocatore può guardare tutte le carte intelligence (intel) presenti sulla minaccia stessa. Se il giocatore sceglie di guardare le carte intelligence, aggiungere 1 carta casuale intelligence coperta pescandola dal mazzo intelligence e successivamente si può proseguire a guardare le carte intelligence esistenti. Solo quando sono presenti 2 soldati schierati sulla minaccia, si sono effettuate sufficienti ricognizioni da permettere che la minaccia possa beneficiare di un "Drone Strike"

## Schierare un Agente

Durante il proprio turno, è possibile schierare un Agente su una minaccia. E' possibile schierare un qualsiasi numero di Agenti, ma **devono essere schierati su una medesima minaccia**. E' possibile schierare Agenti *sia su una minaccia rivendicata sia su una minaccia non rivendicata*. Quando si schiera un agente, il giocatore può guardare le carte complotto (plot) nascoste su quella minaccia. Non si devono mostrare queste carte agli altri giocatori. In aggiunta, ogni Agente schierato aggiunge 1 al totale blu della minaccia nella fase analisi della minaccia.

**Nota: Durante il proprio turno, puoi schierare Agenti e Soldati sullo stesso caso, in qualsiasi momento.**



## Attivare risorse

Durante il proprio turno, si può decidere di attivare (portare scoperta) qualunque delle risorse non attivate (coperte). Le risorse inizia come non attivate. Solo le risorse attivate sono considerati funzionanti. Le risorse non attivate non subiscono le azioni "burn" e "taken"

## Utilizzare risorse

Durante il proprio turno è possibile usare le regole speciali di qualunque delle proprie risorse attivate. Il giocatore può reclutare una risorsa, attivarla ed utilizzarla nello stesso turno, se lo si desidera. Molte abilità speciali delle risorse si usano durante il proprio turno, almeno che non sia precisato diversamente.

## Bruciare (burn) una risorsa

Alcune abilità delle risorse sono preceduti dalla dicitura "by -Burn to...". Queste risorse sono generalmente molto potenti oppure uniche che possono essere usate solamente una volta per partita. Quando una risorsa (asset) è stata bruciata (burned) per aver usato la sua abilità, rimuovere la risorsa dal gioco: questa carta non verrà più usata per il resto della partita.

## Abilità speciale "Drone Strike"

Alcune risorse hanno l'abilità speciale "Drone Strike", in aggiunta ad altre regole speciali già presenti sulla carta. Chiamare un "Drone Strike" permette al giocatore di **eliminare completamente una minaccia dal tabellone di gioco senza che venga risolta normalmente.**



Quando il giocatore ha una risorsa attiva con l'abilità "Drone Strike" può bruciare qualunque minaccia che possiede 2 soldati schierati. Quando si brucia una minaccia con un "Drone Strike" rimuovere tutte le carte giocate precedentemente su quella minaccia, senza che vengano rivelate al giocatore. La posizione che occupava ma minaccia bruciata viene lasciata libera. Ogni soldato o agente schierato su quella minaccia viene eliminato.

*Esempio: John possiede "David Estes", una risorsa con l'abilità "Drone Strike". La minaccia si trova nel livello severo (severe). Sally ha già eseguito una ricognizione sulla minaccia con un soldato ed avverte tutti che è pieno di carte intelligence rosse. In questo turno, John decide di schierare un agente su quella minaccia così da guardare le carte intelligence per una verifica: Sally non mentiva! Con 2 soldati sulla minaccia, John decide di chiamare un "Drone Strike". Elimina così tutte le carte presenti su quella minaccia.*

**Nota: Dopo che una minaccia viene bruciata da un "Drone Strike", non muovere nessuna minaccia sulla plancia di gioco per riempire lo spazio creato dall'effetto del "Drone Strike".**

### **Fine del proprio turno**

Quando il giocatore termina il proprio turno facendo tutte le sue azioni pesca nuove carte intelligence da inserire nella propria mano di carte fino al raggiungimento del numero minimo richiesto. **Ogni giocatore ha come standard un numero minimo di carte pari a 3.** Portare la mano di carte al numero minimo richiesto alla fine del proprio turno di gioco. Passare la mano di gioco al giocatore posizionato alla propria sinistra.

### **Incrementare il numero minimo di carte in mano**

Alcune risorse hanno l'abilità "+1 Hand Size". Queste risorse incrementano di 1 il proprio numero minimo di carte in mano. Questi effetti sono cumulativi:

Il numero minimo di carte che si possono avere nella mano si incrementa di 1 per ogni risorsa che possiede questa abilità.

*Esempio: John ha 2 risorse con un'abilità "+1 Hand Size" portando così il numero minimo di carte in mano a 5. Inizia il turno con 6 carte in mano, avendo alcune carte bonus dal turno precedente. Gioca 2 carte intelligence su una risorsa e scambia un token con una 1 carta, lasciandolo con 3 carte in mano. Alla fine del suo turno, John pesca 2 nuove carte intelligence riportando la sua mano a 5 carte.*

### **Fine del round di gioco**

Una volta che ogni giocatore ha eseguito un turno ed il gioco è tornato al giocatore che detiene il marker terrorista, il round di gioco finisce ed inizia un nuovo round, partendo con un altro turno terrorismo.

## **VINCERE LA PARTITA**

### **Fine della partita**

Il gioco termina immediatamente quando uno dei due tracciati dei progressi (progress track) agenti o terroristi si completa.

### Vittoria dei Terroristi

Nel momento in cui il tracciato dei progressi terrorista (terrorist progress track) si completa, il giocatore con la tessera di talpa terrorista vince il gioco! Nonostante tutti gli sforzi degli altri analisti, non sono stati in grado di arginare la marea del terrorismo globale. In caso di vittoria dei terroristi, i punti vittoria sono irrilevanti: tutti gli altri hanno perso! E' possibile che ci sia una vittoria dei terroristi senza che ci sia una talpa terrorista nel gioco! Probabilmente la parte politica è stata troppo zelante oppure gli agenti leali sono stati troppo a pensare alla propria carriera. Indipendentemente dal motivo, se il tracciato dei progressi terrorista si completa, ogni giocatore sia una agente leale o sia un politico opportunisto perde la partita.

### Vittoria degli Agenti

Se il tracciato progressivo degli agenti si completa, I terroristi sono stati fermati (per adesso) ed è tempo di controllare se hai intuito con successo chi sia la talpa terrorista.

### Accuse

Durante la fase di accusa, ognuno ha l'opportunità di accusare un altro giocatore di essere una talpa. Per prima cosa ogni giocatore mette le proprie carte 'responsabile del caso' sul tavolo di gioco. Ogni giocatore prende 1 carta da tutti gli altri.

Quando il giocatore riceve una carta da tutti I giocatori, può effettuare una accusa posizionando la carta del giocatore sospetto coperta sul tavolo di gioco.

Se non si è certi su chi sia la talpa oppure se si sospetta che non ce ne sia uno, si può scegliere di non effettuare un'accusa. Se non si vuole fare un'accusa, posizionare la propria carta 'responsabile del caso' coperta sul tavolo di gioco. Quando le carte sono rivelate, questo indica che si è scelto di non fare accuse.

Quando tutti I giocatori hanno posizionato la carta 'responsabile del caso' coperta sul tavolo di gioco, si rivelano le proprie accuse. Dopo che le accuse sono state dichiarate, tutti i giocatori rivelano le rispettive carte agenda. Se il terrorista riceve una accusa da un giocare ha immediatamente perso. I suoi compagni agenti leali lo hanno individuato.



Qualsiasi giocatore che accusa giustamente riceve **+6 VP**.



Qualsiasi giocatore che accusa erroneamente un giocatore di essere il terrorista riceve **-3 VP**.

### Conteggio Punti vittoria

Dopo aver effettuato le accuse, ogni giocatore conteggia i propri punti vittoria per controllare il vincitore della partita. Ogni giocatore riceve punti vittoria come specificato nella propria carta agenda:

**L'agente leale riceve 1 VP per ogni proprio token reputazione presente sul tracciato progressivo dell'agenzia**



**Il politico opportunist riceve 1 VP per ogni proprio token politico presente sul tracciato progressivo dell'agenzia**

**La talpa riceve 2 punti vittoria per ogni token presente sul tracciato progressivo del terrorista**

In aggiunta ai punti vittoria specificati sull'agenda, ogni giocatore aggiunge i punti vittoria elencati in tutti le proprie risorse. Il giocatore riceve punti vittoria da tutte le risorse, attivate o non attivate. Ogni giocatore aggiunge punti positivi o negativi che si ricevono dal corretto (+6PV) o errato (-3PV) risultato della fase accusa.

Il giocatore con il più alto valore di punti vittoria vince la partita.

**Nota: Se il giocatore talpa non è stato accusato da nessun'altro giocatore, è possibile che possa ancora vincere la partita anche se non ha completato il tracciato progressivo terrorista. E' infatti riuscito a mantenere la propria copertura durante l'ascesa nelle file dell'Agenzia. Attende il proprio momento, sapendo che in futuro potrà creare ancora più caos!**

**Se la talpa viene accusato da qualcuno, non è necessario che prosegua con il conteggio dei punti vittoria!**

In caso di pareggio dei punti vittoria, si ha una ordine da seguire nella gerarchia dell'agenda:



*Esempio: un agente leale e un politico opportunist finiscono entrambi il gioco con 19 punti vittoria. L'agente leale vince la partita!*

*Se due o più giocatori con la stessa agenda hanno gli stessi punti vittoria condividono la vittoria.*

### **Fraasi nel gioco**

Parlare tra i giocatori è assolutamente consigliato e necessario in Homeland: prova a farti aiutare dagli altri giocatori per risolvere le tue minacce, convinci gli altri giocatori ad usare le loro risorse ed i soldati per i tuoi benefici.

Homeland è molto più divertente quando, nei discorsi, non vengono inclusi specifici numeri riferiti alla partita, come i valori della minaccia o come la carta coperta che si è appena giocata sulla plancia. Per esempio, dopo aver giocato una carta agente, dire "wow questa minaccia è pericolosa" è preferibile a "questa minaccia ha un valore di 7." Mantenersi vaghi aggiunge un mistero che è il pane quotidiano di ogni agente.

**Ricorda: non è mai permesso mostrare agli altri giocatori le carte nascoste.**

## **DISCUSSIONI SUGLI ASSET**

## **NICHOLAS BROOY**

*Prendi 1 token politico durante il proprio turno. Brucialo durante l'analisi della minaccia per aggiungere 5 al totale blu o rosso alla minaccia stessa.*

Nicholas Brody permette di influenzare notevolmente la risoluzione della minaccia. Dopo aver calcolato il totale dei blu e dei rossi, puoi decidere di usare Brody. Quando bruci una carta risorsa per usare la sua abilità, la carta viene rimossa da gioco: la prima volta che Nicholas Brody viene usato, non può più essere riutilizzato.

Aileen Morgan e Lynne Reed hanno un'abilità simile, con un effetto ridotto durante la risoluzione della minaccia.

*Esempio: Sally è la talpa e ha Brody scoperto di fronte a lei. Con 9 tokens sul tracciato progressivo terrorista. Lei necessita di un impatto pari a 3 per essere sicura di vincere la partita. Durante l'analisi della minaccia, lei coglie l'opportunità: Brucia Brody per aggiungere 5 al totale dei rossi per l'impatto della minaccia di 3 e vince la partita!*

## **ELIZABETH GAINES**

*Dopo aver ripristinato il numero minimo delle carte in mano alla fine del proprio turno, è possibile scartare tutte le carte intelligence (intel) e ripristinare la mano di carte.*

Elizabeth Gaines permette come unica abilità di scartare tutte le carte intelligence dalla propria mano e ripristinare il numero minimo alla fine del proprio turno. Quando si usa la sua abilità, si devono scartare TUTTE le carte intelligence della propria mano; non si può scegliere.

Se una delle carte è esposizione, quando si usa la sua abilità, si devono scartare anche tutte le carte esposizione.

Se il numero minimo di carte in mano è superiore a 3, si deve pescare un numero di carte uguale al numero minimo di carte. L'abilità di Elizabeth Gaines è molto potente se combinata con le risorse per incrementare il proprio numero minimo di carte in mano.

La sua abilità è usata alla fine del proprio turno, mentre si ripristina la propria mano di carte. Non si può compiere nessun'altra azione dopo aver ripristinato la propria mano di carte.

## **JESSICA BROOY**

*Quando cambi una carta intelligence per ottenere un token politico, prendi un token politico extra.*

*Brucia la carta per prendere Nicholas Brody da un altro giocatore o dalla pila degli scarti.*

Jessica Brody è un esempio di una risorsa con un'abilità passiva, che ha effetto quando viene fatto qualcos'altro. Jessica Brody ed altre risorse con abilità simili, devono essere attivati perché questa abilità abbia effetto.

Abilità speciali come quella di Jessica rende più conveniente reclutare risorse prima di giocare qualsiasi delle proprie carte intelligence. Se si recluta Jessica per prima, puoi attivarla ed usare la sua abilità immediatamente.

Inoltre Jessica Brody ha anche l'abilità di prendere Nicholas Brody da un altro giocatore. Questo deve essere fatto durante il proprio turno. Se si pensa che Nicholas Brody stia per provocare disastri durante l'analisi della minaccia, si potrà perderne il controllo durante il proprio turno. Il capitano Mike Faber e Mira Berenson hanno una abilità simile.

## **CARRIE MATHISON**

*+1 su tutti i tuoi casi.*

*Quando si schiera un agente su una minaccia, è possibile per il giocatore guardare tutte le carte intelligence su quella minaccia.*

Carrie Mathison possiede due abilità passive quando il giocatore compie una azione. La sua prima abilità è di aggiungere 1 al totale blu a tutti i propri case (es., tutti i casi in cui si ha una minaccia rivendicata con uno delle proprie carte 'responsabile del caso'). Questi bonus sono in aggiunta a qualsiasi altro bonus blu o rosso di altre risorse.

La seconda abilità di Carrie ti permette di raccogliere informazioni complete sulle minacce quando si schiera un agente: guardare tutti i complotti e le carte intelligence. Quando utilizzi l'abilità di Carrie di guardare una minaccia, non devi aggiungere nessuna carta intelligence casuale alla minaccia.

*Esempio: Liz possiede Carrie e decide di schierare un Agente su uno dei suoi casi, permettendole di guardare sia le carte complotto coperte che tutte le carte intelligence. Liz calcola i valori ed adesso sa che gli basta aggiungere su quella minaccia altri 3 punti derivanti dalle carte blu per neutralizzarlo.*

## **VIRGIL**

*+1 al numero di mano*

*Non sei soggetto all'effetto esposizione.*

Virgil, oltre ad altre risorse, permette di incrementare il proprio numeri minimo di carte in mano. Quando attivi Virgil, non è necessario pescare un'altra carta immediatamente, ma probabilmente avverrà durante il ripristino del numero minimo di carte in mano alla fine del proprio turno.

*Esempio: Sally inizia il turno con 3 carte in mano e il suo numero minimo di default è 3. Sally gioca 2 carte Cases, quindi recluta ed attiva Virgil. A questo punto, lei ha 1 carte in mano ed un numero minimo di carte di 4. Sally decide di non scambiare una carte per un token. Alla fine del turno, lei pesca 3 nuove carte, riportando la propria mano a 4: il suo numero minimo di mano richiesto.*

Se si possiede più di un Asset con l'abilità "+1 Hand Size" ability, gli effetti sono cumulativi.

*Esempio, conteggio: Durante il prossimo turno di Sally, recluta Pittman, incrementando la propria mano portando così il numero minimo a 5.*

## **PETER QUINN**

*Una volta per turno terrorista, durante l'analisi della minaccia, puoi scartare 1 agente non schierato per bruciare una carte Intel rosso o blu a tua scelta da una minaccia.*

Durante l'analisi della minaccia, Quinn ha la capacità di scartare un agente non schierato per bruciare una singola carta intelligence rossa o blu da una minaccia, dopo che le carte blu e rosse vengono rivelate e conteggiate. Non puoi usare Quinn per bruciare una carta intelligence oro.

*Esempio: John sta giocando come agente leale e possiede Peter Quinn attivato di fronte a lui durante l'analisi della minaccia. Una minaccia con impatto 3 sta per essere analizzata. Le carte intelligence sono rimescolate, rivelate e conteggiate – e il totale rosso risulta superiore di 1 rispetto al blu!*

*A questo punto, John decide di scartare un agente non schierato per bruciare una carte intelligence rossa di valore 2, neutralizzando il caso.*

A differenza di molte altre risorse l'abilità speciale di Quinn non si usa durante il proprio turno, ma viene usato durante l'analisi della minaccia. Come scritto sulla carte, puoi usare l'abilità di Quinn solamente una volta per turno e non una volta per fase analisi minaccia.