

SPYFALL



Regolamento

Contenuto

240 carte (30 mazzetti di 8 carte ciascuno);
30 bustine;
queste regole.

Durante il gioco avete bisogno di contare il tempo: procuratevi un cronometro. Probabilmente ne avete uno sul vostro telefono cellulare.

Visione d'insieme

Una partita a **Spyfall** è fatta di diversi round. Durante ogni round, i giocatori si trovano in un certo luogo e hanno un preciso ruolo. Uno dei giocatori è una spia che non sa dove si trova. Lo scopo della spia è di far parlare gli altri giocatori, identificare il luogo e star attenta a non farsi scoprire. Gli altri giocatori cercano di darsi a vicenda indizi non troppo espliciti, in modo da comunicare agli altri che sanno qual è il luogo segreto, dimostrando così di non essere la spia, e cercando al tempo stesso di capire chi lo sia. Osservazione, concentrazione, astuzia e un pizzico di nonchalance: tutto può servire in questo gioco. Drizzate le antenne!

Scopo del gioco

Lo scopo della spia è di rimanere nascosta fino alla fine del round o di scoprire qual è il luogo in cui si trova.

Lo scopo degli altri è di identificare la spia e smascherarla.



Preparazione

Prima della prima partita, dividete le carte in mazzetti per ciascun luogo. Ogni mazzetto deve avere 7 carte con la stessa illustrazione e 1 carta Spia. Ponete ogni mazzetto in una bustina diversa, avendo cura di mettere la carta Spia per ultima, in modo che sia visibile (così che tutti i mazzetti mostrino il retro da un lato e la carta Spia dall'altro, e non sia possibile vedere i luoghi).

Tutti i luoghi del gioco sono mostrati al centro di questo libretto: i giocatori dovrebbero studiarli prima del primo round. Così facendo, ogni potenziale spia avrà un'idea del tipo di luoghi in cui potrebbe trovarsi durante la partita.

La spia non dovrebbe mai guardare le pagine centrali durante la partita: sarebbe un indizio clamoroso!

Ogni partita è fatta di un certo numero di round: all'inizio, mettetevi d'accordo su quanti ne volete giocare. Se siete alla prima partita, vi suggeriamo di giocare almeno 5 round. Uno dei giocatori fa da mazziere: il mazziere dà le carte, poi gioca normalmente come tutti gli altri. Il mazziere prende tutte le bustine nella scatola, le mischia, e ne sceglie una a caso. Il mazziere quindi estrae dalla bustina scelta le carte a faccia in giù, stando molto attento a non rovesciarle. Il mazziere prende un numero di carte pari al numero dei giocatori, le mischia bene



e ne dà una a ciascun giocatore, incluso se stesso, sempre a faccia in giù. Le carte vengono prese in modo che la carta Spia sia sempre selezionata e che il luogo non venga mai mostrato. Ad esempio, con quattro giocatori vengono prese quattro carte: 1 spia e 3 luoghi. Le eventuali carte restanti nel mazzetto vengono rimesse nella bustina, sempre senza che nessuno le veda, e messe da parte. Ogni giocatore guarda in segreto la propria carta, poi la tiene a faccia in giù davanti a sé.

Il mazziere imposta il cronometro su 8 minuti, lo fa partire e il gioco inizia.

Nota: potete anche mettervi d'accordo su una durata diversa. Per i primi round potete scegliere anche 12 o 15 minuti.

Carta Luogo

Luogo

Ruolo



Carta Spia



Il gioco

Il mazziere inizia facendo una domanda a un altro giocatore chiamandolo per nome; ad esempio: "Dimmi un po', Federico, ...". La domanda dovrebbe essere attinente al luogo in cui i giocatori si trovano, anche se non è obbligatorio. La domanda deve essere una sola, non sono consentiti batti e ribatti. La risposta può essere di qualsiasi natura. Il giocatore che ha risposto diventa il prossimo a fare una domanda a un altro giocatore, e così via. Si può sempre domandare a chiunque tranne al giocatore che ha appena fatto la domanda (quindi non si può rispondere a una domanda con un'altra domanda). L'ordine con cui vengono fatte le domande è libero e viene deciso dai giocatori sulla base di ciò che sentono e dei sospetti che hanno.

Nota bene: ai giocatori che non sono la spia la carta mostra anche il ruolo che hanno nel luogo segreto. Per esempio, all'Università potreste essere un professore, e se qualcuno vi chiede perché non eravate alla festa l'altra sera, potete lamentarvi dell'età e dell'artrite; oppure potreste essere uno studente, e quindi andare su tutte le furie per non essere stati invitati dagli amici, ecc.

(Anche se i nomi dei ruoli sembrano suggerire un ruolo da maschio o da femmina, sono tutti sempre considerati maschili o femminili: così, ad esempio, "attore" vale anche come "attrice".)

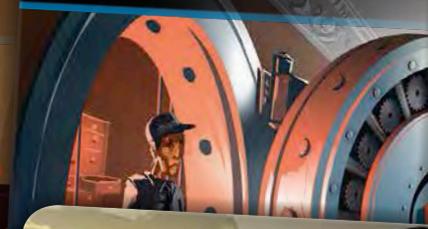
📍 Aeroplano



📍 Ambasciata



📍 Banca



📍 Base mi



📍 Circo



📍 Discoteca



📍 Esercito crociato



📍 Festa az



📍 Nave pirata



📍 Officina



📍 Ospedale



📍 Parco d



📍 Sottomarino



📍 Spiaggia



📍 Stazione di polizia



📍 Stazione



📍 Supermercato



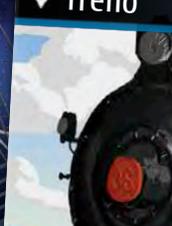
📍 Teatro



📍 Transatlantico



📍 Treno



litare



Casino



Centro benessere



riendale



Festa di carnevale



Hotel



i divertimento



Ristorante



Scuola



e polare



Stazione spaziale



Studio cinematografico



Università



Zoo



Se lo desiderate, potete anche mettervi d'accordo di non usare il ruolo sulle carte. Il gioco può risultare più semplice, ma meno avvincente.

Un esempio di round

Barbara, Federico, Gianni e Sabrina si trovano nell'esercito crociato. Tuttavia, Barbara questo non lo sa, perché ha ricevuto la carta Spia. Federico è il cavaliere, Gianni lo scudiero e Sabrina l'arciere. Stanno tutti giocando il proprio ruolo, cercando di smascherare la spia. Barbara sta invece cercando di capire dove si trovi, senza scoprirsi.

Gianni, lo scudiero, fa la prima domanda: "Sabrina, ti ricordi in che mare ci siamo tuffati ieri?". Sabrina, l'arciere, naturalmente risponde menzionando il Mediterraneo, e Barbara prende nota mentalmente: il luogo potrebbe essere la spiaggia oppure la nave pirata. Sabrina non può chiedere niente a Gianni, per cui domanda a Federico: "Federico, sai quando ci pagano? All'inizio o alla fine del mese?". Tutti gli altri giocatori drizzano le orecchie: la risposta potrebbe rivelare la spia! Tuttavia Federico, il cavaliere, dà una risposta semplice: "Chi lo sa? Credo che saremo pagati quando lo decide il comandante". Barbara adesso è più confusa: per lei potrebbero trovarsi

in una base militare o in un sottomarino. Federico fa la domanda seguente: "Dimmi un po', Barbara, cosa hanno servito per cena ieri? Non sono arrivato in tempo". Barbara è evasiva: "Mah, le solite cose: patate, niente di speciale". Tutti gli altri giocatori iniziano a diventare molto sospettosi: essendo alle crociate, sanno bene che le patate arriveranno dal nuovo mondo solo 300 anni dopo grazie a Colombo...

Fine del round

Il round si interrompe o termina quando si verifica una di queste condizioni:

- 1) **il tempo scade.** Quando il tempo scade, il round termina. Il mazziere indice una **votazione** per ciascun giocatore: comincia da se stesso e prosegue in senso orario. Tutti i giocatori votano allo stesso tempo (ad esempio con il pollice su/giù, o per alzata di mano) a favore o contro ogni "sospettato". Il sospettato si astiene dal voto. In questa fase i giocatori possono discutere l'identità della spia.
 - **Se i giocatori sono unanimi** nel votare che un sospettato è la spia, egli rivela la propria carta: se è davvero la spia, gli altri giocatori vincono e la spia perde. Altrimenti vince la spia.
 - **Se non c'è unanimità**, si passa a votare il giocatore che segue. Se dopo aver votato tutti i giocatori non c'è mai stata unanimità, la spia vince.

Esempio. Gianni, mazziere in una partita a 4 giocatori, inizia chiamando una votazione per se stesso: "Pensate che io sia la spia? Votate!". I voti sono 2 a 1: non bastano. Gianni chiede che si voti per il giocatore che segue, Federico. Stavolta



i voti sono unanimi: tutti gli altri tre votano che Federico è la spia. Federico deve rivelare la propria carta: sarà davvero lui la spia? Se lo è, Federico ha perso e gli altri hanno vinto. Se non lo è, la vera spia ha vinto!

- 2) **Un giocatore fa un'accusa.** Chiunque può interrompere il round in qualsiasi momento per accusare un altro di essere la spia. Ogni giocatore ha a disposizione **un solo tentativo d'accusa per round**. Si procede a una votazione come sopra.
- **Se i giocatori sono unanimi** nel votare che l'accusato è la spia, **il round termina**, e l'accusato mostra la propria carta: se è davvero la spia gli altri giocatori vincono e la spia perde. Altrimenti vince la spia.
 - **Se non c'è unanimità, invece il round continua da dove si era interrotto.**

Nota: i giocatori dovrebbero astenersi dal discutere l'identità della spia in questa fase. Gli argomenti pro o contro potrebbero inavvertitamente rivelare alla spia qual è il luogo segreto.

- 3) **La spia si rivela.** La spia può terminare il round in qualsiasi momento, e rivelare la propria identità mostrando la propria carta. La spia può quindi consultare i luoghi al centro del libretto e cercare di indovinare dove si trova. Se indovina, la spia vince. Altrimenti vincono gli altri giocatori.
- Eccezione:** se il gioco viene fermato da un giocatore che accusa la spia (punto 2), la spia non può interromperlo e cercare a quel punto di indovinare il luogo. Troppo comodo! Solo se la spia scappa alla votazione allora può, nel prosieguo del round, rivelarsi e cercare di indovinare.

Quando il round termina, il mazziere raccoglie le carte e le rimette nella bustina. La bustina viene riposta nella scatola. Chi è stato la spia fa il mazziere nel round che segue. Il mazziere prende una nuova bustina e dà le carte come descritto più sopra.

Punteggio

Se vince la spia:

- vittoria semplice: 2 punti;
- la spia si è rivelata e ha indovinato il luogo: 4 punti;
- uno degli altri giocatori è stato votato come spia: 4 punti.

Se vincono gli altri giocatori:

- ciascun giocatore fa 1 punto (tranne la spia!);
- se uno dei giocatori ha accusato e fatto votare con successo la spia, egli fa 1 punto in più.

Segnate i punti su un foglio, e sommateli di round in round.



Fine della partita

Chi fa più punti al termine del numero di round prestabilito, vince!

Suggerimenti strategici

Lo scopo dei giocatori che non sono spie è di identificare la spia senza rivelare il luogo. Quando fanno le domande o quando rispondono, questi giocatori dovrebbero stare attenti a non essere troppo espliciti. Ad esempio, se un cassiere chiedesse alla guardia giurata "Quanto hanno rubato i rapinatori ieri?" la spia potrebbe capire subito di trovarsi in banca. D'altra parte quando le domande o le risposte sono troppo vaghe, gli altri potrebbero sospettare di trovarsi davanti alla spia, consentendo alla vera spia di guadagnare tempo o addirittura di vincere. È nell'interesse dei giocatori arrivare a formulare un'accusa, perché se la spia viene smascherata in

questo modo si fanno più punti.

Lo scopo della spia è di ascoltare con molta attenzione cosa dicono gli altri giocatori, di fare del proprio meglio per non essere scoperta e per indovinare il luogo in cui si trova, il tutto entro 8 minuti. Una spia che aspetta la fine del round si prende un grosso rischio perché gli altri potrebbero identificarla in seguito alla discussione e al voto. Potrebbe essere nell'interesse della spia accusare un altro giocatore in modo da depistare gli altri.



SPYFALL

Autore: Alexander Ushan

Illustrazioni: Uildrim e Sergey Dulin

Design e layout originali: Ivan Sukhovey

Prodotto su licenza di Hobby World LLC.

© 2014 Hobby World LLC. Tutti i diritti riservati.

© 2015 daVinci Editrice S.r.l. Tutti i diritti riservati per la versione italiana.



Per domande, commenti e suggerimenti:
www.dvgiochi.com info@dvgiochi.com



Seguici su:

