



... MA NON  
farti scoprire!

di Fred Krahwinkel



## LA STORIA

*Siete agenti in missione segreta e cercate di farvi riconoscere dai vostri complici. Durante il Carnevale! Quale occasione migliore di una tale baraonda di gente in festa e costumi colorati per agire in incognito?*

*Hai ricevuto la descrizione del tuo partner. Riconoscerlo sembrerebbe facile ... Ma fai attenzione che il controspionaggio del nemico non ti scopra - è sempre in agguato ...*

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Osservate, senza essere visti. Comunicate, senza essere scoperti. In ogni turno identificate i vostri complici e fatevi riconoscere da loro. Solo facendo l'occhiolino! E senza farvi scoprire dagli altri.

Ogni volta che riuscite ad allacciare i contatti con i vostri complici ricevete un punto. Se scopri due avversari durante i loro contatti segreti, ricevi i loro 2 punti. Bam!

**Vince chi alla fine della partita ha il maggior numero di punti.**

## MATERIALE DI GIOCO



72 carte degli agenti  
(36 con il retro argento  
e 36 con il retro oro)



32 carte  
"controspionaggio"



8 carte dei personaggi  
(in 8 colori)



8 pedine  
(negli stessi colori)  
Attenzione: montatele  
prima di iniziare.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore riceve la **carta di un personaggio** e la relativa **pedina** insieme a **4 carte del controspionaggio**, e le mette davanti a sé.

Se ci sono meno di 8 giocatori, rimettete nella scatola le restanti pedine, carte del personaggio e del controspionaggio.

Le carte degli agenti vengono divise in due mazzi secondo il colore sul retro. In base al numero di giocatori, all'inizio della partita devono essere eliminate le seguenti carte:

giocatori	eliminare	numero di carte
4	-	2 x 36
5	36	2 x 35
6	-	2 x 36
7	36	2 x 35
8	33/34/35/36	2 x 32

Tutte le carte di un mazzo vengono mischiate e poi distribuite sul tavolo di modo che ogni singola carta sia ben visibile. Questa è la cosiddetta "piazza in festa".

Le carte dell'altro mazzo vengono mischiate e distribuite in egual numero fra i giocatori. Ognuno prende in mano le proprie carte in modo che gli altri non le possano vedere.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia chi è stato più di recente a una festa. Poi si procede in senso orario.

Quando tocca a te metti la tua pedina su una carta a piacere della "piazza in festa" e annuncia forte e chiaro il numero di questa carta. L'unica condizione a cui attenersi: la carta deve essere libera (quindi sopra non può esserci un'altra pedina) e non devi avere in mano la carta corrispondente.

Il giocatore che ha in mano la carta corrispondente a quella che hai appena occupato è il tuo complice. Adesso deve provare a comunicartelo facendoti l'occholino (possibilmente di nascosto dagli altri giocatori!) prima del tuo turno successivo.

**Esempio:** *hai occupato il 19. James ha in mano il 19 e cerca di farti l'occholino prima che sia di nuovo il tuo turno.*

**Consiglio:** gioca in modo leale e non fare l'occholino a chi non è tuo complice.



Quando è di nuovo il tuo turno, prima di mettere la pedina su una nuova carta, puoi cercare di svelare chi è il tuo complice dicendone il nome ad alta voce!

**Continuazione dell'esempio:** *il tuo tentativo:*  
"James ha il 19!"

### La tua supposizione è corretta:

Il tuo complice mette la relativa carta che ha in mano scoperta davanti a sé. Tu prendi la carta che si trova sotto la tua pedina e la metti scoperta davanti a te. Alla fine della partita ogni carta scoperta frutta un punto al suo possessore.

### La tua supposizione è sbagliata:

Quello che credevi erroneamente tuo complice dice "niet!" e non fa altro. Tu giri la carta sotto la tua pedina e la lasci coperta nella piazza; non è più in gioco.

Il giocatore che ha in mano la carta corrispondente deve metterla coperta davanti a sé.

Alla fine della partita queste carte coperte non danno punti, tuttavia sono importanti in caso di parità.

Poi sposti la tua pedina su un'altra carta libera che si trova nella piazza in festa e ne dici il numero a voce alta e così via di seguito.

**Se non hai idea di chi sia il tuo complice,** quando è il tuo turno puoi rinunciare a indovinare. Quindi sposti solamente la tua pedina. In questo caso, naturalmente, non verrà girata nessuna carta.

### Controspionaggio

Durante il gioco ciascuno deve fare attenzione e cercare di scoprire gli avversari quando fanno l'occholino. Se credi di aver scoperto un giocatore che faceva l'occholino, dici ad alta voce il suo nome e il numero della carta che secondo te ha in mano. Ogni giocatore può farlo al massimo quattro volte per ogni partita poiché dopo deve scartare una delle sue carte "controspionaggio" – non importa che abbia avuto ragione o meno. Questa azione può essere svolta in ogni momento della partita.





## FINE DELLA PARTITA

**Esempio:** credi che James abbia fatto l'occhiolino a Mata. La pedina di Mata si trova sul 28. Esclami: "James ha il 28!"

### L'accusa è giusta

Se il giocatore accusato ha veramente in mano la carta che hai indicato, te la consegna; tu la metti scoperta davanti a te e ti frutta un punto. Inoltre prendi dalla piazza anche la carta con lo stesso numero e la metti scoperta davanti a te a indicare un ulteriore punto. La pedina torna al suo proprietario che la potrà posizionare di nuovo quando sarà il suo turno.

### L'accusa è sbagliata

In questo caso non succede nulla. Ma naturalmente perdi una carta controspionaggio.

**Attenzione:** se si gioca in 4, adesso non è consentito accusare un altro giocatore di avere lo stesso numero!

Dopo l'accusa il gioco riprende come prima.

La partita finisce alla fine di un giro nel quale almeno uno dei giocatori ha messo giù l'ultima delle proprie carte degli agenti oppure quando l'ultima carta degli agenti nella piazza è stata tolta o girata.

Adesso ognuno conta i propri punti: 1 punto per ogni carta scoperta più 1 punto per ogni carta controspionaggio non utilizzata.

In caso di parità vince quello fra i contendenti che ha ancora il maggior numero di carte del controspionaggio. Se si è ancora in parità, sarà decisivo il numero di carte degli agenti coperte che i contendenti hanno dovuto mettere giù.

### Consiglio:

prima di iniziare la partita potete naturalmente mettervi d'accordo per usare un altro segno di riconoscimento, ad esempio un particolare movimento della testa o della mano, la bocca a bacio o una breve linguaccia oppure ...

Per una maggiore leggibilità si è scelto di usare la forma del maschile inclusivo che è da intendersi comprensivo di tutti i generi.

**Autore:** Fred Krahwinkel

**Redazione:** Frank Weiß

**Regole di gioco:** Steve Bridge

**Illustrazioni e grafica:** Stivo Grafica Game Factory Version:

S. Brockschläger

Game Factory Version: © 2022



Lethëia



Blackrock  
GAMES

Under license from  
Lethëia  
23 rue gramme  
75015 Paris, France  
All rights reserved.  
letheia-games.com

**Exclusive Distribution:**  
Carletta Deutschland GmbH  
Kressengartenstraße 2  
D-90402 Nürnberg | www.carletta.de  
Carletta AG | Moosacherstr. 14  
CH-8820 Wädenswil | www.carletta.ch  
www.gamefactory-games.com

