



# LA VIA DELLE SPIE REGOLAMENTO

# BENVENUTI A OAKFIELD

dove via delle Spie è più del quartiere tranquillo che sembra essere - è in segreto il teatro di una battaglia di spionaggio. Due spie, vicine di casa, ignorano l'una della reale identità dell'altra, iniziano a notare segni che il proprio vicino non è esattamente una persona comune. Motivate da questi indizi, usano le loro abilità spionistiche per scoprire la verità su chi vive nella porta accanto.

Impazienti di risolvere il mistero, queste spie ingaggeranno gli abitanti del vicinato come Agenti - dalla cordiale signora della porta accanto ai teppisti all'angolo della strada - trasformando ogni interazione amichevole in un'occasione per raccogliere indizi. Via delle Spie diventa una scacchiera di intrighi, dove ogni barbecue e ogni conversazione potrebbero rivelare dei segreti.

In questo pacifico quartiere, le attività quotidiane sono intrecciate con emozionanti missioni di spionaggio che trasformano Oakfield nel centro alla base di un'operazione sotto copertura. Qui, ogni vicino potrebbe aiutare o intralciare le spie nella loro missione - nello scoprire o mantenere nascoste le loro identità segrete.

# Componenti

1 tabellone fronte-retro

Modalità Semplice



Modalità  
Avanzata

15 Carte Mercato Nero

(solo in Modalità Avanzata)



Retro delle carte



38 Carte Agente

6x  
Doppiogiochista



6x Sicaria



6x Crittografa



6x Sabotatore



6x Spavaldo



6x Picciotto



1x Scagnozzo



1x Talpa



Retro  
delle carte



2 Pedine



2 Carte Aiuto



Se non hai mai giocato, consigliamo di usare solo le regole della **Modalità Semplice**. Una volta che avrai familiarizzato con il gioco, potrai leggere le regole per la **Modalità Avanzata** e la variante **Gioco a Squadre**.

## Modalità Semplice

### PREPARAZIONE

- 1 Posizionate il tabellone di gioco al centro del tavolo, con il lato Modalità Semplice a faccia in su.
- 2 Ogni giocatore sceglie un colore, prende la pedina del colore scelto, e la posiziona nel corrispettivo *spazio Casa* sul tabellone.
- 3 Mischiate le Carte Agente e distribuitene 4 a ogni giocatore da tenere in mano. Posizionate le carte restanti a faccia in giù vicino al tabellone andando a formare il *mazzo Agenti*.
- 4 L'ultimo che ha visto un film di spionaggio è il primo giocatore.

Le 15 Carte Mercato Nero vanno lasciate nella scatola. Non le userete per questa partita: si usano solo nella Modalità Avanzata.



## VINCERE LA PARTITA

Stai cercando di smascherare l'identità segreta del tuo avversario catturando la sua pedina prima che faccia lo stesso con te. Per raggiungere questo obiettivo, recluterai agenti nel vicinato. Il tuo progresso è rappresentato dalla posizione della tua pedina sul tabellone, rispetto alla posizione della pedina avversaria. Se catturi la pedina avversaria prima che l'avversario catturi la tua, rivelerai la sua identità segreta e vincerai la partita!

## CARTE IN MANO

Quando hai meno di 4 carte Agente nella tua mano, ripescate subito dal mazzo Agenti fino a tornare ad avere 4 carte Agente in mano.

## TURNO DI GIOCO

Durante il tuo turno, seguirai le seguenti fasi di gioco:

- 1 Fase di Gioco
- 2 Fase di Reclutamento
- 3 Fase Finale

### 1 FASE DI GIOCO

Gioca 2 carte dalla tua mano al centro del tavolo, 1 scoperta e 1 coperta. Le 2 carte devono avere nome diverso.



*Scoperta*



*Coperta*

Ricorda di pescare le carte dal mazzo Agenti fino a tornare a 4 carte in mano. Fallo solo dopo aver giocato entrambe le carte.

**Opzionale:** Prima di giocare le carte, puoi scegliere di scartare una carta dalla tua mano di fronte a te, coperta, per poi pescarne una nuova dal mazzo Agenti. Puoi eseguire questa azione anche più volte nello stesso turno, ma solo **4 volte** nel corso di tutta la partita.



## 2 FASE DI RECLUTAMENTO

L'avversario deve reclutare 1 delle due Carte Agente che hai giocato. Per farlo, sceglie 1 delle due carte e la posiziona di fronte a sé, scoperta. Ora tu **devi** fare lo stesso *reclutando* la carta restante: posizionala di fronte a te scoperta.



Come disporre le carte Agente che hai in gioco:



Poi, **entrambi i giocatori** muovono la propria pedina sul tabellone. Per muovere la tua pedina, guarda l'agente che hai appena reclutato. Controlla quanti agenti hai in campo con lo stesso nome, incluso quello appena reclutato.

- Se ne hai solo **1**, guarda la prima icona in alto.
- Se ne hai **2**, guarda la seconda icona, quella centrale.
- Se ne hai **3 o più**, guarda la terza icona in fondo alla carta.

Muovi la tua pedina in avanti (in senso orario) sul tabellone del numero di caselle indicato dalla carta agente. Se il numero è negativo, invece muoviti indietro (senso antiorario). Se il numero è zero o l'icona non contiene nessun numero, non muovere la tua pedina. Il tuo avversario fa lo stesso con la propria.

muoviti di 1 spazio *indietro*

-1

muoviti di 6 spazi *avanti*

6

muoviti di 1 spazio *indietro*

-1



### ③ FASE FINALE

Dopo che entrambi i giocatori si sono mossi, **controlla** se un giocatore soddisfa una condizione **per vincere o perdere** la partita. Se non è così, la partita continua, il tuo turno termina e **inizia il turno dell'avversario**.

Controllare sempre tutte le condizioni di fine partita:

- A** Se un giocatore cattura la pedina avversaria, vince la partita. Per farlo, la posizione della propria pedina deve aver **raggiunto o sorpassato** la posizione della pedina avversaria essendosi mossa in avanti.



**B** Se un giocatore ha in gioco 3 Crittografe, vince la partita.



**C** Se un giocatore ha in gioco 3 Spavaldi, perde la partita.



**“Terminare le carte”**: Se nessun giocatore ha vinto o perso la partita e il mazzo Agenti termina e il tuo avversario ha **meno di 2 carte Agente** in mano, la partita termina (perché l’avversario non può giocare il suo prossimo turno). In questo caso, vince il giocatore più vicino a catturare la pedina avversaria.

In caso di pareggio, il giocatore che ha appena giocato il turno (chi ha giocato le carte) vince la partita. Questa situazione avviene nei seguenti casi:

- Entrambi i giocatori soddisfano una condizione per vincere la partita.
- Entrambi i giocatori soddisfano una condizione per perdere la partita.
- Un giocatore soddisfa una condizione per vincere e una per perdere la partita.
- I giocatori “terminano le carte” (vedi sopra) e le loro pedine sono equidistanti l’una dall’altra.



## PROMEMORIA E CHIARIMENTI

- Durante la Fase di Gioco, le 2 carte che giochi dalla tua mano (1 scoperta e 1 coperta) devono avere nomi differenti. Nel raro caso in cui tutte le carte nella tua mano abbiano lo stesso nome, è consentito giocare 2 carte identiche.
- Se il mazzo Agenti è vuoto, non puoi scartare carte Agente dalla tua mano per pescarne una nuova.
- Se il mazzo Agenti è vuoto, non peschi più carte Agente e continui a giocare con le carte che hai in mano.
- Non esiste un limite massimo di carte Agente che puoi avere in gioco o in mano.
- Durante la Fase Reclutamento, se recluti il 4°, 5° o 6° agente con lo stesso nome, lo consideri come se fosse il tuo 3°.
- Puoi vincere la partita solo durante la Fase Finale, non durante la fase Reclutamento. Se il tuo avversario recluta la sua 3<sup>a</sup> Crittografa, continui a giocare fino alla Fase Finale. Se catturi la pedina avversaria in quello stesso turno, il giocatore di turno (chi ha giocato le 2 carte) vince la partita.
- Se catturi la pedina avversaria ma questa “scappa” in avanti durante lo stesso turno, non si considera catturata.
- Per catturare la pedina avversaria non devi necessariamente raggiungere la posizione esatta. Se la posizione della tua pedina supera quella nemica, quest’ultima è considerata catturata.
- Se la pedina del tuo avversario si muove all’indietro e la sua posizione è uguale o indietro rispetto alla tua, si considera come se l’avessi catturata.

# Modalità Avanzata

Con la Modalità Avanzata, puoi giocare partite più varie e impegnative. I giocatori avranno accesso a nuovi elementi di gioco ed eventi che forniranno vantaggi e tattiche unici.

La Modalità Avanzata introduce un mazzo di carte aggiuntivo, con le *carte Mercato Nero*. Queste aiutano a vincere la partita con le loro abilità uniche. Puoi ottenerle quando sposti la tua pedina su alcuni spazi specifici del tabellone di gioco.

**Apporta le seguenti aggiunte alle regole precedenti.**

## PREPARAZIONE

Utilizza il lato del tabellone che presenta gli *spazi Mercato Nero* agli angoli.

Mescola le 15 carte Mercato Nero. Disponi le prime 3 carte scoperte accanto al tabellone. Questa è l'*offerta del Mercato Nero*.

Metti le carte del Mercato Nero rimanenti vicino al tabellone a faccia in giù. Questo è il *mazzo Mercato Nero*. Lascia un po' di spazio libero vicino al mazzo per una pila degli scarti.



simbolo Mercato Nero



∞ Telecamera

*Durante la fase finale, se l'avversario è sul tuo spazio Casa, vinci la partita.*



∞ Auto da Corsa

*Quanto ti fermi esattamente in uno dei due spazi Casa, muoviti di 3 spazi in avanti.*



⚡ Finta Vacanza

*Rimetti in mano 1 Agente che hai in gioco. Puoi reclutarlo immediatamente.*

## TURNO DI GIOCO

### ② FASE DI RECLUTAMENTO

Dopo aver mosso la tua pedina avanti o indietro, se si è appena fermata **precisamente** su uno spazio Mercato Nero, devi scegliere 1 carta dall'offerta del Mercato Nero. Prendi quella carta e rimpiazzala immediatamente con una carta dal mazzo Mercato Nero.

Esistono due tipi di carte mercato nero: *abilità istantanee* e *abilità continue*, indicate dal simbolo accanto al titolo della carta.

 **Abilità istantanee:** dopo aver preso questa carta, la sua abilità è immediatamente risolta. Poi, la carta va nella pila degli scarti e non ha ulteriori effetti.

 **Abilità continue:** dopo aver preso questa carta, mettila scoperta davanti a te. Per il resto della partita, la sua abilità è sempre attiva (almeno finché hai la carta in gioco).

*posiziona le carte mercato nero  
di fronte alle tue carte agente*



### CHIARIMENTI AGGIUNTIVI PER LE CARTE MERCATO NERO

- Se la tua pedina si ferma esattamente su uno spazio mercato nero muovendosi all'indietro, prendi comunque una carta dalla riserva mercato nero.
- Se la tua pedina attraversa uno spazio mercato nero ma non ci si ferma sopra, non prendi una carta mercato nero.

- Se, quando risolvi una carta agente che non muove la tua pedina, questa era già su uno spazio mercato nero, non prendi un'altra carta mercato nero.
- Quando prendi una carta dall'offerta del mercato nero, rimpiazzala subito con la prima carta del mazzo mercato nero – prima di risolvere l'abilità della carta appena presa.
- Se un'abilità non può essere risolta, viene ignorata e non ha effetto.
- Quando prendi una carta con un'abilità continua, non ha effetto sulla carta agente appena reclutata. Invece, è attiva per il resto della partita (finché in gioco).
- Alcune abilità continue hanno un effetto che si attiva quando recluti una carta agente specifica. Si attiva in qualsiasi modo recluti la carta agente, anche se la *recluti* con una abilità del mercato nero.
- Il tuo *spazio Casa* è lo spazio sul tabellone con lo stesso colore della tua pedina.
- Alcune abilità continue fanno vincere la partita nella Fase Finale se soddisfi una condizione, che si aggiunge alle 3 condizioni della modalità semplice. Se questa carta porta a un pareggio, vince il giocatore di turno.
- Se un'abilità istantanea ti chiede di *reclutare* una carta agente, mettila di fronte a te scoperta insieme alle altre carte agente come al solito, quindi sposta di nuovo la tua pedina di conseguenza. Se la pedina si ferma di nuovo su uno spazio mercato nero, prendi un'ulteriore carta dall'offerta del mercato nero. Finisci sempre di risolvere un'abilità prima di fare qualsiasi altra cosa.
- Se ambedue le pedine si fermano sul mercato nero nello stesso turno, il giocatore di turno prende la carta mercato nero per primo. L'altro giocatore prenderà una carta solo dopo che il giocatore di turno avrà risolto del tutto quella che ha preso – questo potrebbe

persino comportare lo spostamento del giocatore di turno in un altro spazio mercato nero, prendendo un'ulteriore carta, prima che l'avversario prenda una carta mercato nero.

- Se le carte che hai in mano diminuiscono per via di un'abilità come *Avamposto*, ricordati di pescare carte dal mazzo agenti finché ne avrai 4 in mano.
- Se le carte che hai in mano aumentano per via di abilità come *Controllo Mentale*, continua a seguire le regole base. Peschi solo quando hai meno di 4 carte agente in mano.
- Rimuovere una carta agente in gioco con *Controllo Mentale* o *Finta Vacanza* non fa spostare la pedina.
- Puoi usare *Controllo Mentale* per rimuovere la terza *Crittografa* che il giocatore avversario ha reclutato in questo turno, impedendogli di vincere.

## Variante a squadre

Con la variante a squadre, puoi giocare con 3 o 4 giocatori. Collabora saggiamente con il tuo compagno di squadra con limiti alla comunicazione. Riuscirete a prendere le decisioni giuste insieme e a sconfiggere la squadra avversaria?

I compagni di squadra condividono una singola pedina, così come le carte agente e le carte mercato nero che hanno in gioco. Ogni compagno di squadra ha la propria mano di carte. La squadra svolge la Fase di Gioco insieme, giocando 1 carta ciascuno, e la squadra avversaria decide insieme quale carta prendere. I compagni di squadra vincono o perdono la partita assieme.

**Apporta le seguenti modifiche alle regole precedenti.** Puoi combinare la variante a squadre con la Modalità Semplice o quella Avanzata.

## PREPARAZIONE

Dividetevi in 2 squadre. I compagni di squadra si siedono l'uno accanto all'altro, di fronte alla squadra avversaria.

- Con 4 giocatori, entrambe le squadre avranno 2 giocatori.
- Con 3 giocatori, una squadra avrà 2 giocatori mentre un giocatore giocherà da solo.

Distribuite **4 carte agente a ogni giocatore**. Non puoi guardare le carte del tuo compagno di squadra e non puoi nemmeno rivelargli o descrivergli le tue carte.



## TURNO DI GIOCO

### 1 FASE DI GIOCO

Concorda con il tuo compagno di squadra chi vuole giocare la carta per primo per quel turno. Quel giocatore gioca 1 carta agente dalla sua mano scoperta. Poi il suo compagno di squadra gioca 1 carta agente dalla sua mano coperta. **Le carte giocate devono avere nomi differenti.**

Il **giocatore 1** gioca  
una carta agente scoperta.



Il **giocatore 2** gioca  
una carta agente coperta.

Ricordate di pescare le carte dal mazzo agenti finché tornate ad averne 4 in mano (a testa).

**Opzionale:** prima di giocare una carta (non importa se il tuo compagno ha già giocato una carta o meno), puoi scegliere una carta dalla tua mano e scartarla coperta di fronte a te per pescarne una nuova. Puoi farlo anche più volte nello stesso turno, ma solo **2 volte** nel corso dell'intera partita (anche il tuo compagno di squadra può scartare 2 volte).



Carte scartate del  
**giocatore 1**



Carte scartate del  
**giocatore 2**



## ② FASE DI RECLUTAMENTO

I giocatori della squadra avversaria decidono assieme quale carta reclutare: la carta scoperta o quella coperta.

## ③ FASE FINALE

“**Terminare le carte**”: Se nessuna delle due squadre ha vinto o perso la partita e il mazzo agenti è vuoto e un avversario non ha carte in mano, la partita termina. La squadra che è più vicina a catturare la pedina avversaria vince la partita.

## CHIARIMENTI ADDIZIONALI PER LA VARIANTE A SQUADRE

- Se all'inizio della Fase di Gioco nel mazzo agenti è rimasta una sola carta, il compagno di squadra che gioca la propria carta scoperta pesca quell'ultima carta.
- Nel raro caso in cui tutte le carte nella tua mano abbiano lo stesso nome della carta che il tuo compagno di squadra ha appena giocato scoperta, è consentito giocare una carta identica coperta.
- Se la tua pedina si ferma esattamente su uno spazio mercato nero, concorda con il tuo compagno di squadra chi vuole prendere una carta mercato nero e quale prendere.
- Quando si gioca con una squadra da 2 giocatori contro 1 singolo giocatore, il giocatore da solo può scartare fino a 4 carte durante l'intera partita, mentre i compagni di squadra possono scartare fino a 2 carte ciascuno.

## Riconoscimenti

**Ideazione:** Christian Kudahl, Laura Kudahl

**Direzione Artistica:** Dominik Lorenz

**Illustrazioni:** Fanny Pastor-Berlie

**Design Grafico:** Maximilian Gotthold

**Sviluppo:** Alexandre Guignard, Marvin Hegen, Dominik Lorenz

**Regolamento:** Alexandre Guignard

**Test:** Romain Lapostolle, Maximilian Gotthold, Carole Babelot, Matthieu Guignard, Lucie Guignard, Morten Blaabjerg, Andreas "Johnnyboy" Skjellerup Iversen, Natali Vestergren, Anders Klarskov Knudsen, Bo Stentebjerg-Hansen, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Emil Grubak Schmalfeldt, Lucas Josephsen Knudsen, Mads Fløe, Daniela Hegen, Lana, Linus & Fiona Hegen, Phu-Vinh Nguyen, Daniel Herbert, Markus Peschina, Stephan Heim, Clemens Heim

**Edizione italiana:** Pendragon Game Studio srl

**Traduzione:** Giovanni Negri-Clementi, Alex Grisafi

**Revisione:** Alex Grisafi, Silvio Negri-Clementi, Emanuele Palmiotti

**Impaginazione:** Zhuang Huachong



Via Pattari, 6 – 20122 Milano (MI)

[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it), [info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com)