

REGOLAMENTO

OPERAZIONE VIENNA vi dà il benvenuto, Spie!

In questo gioco cooperativo di deduzione vi tufferete nell'Europa della Guerra Fredda per guidare una squadra della SAD, la Divisione Attività Speciali (Special Activities Division) della CIA.

Nel corso della campagna, la squadra SAD eseguirà quattro missioni segrete, raccogliendo prove e analizzando informazioni per raggiungere gli obiettivi assegnati. Al termine di ciascuna missione, la squadra compilerà un rapporto finale e consiglierà alla CIA i prossimi passi.



CONTENUTO

1 Mazzo di carte Pista

Composto da 1 carta Copertina e 71 carte Pista.

Nota: Non estrarre né leggere alcuna carta prima che ti sia espressamente detto di farlo!

1 Pila di Documenti

Include 100 pagine di Documenti.

Nota: Non estrarre né leggere alcun Documento prima che ti sia espressamente detto di farlo!

4 buste

1 busta per ciascuna Missione, contrassegnate con I, II, III e IV. Non guardare il contenuto delle buste prima di iniziare la Missione.

15 Segnalini speciali

- > 5 Segnalini Denaro: \$
- > 3 Segnalini Contatto con la Stampa Locale: 🗞️
- > 3 Segnalini Contatto con la Malavita Criminale: 🚔
- > 4 Segnalini Contatto con i Rappresentanti dell'Intelligence Straniera: ★

Nota: La scorta di segnalini è da considerarsi illimitata. Se durante il gioco la Squadra SAD ottiene più segnalini di quelli disponibili, puoi usare qualsiasi oggetto a tua scelta per sostituire i segnalini.

8 Schede Missione

1 Scheda per ciascuna Missione, in doppia copia per poter rigiocare ogni Missione.

Questo Regolamento

PREPARAZIONE

> COME SI GIOCA

OPERAZIONE VIENNA è un gioco cooperativo nel quale i giocatori guidano le azioni di una Squadra SAD, con l'obiettivo di completare una **MISSIONE** su incarico della CIA. Ciascuna partita inizia leggendo il Prologo della Missione, che informa i giocatori sulla trama e sull'obiettivo della Missione e fornisce loro le prime **ALTRE PISTE** da seguire nelle indagini.

I giocatori decidono tutti insieme, come Squadra, quali **PISTE** preferiscono seguire. Non ci sono turni individuali. Ciascun giocatore può dire la sua: tutti sono chiamati a discutere dei vari eventi della trama e delle prove raccolte per decidere quale carta Pista leggere tra quelle a disposizione.

Ciascuna carta Pista rappresenta le azioni della Squadra SAD, che potrebbero durare molte ore o addirittura giorni. Tutte le carte Pista hanno una **ZONA** e un valore di **ESPOSIZIONE**. L'Esposizione indica quanto le attività della Squadra sono visibili alle agenzie straniere di intelligence. La Scheda della Missione ha degli spazi per ogni Zona, che saranno riempiti man mano che la Squadra si espone estraendo carte Pista. Sulla Scheda della Missione è presente anche una sezione Uomini in Nero. Quando tutti gli spazi nella sezione Uomini in Nero sono stati riempiti, le attività della Squadra SAD sono diventate troppo visibili: la Squadra viene allontanata dalla Missione e deve immediatamente eseguire la **FASE DI FINE MISSIONE**, durante la quale la Squadra consiglia alla CIA le prossime azioni da compiere e influenza lo sviluppo della trama delle Missioni seguenti.

> CAMPAGNA & MISSIONI

OPERAZIONE VIENNA è un gioco campagna: le quattro missioni (da I a IV) devono essere giocate nell'ordine indicato.

> COME PREPARARE UNA MISSIONE:

1. Accedi al sito web antaresdatabase.com e scegli la Missione che desideri giocare.
2. Metti la Scheda della Missione appropriata al centro dell'area di gioco, comodamente a portata di tutti i giocatori.
3. Metti il mazzo di carte Pista vicino alla Scheda della Missione.
4. Metti i Documenti vicino alla Scheda della Missione.
5. Apri la busta corrispondente alla Missione che stai giocando ed estrai il suo contenuto. Leggi il Prologo della Missione e segui le istruzioni che riporta.
6. Vicino alla Scheda della Missione prepara un'area in cui mettere la Riserva dei segnalini.
7. Assicurati di avere a portata di mano carta e penna per prendere appunti. Ora sei pronto per giocare.



REGOLE DI BASE

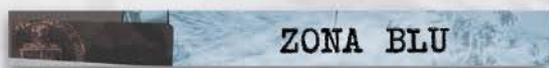
> ZONE

Nel corso della Missione la Squadra SAD rivela delle carte Pista, ognuna delle quali ha effetto su una specifica **ZONA**.

Nel gioco ci sono quattro Zone:



> **BIANCA**: rappresenta i rifugi della CIA e i luoghi sicuri per la Squadra.



> **BLU**: rappresenta i ristoranti, gli hotel e altri luoghi pubblici.



> **GIALLA**: rappresenta le zone sotto l'influenza del sottobosco criminale o della polizia.



> **ROSSA**: rappresenta i luoghi sotto il controllo delle agenzie di intelligence straniere.

Le Zone sono rappresentate sulla Scheda della Missione. In ciascuna Zona è disponibile un numero predeterminato di spazi da riempire nel corso della Missione. Quando la Squadra SAD applica gli effetti di una carta Pista, sta visitando la Zona corrispondente, deve allora riempire nella Zona un numero di spazi pari al valore di Esposizione della carta Pista.



Se tutti gli spazi di una Zona sono stati riempiti, le attività della Squadra SAD sono state notate dall'intelligence straniera. Se ti viene chiesto di riempire uno spazio, ma tutti gli spazi di quella Zona sono già stati riempiti, devi riempire uno spazio nella **SEZIONE UOMINI IN NERO** (vedi "Uomini in Nero" a pagina 7).

Nota: Le Schede delle Missioni sono diverse a seconda della Missione e hanno un diverso numero di spazi per le diverse Zone

Esempio:

Nella **ZONA BLU** rimane un solo spazio. La Squadra SAD decide di visitare un hotel nel centro di Vienna. Estrae una carta Pista e controlla l'Esposizione: è 2! La squadra riempie l'ultimo spazio nella Zona Blu, poi riempie il primo spazio nella sezione Uomini in Nero. D'ora in poi, fino alla fine di questa Missione, ogni volta che la Squadra visiterà la Zona Blu dovrà riempire gli spazi nella sezione Uomini in Nero.



REGOLE DI BASE

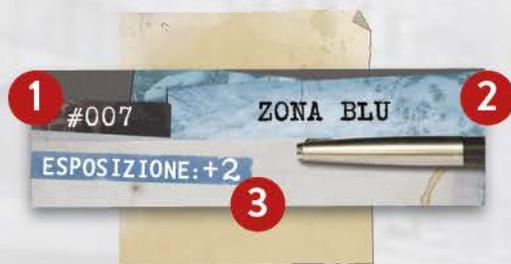
> RACCOGLIERE INFORMAZIONI

NEL CORSO DEL GIOCO PUOI RACCOGLIERE INFORMAZIONI IN QUATTRO MODI DIVERSI:

1) Carte Pista

Il mazzo di carte Pista è formato da 71 carte. Una carta Pista rappresenta una scena del crimine, un testimone, delle prove o altre informazioni che la Squadra SAD acquisisce mentre sta compiendo una Missione. Ciascuna carta Pista nel gioco è identificata da un numero univoco, evidenziato da un simbolo # (ad esempio, #103).

Ogni carta Pista contiene indizi che riguardano la Missione e, oltre al suo numero univoco (1), ha una Zona (2) e un valore di Esposizione (3).



Le carte Pista, inoltre, possono riportare nella parte inferiore delle Istruzioni che devi eseguire, come Documenti, Codici, ecc.

Per poter estrarre dal mazzo una carta Pista, la Squadra SAD deve prima ottenere l'accesso tramite l'istruzione **ALTRE PISTE**, in alcuni casi, deve anche pagare un costo aggiuntivo prima di poter estrarre certe carte Pista.

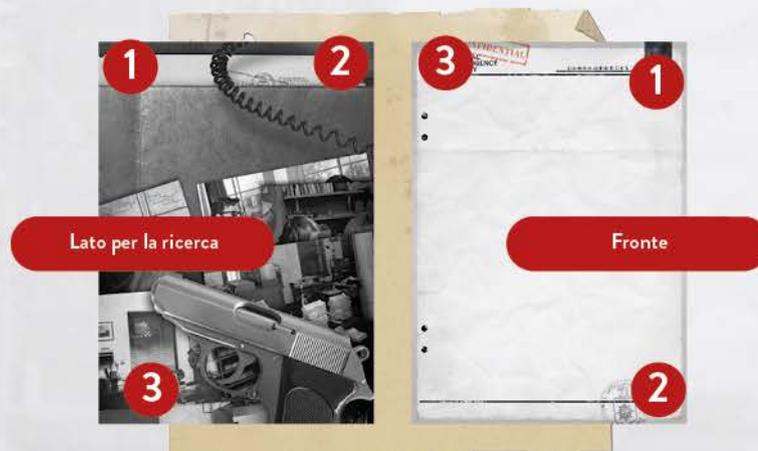
- ALTRE PISTE**
- > Ascolta le comunicazioni di Radio Free Europe
- #004 ZONA BIANCA
 - > Segui il presunto agente del KGB: spendi 1 ★
- #007 ZONA BLU

COME SEGUIRE UNA PISTA:

1. Estrai dal mazzo la carta Pista con il numero indicato.
2. Sulla Scheda della Missione, nella Zona del colore appropriato, riempi il numero di spazi indicato dal valore di Esposizione della carta Pista. Non puoi mai controllare l'Esposizione di una carta Pista prima di estrarla dal mazzo.
3. Se ti viene richiesto di riempire uno o più spazi in una Zona che non ha più spazi liberi, devi riempire lo stesso numero di spazi nella sezione Uomini in Nero (vedi "Uomini in Nero" a pagina 7).
4. Esegui le Istruzioni sulla carta nell'ordine in cui appaiono. Risolvi completamente tutti gli effetti della carta Pista attuale prima di estrarre un'altra carta Pista (vedi "Istruzioni ed Effetti" a pagina 7). Una volta che hai estratto una carta Pista, questa può essere consultata da tutti i giocatori, durante qualsiasi Missione, per tutto il resto della campagna.

2) Documenti

La Pila di Documenti è composta da 100 pagine. I Documenti rappresentano intercettazioni di agenzie straniere di spionaggio da parte della CIA, rapporti di polizia, ritagli di giornale e materiali di altro tipo. Ciascun Documento è identificato da un numero univoco, evidenziato da un simbolo § (ad esempio, §122) (1). Ciascun Documento presenta anche un numero che indica da quante pagine è composto (2) e informazioni su come i giocatori sono arrivati a questo Documento (3).



Per poter estrarre dalla Pila un Documento, la Squadra SAD deve prima ottenere l'accesso tramite le informazioni fornite da una carta Pista o da un altro Documento, in alcuni casi, deve pagare anche un costo aggiuntivo prima di estrarre il Documento.

Esempio: Se vedi queste Istruzioni, estrai dalla Pila il Documento §112.

> Documento: §112

Nota: Un Documento può essere composto da più di 1 pagina. In questo caso, il Documento è opportunamente contrassegnato sul retro, nell'angolo in alto a destra (vedi l'esempio qui sopra). Quando estrai un Documento, estrai tutte le pagine con il numero di Documento indicato.

Nota: La numerazione dei Documenti è indipendente dal numero della Missione. (Ad esempio, durante la Missione 3 la Squadra SAD potrebbe ottenere l'accesso al Documento §751).

#notedegliautori

Questo gioco usa il formato italiano per le date: giorno / mese / anno. Abbiamo scelto di fare così per evitare che il formato americano usato dalla CIA, diverso da quello usato nella maggior parte dei paesi europei, fosse fonte di confusione. Abbiamo preferito la facilità d'uso e di gioco all'accuratezza storica.

REGOLE DI BASE

3) Operazioni

Nel corso di ciascuna Missione, la Squadra SAD dispone di 3 Operazioni, che può eseguire in qualsiasi momento durante la Missione.

Ogni Operazione ha un costo, indicato da un numero e dal tipo di segnalini Contatto e/o Denaro che devi spendere per poter eseguire l'Operazione. Se la Squadra SAD non possiede i segnalini richiesti, non può eseguire l'Operazione.

COME ESEGUIRE UN'OPERAZIONE:

1. Spendi le **RISORSE OBBLIGATORIE**. Le Risorse Obbligatorie indicano quanti segnalini di un determinato tipo **DEVI** obbligatoriamente spendere.
2. Spendi **RISORSE UTILIZZABILI** finché il numero totale di segnalini spesi (Risorse Obbligatorie + Risorse Utilizzabili) non è uguale al Costo dell'Operazione. Le Risorse Utilizzabili indicano i tipi di segnalini che **PUOI** usare per questa Operazione.
3. Applica l'Effetto dell'Operazione.

Nota: Anche se ottieni le carte Operazione all'inizio della Missione, ti invitiamo ad aspettare prima di eseguirle. Le Operazioni rappresentano azioni e indagini cruciali ed è imprudente eseguirle quando hai ancora una conoscenza limitata della Missione.

Nota: Non tutte le Operazioni del gioco si concludono con un successo.

Nota: Durante la Missione, alcune carte Pista potrebbero sbloccare altre Operazioni.

Esempio: Decidi di eseguire l'Operazione Amanita. Devi spendere 4 segnalini: 2 di essi devono essere \$, e gli altri 2 possono essere una qualsiasi combinazione di ♣, ★, o \$. Hai: 3\$, 1♣ e 2★. Decidi di spendere 3\$, e 1♣, perché hai la sensazione che i segnalini ★ ti saranno utili più tardi.

Operazione: Amanita

CENTRAL INTELLIGENCE AGENCY
L'AVANZARE PRINCIPALE
YU_XB15/44190 00077C

TIPO: PROVOCAZIONE
OBIETTIVO: Ricerca di un colpevole. Sorveglianza della foresta.
COSTO: 4
RISORSE OBBLIGATORIE: \$,\$
RISORSE UTILIZZABILI: \$,★,♣

Effetto: Spendi i segnalini per cambiare il colore della ZONA della prossima carta Pista in un qualsiasi altro colore.

4) Ricerca

Nel corso del gioco, sia sulle carte Pista che nei Documenti, troverai parole chiave contrassegnate da un simbolo 📶. Queste parole chiave indicano indirizzi, discorsi, nomi, date, oggetti o altre informazioni che conosceresti se fossi un agente durante l'era della Guerra Fredda. I giocatori possono ottenere queste informazioni utilizzando Internet per cercare le parole chiave fornite. Ottenere informazioni su un argomento specifico è utile per comprendere la Missione in corso e la trama generale della campagna.

Quando cerchi informazioni contrassegnate da un simbolo 📶, puoi utilizzare qualsiasi risorsa, inclusi Wikipedia, Google, Google Maps, ecc.

Nota: Ricercare 📶 informazioni non comporta alcun costo di Esposizione. Puoi eseguire questa azione anche se hai riempito l'ultimo spazio della sezione Uomini in Nero.

Nota: Durante la partita i giocatori possono utilizzare le risorse a loro disposizione (ad esempio, libri o Internet) per acquisire conoscenze su un determinato argomento, come: informazioni sul codice Morse, aree di influenza a Berlino durante la Guerra Fredda o gli alleati della Jugoslavia nel 1977. *Operazione Vienna* è un gioco storico e non ti farà male essere a conoscenza degli eventi storici coinvolti: anzi, potrebbe persino aiutarti a comprendere meglio gli eventi della Missione.



FINE DELLA MISSIONE

> FINE DELLA PARTITA

La Squadra SAD ha a disposizione un numero limitato di azioni da eseguire durante ciascuna Missione. La partita termina quando l'ultimo spazio disponibile nella sezione Uomini in Nero viene riempito. Da questo momento, puoi eseguire solo azioni che non causano Esposizione (Operazioni, Documenti, Ricerca) oppure scegliere di porre fine alla Missione.

Nota: Se c'è solo uno spazio libero nella sezione Uomini in Nero, puoi comunque leggere una carta anche se la sua Esposizione è maggiore di 1.

Per concludere una Missione, scegli Rapporto Finale dal menu sul sito web di Antares. Il Rapporto Finale si compone di due parti: un **PUZZLE** e le **PROSSIME AZIONI**.

Puzzle

In ogni Missione la Squadra SAD può scoprire e sbloccare dei codici di Puzzle (vedi "La Squadra ottiene un Pezzo di Puzzle" a pagina 7). Il Rapporto Finale elenca tutti i Puzzle che la Squadra SAD ha raccolto durante la Missione in corso. Ogni Puzzle permette alla Squadra SAD di accedere a uno specifico finale per la Missione. Leggi attentamente le informazioni fornite dai Puzzle, poi passa alle Prossime Azioni.

Prossime Azioni

Al termine di ciascuna Missione, la Squadra SAD sceglie due Prossime Azioni da consigliare alla CIA tra tutte quelle disponibili.

In base alle loro decisioni, i giocatori modificano la direzione in cui la trama della campagna avanza e sbloccano altri eventi collegati alle successive Missioni. Nella maggior parte dei casi, i giocatori dovranno anche scrivere delle annotazioni sul Diario della Campagna (vedi "Diario della Campagna" a pagina 7): queste potrebbero essere importanti per le Missioni seguenti.

Nota: Nessuna delle opzioni tra le Prossime Azioni è sbagliata o inappropriata: ciascuna scelta offre ai giocatori un nuovo punto di vista e la possibilità di indirizzare la trama. Quando scegli, ricorda l'obiettivo della Missione e pensa a quali fili conduttori della Missione sono i più interessanti e meritevoli di essere sviluppati.

Nota: Quando decidi quali opzioni scegliere, ricorda che questo è un gioco cooperativo: ciascun giocatore ha una prospettiva unica e interessante sulla Missione che merita di essere tenuta in considerazione.

Missione successiva

- > Tutte le carte Pista e tutti i Documenti rivelati nel corso di una Missione rimangono a disposizione dei giocatori: la Squadra SAD può leggerli liberamente per tutto il resto della campagna. Questo materiale serve solo a scopo di consultazione: i giocatori non possono seguire le Piste delle missioni già concluse.
- > Tutti gli altri componenti usati nella Missione (le carte Operazione, gli Agenti sul Luogo, le Schede Missione e le Schede Codice) vanno invece riposti nella scatola e non saranno utilizzati nelle Missioni seguenti.

Rigiocare la Missione

La scatola contiene due copie della Scheda per ciascuna Missione, in caso tu desiderassi rigiocare una Missione.

Se vuoi ripristinare una Missione che hai già concluso, rimetti le carte Pista nel mazzo, in ordine crescente, e fai la stessa cosa con i Documenti nella loro Pila.

Poi ripristina la Missione sul sito web antaresdatabase.com. Ricorda: se decidi di ripristinare la Missione sul sito web, tutte le informazioni che hai trovato e tutti i progressi che hai fatto verranno cancellati dal Database, quindi sii cauto prima di prendere questa decisione.

Partita in Solitario e Livelli di Difficoltà

Gli ultimi due spazi nella sezione Uomini in Nero sono disponibili solo per il numero di giocatori indicato. Per esempio, se giochi da solo sono disponibili entrambi gli spazi (1); se la Squadra è composta da 2 giocatori, è disponibile lo spazio indicato con "1-2", ma non lo spazio indicato con "1" (2).



Nel gioco sono presenti vari problemi matematici che rappresentano messaggi cifrati o in codice. Per giocare a un livello più facile, puoi selezionare l'opzione "SALTA I PUZZLE" nel menu del sito Antares per ottenere la soluzione senza dover risolvere l'enigma.

I giocatori possono decidere di aggiungere 1 spazio extra alla sezione Uomini in Nero per modificare il livello di difficoltà da Normale a **FACILE**.

I giocatori possono decidere di eliminare 1 spazio dalla sezione Uomini in Nero per modificare il livello di difficoltà da Normale a **DIFFICILE**.

#notedegliaiutori

Non appena conclusa una Missione, è buona abitudine dedicare alcuni minuti a prendere appunti e a fare un riassunto degli eventi, delle teorie e dei nomi più rilevanti che sono emersi nel corso della Missione. Queste informazioni vi torneranno utili, soprattutto quando ritornerete a giocare dopo qualche giorno o addirittura qualche settimana!

APPENDICE - ISTRUZIONI ED EFFETTI

DOCUMENTO §

L'istruzione "Documento" indica che hai ottenuto l'accesso a un Documento, estrai quindi dalla Pila il Documento con il numero indicato. Alcuni Documenti sono composti da più di una pagina: quando ottieni un Documento di questo tipo, ottieni tutte le pagine di quel Documento. Sul retro di ciascun Documento è indicato il numero del Documento, da quante pagine è composto e quale carta Pista o altra fonte ti ha dato accesso. I Documenti ottenuti restano a disposizione di tutti i giocatori per il resto della campagna.

UOMINI IN NERO

Le attività della squadra hanno attirato l'attenzione delle agenzie straniere

UOMINI IN NERO

La sezione Uomini in Nero indica che le attività della Squadra SAD sono state notate dalle agenzie di intelligence straniere. Quando ciò accade, dovresti prepararti alla conclusione della Missione. Una volta riempito l'ultimo spazio della sezione Uomini in Nero, la Missione termina anche se rimangono degli spazi vuoti nelle Zone (vedi "Fine della Partita" a pagina 6). Se ti viene richiesto di riempire più di uno spazio nella sezione Uomini in Nero, ma ne è rimasto uno solo, riempi e poi la Missione si conclude: non ci sono altre conseguenze.

Nota: Gli ultimi spazi della sezione Uomini in Nero sono disponibili solo per il numero di giocatori indicato.

Nota: Ricapitoliamo. Quando riempi il primo spazio della sezione Uomini in Nero, è il momento di fare un brainstorming con la tua Squadra. Ogni giocatore dovrebbe esporre le proprie idee e discutere le possibili soluzioni per raggiungere gli obiettivi della Missione.

ALTRE PISTE

ALTRE PISTE

La maggior parte delle carte Pista e molti Documenti contengono una sezione Altre Piste che fornisce alla Squadra SAD dei nuovi possibili percorsi per portare a termine la Missione. Puoi trovare informazioni più dettagliate su "Altre Piste" a pagina 4.

AGGIUNGI ALLA RISERVA

Aggiungi 1 alla Riserva
Aggiungi 1 alla Riserva

Prendi dalla scatola i segnalini indicati e aggiungili alla Riserva dei segnalini a disposizione per la Missione.

DIARIO DELLA CAMPAGNA

Al termine della Missione, la Squadra SAD suggerisce alla CIA le prossime azioni da compiere. La campagna può svilupparsi in direzioni diverse a seconda di ciò che la Squadra SAD suggerisce. Sarà necessario scrivere sul Diario della Campagna specifici eventi e annotazioni. Il Diario della Campagna è incluso nella Pila dei Documenti trovati durante la Preparazione.

SCHEDE CODICE

Nel corso del gioco riceverai dei messaggi in codice dalla CIA. Questi messaggi appariranno come una sequenza di numeri: si tratta di un Codice segreto che puoi decifrare utilizzando una Scheda Codice. Durante la Preparazione di ciascuna Missione riceverai una Scheda Codice con un cifrario usato per leggere i messaggi in codice.

Come leggere un messaggio in codice con la Scheda Codice:

1. Controlla la parola d'ordine che corrisponde alla prima riga di lettere sulla Scheda Codice.
2. Se il numero ha una sola cifra, leggi dalla prima riga (quella che riporta la parola d'ordine) la lettera sotto la colonna che corrisponde al numero.
3. Se il numero ha due cifre e inizia con un 2, leggi dalla seconda riga la lettera sotto la colonna che corrisponde alla seconda cifra del numero.
4. Se il numero ha due cifre e inizia con un 6, leggi dalla terza riga la lettera sotto la colonna che corrisponde alla seconda cifra del numero.

Esempio: sulla locandina che pubblicizza camere libere in una vicina pensione, noti la frase "Addio" firmata con uno strano numero di telefono: 62 21 0 29 29 0.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
A	D	D	I	O						
2	B	C	E	F	G	H	L	M	N	P
6	Q	R	S	T	U	V	X	Z	§	#

Controlli il cifrario sulla tua Scheda Codice. Per prima cosa c'è un numero di due cifre che inizia con 6, quindi guardi la colonna "2" della terza riga: la lettera S. Poi un numero che inizia con 2, quindi guardi la colonna "1" della seconda riga: la lettera C. Poi un numero di una sola cifra, quindi guardi la colonna "0" della prima riga: la lettera A. Dopo aver letto tutte le lettere, ottieni il messaggio completo: SCAPPA.

AGENTI SUL LUOGO



Le carte Agente sul Luogo rappresentano le persone che collaborano con la CIA nel corso della Missione, ognuna di queste carte aggiunge un segnalino alla Riserva. Non hanno altre funzioni in gioco.

REGISTRAZIONI



Nel corso del gioco incontrerai nei Documenti il simbolo . Rappresenta le trascrizioni delle comunicazioni delle agenzie di intelligence straniere che la CIA ha intercettato. Puoi ascoltare queste registrazioni sul sito web antaresdatabase.com.

DECIFRA

Decifra: 5 7 9 4 6 8 3 5 7 2 4 6 X 3

Nel corso del gioco troverai dei Documenti cifrati. Invece di avere un numero, hanno un'incognita. Per accedere a questi Documenti devi dedurre la regola che si applica alla sequenza di numeri che segue la parola "Decifra", e poi indovinare il numero mancante. Il numero trovato indica il numero del Documento. I giocatori possono scegliere l'opzione Salta i Puzzle sul sito web di Antares per rivelare la soluzione (vedi "Livelli di Difficoltà" a pagina 6). Nell'angolo in alto a sinistra di ciascun Documento troverai indicato da quale carta Pista (o altro materiale) si può accedere a quel Documento. Se sbagli a decifrare il numero del Documento e cerchi di estrarre il Documento errato, puoi riprovare dando una risposta diversa. Ma se sbagli ancora, devi riempire uno spazio nella sezione Uomini in Nero e riprovare.

GIRA



Il seguito della Pista è sul retro della carta: girala e continua a leggere.

OPERAZIONI

Il Prologo di ciascuna Missione contiene 3 carte Operazione per la Squadra SAD. Ogni Operazione ha un costo da pagare con vari segnalini. La Squadra SAD può mettere in atto le Operazioni in qualsiasi momento durante la Missione (vedi "Operazioni" a pagina 5).

LEGGI

Leggi: #1X

Questa Istruzione è diversa da Altre Piste. Non sei mai obbligato a seguire Altre Piste, ma quando ricevi l'Istruzione "Leggi", devi obbligatoriamente leggere il testo indicato prima di poter leggere una nuova carta Pista. I materiali ottenuti attraverso l'Istruzione "Leggi" non aumentano l'Esposizione.

LA SFIDA DELLA SPIA

Che tipo di auto guidava la donna con l'abito rosso?
A. Un taxi giallo
B. Una Porsche nera
C. Una Volkswagen Maggiolino verde

Quando leggi il testo di una carta Pista, cerca di ricordare quanti più dettagli puoi. Alcune carte hanno sul retro una Sfida della Spia,

quando la trovi, devi rispondere alla domanda senza rileggere il fronte della carta Pista. Solo dopo aver fatto la tua scelta puoi girare la carta per verificare la tua risposta. Se hai risposto correttamente, congratulazioni! Se invece la risposta è sbagliata, devi riempire uno spazio nella sezione Uomini in Nero.

ESPOSIZIONE

Esposizione: + 1

L'Esposizione rappresenta quanto le attività della Squadra SAD sono visibili ai servizi segreti stranieri. La maggior parte delle carte Pista hanno Esposizione +1, il che significa che devi riempire uno spazio sulla Scheda della Missione nella Zona indicata. Alcune carte Pista hanno Esposizione +0 o +2. In certi casi la Squadra SAD potrebbe anche trovare dei Documenti che hanno Esposizione +1.

LA SQUADRA OTTIENE UN PEZZO DI PUZZLE



La Squadra Ottiene un Pezzo di Puzzle
Codice: 1 3 (P•T••)

Durante la partita la Squadra otterrà dei Pezzi di informazioni che riguardano singoli fili conduttori della trama: potrai usare queste informazioni per completare i Puzzle delle Missioni. Ogni Puzzle rappresenta uno dei fili conduttori della Missione.

Quando ottieni un Pezzo di Puzzle, seleziona una scheda Puzzle sul sito web antaresdatabase.com e digita il pezzo ottenuto. Ogni Puzzle si compone di due sezioni: lettere e numeri.

Per prima cosa, controlla il numero di lettere del Pezzo che hai ottenuto e trova il Puzzle con lo stesso numero di lettere. Ogni Pezzo di informazioni ha una o due lettere note e una sequenza di lettere ignote, contrassegnate come •. Digita le lettere note nel Puzzle. Puoi digitare più lettere di quante ce ne siano nel Pezzo, se sei in grado di indovinare quale parola d'ordine verrà creata dal Puzzle.

Poi, digita nel Puzzle i numeri ottenuti. A seconda del tipo di Puzzle, ci saranno quattro o cinque campi in cui digitare le cifre. Digita le cifre negli spazi indicati dal Pezzo del Puzzle. Completare tutti gli spazi di questa sezione significa che hai trovato il bandolo della matassa e puoi collegare tra loro certe informazioni. Fare questo sbloccherà dei finali di Missione unici: le tue azioni influenzeranno il lavoro di altri agenti. Se inserisci una cifra errata, il sito web di Antares te lo comunicherà: in questo caso la Squadra SAD deve riempire uno spazio nella sezione Uomini in Nero.

Nota: Ci sono due tipi di Puzzle: quelli a 4 cifre e quelli a 5 cifre. I Puzzle a 4 cifre si applicano solo alle singole Missioni: se non vengono risolti entro la fine della Missio-

APPENDICE E RICONOSCIMENTI

ne, sono persi. I Puzzle a 5 cifre si applicano all'intera campagna e rimangono disponibili in tutte le Missioni: non è possibile completarli nel corso di una sola Missione!

LA SQUADRA SCRIVE SUL DIARIO DELLA CAMPAGNA

Il Diario della Campagna è uno dei Documenti. È qui che annoterai gli eventi sbloccati al termine di una Missione. Quello che scrivi sul Diario della Campagna influenza l'avanzamento della trama. Nelle Missioni seguenti potresti trovare un'Istruzione del tipo: "Se la Squadra SAD ha scritto sul Diario della Campagna...". Se è stata scritta la frase richiesta, la Squadra SAD ottiene il bonus indicato.

SEGNALINI



Ci sono 4 tipi di segnalini. Indicano le risorse di cui la Squadra SAD dispone durante la Missione. Possono rappresentare denaro (che può essere usato, ad esempio, per corrompere qualcuno, affittare una camera d'albergo, ecc.) come pure contatti sul posto e agenti in grado di aiutare la Squadra SAD. La Squadra SAD ottiene dei segnalini durante la Preparazione della Missione e, in certi casi, anche tramite alcune carte Pista. I segnalini sono usati per pagare il costo delle Operazioni e per seguire alcune Altre Piste. I segnalini usati vengono scartati. I segnalini inutilizzati vengono comunque scartati al termine della Missione.

PERSONA NON IDENTIFICATA

Nel gioco potresti trovare il termine "NN" (es. NN01). L'abbreviazione NN indica una persona non identificata (Nomen Nescio: Nome Ignoto).



Abbiamo cercato di creare una storia di spionaggio credibile, in modo che i giocatori potessero avere la sensazione di partecipare in prima persona a autentici eventi della Guerra Fredda. Operazione Vienna è un'opera di fantasia fortemente ispirata alla storia che, allo scopo di intrattenere i giocatori, intreccia tra loro fatti reali ed eventi immaginari. Tuttavia, tieni presente che non è mai stata nostra intenzione ledere la reputazione delle persone menzionate nel gioco. Inoltre, tutte le rappresentazioni, in particolare quelle dei personaggi, utilizzate secondo i termini della licenza CC by 2.0, non sono strettamente legate alla trama del gioco e appaiono solo come interpretazioni per infondere atmosfera e realismo all'ambientazione del gioco.

RICONOSCIMENTI

IDEAZIONE GIOCO: Ignacy Trzewiczek, Jakub Poczęty
STORIA: Przemysław Rymer, Jakub Łapot
PROGETTO GRAFICO: Mateusz Kopacz, Rafał Szyma
REGOLAMENTO: Joanna Kijanka
PRODUTTORE ESECUTIVO: Grzegorz Polewka
REVISORE INGLESE: Tyler Brown
EDIZIONE ITALIANA: a cura di Marika Beretta
TRADUZIONE: Adriano Bompani
IMPAGINAZIONE: Delia Arnone

BOARD
GAMES
- THAT TELL -
STORIES



Gli autori desiderano ringraziare i tester e i revisori per il loro aiuto nello sviluppo del gioco. Ringraziamo in particolare: Joanna Kijanka, Joanna Wareluk, Grzegorz Polewka, Michał Kulasek, Rafał Szyma, Olga Nowak-Zawiślińska, Iwona Idec, Marzena Trzewiczek, Patryk Pajgis, Aleksander Jarasz, Piotr Skupień, Agnieszka Mazur, Aneta Góralska, Aleksandra Jabłońska-Jaksik, Dawid Jaksik, Zuzanna Zalewska oraz Tomek, Farindel, Jaca, Imre, Michel Huhardeaux. Un ringraziamento speciale a Marek Spychalski e Damian Mazur.

© 2021 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Poland.

Publicato in Italia da Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - 20122 Milano
© 2021 Pendragon Game Studio.
Tutti i diritti riservati.

Qualsiasi riproduzione intera o parziale di questo prodotto non è consentita se non previa richiesta e autorizzazione. Tutti gli eventi, i nomi, i personaggi e i luoghi descritti sono frutto di fantasia. Ogni riferimento a persone reali (vive o decedute) o a prodotti realmente esistenti deve intendersi come casuale e comunque non intenzionale.

Gentile Cliente, i nostri giochi sono assemblati con la massima cura. Tuttavia, se nella tua copia dovesse mancare qualche componente, ci scusiamo e ti preghiamo di contattarci alla mail: info@pendragongamestudio.com

MATERIALE FOTOGRAFICO

Il materiale fotografico utilizzato nel gioco è sotto pubblico dominio, acquistato o sotto licenza CC-BY-2.0. Foto con licenza Attribution 2.0 Generic (CC BY 2.0) di: Scatola: Hunter Desportes; Carte - Copertina: Chris Lovelock, Robert Ryneron; #103: Robert Ryneron; #104: Mats Önnestam; #109: Paul Argoud; #110: Dave Conner; #112: Sgt. Pepper 57, Università di Wolverhampton; #114: Andy Eick, Cangul; #124: Alan Light; M1 Retro: Robert Ryneron, Andy Eick, Chris Lovelock, Mats Önnestam; #111B: Hunter Desportes; #203: Sgt. Pepper; #210: Sgt. Pepper; #211: Barbara Ann Spengler; #212: Chris Lovelock; M2 Retro: Hunter Desportes, Chris Lovelock, Ken Meyer, Sgt. Pepper; #305: Archivi Municipali di Seattle; #308: Ivan Pavlovskyy; #311: Stuart Health; #312: Michel Huhardeaux; M3 Retro: Michel Huhardeaux, Ken Mayer; #302B: Morten Kerr, Archivi Municipali di Trondheim; #303B, #304B: Michel Huhardeaux; #402: AFL-CIO America's Unions; #403: skin-ubx; #404: Francisco Gonzalez; #406: Mats Önnestam; #407: Michel Huhardeaux; #408: Francisco Gonzalez; #415: Archivi Municipali di Seattle; #417: Comet Star Moon; #401B: CeriC, Francisco Gonzalez; M4 Retro: Francisco Gonzalez, Robert Ryneron; #405B: Tiare Scott; #407B: Turalbus; #409B: Mike Brand; Manuale, s2: Naturhistorisches Museum; s3: CeriC; s5, s8: Michel Huhardeaux; Agenti - Blome: Mats Önnestam; Fritt: Alan Light; Doch: Mats Önnestam; Suchy: Barbara Ann Spengler; Hanz: Mats Önnestam; Mikulas: Mats Önnestam; Lehner: Andy Eick; Siffing, Bela: Michel Huhardeaux; Zsolt: Euro Asia Vision; Wolski: Archivi Municipali di Seattle; Documenti - §103: Xinem; §106: Eric Daugherty; §115: Michel Huhardeaux, Hunter Desportes, Toa Heftiba; §151: Mitchell Or; §200: Barbara Ann Spengler; §201: Spaztacular; §203: Robert Ryneron, Pietro Zanarini; §204: Hunter Desportes; §205: Danis Harper; §208: Henry Lawford; §209: Alan Light, Hunter Desportes; §211: Mats Önnestam, §212: Mats Önnestam, Alan Light, Xinem; §213: Sgt. Pepper; §221: Per Egevad; §223: Mats Önnestam; §224, §225, §227, §229: Barbara Ann Spengler; §302: Mats Önnestam; §307: Archivi USMC; §309: Alan Light; §319: Henry Lawford; §401: Francisco Gonzalez; §402: CeriC; §445: Mats Önnestam; §446: Francisco Gonzalez; Retro: Mats Önnestam; Prologo M1: Founding an Attic, Barbara Ann Spengler; Robert Ryneron, Naturhistorisches Museum, Chris Lovelock; Prologo M2: Chris Lovelock; Prologo M4: Francisco Gonzalez; Operazioni - Pescatore: Michel Huhardeaux; Yoyo 1: Hunter Desportes; Intervista: Henry Lawford; Diritti Umani: Mats Önnestam; Yoyo 2: Peter Stevens; Carta da parati: Ken Mayer; Formicaio: Euro Asia Vision; Battuta di pesca: Barbara Ann Spengler; Corsa: David Howard.

BIBLIOGRAFIA

LIBRI:

1. La spia che venne dal freddo, 1963, di John le Carré
2. Inside the Aquarium, 1985, di Viktor Suvorov
3. L'ultimo confine, 1959, di Alistair MacLean
4. I sei giorni del condor, 1974, di James Grady
5. Il quarto protocollo, 1984, di Frederick Forsyth
6. Terrorism in Western Europe: In the Name of the Nation and the Good Cause, 2000, di Niktor Grotowica

FILM:

1. Jack Strong (2014), di Władysław Pasikowski
2. Funerale a Berlino, 1966, di Guy Hamilton
3. Munich, 2005, di Steven Spielberg
4. Le vite degli altri, 2006, di Florian Henckel von Donnersmarck
5. Argo, 2012, di Ben Affleck
6. Spy Game, 2011, di Tony Scott

TI CONSIGLIAMO ANCHE:

- La cruna dell'ago, 1978, di Ken Follett
Il codice Rebecca, 1980, di Ken Follett
Il giorno dello sciaccallo, 1971, di Frederick Forsyth
L'alternativa del diavolo, 1979, di Frederick Forsyth
La talpa, 1974, by John le Carré

SITI WEB CONSIGLIATI:

- digitalarchive.wilsoncenter.org
www.abw.gov.pl/pl/pbw/publikacje/304,Nybrane-publikacje-Agencji-bezpieczenstwa-Wewnetrznego.html
www.cia.gov/library/readingroom/home
digitalarchive.wilsoncenter.org/document/111999
digitalarchive.wilsoncenter.org/document/165266