

## CACCIA ALLA SPIA

Il gioco “caccia alla spia” è ambientato nel mondo dei Lupi Bianchi. Il giocatore interpreterà i panni di un personaggio che è stato incaricato dai Lupi di scovare una spia che si nasconde tra loro e completare la missione affidatogli facendo vincere il gruppo contro le avversità. A seconda della difficoltà della partita i personaggi avranno poteri speciali e gli potranno essere affidate delle missioni secondarie.

### GIOCO BASE

Il gioco prevede innanzitutto di riuscire a sopravvivere fino alla fine. L'agente scelto dovrà stare attento a non farsi scoprire dalla spia (quando i punti sospetto arrivano a 10 sei morto) e anche a non far sospettare i Lupi stessi di essere lui una spia. I Lupi sono un'organizzazione molto chiusa, nessuno sa chi la comanda e gli agenti conoscono solo il proprio capo (che ha altri capi sopra di lui di cui solo lui sa il nome) e non conoscono altri membri a parte i propri compagni. La ricerca dell'infiltrato dovrà quindi essere svolta con molta cautela sia verso la spia sia verso i possibili Lupi. In entrambi i casi quando i punti sospetto raggiungono il 10 l'agente muore e la partita è terminata.

Il primo obiettivo dell'agente è scoprire chi è la spia infiltrata nell'organizzazione per rovinarne i piani. Dovrà farlo posizionando le carte comportamento sui personaggi. Quando un personaggio ha 3 carte viene tolto dal gioco e messo dal lato della spia o dei Lupi a seconda se ha più simboli dell'uno o dell'altro. In caso di parità il personaggio viene tolto dal gioco e il giocatore guadagna 4 punti denaro. Quando le carte vengono posizionate fuori dall'area di gioco si sottraggono i punti lupo e spia e il restante viene aggiunto ai punti sospetto dello schieramento corrispondente (es. se ho 3 Lupi e 2 spie, la carta andrà nell'area dei Lupi e aggiungerò un punto alla linea sospetto dei Lupi Bianchi.) Il gioco si svolgerà in senso orario (a parte quando espressamente indicato altrimenti) e si partirà dalla base dei Lupi a Berne. La pedina del giocatore verrà posizionata sulla carta personaggio dove è stata messa l'ultima carta comportamento e si proseguirà a mettere una nuova carta comportamento su uno delle 3 persone successive a scelta.

I punti guadagnati dalle carte tolte dal gioco possono essere usati per rivelare i token dei personaggi. Il token dell'impostore è l'ultimo ad essere rivelato. Se non indicato altrimenti, rivelare un token costa 2 punti denaro.

Se la spia viene inserita nel gruppo dei Lupi si aggiungono 3 punti sospetto ai Lupi e la si sposta nell'altra colonna.

Il secondo obiettivo del gioco è aiutare il proprio gruppo ad avere successo in qualunque cosa stia facendo al momento (il nostro agente non lo sa, è un segreto dei capi.) Per farlo è necessario che il gruppo dei Lupi abbia più punti dell'altro. Per rivelare il token punti è sufficiente 1 punto denaro per token. Al termine della partita si contano i punti di ogni squadra (compreso quello del giocatore che va sempre aggiunto al punteggio dei Lupi) e si dichiara il vincitore della partita.

## SCENARI

Le condizioni della missione però sono sempre diverse. Ad ogni partita aggiungere una carta scenario nell'apposita casella. Le carte scenario modificano le condizioni di partenza, lo svolgimento della partita e aggiungono sfide aggiuntive a quelle sopra indicate (ad eccezione di Mosca per cui il secondo obiettivo viene modificato).

### ***Condizioni di base:***

**Anchorage:** ti sei allenato duramente nei campi dei Lupi in Alaska e ora sei prontissimo per la tua nuova missione. Individuare le spie ti costa molta meno fatica ora... la tua spesa sarà di 1 solo punto denaro.

**Johannesburg:** qualcosa si è mosso e i Lupi sospettano che la spia sia la responsabile dell'omicidio avvenuto in città. Nella tua indagine partirai con la certezza di 3 punti che l'uomo in città potrebbe essere la spia. Prima di iniziare metti la carta comportamento corrispondente sul personaggio.

**Jupiter:** la base dei Lupi in Florida è sempre orientata verso nuovi modi di investire il denaro e lo spionaggio è sempre la cosa più finanziata. Le nuove risorse hanno permesso a nuove indagini di avviarsi. Parti mettendo una carta da 1 punto (indifferente lo schieramento) sui 3 personaggi a tua scelta.

**New York:** l'agitazione dilaga nel mondo e anche i capi sono più nervosi ed incilini a punizioni e sospetti. È un brutto periodo ma gli agenti si adattano a tutto per portare a termine la propria missione e sopravvivere. Aggiungi 1 punto sospetto per ogni personaggio che inserisci in uno dei due schieramenti.

**Rio de Janeiro:** tra una missione e l'altra capita di creare danni... solo che questa volta i criminali Brasiliani hanno avvertito tutti i loro contatti di stare attenti a te. Comincia la partita con 3 punti sospetto per lo schieramento della spia.

### ***Svolgimento del gioco:***

**Berne:** ad ogni passaggio del giocatore su Berne (il giocatore si deve fermare sulla casella!) si toglie automaticamente un punto sospetto dai Lupi. Solo i Lupi più fidati vengono invitati nella base della Greenhill, non c'è ragione di sospettare di te.

**Sydney:** le città non sono sempre pacifiche e Sydney non fa eccezione. Il problema però è che il fuggitivo è anche uno dei tuoi sospettati. Mentre tu giri in senso orario distribuendo le carte, lui si muoverà in senso antiorario sostituendosi alle carte presenti (i personaggi vengono scambiati) ogni volta che tu ti passerai per la città di Sydney (una volta per turno). Quanti movimenti, quanta confusione per il nostro povero agente!

**Elat:** il dipartimento di spionaggio è nel panico per un guasto ai server e non riesce a fornirti informazioni dettagliate da Johannesburg e Sydney, confondendole. Quando ti fermi su Elat scambia la prima carta comportamento presente sui personaggi delle due città.

**Buenos Aires:** non sempre le cose vanno bene e a volte è necessario ricostruire il passato per comprendere e vincere sul presente. Muoviti in senso antiorario durante tutta la durata della partita per indagare su ciò che è successo e su quello che la spia ha causato e che ha portato alla situazione attuale.

**Mbon:** ormai tutti ti conoscono come fedele servitore dei Lupi, le tue missioni sono leggenda. Riduci di 1 i punti sospetto che ottieni dai Lupi.

### ***Missioni secondarie:***

**Londra:** c'è stato un attentato (fallito per fortuna) ai capi e visto che eri già operativo ti è stato ordinato di eliminarli. Il dipartimento di spionaggio ti ha fornito la loro posizione: si trovano a New York e a Berne (però ci vuole coraggio ad andare in una cittadina controllata dai Lupi). Il tuo compito è acciuffarli e farli rientrare nello schieramento dei cattivi (non si sa mai poi che la spia che tu stia cercando sia proprio una di loro..)

**Hong Kong:** un importante incontro di affari sta per svolgersi in Cina ed è importante che il responsabile sia fedele ai Lupi. Porta il personaggio di Hong Kong nello schieramento dei Lupi con almeno 3 punti sospetto (per i Lupi). Nel caso che la persona sia la spia vinci se lo inserisci nello schieramento corretto... se invece finisce a fare affari con i Lupi sei finito! I capi si arrabbieranno tantissimo e se sopravviverai (se ma ne dubito) la partita si concluderà immediatamente con una sconfitta.

### ***Scelte drammatiche:***

**Mosca:** la spia ti ha scoperto e ha rapito la tua famiglia. La tua fedeltà ai Lupi è messa a dura prova, chi sceglierai? Smascherandola saprai chi ha rapito la tua famiglia ma per salvarli devi aiutare il suo schieramento a vincere la partita. I capi non sono particolarmente interessati al progetto in corso e ti hanno dato via libera... ad una condizione: la spia deve essere smascherata prima del termine della partita.

## **POTERI PERSONAGGI**

Ogni personaggio è diverso e ha contatti, conoscenze e possibilità differenti. Quando queste vengono messe in azione il corso della partita cambia drasticamente!

**Henry Dymarrow Chisaki:** l'attuale capo dei Lupi Bianchi, nonché multimiliardario e padre di Erika. Ha grossi problemi di fiducia e tende a sospettare tutto di tutti. Ad ogni fermata a casa sua (Berne) prendi una carta comportamento e mettila su chi vuoi nel tabellone.

**Viking Petterson:** membro della Stella (organo di governo dei Lupi Bianchi), è conosciuto in tutto il mondo per la sua abilità per fare soldi. Ogni personaggio tolto dalla mappa verrà 1 punto denaro in più.

**Lucas Foxheart:** membro della Stella, si occupa di addestrare nuovi membri e di arruolarne di nuovi. Quando Lucas si trova a Kyoto riduci i punti sospetto di entrambi gli schieramenti di 1. Nessuno sospetterebbe un insegnante di essere una spia, no? Tutto quello che fa è per i ragazzi.

**Lorel Graveyard:** capo sadico del dipartimento di spionaggio. Non sopporta i traditori e le spie. Se individua la spia prima della fine della partita aggiungi 5 punti denaro al conteggio. Se la spia si trova tra i Lupi, invece di 3 punti sospetto ne ottieni 5. Lorel non si perdonava facilmente gli errori e dopo che i suoi figli hanno ucciso la moglie del loro capo, i Lupi sono più sospettosi che mai.

**Erika Chisaki:** figlia di Henry, ha difficili rapporti con il padre (sarà mica perché l'ha abbandonata per 19 anni per poi distruggerle la vita per portarla con sé? Nah, certo che no..) ma è molto intelligente e impara in fretta. Essendo la futura erede dei Lupi e conoscendo il rapporto conflittuale con il capo, i Lupi tendono a lasciarla fare senza interferire troppo, spaventati di entrare in una lotta tra il loro capo attuale e quello futuro. Nel conteggio dei punti sospetto per i Lupi togline sempre 1.

**Tomoe Foxheart:** guardia del corpo di Erika, ha tradito i Lupi in passato e ogni sua mossa viene guardata con sospetto. Aggiungi 1 punto sospetto al conteggio dei Lupi. Oltre ad essere una guardia, Tomoe è un ex spia famosissima, per ogni passaggio ad Elat sposta una carta comportamento da un personaggio e assegna a chi vuoi.

**Himoto Foxheart:** guardia del corpo di Erika e amante di Nibaal. Flirta con tutti gli esseri umani di sesso femminile che incontra. Quando togli un personaggio dal tabellone, se è di sesso femminile, riduci di 1 punto sospetto per entrambi gli schieramenti. Se la spia è di sesso femminile e si trova tra i Lupi i capi si arrabbieranno moltissimo e ti daranno 4 punti sospetto.

**Alexander Graveyard:** guardia del corpo di Erika, è cresciuto sotto la tirannia ... emm... guida del padre Lorel. È abituato a spingersi al limite per soddisfare le richieste altrui senza concedersi nemmeno una pausa. Ad ogni passaggio per Mosca gira la carta punteggio del personaggio che preferisci

**Chao Cin:** amico di Henry Chisaki, ha il suo impero economico in Cina. Sembra pacifico ma non lo è poi tanto... anzi, per nulla. Infatti non sopporta per nulla la concorrenza. Il personaggio di Hong Kong tolto dalla mappa verrà 3 punti denaro in più.

**Sarah Darale:** bambina salvata dai Lupi, ora è stata affidata alle cure di Erika. Non sopporta che nessuno le si avvicini. Aggiungi 1 punto denaro per ogni personaggio tolto dal tabellone. Se Erika è in gioco, azzera i punti sospetto quando la togli dal tabellone.

**Emily Foxheart:** sorella di Tomoe e figlia di Lucas. È arrabbiata con Erika e, se si trova in gioco, raddoppia i punti sospetto quando la togli dal tabellone. Ogni volta che passi per Kyoto (casa sua) togli 1 punto sospetto dai Lupi.

**Nibaal Rashidah Dagher:** membro della Stella, l'affascinante capo del dipartimento di spionaggio è brava a mantenere segreti quanto a scioglierli. All'inizio della partita prendi 3 carte comportamento, le potrai utilizzare quando preferisci nel corso del gioco in sostituzione alle carte pescate.

**Luna Veronica Mars:** madre del capo dei Lupi, è una scrittrice che adora le storie d'amore. Guadagna 1 punto denaro in più per ogni coppia di sesso diverso presente negli schieramenti.

**Joseph Liam Chisaki:** ex capo dei Lupi Bianchi in pensione, vuole solo godersi il resto della vecchiaia in tranquillità. Nonostante le apparenze, è un grande amante dei guai. Per ogni personaggio messo nello schieramento della spia aggiungi 1 punto denaro.

**Robert Darris:** agente in incognito a New York sotto le spoglie di un artista famoso. Togli 1 punto sospetto per le spie quando ti trovi a New York, Londra, Buenos Aires e Rio de Janeiro.

**Alonji Bajani:** capo del misterioso dipartimento dei Lupi Neri. Nessuno sa realmente cosa faccia ma quando si ferma nella sua base di Mbon compaiono soldi misteriosi (1 punto denaro) oppure indizi inaspettati (metti una carta comportamento dove vuoi)

**Josuè Bajani:** nemmeno il nipote di Alonji si salva dalla fama del nonno e preferisce emigrare altrove usando i suoi talenti. Quando si ferma a Sydney (dopo aver fatto un po' di surf) compaiono indizi inaspettati (metti due carte comportamento dove vuoi)

**Shona Lynn:** nessuno sospetterebbe della dolce Shona. Togli 1 punto sospetto dal punteggio per entrambi gli schieramenti.

**Bann Ki Moon:** ballerina di professione e spia nel tempo libero, Bann si intrufola nelle case con l'abilità che la contraddistingue. Quando passa per Johannesburg togli una carta comportamento da chi vuoi.

**Miguel Tiago:** il sud America è il suo regno, quando si trova a Buenos Aires o a Rio de Janeiro scambia tra loro le carte comportamento presenti in queste due località come preferisci.

**Nya Wyatt:** gli occhioni da cerbiatta attirano troppo gli sguardi e fanno dimenticare a tutti gli esseri di sesso maschile il motivo per cui si sono rivolti a lei. Se il personaggio tolto dal gioco è un uomo togli un punto sospetto (indipendentemente dallo schieramento)

**Fang Shi:** segretaria e traduttrice di Henry, ha un grande accesso a tutte le informazioni. Invece di mettere le carte comportamento nei 3 luoghi successivi, Fang riesce ad arrivare a 4.

**Lara Petterson:** la piccola Lara ha ereditato la stessa abilità nel fare soldi del padre. Ogni personaggio tolto dalla mappa (ad eccezione del continente americano) verrà 1 punto denaro in più.

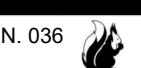
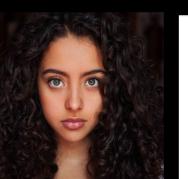
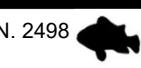
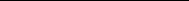
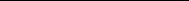
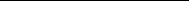
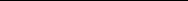
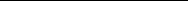
**Janisse Cevala:** la modella russa è la migliore quando si tratta di dissipare i sospetti. Quando si trova a Mosca togli una delle carte comportamento da un personaggio a tua scelta e rimettilo nel mazzo.

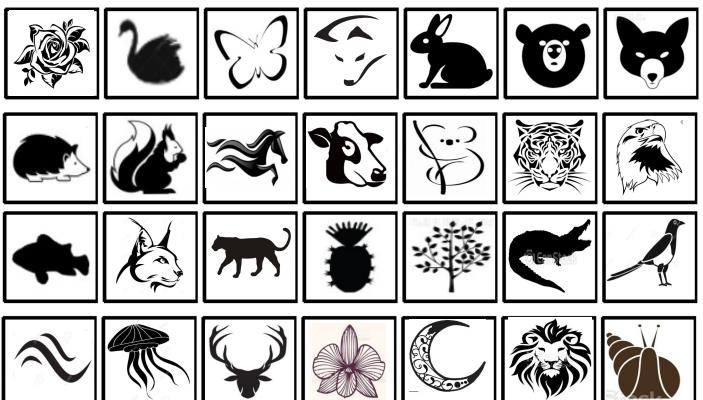
**Tyrone Connor:** guardia del corpo specializzata a neutralizzare gli elementi nocivi. Se la spia si trova tra i Lupi prendi solo 1 punto sospetto.

**Henna Kirundi:** compagna di Alonji, si occupa di mantenere i contatti tra i lupi Bianchi e Neri. Quando si trova a Mbon puoi scambiare quante carte vuoi tra Mbon e Berne.

**Li Wang:** esperto di cultura asiatica, si occupa di fare traduzioni. Quando si trova a Elat e Hong Kong togli una carta comportamento da una di queste due città e rimettila nel mazzo.

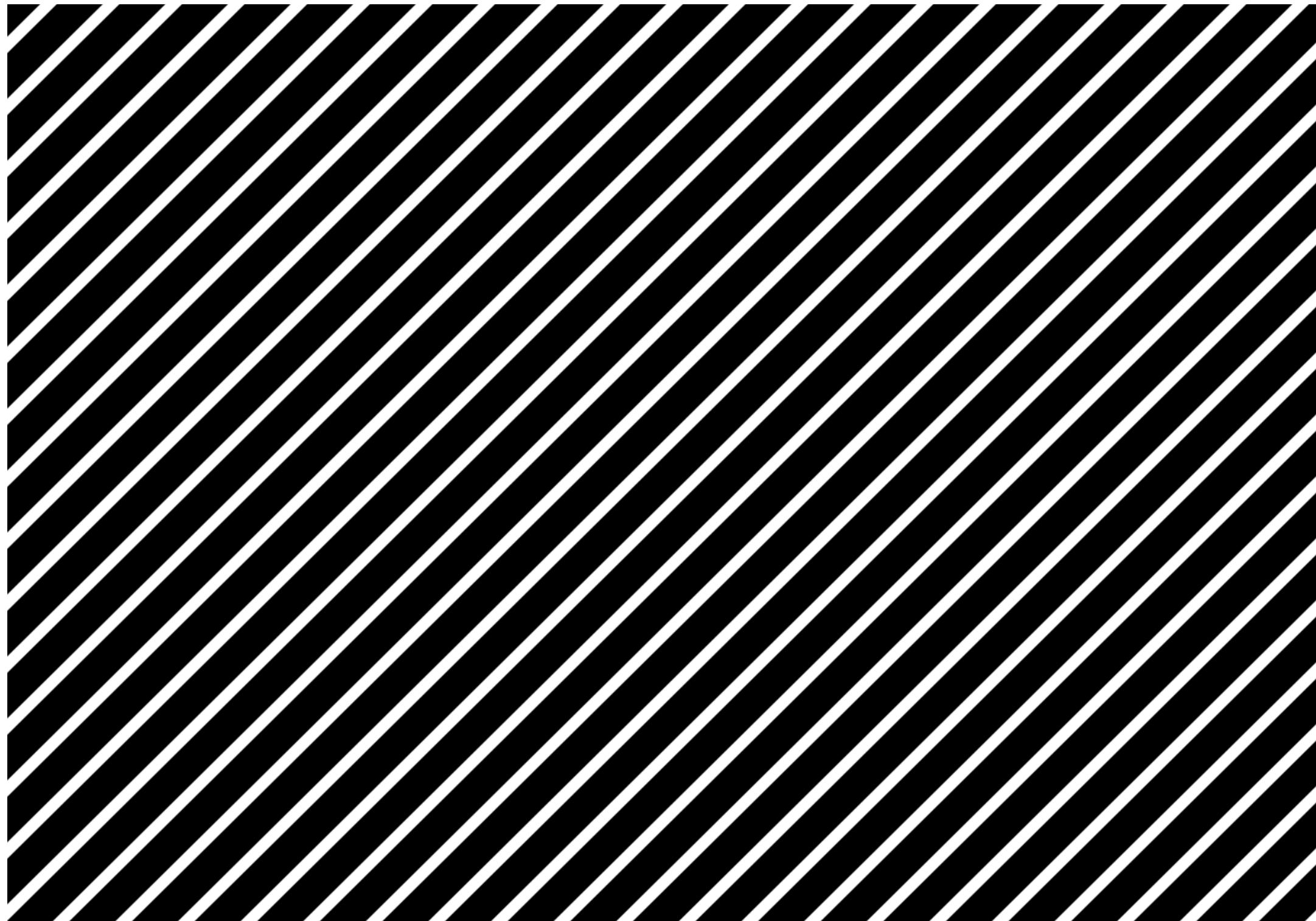
**Max Warren:** esperto di cultura americana si occupa di fare traduzioni e modificarle all'occorrenza. Quando si trova a New York e Jupiter scambia una carta comportamento presente sulla città con una pescata casualmente dal mazzo.

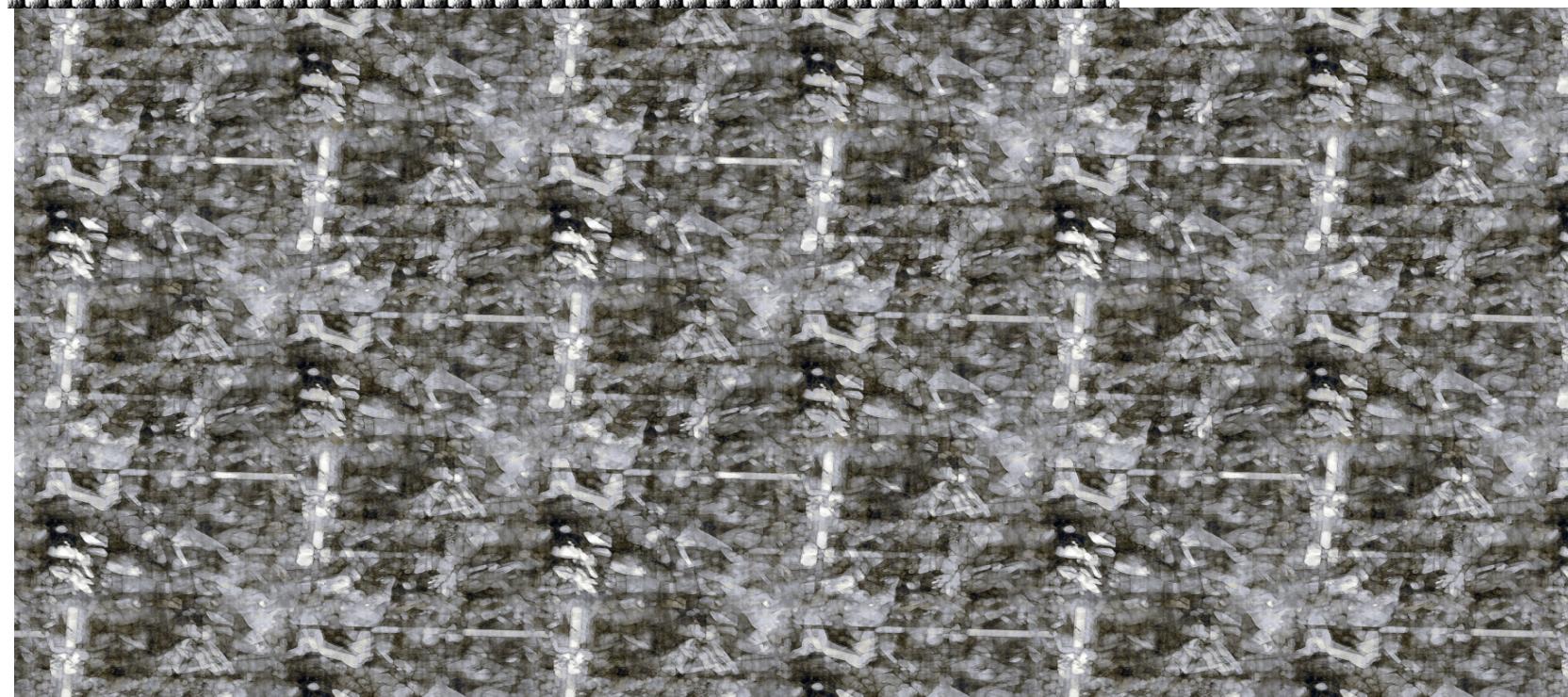
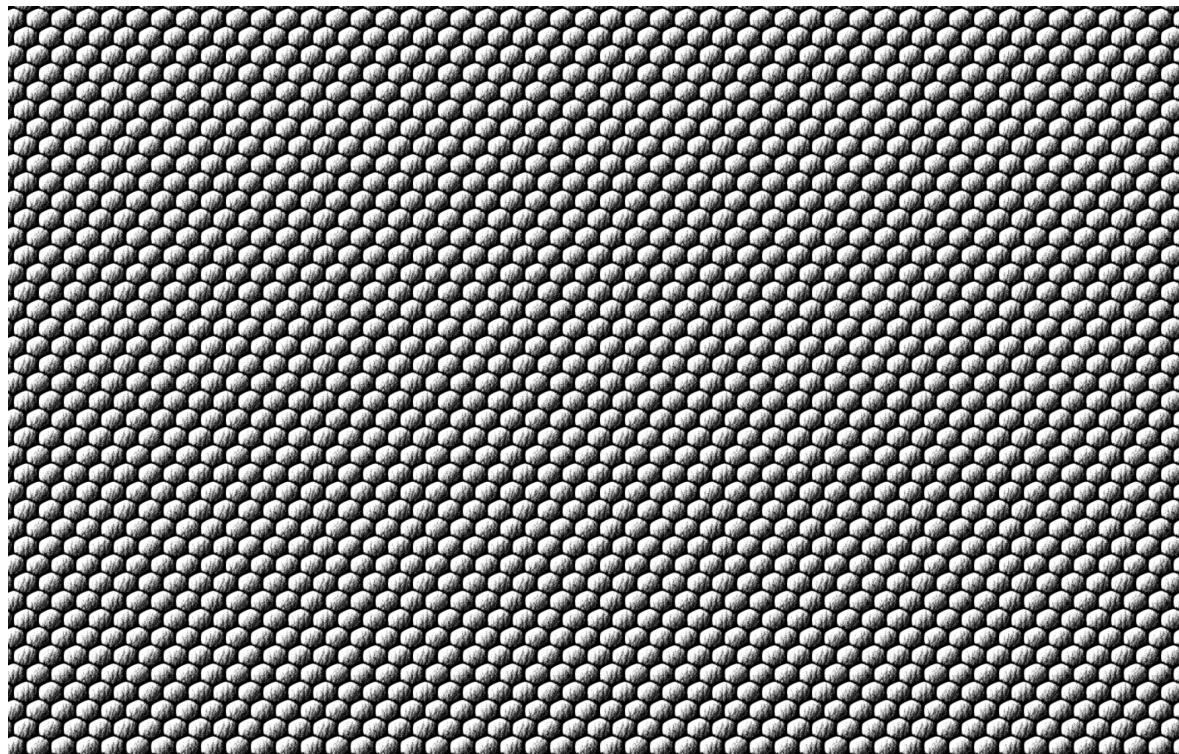
	N. 887 		N. 007 		N. 004 		N. 249 		N.874 
	N. 003 		N. 944 		N. 001 		N. 534 		N.973 
	N. 565 		N. 036 		N. 012 		N. 776 		N.9747 
	N. 3875 		N. 2498 		N. 693 		N.1259 		N. 2764 
	N. 006 		N. 025 		N. 2487 		N.4763 		N.7563 
	NIBAAL RASHIDAH DAGHER		JOSEPH LIAM CHISAKI		ROBERT DARRIS		JANISSE CEVALA		FANG SHI

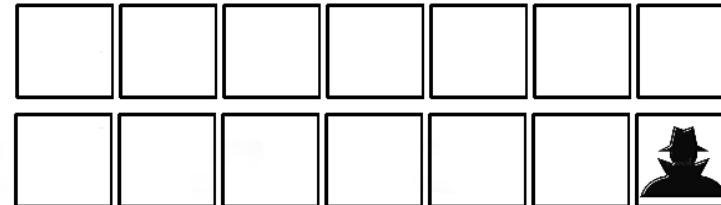
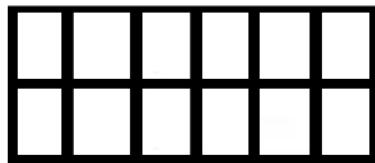


	N. 002 		N.9374 
	N. 8437 		LI WANG

3	1	5	1	3	4	1	2
3	2	4	2	5	1	2	







SCENARIO



PERSONAGGIO



ANCHORAGE  
ALASKA



LONDRA  
REGNO UNITO



NEW YORK  
USA



JUPITER  
FLORIDA





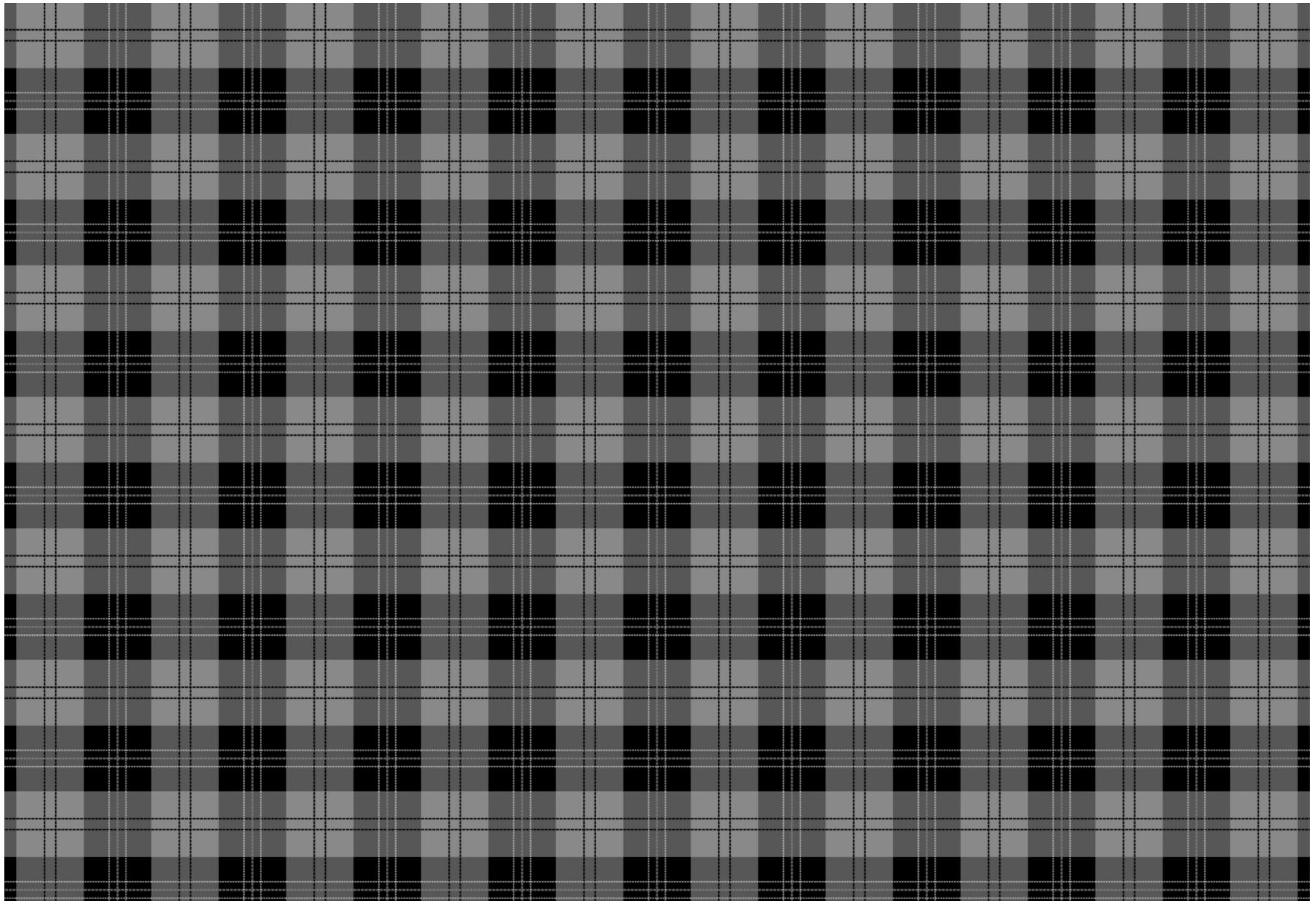
JOHANNESBURG  
SUD AFRICA



SYDNEY  
AUSTRALIA



<p><b>NEW YORK</b> Nei periodi più difficili la gente diventa ansiosa. Aggiungi un  per ogni personaggio che inserisci negli schieramenti.</p>	<p><b>ANCHORAGE</b> L'allenamento che hai fatto nei campi dell'Alaska ha aumentato le tue abilità. Il costo per scoprire la spia ora è 1.</p>	<p><b>MBON</b> La tua fede nei Lupi Bianchi è leggendaria. Riduci di  tutti i punti sospetto che guadagni e fai vincere il loro schieramento.</p>	<p><b>KYOTO</b> Cercasi nuove reclute! Fai entrare almeno 7 persone nei Lupi Bianchi.</p>
<p><b>JUPITER</b> Nuovi finanziamenti in arrivo dai Lupi. Comincia la partita mettendo 3 carte con  dove preferisci.</p>	<p><b>LONDRA</b> C'è stato un attentato fallito ad un membro della Stella. I colpevoli sono fuggiti a New York e Berne. Portali dal lato della spia.</p>		
<p><b>JOHANNESBURG</b> Un uomo affiliato ai Lupi è stato assassinato in città. Si sospetta che la spia si trovi lì. Metti una carta  da   sulla città.</p>	<p><b>SYDNEY</b> Qualcuno sta fuggendo dalla città! Ogni volta che passi per Sydney il fuggitivo scambia la propria carta con un'altra muovendosi in senso antiorario.</p>		
<p><b>BUENOS AIRES</b> È un periodo buio e tutti i piani stanno andando in fumo. Per aiutare i Lupi è necessario ricostruire i fatti passati. Gioca muovendoti in senso antiorario.</p>	<p><b>RIO DE JANEIRO</b> Nell'ultima missione hai attirato l'attenzione dei criminali locali. Comincia la partita con 3 punti sospetto .</p>		
<p><b>HONG KONG</b> Affare importante in vista! Porta il personaggio nei  con almeno  .</p>	<p><b>BERNE</b> Entrare nella base dei Lupi è un privilegio per pochi. Ad ogni passaggio per Berne togli un punto sospetto dai .</p>		
<p><b>ELAT</b> Informazioni confuse arrivano da Johannesburg e Sydney. Scambia una carta tra le due città ad ogni passaggio su Elat.</p>	<p><b>MOSCA</b> La spia ha rapito la tua famiglia, per salvarli devi allearti con lei e far vincere il suo schieramento.</p>		



È indeciso								
	Crede che il valore più grande sia la fedeltà	Svolge con impegno tutte le sue missioni.	È sempre onesto	Gode dei vantaggi che porta essere un Lupo Bianco.	Non ama il conflitto	Vorrebbe pace e unità nel mondo	Vuole aiutare a portare pace nel mondo	
È antipatico ed egoista						Pronto al cambiamento		
	Vuole più potere	È in debito con i Lupi Bianchi	È stato minacciato dalla spia	È stato beccato nell'ufficio del capo			Ha ricevuto messaggi dalla spia.	Ha disobbedito ad un ordine di confinamento
È preoccupato per la salvaguardia degli umani						È fedele ai Lupi Bianchi		Assassinato
Manipola la verità						La spia gli ha promesso potere		Si annoia
La sua famiglia è tra i Lupi						Si preoccupa della gente		
È infastidito da tutto						È preoccupato per il mondo		
È gentile e senza ambizioni						Ha pagato una grande somma per corrompere qualcuno		
	È stato salvato dai Lupi	Conosce l'identità del capo dei Lupi Bianchi	Frequenta solo Lupi	Ama andare in missione		Si stanca facilmente	Vuole andare in pensione	Vuole scoprire la gerarchia dei Lupi
								Si offre sempre volontario per i compiti difficili

