



# QUINTA COLONNA

## Caccia alla spia

GIOCO DA TAVOLO E DI CARTE  
Game designer: Federico Berti

In questo gioco da tavolo e di carte italiano, un giocatore fa la parte della spia infiltrata in una brigata partigiana. Le rondelle indicano zone invalicabili, i bulloni rossi rifugi dei ribelli, le coppelle dorate i compagni che indagano per scovare la quinta colonna. Per prima cosa dobbiamo formare la mappa, pescando 24 carte dal mazzo dei 90 tarocchi dei sogni. Disponiamo una rondella da ferramenta sopra la casa corrispondente a ogni carta pescata, o un token stella se stiamo giocando con l'edizione americana. Per trovare velocemente le case partiamo da quella con il pallino bianco, proseguiamo in direzione del centro e poi riprendiamo sul raggio successivo in senso antiorario, in modo che tutti i multipli di 5 si trovino allineati sull'anello più interno del tabellone. Avremo così una mappa con 24 case non valicabili e non calpestabili.

Ora dobbiamo individuare sulla mappa i rifugi dei partigiani, che cambieranno posizione durante la partita, e le case di partenza dei combattenti incaricati di arrestare la spia fascista. 8 case rifugio da segnalare con dadi per bulloni, 5 cacciatori rappresentati da coppelle dorate o altre componenti da ferramenta. Lanciamo un dado a testa, chi ottiene il numero più basso interpreta per primo il ruolo dell'infiltrato, compito dei partigiani è individuare dove si nasconde o intercettarne il movimento. Al contrario degli altri personaggi, la spia non viene rappresentata da nessun segnalino, token o meeple, si muove in incognito.

La spia deve pescare una carta, dopo averla guardata dovrà disporla coperta accanto al mazzo centrale, in modo che nessuno possa vederla: quella carta indica il suo nascondiglio, al quale deve tornare dopo ogni azione. Il mazzo di carte viene rimescolato ed è pronto per il gioco.

La spia muove per prima. All'inizio del primo turno pesca tre carte e le tiene in mano. Nell'angolo in alto a sinistra, ogni carta riporta un simbolo corrispondente a un pezzo degli scacchi. Ognuno di questi pezzi impone al giocatore una regola particolare di movimento, di volta in volta potrà scegliere quale delle tre carte giocare, spostandosi idealmente sul tabellone secondo il pezzo della carta giocata. Non può segnalare in alcun modo la sua posizione sul tabellone, deve tenerla a mente.

#### MOSSE DELLA SPIA

Re: 1 passo in qualsiasi direzione

Regina: passi a piacere in qualsiasi direzione

Torre: passi a piacere sullo stesso anello o raggio

Alfiere: passi a piacere in diagonale

Cavallo: muove a L saltando 2 passi + 1

Pedone: 1 passo verso il centro del tabellone

Per potersi muovere, la spia deve giocare una delle 3 carte che ha in mano e seguire il movimento imposto dal pezzo degli scacchi raffigurato. La carta dev'essere calata scoperta, in modo che tutti possano vederla, i partigiani dovranno ricostruire il percorso della spia studiando la serie di carte giocate. Dopo aver calato la carta, la spia ne pesca un'altra dal mazzo in modo tale da avere sempre 3 carte in mano.

La spia deve scegliere gli obiettivi in modo tale da colpire con rapidità senza lasciare indizi del proprio passaggio, tenendo presente che più tempo aspetta per assaltare un rifugio, maggiore sarà il rischio di essere individuato. Allo stesso modo, deve scegliere il percorso di rientro combinando le carte che ha in mano, cercando di ingannare gli inseguitori. Per assaltare un rifugio deve portarsi esattamente sopra una pedina rossa, ma non la toglie subito dal tabellone: aspetta il turno successivo, dopo aver effettuato la propria mossa.

Dopo ogni mossa della spia tocca agli inseguitori mettersi sulle sue tracce. La pattuglia dei partigiani svolge le indagini in collaborazione fra tutti i giocatori, che mettono in comune le loro osservazioni confrontandole e scegliendo insieme la strategia. Se vincono, vincono insieme. Se perdono, perdono insieme. L'inseguimento si svolge in due modi: osservando la serie di carte giocate per ricostruire il percorso fatto, e svolgendo interrogatori. Ognuno dei 5 partigiani può muoversi di 2 passi alla volta nella direzione che vuole, cambiando anche direzione a ogni passo. Può svolgere interrogatori in una sola delle case confinanti con quella su cui si ferma, escluse quelle non calpestabili. Se la spia è passata da lì deve dichiararlo e sopra quella casa viene posto un segnalino indizio, suggerisco di usare una rondella viola più piccola rispetto a quelle usate per formare la mappa, se invece non è passata di lì useremo una rondella piccola di colore bianco.

Per ogni turno della spia, i partigiani muovono tutti i loro uomini e svolgono gli interrogatori. Ognuno di loro può raccogliere un solo indizio per turno. Se si pensa di aver catturato la spia raggiungendola con uno dei propri combattenti si può tentare un arresto, ma se il tentativo non va a buon fine i partigiani devono passare il turno. La spia può trovarsi su casa confinante con un partigiano, o anche sulla stessa casa, senza che questi ne sia al corrente; se non effettua l'arresto, il gioco prosegue fino a quando la spia non ha rimosso dal tabellone tutti i rifugi dei partigiani, o fino a quando questi ultimi non riescono a individuarla e arrestarla.