



Un gioco per 2 - 4 giocatori di Olivier Bourgeois

Durata: 35 minuti

Panoramica

I giocatori assumo il ruolo di Falsari della Mafia, che stampano banconote false e le scambiano per banconote reali. Il Padrino può aiutarli ad evitare la polizia, ma questa protezione ha un costo. Il gioco termina quando la polizia completa le proprie indagini sull'industria della contraffazione; il vincitore sarà il giocatore che possiederà l'ammontare maggiore di banconote "reali" (non contraffatte)!

Componenti del Gioco

Il gioco contiene banconote reali e contraffatte. Le banconote contraffatte hanno tre livelli di qualità (chiamati anche "tipi"); i giocatori dovranno acquistare carta speciale, inchiostro, e olografi per poter migliorare le loro copie false.

Il gioco include 100 banconote false di varie qualità (30 x ★, 30 x ★★ e 40 x ★★★). Tutte le banconote false valgono 50\$.



Qualità ★



Qualità ★★



Qualità ★★★

Ci sono 100 banconote reali (32x 10\$ e 68x 50\$), illustrate con dettagli chiari e definiti.



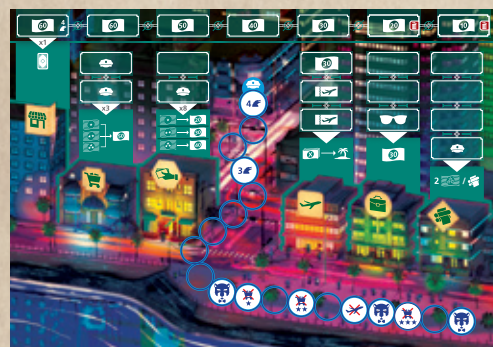
Banconota 'Reale' 10\$



Banconota 'Reale' 50\$

Nota: Dovrai tenere le tue banconote nascoste agli altri giocatori fino alla fine del gioco.

Il tabellone è a doppia facciata; un lato ha il simbolo per 2 giocatori, l'altro ha il simbolo per 3-4 giocatori. Oltre che al numero di giocatori, i due lati hanno una struttura simile; la sezione superiore del tabellone rappresenta il mercato nero, dove i giocatori possono usare le loro azioni per accedere ad opportunità per ripulire il denaro e acquistare speciali componenti di stampa. Sotto al mercato nero ci sono gli spazi azione che i giocatori useranno per effettuare la maggior parte delle loro azioni. Il tracciato polizia che corre dal centro del tabellone fino all'angolo in basso a destra rappresenta i progressi della polizia nella loro attività di investigazione.



Il gioco inoltre include un segnalino primo giocatore, il segnalino polizia e 42 carte componente (nelle categorie A, B, C, D, e S).



segnalino
primo giocatore



segnalino
polizia



carta
componente

12 segnalini scagnozzo (3 per ogni giocatore)



4 buste conto estero offshore e 4 schermi (1 per ogni giocatore)



Preparazione

Usa il lato del tabellone che corrisponde al numero di giocatori in gioco **1**. Dividi le banconote false per tipo **2** e le banconote reali per taglio **3**. Piazza il segnalino polizia sullo spazio del tracciato polizia corrispondente al numero dei giocatori **4**.

Ogni giocatore riceve 3 scagnozzi, uno schermo e una busta conto estero offshore del proprio colore **5**. Scegli il primo giocatore; egli prende il segnalino primo giocatore **6** e 20\$ dalla banca. Procedendo in senso orario a partire dal primo giocatore, il giocatore successivo prende 30\$. Se presenti, il terzo e quarto giocatore prendono 40\$ e 50\$, rispettivamente. Ogni giocatore prende una stampatrice **7** e un componente a caso (carta o inchiostro) dalla pila della carte iniziali (indicate attraverso una 'S').

In base al numero di giocatori in gioco, alcune carte potranno non essere usate. Le carte con indicato 3+ e 4 devono essere usate solo nelle partite con il corrispondente numero di giocatori. Mescola le carte componente a faccia in giù divise per tipo (A, B, C, D) e assembla queste carte in ordine alfabetico dall'alto al basso (le carte 'A' in cima, le 'D' in fondo) **8**. Poi, riempi il mercato nero con le carte pescate dalla cima del mazzo **9**.



Fasi di Gioco

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori, uno alla volta, effettuano il loro turno piazzando un proprio scagnozzo su uno spazio azione disponibile (non occupato). Il gioco prosegue in questo modo finché tutti gli scagnozzi non saranno stati piazzati o il gioco termina.

Le possibili azioni degli scagnozzi sono:

-  Comprare al mercato nero
-  Stampare banconote false
-  Usare banconote false al supermercato
-  Vendere banconote false ad un ricettatore
-  Frode Fiscale
-  Volare ai Caraibi

Nota: Se un giocatore non desidera effettuare un'azione, o in rari casi, è impossibile per lui effettuare un'azione, tale giocatore passa il proprio turno. Egli stende uno scagnozzo di fronte al proprio schermo, indicando che non è disponibile per il resto del round in corso.

Azioni degli Scagnozzi

Quando usi uno scagnozzo per una azione:

- Piazza lo scagnozzo su uno spazio azione. Ogni spazio azione può essere usato solo una volta per round.
- Effettua l'azione scelta.
- Se sullo spazio è raffigurato il cappello da poliziotto, il giocatore deve avanzare il segnalino polizia di uno spazio lungo il relativo tracciato. Se il segnalino polizia raggiunge uno spazio speciale, il relativo effetto è attivato. (Vedi pag. 4 per i dettagli.)





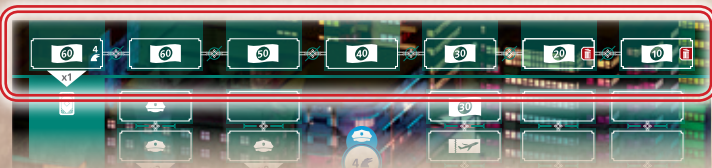
Comprare al Mercato Nero

Puoi comprare una carta al mercato nero, usando banconote reali (questi ragazzi sanno che lavoro fai, ovviamente). Queste carte includono stampatrici, inchiostro, carta, olografi, pranzi, jet privati, biglietti vincenti della lotteria, e avvocati.

Nota che gli olografi sono rari.



Per comprare al mercato nero, piazza un tuo scagnozzo su uno degli spazi azione del mercato nero in cima al tabellone.



Prendi la carta sotto a tale spazio azione e piazzala di fronte al tuo schermo, a faccia in su. Paga alla banca il costo della carta (come indicato sullo spazio azione). Nota che non stai veramente comprando l'oggetto ma un contratto che ti conferisce accesso permanente a tale risorsa; quando compri una carta, è tua per il resto del gioco. **Non è permesso comprare un secondo jet privato**, dato che allerterebbe la polizia facendo saltare la tua copertura!



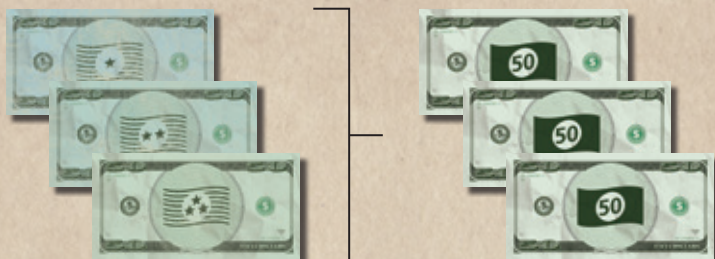
Stampare Banconote False

Quando effettui questa azione, ricevi **2** banconote false per ognuna delle tue stampatrici. La qualità di queste banconote dipende dai componenti che possiedi (inchiostro, carta, olografi): 1 componente fornisce una qualità ★, 2 differenti componenti forniscono una qualità ★★, e 3 differenti componenti forniscono una qualità ★★★. Come detto in precedenza, terrai i tuoi componenti durante tutto il gioco; essi non si esauriscono. Avere più copie dello stesso componente non aumenta la tua capacità di stampa o la relativa qualità.



Usare Banconote False al Supermercato

Puoi visitare il supermercato per scambiare fino a 3 banconote false per lo stesso numero di banconote reali da 50\$. Tieni presente che ad un certo punto il supermercato si accorgerà dei tuoi falsi e diventerà più difficile, se non impossibile, farli passare per veri.

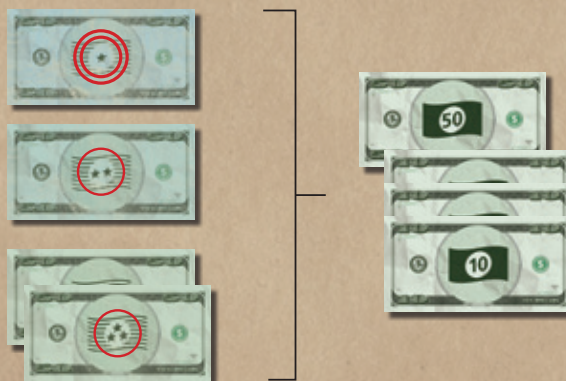


Vendere Banconote False ad un Ricettatore

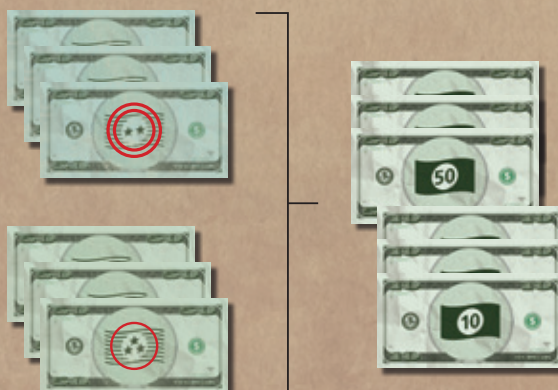
Il ricettatore compra fino a 8 banconote false alla volta, e paga in base alla loro qualità. Il prezzo pagato si basa sulla qualità più inferiore tra le banconote false vendute al ricettatore:

★ = 20\$, ★★ = 30\$, ★★★ = 40\$.

Esempio: Se vendi 1x★, 1x★★, e 2x★★★ banconote false al ricettatore ricevi 80\$ (4x20\$), dato che tutte e quattro le banconote sono pagate come se fossero tutte della qualità inferiore (★).



Esempio: Se vendi 3x★★ e 3x★★★ banconote false al ricettatore, riceverai 180\$ (6x30\$). Tutte e sei le banconote sono pagate come se fossero tutte della qualità inferiore (★★).





Frode Fiscale

Prendi 30\$ dalla banca. Se piazzii il tuo scagnozzo sullo spazio con raffigurati gli occhiali da sole, sarai il primo giocatore del round successivo.



Volare ai Caraibi

Volare ai Caraibi permette di muovere un ammontare qualsiasi di banconote reali sul tuo conto estero offshore (rappresentato dalla busta del tuo colore). Il denaro su questo conto non è rintracciabile, quindi non è preso in considerazione quando paghi il Padrino. Il denaro in questo conto **non può** essere usato per pagare voli o comprare carte dal mercato nero.

Se possiedi un jet privato, puoi usare lo spazio azione “private jet” per volare ai Caraibi. Se non possiedi un jet, devi usare lo spazio azione “volo commerciale” e pagare il costo indicato (30\$). Se un giocatore con un jet privato prende un volo commerciale, egli deve comunque pagare i 30\$.



Spazi Speciali sul Tracciato Polizia

Gli effetti di questi spazi sono applicati una volta risolta l'azione dello scagnozzo.

Padrino

In cambio della protezione del Padrino, tutti i giocatori devono pagare alla banca metà delle proprie banconote reali (arrotondate per eccesso se necessario). Le banconote false e il denaro sul conto estero offshore non subiscono gli effetti di questo spazio azione. I biglietti vincenti della lotteria non hanno valore fino alla fine del gioco; essi non sono prese in considerazione quando il Padrino deve essere pagato.



Progressi delle Indagini della Polizia

Non appena il segnalino polizia raggiunge uno spazio “Police Investigation Progresses”, la polizia insegna al supermercato come individuare una particolare qualità di banconote false. Da adesso in poi, essi non accetteranno più banconote false di tale qualità o inferiore (prima ★, poi ★★, ed infine ★★★).



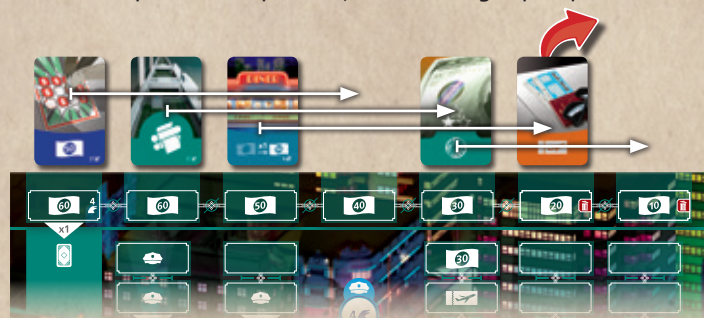
Sciopero Controllori di Volo

I controllori di volo sono in sciopero! Finché il segnalino polizia è su tale spazio, nessun volo (privato o commerciale) può essere effettuato.



Fine di un Round

Un round termina una volta che tutti gli scagnozzi sono stati giocati; rimuovili dal tabellone e riconsegnali ai rispettivi giocatori. Rimuovi tutte le carte mercato nero dagli spazi con raffigurato il simbolo , poi scorri le carte rimaste verso destra e riempi gli spazi rimasti vuoti con le carte pescate dalla cima del mazzo. Se non ci sono più carte disponibili, lascia vuoti gli spazi più a sinistra.



Ogni pranzo che possiede un giocatore gli permette di trasformare una banconota falsa (di una qualità qualsiasi) in una banconota reale. Se un giocatore non ha sufficienti banconote false, ogni pranzo rimanente che possiede non ha effetto. Se un giocatore ha banconote false disponibili, non può rinunciare all'effetto del pranzo. Inizia un nuovo round, con il primo giocatore che piazzerà un proprio scagnozzo.



Fine del Gioco

Il gioco termina quando il segnalino polizia raggiunge l'ultimo spazio del tracciato polizia. Dopo aver applicato l'effetto del Padrino di tale spazio, ogni giocatore (incluso il giocatore che ha attivato la fine del gioco) può, nell'ordine di turno corrente, giocare un ultimo scagnozzo se ne ha ancora disponibili. Se applicabile, il giocatore con il “Grande Avvocato” può rimuovere uno dei propri scagnozzi dal tabellone e piazzarlo su uno spazio azione disponibile qualsiasi, incluso quello da cui è stato appena preso, e risolvere l'azione. Un giocatore che possiede il “Cattivo Avvocato” (se c'è) può ora fare lo stesso. Ogni pranzo adesso converte una banconota falsa in reale per l'ultima volta, e i biglietti vincenti della lotteria sono pagati in banconote reali in base al loro valore.



Grande Avvocato



Cattivo Avvocato

Il gioco adesso è terminato. Ogni giocatore somma il valore delle proprie banconote reali, incluse quelle presenti nella busta conto estero offshore. Le banconote false e le carte componente acquistate non hanno valore e non contano sul totale del giocatore. Il giocatore con il maggior numero di banconote reali vince il gioco! In caso di parità, gioca di nuovo.

Crediti

Autore: Olivier Bourgeois

Illustrazioni e Grafica: Ian O'Toole

Direttore Progetto: Arno Quispel

Sviluppo: Paul Mulders, Max van den Helder

Rulebook: Rafaël Theunis

Redattore: Michael Schemaille

Traduzione in Italiano: Francesco Neri



QUINED GAMES

© Quined Games, 2018