

Der Pate

Un gioco per 2 – 4 giocatori d'onore da 12 anni in su

Traduzione ed adattamento a cura di Bruno "Tetsuo" Boiso

www.ludusinfabula.com

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Idea ed obiettivo del gioco

I Corleone, i Tattaglia, i Barzini e gli Stracci, quattro famiglie siciliane nella New York degli anni '40, stanno lottando per l'influenza, il potere e la ricchezza. Essi gestiscono il gioco d'azzardo illegale ed il contrabbando, accumulano soldi attraverso il pizzo, controllano gli allibratori e sono attivamente coinvolti nel business del credito. In qualità di Padrino stai tirando i fili della tua famiglia sullo sfondo. Non devi solo prenderti cura delle finanze, ma anche della reputazione della tua famiglia e la tua influenza sulla società.

Comunque alla fine del giorno ciò che conta è avere più soldi possibile.

Nota: prima di iniziare la partita, leggi una volta interamente le regole. In caso di dubbi che non possono essere risolti immediatamente, seguirà una spiegazione dettagliata in un paragrafo successivo.

Componenti del gioco



4 plance azione



28 membri della famiglia (7 in ognuno dei quattro colori)



13 segnalini "Amico della Famiglia"



12 segnalini azione grigi
"Reputazione"



12 segnalini azione rossi "Influenza"



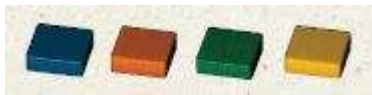
10 carte evento



4 dadi (nero, bianco, grigio e rosso)



1 macchina da gangster



16 indicatori per i tracciati sviluppo (4 in ognuno dei quattro colori)



2 segnalini per i tracciati evento (1 grigio, 1 rosso)



20 segnalini debito rotondi (5 in ognuno dei quattro colori)



100 banconote (25 in ognuno dei quattro tagli)

1 tabellone

La preparazione del tabellone dovrebbe apparire così:



Preparazione del gioco

- Prima della prima partita rimuovere accuratamente tutte le parti stampate dalle fustelle.
- Piazzare il **tabellone di gioco** al centro del tavolo. L'area più al centro mostra la parte sud di Manhattan con 12 business illegali che sono controllati dalle quattro famiglie. Nell'angolo in alto a sinistra si possono notare due **tracciati evento** con la casella K.O. Sotto si trova la locazione per quei membri della famiglia che sono stati spediti sul fondo del fiume Hudson. Nell'angolo in basso a destra si trova il carcere ("The Tombs") riservato ai membri della famiglia in arresto. Le locazioni sono collegate da una **strada**. Sulla strada c'è un'immagine di una macchina di fronte ad ogni business dove alla **macchina da gangster** è consentito fermarsi. 3 locazioni business formano un **distretto della città**. I quattro distretti sono separati tra di loro da linee di confine.

- Si possono notare 4 tracciati sviluppo su ogni lato del tabellone. Ogni giocatore gestisce i **tracciati sviluppo** davanti a sé. Questi indicheranno al giocatore come la famiglia si sta sviluppando in “Reputazione”, “Influenza”, “Ricchezza” e “Favori” nel corso della partita.
 - Ogni giocatore prende, di un unico colore, **7 membri della famiglia, 5 segnalini debito rotondi e 4 indicatori** per i tracciati sviluppo.
 - Ogni giocatore mette i propri indicatori sulla casella iniziale dei suoi tracciati sviluppo, sull’immagine del proprio Padrino.
 - Ogni giocatore prende **tre differenti segnalini azione grigi “Reputazione” e tre differenti segnalini azione rossi “Influenza”** che sono piazzati nella rispettiva casella dei propri tracciati sviluppo.
 - Ogni giocatore prende la **plancia azione** con l’immagine del proprio Padrino (la stessa che si trova sui tracciati sviluppo) e la posiziona davanti a sé.
 - Il giocatore più anziano è il **giocatore iniziale**. Il giocatore che siede **alla sua destra** mette la **macchina da gangster** in una qualsiasi delle caselle macchina, poi sceglie un distretto della città e piazza uno dei suoi membri della famiglia su ognuna delle locazioni di questo distretto della città. Egli adesso è l’unico che controlla questi business. Gli altri giocatori fanno la stessa cosa uno dopo l’altro in senso **antiorario**. Il giocatore iniziale otterrà perciò il rimanente distretto della città. In meno di quattro giocatori, i distretti della città che non sono stati scelti sono riempiti con i membri della famiglia neutrali del colore rimasto.
- Nota: per la prima partita il tabellone può essere preparato come mostrato nell’immagine. Il verde è il giocatore iniziale.*
- Mescolare le **10 carte evento** e mettere **3 di queste coperte** nella scatola. Le **7 carte evento che rimangono** sono messe in una pila coperta accanto al giocatore iniziale.
- Nota: al fine di evitare “sgradevoli” sorprese, il giocatore iniziale può leggere il testo delle 10 carte evento prima di iniziare la prima partita. Tutti i giocatori sapranno perciò quali eventi possono uscire.*
- La pila di carte e i **13 segnalini “Amico della Famiglia”** sono piazzati sul tabellone su “Brooklyn”.
 - Mettere il denaro diviso in base al taglio nella “Banca” vicino al giocatore iniziale. Il giocatore iniziale si prende cura anche della banca e fornisce ad ogni giocatore un **capitale iniziale di 10.000 \$**. I giocatori possono tenere il proprio capitale segreto.
 - I segnalini grigio e rosso sono messi nelle rispettive caselle iniziali dei **tracciati evento**.
 - Il **giocatore iniziale** prende i **4 dadi**. La partita può iniziare.

Panoramica del gioco

La partita dura **7 turni** nel corso dei quali i giocatori possono guadagnare denaro con business illegali. Si può assumere il controllo dei business delle altre famiglie contro la loro volontà. I business della tua famiglia possono anche fornirti una rendita regolare. Il giocatore che alla fine ha **più denaro** vince.

Ma alla fine della partita egli deve assicurarsi di **non essere eliminato**, poiché non sono solo i soldi che contano! Nel corso della partita diverrà chiaro ciò che è più importante per la famiglia: la sua reputazione nella società o la sua influenza. I segnalini grigio o rosso si muoveranno in avanti sul tracciato evento in base alle carte evento. Appena **quattro carte evento di un colore** sono state rivelate risulta evidente quale tracciato sviluppo è definito come **“Casella K.O.”**. Ogni giocatore deve raggiungere l’ultima casella di questo tracciato. Un giocatore che non raggiunge questo obiettivo prima della fine della partita, non deve contare il proprio denaro. Egli sarà eliminato dopo il settimo turno.

Sequenza di un turno


1. Il **giocatore iniziale distribuisce denaro dalla banca (a tutti i giocatori)**.
2. Il **giocatore iniziale rivela la carta evento in cima. Questa carta evento è valida per tutti i giocatori**.
3. **Tutti i giocatori effettuano le azioni dado (uno dopo l’altro)**.

1. Rendita


Ogni giocatore controlla sul proprio tracciato sviluppo “Rendita” quant’è l’ammontare corrente del business della propria famiglia (a seconda della famiglia può essere uno jazz club, una panetteria, una lavanderia o un negozio di pasta). Il giocatore iniziale paga ad ogni giocatore tanto denaro dalla banca quanto mostrato sulla casella sulla quale il rispettivo segnalino è attualmente posizionato. All’inizio nessuna rendita viene pagata. Nel corso della partita questa potrà valere tra 1.000 e 4.000 \$.

2. Rivelare carte evento

Il giocatore iniziale rivela la carta evento in cima, legge la citazione dal film “Il Padrino” e segue le istruzioni:

- 1)  A seconda del colore del campo con la X, i **segnalini grigio o rosso sono mossi in avanti di una casella sul tracciato evento**. Se dopo alcuni turni 4 carte di uno stesso colore sono state rivelate, il segnalino di quel colore sarà messo nella casella K.O. (casella nera con la croce).

Questa azione determina se il tracciato evento "Reputazione" (grigio) o "Influenza" (rosso) è definito come casella K.O. A partire da questo momento, i segnalini sui tracciati evento non saranno più mossi.

- 2)  La **macchina da gangster è adesso mossa in avanti in senso orario**, in base al numero sulla carta (sono possibili da 1 a 5 caselle). La macchina può essere posizionata su tutte le caselle macchina sulla strada. Fintanto che la **macchina da gangster** rimane in uno dei distretti della città, i tre business sono **sotto una protezione speciale**: essi non possono né essere liberati né i loro proprietari possono cambiare! Non si può prendere possesso di business vuoti.

3) Infine il testo della carta viene letto ed eseguito. Nel caso che i giocatori possano scegliere quale istruzione seguire, il giocatore iniziale è il primo a decidere e poi gli altri giocatori uno dopo l'altro. Dopo questo la carta viene rimessa nella scatola. **Nota:** nel caso di due carte evento i giocatori seguiranno le istruzioni non prima dell'inizio del loro turno. Al fine di non dimenticarsene, la carta viene messa a faccia scoperta sul tabellone fino alla fine del turno.

3. Le azioni dado

- Le azioni dado sono il cuore del gioco. Qui risiedono le possibilità per i giocatori di influenzare i destini delle loro famiglie.
- Il giocatore iniziale è il primo a completare **tutte** le sue azioni sulla **propria plancia azioni**. Su ognuna delle quattro linee azione, una dopo l'altra, egli deve posizionare esattamente un dado.
- Il giocatore lancia tutti i quattro dadi. Uno di questi deve essere messo sulla prima linea della propria plancia azioni. Egli poi lancia ancora gli altri tre dadi e mette uno di questi sulla seconda linea. Gli ultimi due dadi devono essere lanciati ancora e uno di questi deve essere messo sulla terza linea. Il quarto dado sarà posizionato nella quarta linea senza lanciarlo ancora e non importa con quale faccia.
- In seguito il giocatore che siede in senso orario accanto al giocatore iniziale lancia tutti i quattro dadi e decide quale mettere sulla prima linea azione, lancia i tre dadi rimasti, ecc.
- Dopo che l'ultimo giocatore ha completato la sua ultima mossa, il giocatore iniziale gira nuovamente, paga dalla banca la rendita ad ogni giocatore e poi rivela la successiva carta evento, ecc.

Nota: è solo nella prima linea che il colore del dado non è importante, ma solo il numero. Nella seconda e terza linea conta sia il numero che il colore del dado. Nella quarta linea solo il colore del dado è importante.

La plancia dei dadi

La plancia dei dadi ha quattro linee azione. Dovrebbe sempre essere considerato attentamente quale dado mettere su una linea, poiché nel corso del turno un colore potrebbe non essere più disponibile per un'altra linea.



La prima linea determina la rendita risultante dagli affari illegali. A questo scopo i giocatori piazzano un qualsiasi dado del loro lancio di dadi su una delle cinque caselle rendita.

Il numero deve essere corrispondente alla casella rendita. **Tutti** i business sul tabellone che hanno un numero uguale a quello della casella rendita scelta consentono ai loro proprietari di incassare quella somma di denaro. Nel caso in cui sono scelti "Soldi per protezione" e "Contrabbando", al giocatore è consentito muovere di una casella sul proprio tracciato sviluppo "Influenza" oppure "Reputazione".

- **Importante:** una casella rendita è sempre correlata a **tutti** i business con il corrispondente numero (anche quelli degli altri giocatori). *Se per esempio viene piazzato un dado che mostra un 2, quei giocatori che controllano i tre*

business "Contrabbando" sul tabellone ottengono 2.000 \$ ognuno ed in aggiunta muovono i propri segnalini in avanti di una casella sul loro tracciato sviluppo "Reputazione".

- Se un giocatore controlla più di un business con i membri della sua famiglia, egli ottiene la rendita per ognuno dei suoi business con il numero del dado posizionato. I business che non sono controllati da nessun giocatore non guadagnano nessuna rendita. Se si gioca in due o tre giocatori, la rendita dei business controllati dai membri della famiglia neutrali non viene pagata.



La casella Stampa: se un giocatore lancia uno o più dadi che mostrano il simbolo "Burattinaio", egli può mettere uno di questi sulla casella denominata "Stampa" e immediatamente muovere in avanti il proprio segnalino di 1 casella su entrambi i tracciati "Reputazione" e "Influenza". In questo caso **nessun** dado sarà messo su alcuna delle caselle rendita.

- **Importante:** il giocatore deve mettere un dado anche se non ha alcun vantaggio per se stesso e aiuta solo gli altri giocatori.



Nella seconda e terza linea il giocatore ha per ognuna cinque caselle che può utilizzare. Nelle quattro caselle azione di ogni linea un dado può essere posizionato solo su una casella con lo **stesso colore**. Il numero determina quanto forte sarà l'azione e quali business sono influenzati.

Sulle due caselle "Stampa" è consentito mettere solo un dado con il simbolo "Burattinaio" come nella prima linea. Il colore del dado non ha importanza.



Reputazione/Influenza: il giocatore può muovere il proprio segnalino in avanti sul suo tracciato sviluppo di tante caselle quanto il numero sul rispettivo dado rosso o grigio posizionato.



Visita: la macchina da gangster viene mossa in avanti in senso orario in base al numero del dado nero.

- Nel caso che il business davanti al quale si trova la macchina si trova sia **vuoto**, il giocatore può posizionare su questo business un membro della famiglia dalla sua riserva.
- Nel caso che il business sia controllato da **un altro giocatore** (o da una famiglia neutrale se si gioca in due o tre giocatori), viene liberato e rimane vuoto. Il membro della famiglia viene ridato al suo possessore (oppure messo nella scatola nel caso di una famiglia neutrale).
- Nel caso il business sia controllato da un **membro della propria famiglia** non succede niente.



Manipolazione delle scommesse: il giocatore ottiene 1.000 \$ dalla banca per il numero mostrato sul dado bianco posizionato.



Riunione dei Padrini: il giocatore restituisce agli altri giocatori **tutti** i segnalini debito che gli sono stati dati da questi giocatori. In cambio questi giocatori gli pagano per ogni segnalino debito 1.000 \$ per il numero del dado grigio posizionato.



Razzia del FBI: **tutti** i business controllati (compresi i propri) che mostrano il numero del dado rosso posizionato devono essere liberati. I membri della famiglia coinvolti sono messi in carcere ("The Tombs"). *Nel caso di un "5" per esempio i due business del gioco d'azzardo sono influenzati.*



Assumere il controllo di un business: il giocatore può assumere il controllo di un business. Questo deve mostrare il numero del dado nero posizionato e deve essere controllato da un membro di un'altra famiglia.

- Il membro della famiglia che controllava precedentemente questo business viene **gettato nel fiume** (mettere la pedina sul fiume Hudson).



- Il nuovo proprietario deve adesso dare uno dei suoi **segnalini debito** al precedente proprietario del business.

- Il giocatore poi mette un **membro della propria famiglia** dalla sua riserva sul business.

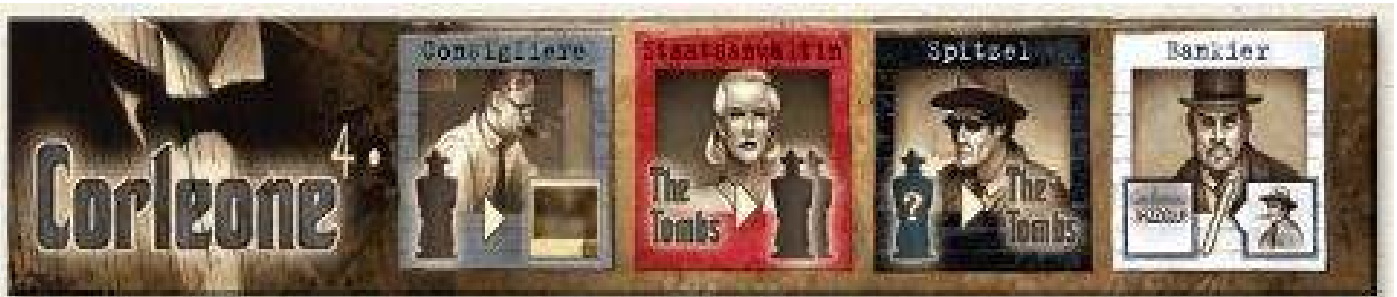
Importante: non è possibile assumere il controllo di business vuoti con questa azione. Nel caso che un giocatore non abbia un segnalino debito o un membro della famiglia nella sua riserva, non sarà possibile assumere il controllo di un business. Se in una partita con due o tre giocatori il business era precedentemente di proprietà di una famiglia neutrale, il segnalino debito deve essere dato alla banca.

Nota: una delle carte evento consente a tutti i giocatori di assumere il controllo di un business. Questa azione sarà eseguita secondo le stesse regole.



Amico della Famiglia: il giocatore ottiene 1 segnalino "Amico della Famiglia" per il quale deve pagare 1.000 \$ alla banca per il numero del dado bianco posizionato.

Importante: nella terza linea il giocatore **deve** svolgere l'azione "Riunione", "Razzia del FBI" o "Amico della Famiglia", se mette il dado qui, anche se gli risulta svantaggioso. L'azione "Assumere il controllo di un business" è al contrario volontaria.



Nella quarta linea sono a disposizione dei giocatori quattro personaggi, uno dei quali i giocatori possono utilizzare per i loro scopi. Quale personaggio sia è determinato dal **colore** dell'ultimo dado posizionato qui. Il numero del dado non ha importanza.



Consigliere: il giocatore può assumere il controllo di un qualsiasi business **vuoto** mettendo un membro della propria famiglia dalla sua riserva su questa locazione.

Nota: il Consigliere è l'avvocato ed il consulente della famiglia.



Pubblico Ministero: il giocatore può riprendere **tutti i suoi** membri della famiglia dal carcere ("The Tombs") e rimetterli nella propria riserva.



Spia: il giocatore può rimuovere il membro della famiglia di un altro giocatore da un qualsiasi business e mettere questa pedina nel carcere ("The Tombs").



Banchiere: al giocatore è consentito muovere in avanti di una casella su uno dei suoi due tracciati "Rendita" o "Favori".

Promemoria: ad eccezione dell'azione "Visita" non c'è mai il cambio della proprietà in un distretto della città nel quale è parcheggiata la macchina da gangster. I tre business qui non sono mai influenzati da una "Razzia del FBI" o un "Assumere il controllo di un business" oppure dall'uso del "Consigliere" o della "Spia". Questa protezione è generalmente valida anche per tutte le carte evento, con l'eccezione di una carta in cui sia esplicitamente menzionato.

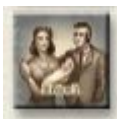
I tracciati sviluppo

- Ogni giocatore ha quattro **tracciati** sul suo lato del tabellone sul quale può vedere come la sua famiglia si è sviluppata in "Reputazione", "Influenza", "Rendita" e "Favori". Se un giocatore può muovere in avanti sul tracciato col suo indicatore, egli muove il suo indicatore verso destra di quel numero.
- Ci sono **tre segnalini azione** su ognuno dei **tracciati "Reputazione" e "Influenza"**. Se l'indicatore viene mosso sopra o oltre una casella con tale segnalino, il giocatore prende il segnalino da questo tracciato e lo mette di fronte a sé. Ogni segnalino è valido per una **singola** azione che il giocatore può effettuare immediatamente o in un turno successivo. Dopo questo il segnalino viene rimesso nella scatola. Queste sono le possibili azioni (una versione in breve è riportata anche sul retro dei segnalini):

Le caselle sul tracciato "Reputazione" rappresentano feste cerimoniali della famiglia:



Matrimonio: il giocatore ottiene **1 segnalino "Amico della Famiglia"**.



Battesimo: il giocatore può tirare un qualsiasi dado una volta soltanto. Egli ottiene dalla banca **1.000 \$ per il numero del dado**. Se esce il simbolo "Burattinaio", il giocatore non ottiene nulla.



Compleanno del Padrino di turno: il giocatore può muovere in avanti di **1 casella** col suo indicatore su un **tracciato a sua scelta**.

Le caselle sul tracciato "Influenza" rappresentano persone che sono in debito col Padrino:



Poliziotto: il giocatore lancia **uno** dei suoi dadi ancora.



Giudice: il giocatore ripete il **lancio completo dei dadi**. Nella prima linea questo significa tutti i 4 dadi, nella seconda linea 3 dadi e nella terza linea 2 dadi.



Senatore: il giocatore è libero di **scegliere un colore**. Questo significa che può mettere **un dado** su una casella azione che ha un differente colore dal dado ed usare l'azione di questa casella.

Nota: nel corso del proprio turno un giocatore può usare più di un segnalino azione.

Importante: se un giocatore si trova sull'ultima casella del tracciato "Reputazione" o "Influenza" con il suo indicatore e gli fosse permesso di muoversi ancora in avanti, egli ottiene esattamente 1.000 \$ dalla banca ogni volta. Non contano quante caselle dovrebbe muoversi oltre la fine del tracciato.

Il tracciato "Rendita" è l'indicazione per ogni giocatore di quanto denaro egli otterrà dalla banca per il business della propria famiglia all'inizio di un nuovo turno. Alla fine della partita egli guadagnerà ancora la stessa somma in base a dov'è piazzato il proprio indicatore.



Il tracciato "Favori" indica quali vantaggi porterà l'uso di un "Amico della Famiglia". Per usare un favore, il giocatore deve **restituire un "Amico della Famiglia"** (metterlo su Brooklyn). Il giocatore può usare il favore sul quale è

posizionato il proprio indicatore oppure uno dei “favori” che sono riportati sulle precedenti caselle (questo è il motivo per cui ci sono delle frecce tra le caselle). Quella che segue è la lista dei “favori”:



L’“Amico della Famiglia” diventa un membro della famiglia: al giocatore è consentito riprendere **1 dei suoi membri della famiglia** dal fiume Hudson e **metterlo nella sua riserva**.



Al giocatore è consentito riprendere **1 dei suoi segnalini debito da uno degli altri giocatori** (oppure dalla banca se si gioca in due o tre giocatori). L’altro giocatore non ottiene alcun compenso.



Al giocatore è permesso muovere il suo indicatore in avanti di **2 caselle sul proprio tracciato “Reputazione” oppure “Rendita”**.



Il giocatore ottiene **5.000 \$ dalla banca**.

Importante: il giocatore può usare un “favore” più di una volta fintanto che restituisce ogni volta un “Amico della Famiglia”. **Per turno** possono essere usati al massimo 2 segnalini “Amico della Famiglia”.

Fine della partita

La partita finisce dopo 7 turni. Quei giocatori che non hanno raggiunto l’**ultima casella** del tracciato che è stato determinato come **tracciato K.O.** (“Reputazione” o “Influenza”) sono eliminati. Tra gli altri giocatori si stabilisce il vincitore.

- Tutti i giocatori ottengono un’altra volta ancora la propria **attuale rendita** dalla banca per il business della loro famiglia.
- Per **ogni business** che un giocatore controlla, egli ottiene **3.000 \$** dalla banca.
- Per **ognuno dei propri membri della famiglia** che si trova in **carcere**, il giocatore deve pagare alla banca una cauzione di 1.000 \$ e rimettere il membro della famiglia nella sua riserva.
- Per **ogni segnalino debito** posseduto da un altro giocatore, a questo giocatore devono essere pagati **2.000 \$** per compensare questo debito. Nel caso di segnalini debito presso la banca che sono stati spesi per aver assunto il controllo di un business di una famiglia neutrale (due o tre giocatori), devono essere pagati 2.000 \$ alla banca.
- **Il giocatore che ha più denaro è il vincitore.** In caso di parità vince il giocatore che ha mosso più in avanti sul tracciato rosso o grigio che non è stato definito come casella K.O. In caso di ulteriore pareggio vince la famiglia più grande (membri della famiglia posseduti nei business e nella riserva). Nel caso che non ci sia ancora risoluzione, i giocatori possono acconsentire ad un onorevole pareggio o giocare un’altra partita.