



HAB & GUT (Good Brokers)

di Carlo A. Rossi

per 3-5 giocatori da 10 anni in su – Durata: 45 min. circa

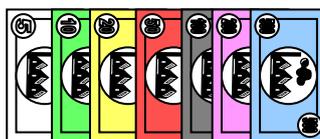
Traduzione di Adams

MATERIALE DI GIOCO

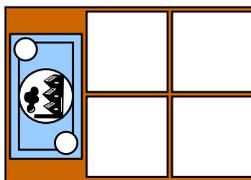
- 1 tabellone per segnare il valore delle azioni delle 6 compagnie in gioco

- Banconote di carta (da 5\$ a 500\$)

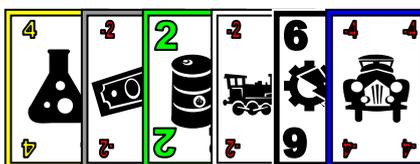
- 6 segnalini (cubi di legno) per le 6 compagnie in 6 differenti colori



- 5 tabelloni personali per le azioni acquistate



- 54 carte (9 per ciascuna compagnia) con valori positivi (+2, +4, +6) e negativi (-2, -4, -6), nello stesso colore dei 6 cubi di legno



- 60 tessere Azioni (10 per ciascuna compagnia) nello stesso colore dei 6 cubi di legno



- 5 portacarte

- 1 segnalino "primo giocatore"



- 1 regolamento

200				200
190				190
180				180
170				170
160				160
150				150
140				140
130				130
120				120
110				110
100				100
90				90
80				80
75				75
70				70
65				65
60				60
55				55
50				50
45				45
40				40
35				35
30				30
25				25
20				20
15				15
10				10
5				5
0				0

OBBIETTIVO DEL GIOCO

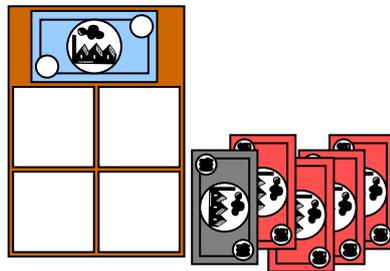
I giocatori rappresentano degli investitori finanziari all'inizio della seconda rivoluzione industriale, che cercano di guadagnare la maggior quantità possibile di denaro acquistando azioni delle 6 maggiori compagnie quotate in borsa, sperando che il loro valore aumenti e cercando di cogliere il momento giusto per rivenderle prima che il valore stesso scenda.

Il giocatore che riesce ad accumulare la maggior quantità di denaro dopo 2 round è il vincitore. I giocatori devono però ottenere denaro anche per i propri clienti; chi, al contrario, pensa solo ai propri interessi e alla fine della partita avrà incassato la minor quantità di denaro per i propri clienti, verrà eliminato dal gioco e non potrà più sperare di vincere.

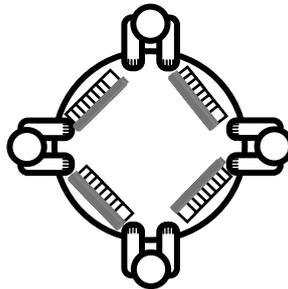
PREPARAZIONE PER IL 1° ROUND

Piazzare il tabellone col valore delle azioni al centro del tavolo e i 6 cubi delle compagnie nella riga di valore 40. Piazzare accanto ad esso le banconote (divise per valore), che costituiranno la banca, e le azioni delle 6 compagnie (impilate e divise per tipo).

Ogni giocatore prende un tabellone personale e delle banconote per un totale iniziale di 300\$.



Prendere un numero di portacarte pari al numero di giocatori e piazzarne uno in mezzo a ciascuna coppia di giocatori seduti uno accanto all'altro, in modo che ciascuno di essi ne abbia uno alla sua destra e uno alla sua sinistra. Mescolare le carte e piazzarne 8 in ciascun portacarte. Le carte rimanenti vanno messe via e non verranno usate durante questo round.



240						240	U. Pacific
220						220	
200						200	
180						180	Siemens
165						165	
150						150	
135						135	
120						120	Ford
110						110	
100						100	
90						90	Standard Oil
80						80	
75						75	
70						70	
65						65	
60						60	Dynamite
55						55	
50						50	
45						45	
40	Grey	Yellow	Black	Blue	Green	40	Lloyd
35						35	
30						30	
25						25	
20						20	
15						15	
10						10	
5						5	
0						0	

I portacarte dovrebbero essere piazzati in modo da essere visibili solo ai 2 giocatori seduti a destra e a sinistra di esso (nella figura sopra è mostrato per esempio il caso di 4 giocatori), ovvero in modo che ciascun giocatore possa vedere le carte solo alla sua destra e alla sua sinistra.

Infine deve essere scelto il primo giocatore, che riceve l'apposito segnalino.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni partita si svolge in 2 round, ciascuno dei quali composto da 4 turni; ogni turno è a sua volta composto da 2 fasi, nell'ordine:

1. Compravendita di azioni
2. Manipolazione del mercato

Fase 1: Compravendita di azioni

Ciascun giocatore, a partire dal primo e proseguendo in senso orario, ha le seguenti opzioni:

- può comprare o vendere azioni delle compagnie (ma non entrambe le cose)
- può, in aggiunta, piazzare una delle azioni già acquistate sul suo tabellone personale

Comprare Azioni

Il giocatore attivo può comprare da 1 a 3 azioni, prendendole dalle relative pile e pagandone alla banca il valore corrispondente (indicato dalla posizione del cubo del relativo colore sul tabellone centrale). Le tessere azioni acquistate devono essere piazzate a faccia coperta nell'area di gioco del giocatore stesso (e non sul tabellone personale).

NOTA: non si possono acquistare azioni di compagnie il cui valore corrente è "0".

Vendere Azioni

Il giocatore attivo può vendere da 1 a 3 azioni fra quelle che possiede nella sua area di gioco (non quelle sul tabellone personale), rimettendole nelle relative pile e ricevendo dalla banca il valore corrispondente in denaro (indicato dalla posizione del cubo del relativo colore sul tabellone centrale).

Piazzare azioni sul tabellone personale

Durante il suo turno un giocatore ha sempre la possibilità di piazzare, a faccia coperta, una delle azioni che possiede nella propria area di gioco, sul suo tabellone personale (c'è spazio per piazzarne, in totale, fino a 4).

IMPORTANTE: le azioni piazzate su questo tabellone non possono essere rimosse o vendute fino alla fine del round in corso, e non forniscono denaro utile per la vittoria finale, in quanto rappresentano le azioni comprate per conto dei propri clienti. Alla fine della partita, però, il giocatore che ha guadagnato la minor quantità di denaro per i propri clienti, verrà eliminato dal gioco, indipendentemente da quanto denaro è riuscito a guadagnare per sé stesso.

Dopo che tutti i giocatori hanno svolto la Fase 1, si passa alla fase successiva.

Fase 2: Manipolazione del mercato

Ciascun giocatore, a partire dal primo e proseguendo in senso orario, deve:

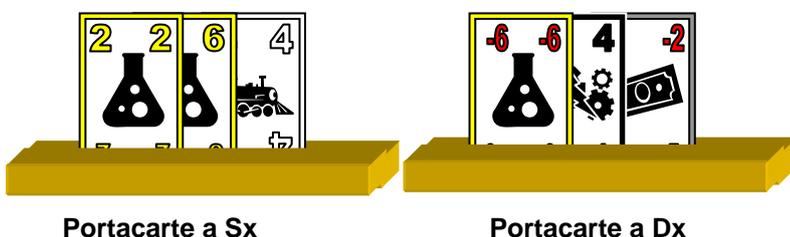
- prendere una carta da uno dei portacarte accanto a lui (quello alla sua destra o quello alla sua sinistra) e giocarla;
- prendere una carta dall'altro portacarte accanto a lui e giocare anche questa.

Non è permesso scegliere entrambe le carte dallo stesso portacarte.

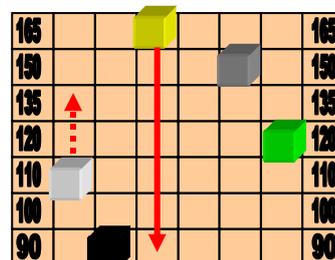
- **Giocare la 1° carta:** il giocatore mostra la carta che ha preso e sposta il cubo della relativa compagnia sul tabellone centrale del numero di spazi indicato sulla carta stessa, in avanti se il valore della carta è positivo, indietro se il valore è negativo, dopodiché la carta viene scartata.
- **Giocare la 2° carta:** il giocatore mostra la carta che ha preso e sposta il cubo della relativa compagnia sul tabellone centrale del numero di spazi pari alla metà del valore indicato sulla carta stessa (in avanti se il valore è positivo, indietro se è negative), dopodiché la carta viene scartata.

NOTA: i valori delle compagnie indicati sul tabellone non possono scendere sotto 0 né superare 280, per cui eventuali spazi in più indicati dalle carte giocate non saranno conteggiati.

ESEMPIO: osservando le carte disponibili nei portacarte accanto a lui, Alessio si accorge che la Compagnia Gialla ha buone possibilità di aumentare il prezzo delle sue azioni, che però attualmente sono un po' troppo costose (165\$). Pertanto sceglie per prima la carta gialla con valore -6 dal portacarte a destra, arretrando così di 6 spazi il cubo giallo e diminuendone il prezzo;



quindi, in fase 1 potrà acquistare azioni gialle a 90\$ ciascuna, e poi, in fase 2, sceglierà per prima la carta gialla con valore +6 dal portacarte a sinistra, in modo da far risalire il prezzo corrispondente di 6 spazi, nuovamente a 165\$; deve però sperare che Alfio, il giocatore alla sua sinistra, non utilizzi a sua volta la carta gialla +6, in quanto anche lui può accedere a questo portacarte. Per concludere la fase 2 attuale, Alessio deve ora prendere una carta dal portacarte a sinistra; in funzione del ragionamento fatto prima, e considerando che Alfio ha già comprato diverse azioni della Compagnia Bianca, col presumibile intento di farne crescere il prezzo, Alessio sceglie la carta Bianca di valore +4, spostando in avanti il cubo corrispondente di soli 2 spazi (la metà di quanto indicato dalla carta) e impedendo di conseguenza ad Alfio di far avanzare lo stesso cubo di 4 spazi.



Dopo che tutti i giocatori hanno svolto la Fase 2, il turno è completato; il segnalino del primo giocatore passa a quello seduto a sinistra di quello attuale e comincia un nuovo turno.

FINE DEL PRIMO ROUND E INIZIO DEL SECONDO

Il primo round finisce quando vengono completati 4 turni, ovvero dopo che tutte le carte piazzate inizialmente sui portacarte sono state giocate; a questo punto tutti i giocatori devono rivelare le azioni

eventualmente piazzate sul loro tabellone personale, ricevendo dalla banca il corrispondente valore in denaro, in accordo con l'attuale posizione dei cubetti sul tabellone centrale. Le azioni utilizzate devono essere rimesse nelle relative pile, mentre il denaro così guadagnato deve essere piazzato nell'apposito spazio sul tabellone personale.

NOTA: questo denaro rimane sul tabellone, "congelato" fino alla fine del gioco, in quanto rappresenta il guadagno dei clienti personali dei giocatori, che non possono quindi utilizzarlo per comprare le proprie azioni; alla fine del 2° round verrà ripetuta la stessa procedura e, come detto, chi avrà guadagnato meno denaro per i propri clienti verrà eliminato dal gioco; pertanto, alla fine del 1° round, conoscere il guadagno "congelato" di ciascun giocatore serve a sapere chi è a maggior rischio di eliminazione.

Prendere l'intero mazzo di carte (comprese quelle non utilizzate durante il primo round), mescolarlo e piazzare nuovamente 8 carte in ciascun portacarte. I 6 cubi di legno delle compagnie rimangono nella posizione corrente. Il secondo round si svolge con le stesse modalità del primo.

FINE DEL GIOCO E CONDIZIONI DI VITTORIA

Il secondo round, e quindi la partita, finisce quando vengono completati altri 4 turni, ovvero dopo che tutte le carte piazzate sui portacarte sono state giocate; tutti i giocatori devono nuovamente rivelare le azioni eventualmente piazzate sul loro tabellone personale, ricevendo dalla banca il corrispondente valore in denaro, da aggiungere a quello guadagnato alla fine del primo round.

Il giocatore con la minor quantità di denaro guadagnata in questo modo viene eliminato dal gioco; in caso di pareggio, tutti i giocatori coinvolti nel pareggio vengono eliminati.

A questo punto tutti i giocatori rimanenti vendono tutte le proprie azioni acquistate durante la partita, ognuna al prezzo corrente della relativa compagnia. Il vincitore è il giocatore che ha accumulato più denaro; in caso di parità vince, fra quelli in parità, il giocatore che aveva guadagnato più denaro con le azioni dei propri clienti. In caso di ulteriore parità la vittoria viene condivisa.