

# IL PADRONE DI CASA

Obbiettivo: FARE PIU' SOLDI A FINE PARTITA → FINE : PILA CARTE DA PESCARE → FINITA.

<b>PILE DI CARTE :</b>	CARTE DA PESCA	TETTO	MOSTRO	PRIGIONE
<b>OGNI GIOCATORE HA ALL'INIZIO:</b>		5 CARTE	3 SOLDI	

## FASI TURNO

<b>CONTROLLO EDIFICI/USCITA PRIGIONE</b>	<b>GIOCARE CARTE</b>	<b>RICEVI AFFITTO</b>	<b>COMPRARE CARTE</b>
--	----------------------	-----------------------	-----------------------

## CONTROLLO EDIFICI

<b>ABUSIVI:</b> se ci sono, mandano via chi paga AFFITTO + ALTO - → appartamento o SCARTI	<b>SCROCCONE :</b> và via pagando 2 SOLDI - → appartamento avversari / NO ABUSIVI o SCARTI	<b>SCIENZIATO :</b> se ci sono, crea MOSTRO → appartamento NO ABUSIVI o niente creazione MOSTRO	<b>PRIGIONE :</b> Resti o paga 5 SOLDI per uscire
---	---	---	--

## GIOCARE CARTE oppure NO

<b>COSTRUIRE EDIFICIO</b> Da 1 a 5 piani + TETTO → costo: (numero Edifici - 1) NO TETTO → ATTICO o TERRAZZA Fine pila TETTO → usa BOMBA o DEMOLIZIONE	<b>ESPANDERE EDIFICIO</b> Puoi espandere con ESPANSIONE TETTO o ESPANSIONE SEMINTERRATO
--	---

## METTERE INQUILINI

Mettere inquilini in vostri appartamenti e in quelli degli altri → NO DOVE VIVONO ABUSIVI → controllare il

numero piani indicato  per scelta posizione inquilini → alcuni sono orizzontale x 1 appartamento, altri in verticale x 2 appartamenti (usare anche ATTICO, ESPANSIONE TETTO o ESPANSIONE SEMINTERRATO)

### ECCEZIONI:

BAR e UOMO CON CANE vanno piano terra e SEMINTERRATO

SCIENZIATO solo in ATTICO o ESPANSIONE TETTO

## COMPIERE AZIONI

Giocare quante carte AZIONI si vuole e mettere in SCARTI → su edifici e inquilini propri o di avversari  
N.B. alcune AZIONI possono ricevere una carta di risposta da avversario anche fuori dal suo turno.

(Es. AZIONE BOMBA su edificio avversario che risponde con POLIZIA per evitare distruzione)

## CARTE EDIFICIO

**ATTICO :** x3 → Al posto di TETTO diventa appartamento ma NON CONTA come PIANO

**TERRAZZA :** x2 → Al posto di TETTO NON CONTA come PIANO

**ESPANSIONE TETTO :** x4 → aggiungi dopo TETTO diventa appartamento ma NON CONTA come PIANO

**ESPANSIONE SEMINTERRATO :** x4 → dopo costruzione edificio sotto piano di terra diventa appartamento ma NON CONTA come PIANO

## RICEVI AFFITTO

Ricevi SOLDI in base al numero su banconota 	+ 1 SOLDI per ogni appartamento tuo vuoto	NO SOLDI da inquilini o appartamenti vuoti dove vivono ABUSIVI	SE non avete affitta tari o siete in PRIGIONE → +2 SOLDI
---	---	--	--

## COMPRARE CARTE

<b>COSTO CARTE:</b> da 1 a 5 → 1 SOLDI da 6 in avanti → 2 SOLDI	Usare <u>SOLO</u> i SOLDI che avete incassato in quel turno
---	---

## FINE GIOCO

Pila carte da pesca FINITA	Si fa ultimo turno per tutti
----------------------------	------------------------------

<b>INQUILINI</b>			
	<b>Q.tà</b>	<b>EFFETTO</b>	<b>CONTRO</b>
<b>ABUSIVI → 0 SOLDI</b>	4	Vanno in appartamenti vuoti / mandano via inquilino con affitto + ALTO / non fanno arrivare nuovi inquilini tranne altri ABUSIVI / NO SOLDI affitto da inquilini che vivono nello stesso edificio ABUSIVI	POLIZIA
<b>SCROCCONE → 0 SOLDI</b>	2	NO SOLDI AFFITTO / 2 SOLDI per mandarlo VIA in appartamento di avversari dove non ci sono ABUSIVI se no finisce SCARTI	
<b>SCIENZIATO → 3 SOLDI</b>	1	Abita solo in ATTICO o ESPANSIONE TETTO → crea MOSTRO da posizionare in abitazione NO ABUSIVI	
<b>BAR → 5 SOLDI</b>	1	Posizionato solo al pian terreno o ESPANSIONE SEMINTERRATO / Possono vivere nell'edificio solo inquilini con max 2 SOLDI affitto gli altri vanno in altre abitazioni di altri edifici NO ABUSIVI o SCARTI	
<b>CASA CONDIVISA → 4 SOLDI</b>	3	Necessita di 2 abitazioni o piani vicini (CARTA VERTICALE)	Immune ASSASSINIO
<b>EMARGINATI → 3 SOLDI</b>	3	Vanno solo in edifici vuoti o con altri EMARGINATI → NO possibilità di inserire ABUSIVI e/o altri	
<b>FAMIGLIA → 5 SOLDI</b>	3	Necessita di 2 abitazioni o piani vicini (CARTA VERTICALE)	Chiama POLIZIA contro carte BOMBA o ASSASSINIO / NO se è lei stessa vittima dell'azione
<b>HACKER → 2 SOLDI</b>	5	Per ogni HACKER nello stesso palazzo affitto +1 (1°→2SOLDI / 2°→3SOLDI / 3°→4SOLDI / 4°→5SOLDI / 5°→6SOLDI)	
<b>MADRE CON BAMBINI → 2 SOLDI</b>	4	Può essere rimossa in qualsiasi vostro turno durante la fase GIOCARE CARTE per liberare spazio a nuovi inquilini	
<b>MOSTRO → 2 SOLDI</b>	4	Creato da SCIENZIATO solo se c'è appartamento libero per piazzarlo NO ABUSIVI / ritorna nella sua pila dopo BOMBA o ASSASSINIO	
<b>MUSICISTI → 2 SOLDI</b>	3	Quando vanno ad abitare in un palazzo, mandano via tutti inquilini che devono essere piazzati altrove NO ABUSIVI → SCARTI / dove vivono già MUSICISTI possono arrivare altri inquilini	
<b>NOBILI → 6 SOLDI</b>	2	Necessita di 2 abitazioni o piani vicini (CARTA VERTICALE)	
<b>TRASLOCATORE → 1 SOLDI</b>	1	Ricevi 2 SOLDI ogni volta che viene giocato carta TRASLOCO su qualsiasi inquilino. Se TRASLOCO giocato su lui riceve ultimi 2 SOLDI	Attiva con TRASLOCO
<b>UOMO COL CANE → 3 SOLDI</b>	3	Posizionato solo al pian terreno o ESPANSIONE SEMINTERRATO	

**CARTE AZIONE**

	Qtà	EFFETTO	CONTRO
AFFITTO TRATTENUTO	3	Usato su un inquilino → proprietario edificio non riscuote quell'affitto nel turno successivo poi → SCARTI	
ALIBI	5	Da usare se siete indagati POLIZIA evita PRIGIONE e indagato il giocatore dopo in senso orario poi → SCARTI	Risposta a POLIZIA dopo BOMBA o ASSASSINIO
ASSASSINIO	5	Uccide un inquilino che finisce FONDO PILA DI PESCA poi → SCARTI	POLIZIA entra dopo ASSASSINIO o usare MATTO per evitare l'omicidio
BOMBA	4	Fai saltare l'edificio che insieme ai suoi inquilini vanno a finire FONDO PILA DI PESCA poi → SCARTI	POLIZIA entra dopo BOMBA o usare MATTO per evitare l'esplosione
BROKER	3	Usato contro un inquilino di tuo edificio soggetto a TRASLOCO → ricevi subito SOLDI suo affitto da NON USARE per comprare carte poi → SCARTI	Da usare contro TRASLOCO
DEMOLIZIONE	2	DA GIOCARE SOLO se gli inquilini del palazzo possono essere sistemati in altri alloggi NO ABUSIVI / carte del palazzo demolito ritornano in mano al proprietario poi → SCARTI	
MATTO	1	In risposta a chi gioca BOMBA o ASSASSINIO salva proprio edificio o inquilino e gli effetti ricadono su colui che ha usato BOMBA o ASSASSINIO poi → SCARTI	Usato contro BOMBA o ASSASSINIO
POLITICI	2	Usati come fosse DEMOLIZIONE o SFRATTO	
POLIZIA	6	Usato per non fare entrare o buttare fuori ABUSIVI / dopo effetti BOMBA o ASSASSINIO cercano colpevole che se non usa ALIBI o TRIBUNALE finisce PRIGIONE poi → SCARTI	Usato contro ABUSIVI / dopo BOMBA e ASSASSINIO
PRIGIONE	1	Ci finite dopo POLIZIA e senza ALIBI / giocate regolarmente ma NO SOLDI affitti ma solo 2 SOLDI / potete uscire se paghi 5 SOLDI o usi TRIBUNALE o altro giocatore finisce PRIGIONE Sino a che state PRIGIONE avete ALIBI	
SFRATTO	2	Usato su edificio TUTTI gli inquilini tornano in mano a proprietario edificio tranne ABUSIVI e appartamenti di nuovo liberi poi → SCARTI	
TRASLOCO	12	Permette di far andare in un altro appartamento QUALSIASI inquilino a vostra scelta compreso ABUSIVI (con altri ABUSIVI) se no finisce negli SCARTI poi → SCARTI	Può essere usato un BROKER
TRIBUNALE	4	Usato per uscire PRIGIONE o come ALIBI	