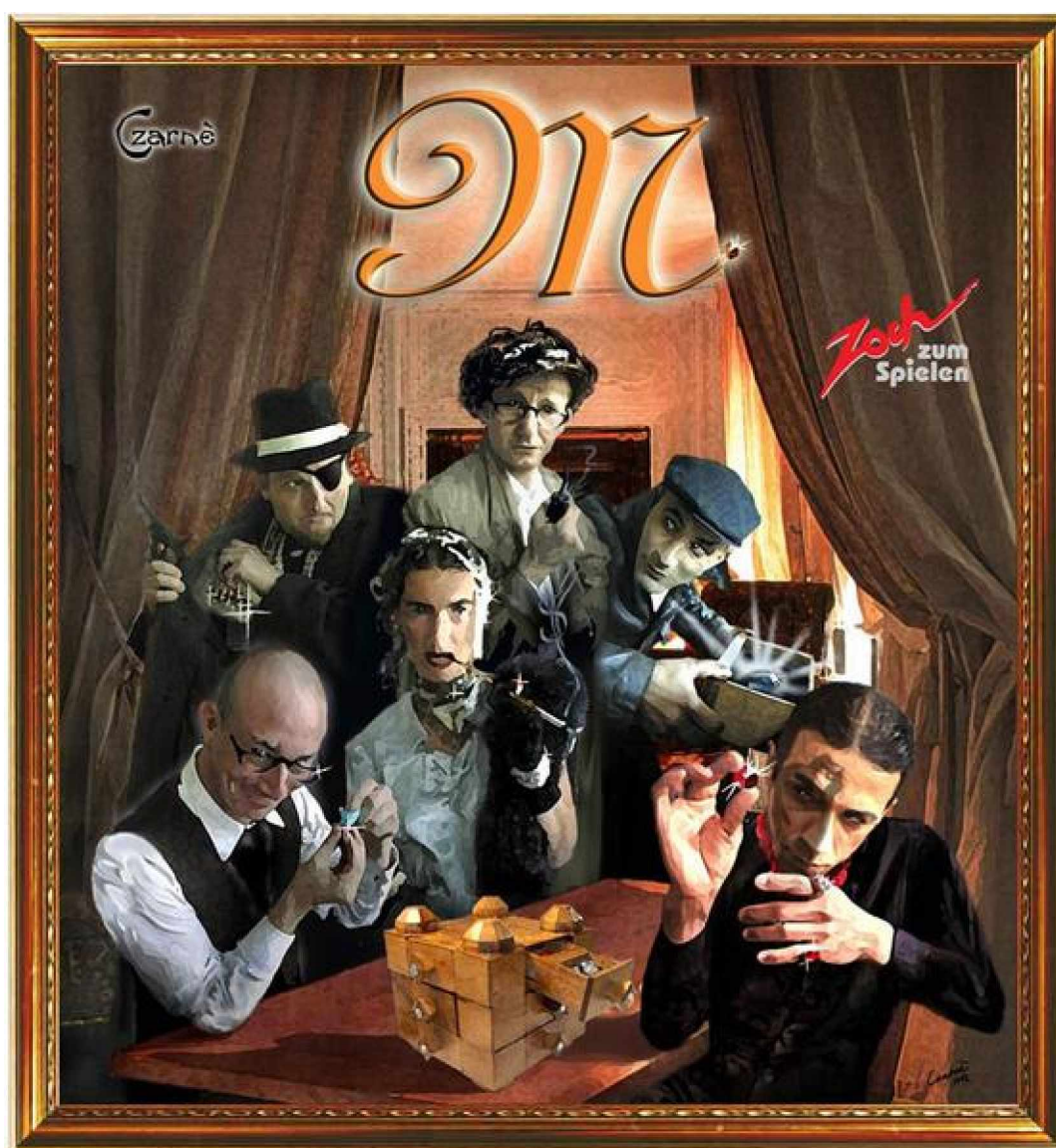


Master Thieves

Master Thieves



Panico tra i gioiellieri!

Tutti tentano di fare soldi alle loro spalle.

Alcuni tentano di smerciare i loro gioielli falsi, mentre i contrabbandieri tentano il colpo del secolo. Senza dimenticare i ladri ed i Maestri dei ladri, che tentano di portare via il massimo in valore di pietre preziose.

Sarete voi a diventare il più ricco in tutto questo imbroglio?

Svolgimento del gioco

Scopo del gioco:

Sbarazzarsi dei tuoi gioielli falsi e collezionare più possibile dei gioielli veri.

Preparazione:

Si piazza il portagioie al centro del tavolo ed il cuscino rosso accanto. Vengono scelte per personaggio le carte e formano 6 pile che vengono mescolate. Ogni giocatore riceve una carta di ogni pila e prende anche un foglio riassuntivo dei ruoli, il gettone del colore corrispondente (è il suo allarme), un cuscino bianco (gioielli falsi), e nero (gioielli veri). Sul cuscino bianco, ciascuno piazza 8 diamanti (trasparenti), e 2 zaffiri (blu).

Poi, si riempie il portagioie piazzando i 6 rubini (rosso), negli scompartimenti segreti dei cassetti. Si piazzano nei cassetti a scompartimento segreto uno al disopra degli altri 3 rubini nei primi 3 cassetti. Poi, si rivoltava il cofanetto per piazzare i 3 rubini successivi nell'altra serie di cassetti a scompartimento segreto. Dunque, i primi 3 cadranno se si apre il loro cassetto.

Si prendono 12 diamanti e si distribuiscono ai giocatori. Ciascuno, al suo turno, piazza i suoi diamanti in uno o più cassetti (non negli scompartimenti segreti).

Si gira il piano superiore o i due piani superiori di 90°, e poi il cofanetto completo di 180°, lo si rivoltava dall'alto verso il basso.

Se nel piazzare i diamanti nei cassetti, dovessero cadere dei diamanti dalla parte inferiore, i diamanti caduti vanno posizionati sul cuscino rosso.

Svolgimento di un turno:

Durante il suo turno, un giocatore può aprire un solo cassetto, non importa quale, non necessariamente uno di quelli davanti a lui, ma non può girare il cofanetto. L'apertura deve farsi fino alla fine del 1° scompartimento, non può guardare nello scompartimento segreto se ce ne è uno (salvo il Maestro dei ladri). Se nell'aprire cadono dei gioielli, il giocatore non potrà realizzare l'azione del suo personaggio, salvo la gioielliera, e deve richiudere immediatamente il cassetto. I gioielli caduti vanno sul cuscino rosso (salvo dispositivo di allarme).

Se un allarme cade, i gioielli che sono insieme vanno direttamente sul cuscino nero del proprietario dell'allarme. A meno che, non sia il proprietario che ha fatto cadere il suo allarme, in questo caso i gioielli vanno sul cuscino rosso. L'allarme torna dal suo proprietario che può riutilizzarlo.

Per finire il suo turno, anche se dei gioielli sono caduti, il giocatore può effettuare fino a 2 azioni sul cofanetto, a scelta. O girare di 90°, il primo o i primi 2 piani, o girare di 180° il cofanetto, dall'alto verso il basso. Queste azioni non sono obbligatorie.

Il turno si svolge in differenti fasi:

Svolgimento d'una manche:

Le seguenti fasi costituiscono la manche:



Scelta del personaggio

Segretamente, ogni giocatore sceglie il suo ruolo e piazza una carta a faccia in giù davanti a se.



Chiamata dei contrabbandieri

Quando tutti i giocatori hanno scelto la loro carta, si chiamano i contrabbandieri che si rivelano ed effettuano il loro turno. Se ci sono più contrabbandieri, inizia il numero più piccolo sulle carte fino al più grande.



Rivelazione dei personaggi

Tutti i giocatori non contrabbandieri rivelano la loro carta. Se c'è un numero pari di detective e contrabbandieri, i contrabbandieri si dividono i gioielli sul cuscino rosso. Iniziando dal numero più piccolo

sulla carta tra i contrabbandieri, ciascuno prende un gioiello e così via, finché il cuscino non è vuoto. Invece, se ci sono più detective, i contrabbandieri non ricevono niente ed i detective si divideranno il cuscino rosso alla fine della manche.

4

Realizzazione dei ruoli

Ogni giocatore, non contrabbandiere, svolge il suo ruolo nell'ordine del foglio riassuntivo, ed il numero di ogni carta se ci sono parecchi giocatori con lo stesso personaggio.

5

Fine della manche

Ogni giocatore mette da parte la carta giocata a faccia in su sul tavolo. Non può essere rigiocata, ciò assicura di dover giocare tutti i ruoli. Se era l'ultima carta di ciascuno, i giocatori passano le loro carte al vicino di sinistra che riparte con le 6 carte appena passategli.

I differenti personaggi :



Il Contrabbandiere

Prende tutti i gioielli, se ce ne sono, del primo scompartimento (fa attenzione a non aprire lo scompartimento segreto) e li piazza sul cuscino rosso. Poi, piazza un'imitazione dal suo cuscino bianco nello scompartimento e richiude il cassetto.

Se dei gioielli cadono dal cassetto, piazza i gioielli caduti sul cuscino rosso e non può più mettere le imitazioni nel cassetto. Inoltre, non parteciperà alla divisione del bottino, ma conta per il conteggio confronto con i detective.



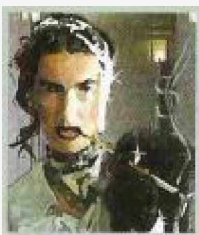
Il Gioielliere

Pone un'imitazione dal suo cuscino bianco nel primo scompartimento del cassetto che ha aperto, se niente è caduto. Può mettere anche il suo dispositivo di allarme se il cassetto non ne contiene.

Se un giocatore (non importa il ruolo) apre un cassetto con un allarme dentro, ci sono due possibilità:

1 L'allarme non è attivato: se un giocatore trova un dispositivo di allarme nello scompartimento superiore di un cassetto aperto, il dispositivo non è attivato. Il giocatore che ha aperto il cassetto pone, secondo il personaggio che ha scelto, una delle imitazioni nel cassetto o ritira dei gioielli dal cassetto. Se dopo le sue azioni il dispositivo di allarme si trova senza gioielli nel cassetto, il proprietario recupera subito il suo dispositivo di allarme e può utilizzarlo di nuovo.

2 L'allarme è attivato: l'allarme scatta se il dispositivo di allarme cade dal cassetto nel momento in cui questo è aperto. In questo caso, si pongono direttamente i gioielli sul cuscino nero del proprietario del dispositivo di allarme. Recupera subito il suo dispositivo di allarme e può utilizzarlo di nuovo. Se è il proprietario stesso che ha fatto scattare l'allarme, si piazzano i gioielli sul cuscino rosso (come al solito), recupera il suo dispositivo di allarme e può utilizzarlo di nuovo.



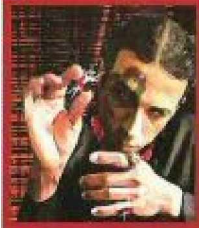
La Gioielliera

Mette sempre un'imitazione dal suo cuscino bianco nel primo scompartimento del cassetto che ha aperto, anche se sono caduti dei gioielli. Inoltre, può mettere un'imitazione supplementare per *ogni detective* presente nella manche in corso.



Il Ladro

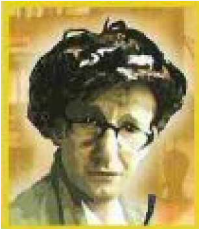
Prende e piazza sul suo cuscino nero tutti i gioielli del primo scompartimento del cassetto aperto, se niente è caduto.



Il Maestro dei Ladri

...è l'unica persona che ha il diritto di aprire lo scompartimento segreto. Può farlo anche, se non ci sono dei gioielli nel primo scompartimento. Può scegliere, se vuole, di svuotare il primo scompartimento e richiudere il cassetto oppure se aprire ancora di più il cassetto per esaminare lo scompartimento segreto. Se c'è un rubino rosso nello scompartimento segreto, può porlo sul suo cuscino nero coi gioielli del primo scompartimento.

Attenzione: se un rubino cade dallo scompartimento segreto inferiore, il Maestro dei ladri non riceve niente. Non si piazza il rubino caduto sul cuscino rosso, ma nello scompartimento segreto superiore del cassetto aperto, prima di richiudere il cassetto.



Il Détective

Non tocca mai il cofanetto ed alla fine della manche divide con i suoi colleghi tutti i gioielli presenti sul cuscino rosso.

Fine della partita:

La partita si conclude alla fine di una manche durante la quale uno o più giocatori hanno piazzato le loro ultime imitazioni e non hanno più niente sul suo cuscino bianco. Si procede poi al conteggio. *Un rubino vale 4 punti, uno zaffiro 2 punti ed un diamante 1 punto.* Dal totale, ogni giocatore *detrae* i punti per le imitazioni che gli restano, e cioè: -1 pt. per ogni diamante e -2 pt. per ogni zaffiro rimasto.

Il vincitore è il giocatore che ha più punti. In caso di parità, è il giocatore che ha più rubini che vince e così via fino a fare cessare fra gli ex æquo lo stato di parità.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "MASTER THIEVES" sono detenuti dal legittimo proprietario.

TRADUZIONE CURATA DA MORPHEUS - APRILE 2006 - VER. 2.0

