

# BIG DEAL

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari



Versione 1.0 - Luglio 2001

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 Big Deal sono detenuti dal legittimo proprietario.

## Componenti del Gioco

### 4 gettoni risorsa

Risorse Umane (blu), Spazi (giallo),  
Energia (rosso) e Tecnologia (verde)



### 77 carte azionarie 7 carte azione per 11 società



### 7 carte "Game Over"



### Mapa di gioco con le basi per le risorse



### 12 carte "Incasso"



### 160 banconote

50 x 50 mil. \$    50 x 100 mil. \$    30 x 500 mil. \$    30 x 1000 mil. \$



### 56 Risorse

14 segnalini per ogni risorsa  
Risorse Umane (blu), Spazi (giallo),  
Energia (rosso) e Tecnologia (verde)



## Preparazione

I supporti delle risorse vengono piazzati sulla mappa di gioco e riempiti con le risorse (risorse umane, spazi, energia e tecnologia). Il mazzo viene composto in base alla tabella seguente, riducendo il numero di azioni disponibili in ogni compagnia (eliminando anche completamente alcune compagnie, nel caso in cui ci siano meno di 5 giocatori) e togliendo anche alcune carte "Incasso".

Società/Giocatori	2-3	4	5	6	
Security Inc.	5	6	6	7	Azioni
Phönix Networks	5	6	6	7	Azioni
TelCom Technologies	5	6	6	7	Azioni
Funparks Corporation	5	6	6	7	Azioni
Air & Space Enterprises	5	6	6	7	Azioni
New Energy Ltd.	5	6	6	7	Azioni
Cybot Systems AG	5	6	6	7	Azioni
BioWare Megacorp	5	6	6	7	Azioni
NanoTech Microsystems		6	6	7	Azioni
Virtual Emotions Inc.			6	7	Azioni
WorldWide Logistics			6	7	Azioni

Le carte Incasso da usare, in base al numero dei giocatori, sono le seguenti:

- 2-4 giocatori = 8 Carte "Incasso"
- 5 giocatori = 10 carte "Incasso"
- 6 giocatori = tutte le carte "Incasso"



Il mazzo viene mescolato e diviso in due. Alla prima metà vengono aggiunte 3 carte "Game Over" ("Fine del Gioco"), mentre alla seconda metà ne vengono aggiunte 4. Poi le due metà vengono rimescolate e riunite in un unico mazzo, lasciando la metà che contiene 3 carte "Game Over" sopra l'altra (per assicurare una lunghezza del gioco ragionevole). Ad ogni giocatore vengono date 5 carte.

Se un giocatore riceve da subito una carta "Game Over", egli la piazza immediatamente nel posto apposito sulla mappa e ne ripesca un'altra. Quando, durante la partita, appare sopra il mazzo una carta "Game Over", questa viene piazzata subito nel solito spazio sulla mappa. Se è l'ultima del mazzo, la partita termina immediatamente. In questo

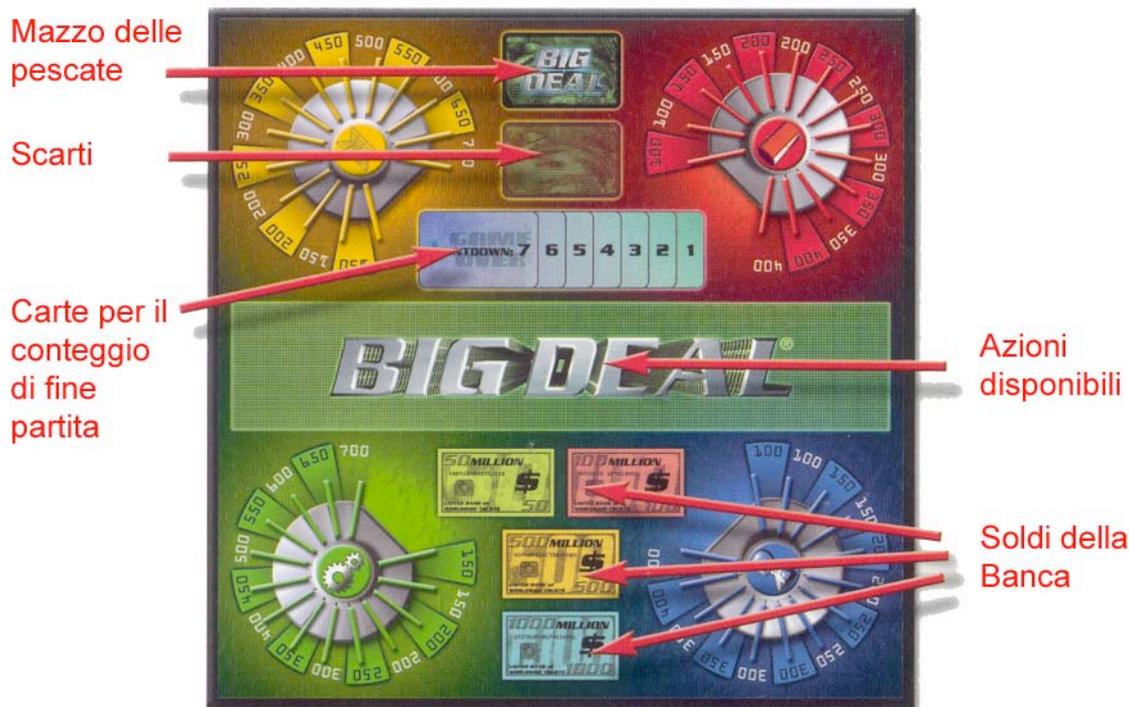
caso, il giocatore attivo non effettua il suo turno e deve scartare la carta appena pescata. Questo giocatore non riceverà entrate per questo ultimo turno.



In una partita a 2-4 partecipanti, il primo giocatore riceverà 1.000 milioni di dollari e, in sequenza attorno al tavolo, ogni altro giocatore riceverà 1.000 milioni di dollari più 150 milioni per ogni giocatore precedente in sequenza.

In una partita a 5-6 partecipanti, il primo giocatore riceverà 1.400 milioni di dollari e ogni altro giocatore in sequenza riceverà 150 milioni per ogni giocatore precedente.

# IL GIOCO



Nel suo turno, un giocatore deve per prima cosa pescare la prima carta del mazzo, poi recuperare le entrate dalle sue compagnie e per finire eseguire un numero qualunque di azioni possibili in qualsiasi ordine voglia. Al termine del suo turno, un giocatore non deve avere più di 5 carte in mano, e le carte in eccesso saranno rimosse a caso dall'avversario alla sua sinistra, e scartate (nel mazzo degli scarti).

L'entrata viene calcolata sommando i numeri verdi sulle azioni delle compagnie possedute dal giocatore. Per questo calcolo, il numero di azioni possedute è irrilevante – ogni compagnia paga l'ammontare scritto in verde.

Seguono le mosse possibili. Queste possono essere eseguite in qualunque ordine, ripetutamente e senza restrizioni, eccetto per i limiti sulla vendita e l'acquisto di risorse.

1. Un giocatore può comprare e vendere risorse. C'è un limite di 3 risorse (in totale, non per colore) acquistabili e un limite separato di 3 per la vendita. Questi acquisti e vendite possono essere mischiati tra le risorse. L'acquisto e la vendita sono sempre eseguiti riferendosi al prezzo indicato nell'apertura successiva sull'appropriata ruota della risorsa.



2. Un giocatore può comprare e vendere azioni dalla banca. Queste azioni possono trovarsi nella mano del giocatore oppure in gioco presso una compagnia aperta. Non c'è limite al numero di azioni vendute o acquistate. Tutti gli acquisti e le vendite di azioni sono eseguite al prezzo indicato in bianco sull'azione comprata o venduta. Le azioni disponibili dalla banca sono accumulate al centro della mappa di gioco, a faccia in su. Esse sono distinte dal mazzo degli scarti (vicino al mazzo delle pescate).



3. Un giocatore può creare una nuova compagnia. Per fare questo, egli deve avere in mano almeno 2 azioni di tale compagnia e le risorse sufficienti del tipo richiesto (indicato sulle azioni della compagnia). E' necessario solo un gruppo di risorse, nonostante il numero di azioni usate per creare la compagnia. Le azioni sono piazzate vicino alla compagnia accanto allo spazio appropriato sull'azione più alta.



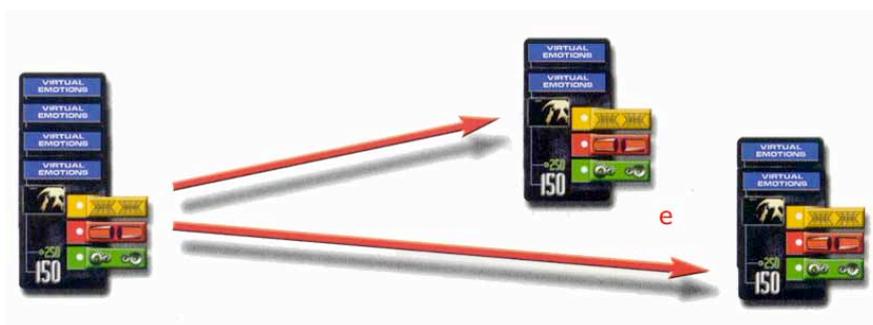
4. Un giocatore può aggiungere nuove azioni, prendendole dalla sua mano ponendole sulla compagnia in suo possesso, oppure può ritirare delle azioni dalla sua compagnia prendendole in mano (anche tutte). Le risorse restano al giocatore e possono essere spostate o semplicemente accumulate o vendute (sono soggette ai limiti di scambio delle risorse).



5. Un giocatore può vendere alla banca una sua compagnia. In questo modo, tale giocatore riceve per ogni azione venduta il suo valore bianco sommato a 50 milioni di dollari. Così, una compagnia con un valore bianco di 150 milioni di dollari in cui un giocatore possiede 3 azioni, in caso di vendita alla banca potrà fruttare 600 milioni di dollari. Le risorse restanti rimangono al giocatore e potranno essere spostate su altre compagnie, tenute inutilizzate o vendute (soggette ai limiti di scambio). Le azioni vendute invece vengono scartate e non potranno essere più riacquistate.



6. Un giocatore può dividere una compagnia (per raddoppiarne i ricavi iniziali). Ogni compagnia che si viene a formare deve avere un suo gruppo di risorse e deve avere almeno due azioni. A questo punto, tali compagnie sono trattate come gruppi separati.



7. Un giocatore può cercare di rilevare una compagnia avversaria. Per fare questo, un deve giocare almeno una o anche più azioni della compagnia avversaria e fare un'offerta per un'azione di quella compagnia. Il prezzo di offerta deve essere uguale o superiore al valore bianco di un'azione di quella compagnia. Il proprietario attuale può fare una contro-offerta per comprare le azioni proposte dall'attaccante. Nella contro-offerta, il difensore può usare solo i soldi della sua cassa. L'attaccante invece può offrire più di quando possiede nella sua cassa, ma se dovesse vincere, dovrebbe coprire la spesa in qualunque modo possa farlo. Se comunque non può coprire la spesa, allora perderà ogni azione usata per minacciare il difensore e tutta i contanti che ha offerto. L'offerta e la contro-offerta possono aumentare fino a che uno dei due contendenti non rinuncia. Le puntate possono essere incrementate di 50 milioni di dollari alla volta, ma non sono obbligatorie. Se il difensore vince, allora acquista le azioni proposte dall'attaccante (pagandogli la somma offerta moltiplicato il numero di azioni acquisite) e le aggiunge alla sua

compagnia o nella sua mano (a meno che la sua mano non superi le 5 carte). Se è l'attaccante a vincere, allora paga per le sue azioni (al difensore), e riceve le azioni corrispondenti. Il difensore in questo caso mantiene le sue risorse, così che l'attaccante dovrà supportare le sue se vuole aprire la compagnia.

L'attaccante può vendere immediatamente alla banca le azioni guadagnate per il prezzo corrente più 50 milioni di dollari per azione (anche se non possiede delle azioni o delle risorse per aprire la compagnia rilevata). Se però egli decide di aprire la compagnia, allora può reclamare un entrata speciale al termine del suo turno, uguale al valore verde scritto sulle carte azione di tale compagnia.

Se l'attaccante divide la compagnia appena rilevata in due o più tronchi, può recuperare l'entrata speciale solo da una delle compagnie che si sono venute a creare. Dal turno successivo però riceverà le entrate per ogni tronco aperto.

Se l'attaccante rileva più tronchi di una stessa compagnia (da uno o più giocatori), allora può venderli immediatamente alla banca ricavando come al solito il prezzo corrente più 50 milioni di dollari per azione, ma se decide di lasciare aperti tali tronchi, ricaverà un entrata speciale per ogni tronco lasciato aperto.

## **CARTE "INCASSO"**

Se un giocatore pesca una carta "Incasso", può giocarla sia nel turno corrente che in quelli successivi. Una carta moneta può essere usata in due modi:

1. Può sostituire un'azione di una compagnia durante un rilevamento (solo per l'attaccante). In tutti i casi la carta "Incasso" viene scartata, ma se l'attaccante vince, non succede nulla, mentre se vince il difensore ci rimetterebbe perché avrebbe pagato per un'azione che non si tiene. Il difensore riceve il valore del prezzo in bianco della compagnia per la carta scartata. Può essere usata più di una carta moneta per lo stesso tentativo di rilevamento, possibilmente assieme ad alcune azioni reali.
2. In alternativa, il giocatore può chiedere un premio di cassa al massimo fino a due avversari. Ogni avversario scelto dovrà versare a lui 50 milioni di dollari per ogni azione che ha in mano e 50 per ogni risorsa non assegnata che si trova di fronte al giocatore (cioè che si trova sul tavolo di fronte al giocatore che paga il premio). Se il giocatore non ha soldi, allora paga quanto riesce e la cifra insoluta viene ignorata.

## **FINE DEL GIOCO**

Alla fine della partita (quando viene trovata l'ultima carta "Game Over"), i giocatori possono vendere alla banca tutte le loro azioni e le loro risorse (incluse le azioni nelle loro mani) al prezzo di 150 milioni di dollari l'una. Il vincitore è il giocatore che possiede più soldi.

## **VARIANTE "SQUALO"**

Per gli esperti, vengono proposte le seguente varianti: tenere i soldi nascosti ed incrementate la rendita delle azioni delle compagnie che sono vendute alla banca a 100 milioni di dollari per azione.

Inoltre aumentate il premio reclamato usando una carta "Incasso" fino a 100 milioni di dollari per ogni azione e per ogni risorsa non assegnata.