



Il ritorno della vendetta del massacro di San Valentino
Regole per 9 e 12 giocatori per CAS\$n Gun\$

Mentre gli innamorati del mondo intero tubano teneramente, i padrini dei più grandi clan mafiosi internazionali si sono riuniti per dividere il bottino di San Valentino.

Sottili e coraggiosi come lo sono tutti i padrini, sono venuti con le loro migliori guardie del corpo.

Tutti sono armati fino ai denti. I negoziati rischiano di arrostitire in una carneficina.

Fidatevi di un medico giurista, il 14 febbraio resterà definitivamente in tutte le memorie....

Avvertenza

Questa versione di CASH'n GUN \$ a bisogno che tutti i giocatori abbiano una buona conoscenza del gioco base. Per la vostra prima partita, vi consigliamo anche di farvi aiutare da un arbitro esterno se necessario.

Materiale:

2 scatole del gioco Cas\$n Gun\$

Scopo del gioco:

Fare parte della squadra che uscirà dalla spartizione del bottino con la somma più grossa.

Preparazione

Mescolate coperti i biglietti delle due scatole. Costituite 8 pile da 10 biglietti e ponetele al centro del tavolo... così in effetti si fa con il denaro, no?

Prendete i gettoni onta e i marcatori delle ferite delle due scatole e poneteli a portata di mano...ne avrete molto bisogno!

Formate a caso delle squadre da 3 giocatori ciascuna. I membri di ogni squadra designano tra essi un padrino che sarà il capo della gang. Gli altri due saranno le sue guardie del corpo gemelle.

Squadra 1: El Presidente e la sua tontons-vodka (El Toro, 2 x Igor).

Presidente attuale del Belgo-Messico, El Presidente spera di instaurare l'obbligo del sombréro e sostituire le patatine fritte con i tacos.

Squadra 2: Little Capone ed i fratelli John e Quentin Black (Tino, 2x Mr Black).

Pronipote di Scarface, le persone del mestiere non pensano che Little Capone possa imporsi nella professione. A ragione del resto!

Squadra 3: El Seducator ed i suoi Baci del Giappone (El Toro, 2x Lotus).

El Seducator è l'icona ed il presidente destituito del Belgo-Messico.

Grazie al delizioso White ed al ricercatissimo Black, egli intende riprendere il potere ed annettere la Normandia nel 2009. La sua fonte principale di reddito è il traffico di birra di guacamole.

Squadra 4: Tino e The Wailers (Tino, 2x Huggy).

Dopo una carriera mancata come Boy-bands, Tino e The Wailers sono ritornati ai loro primi amori. Scalzati come star, sperano di entrare nel TOP 5 dei Mafiosi questa settimana. Sembrerebbe che non abbiano ancora tutto chiaro.

Ogni giocatore prende il suo materiale come nel gioco di base (personaggio, carte pallottola, pistola).

Prendete le carte Super Potere da una scatola ed aggiungete i seguenti poteri presi nella seconda scatola: il #1; il #2; il #4; l' #8; #9 ed il #10,(potete aggiungere l' #11, il fucile a canna mozza, se avete questa carta). Con queste carte fate un mazzo di 15 carte (o 16 se avete il fucile a canna mozza). Date il massimo di carte (5, 4 o 3), ad ogni squadra secondo il vostro numero di giocatori e di carte.

I giocatori di una stessa squadra si consultano e si attribuiscono i poteri tra loro. Ogni giocatore deve avere uno ed un solo potere. I Super Poteri supplementari vanno scartati coperti. Se i giocatori non arrivano a mettersi d' accordo, il padrino decide.

Poi, le guardie del corpo di una stessa squadra possono scambiarsi le loro carte Pallottola. Possono costruire il loro mazzo di carte in funzione della loro strategia dunque, ed in accordo con il loro Super Potere.

Per esempio: "White Lotus" prende 4 Bang e 4 Clic e "Black Lotus" prende 2 Bang, Bang, Bang! e 6 Clic. Ogni guardia del corpo deve avere otto carte Pallottola.

I membri di una stessa squadra si siedono fianco a fianco al tavolo del gioco.

Il padrino tra le sue due guardie del corpo.

La partita può cominciare!

Svolgimento della partita :

La partita si svolge come nel gioco base con alcune eccezioni :

Fase 1 / Scoprite una delle 8 pile di biglietti al centro del tavolo.

Fase 2 / Ogni giocatore sceglie la sua carta in accordo con i suoi compagni di squadra.

I giocatori ne approfittano per decidere in comune la loro strategia ed i loro bersagli futuri.

Fase 3 e 4: idem

Fase 5 e 6 / Protezione del padrino: Quando si rivela la carte Pallottola e un padrino va ad essere colpito, una di queste guardie del corpo che non è né disteso né ferito, può decidere di proteggerlo e di prendere il suo posto.

In questo caso, il padrino si stende e prende un marcatore Onta. Tutti i tiri diretti verso il padrino, ora sono diretti verso questa guardia del corpo.

I tiri diretti verso la guardia del corpo restano sulla guardia del corpo. Duro mestiere la protezione ravvicinata.

Regole importanti: La guardia del corpo deve prendere la decisione di sacrificarsi alla prima ferita del padrino. Se il padrino è ferito al momento della fase 5 (BANG BANG BANG), non può più essere protetto se è di nuovo colpito dai Bang in fase 6.

La protezione non funziona contro lo scoppio della granata.

Fase 7 / Si divide il bottino tra tutti i giocatori ancora in piedi come nel gioco di base. Il denaro guadagnato dai membri di un stessa squadra è messo insieme, coperto, davanti al padrino.



Fine del gioco e Vittoria.

La partita termina alla fine dell'8 turno di gioco. Ogni squadra fa i propri conti e paga il funerale.

Bisogna sottrarre dalla somma **5.000\$ per ogni marcatore Onta** davanti ad ogni superstite della squadra.

Un giocatore vivente che possiede il potere del Super Fifone (#8) fa guadagnare alla sua squadra **5.000 \$** per marcatore Onta che ha davanti a lui.

Gli azionisti delle pompe funebri in vita (#1) riportano 10.000 \$ per morte avversaria (quelli della sua squadra non contano!).

E adesso, si seppelliscono i morti. Ogni squadra paga il suo funerale, 50.000 \$ per il padrino e 20.000 \$ per guardia del corpo (gratuito sarebbe stato immorale).

La squadra più ricca vince. I morti partecipano in maniera postuma alla vittoria (è bello il sacrificio ; -).

In caso di pareggio, la squadra che resta con meno componenti vince. In caso di nuova parità, è la squadra con meno marcatori Onta, poi la più ferita.

THE END

The GUN\$FATHER è una variante per giocare con 9 o 12 giocatori a CASH'n GUN\$

Un gioco di Ludovic Maublanc.

Illustrazioni di Gérard Matthieu.

Maggiori informazioni su www.rprod.com

© COPYRIGHT REPOS PRODUCTION 2006

Nessuno autore e nessun illustratore è stato ferito durante la creazione di questa espansione e dei suoi disegni.

Grazie a tutti i tester che hanno voluto accordarci un po del loro tempo e della loro salute mentale.

Ogni somiglianza con fatti o persone reali è del tutto fortuita.

A presto per nuove espansioni di CASH'n GUN \$: li YAKUZAS.

