

Thorsten Gimmler
GANGSTER.

Illustrationen von Robert Nippoldt

AMIGO, © 2007

Per 2-5 giocatori

Età: 10+

Durata: ca. 90 minuti

Traduzione ed adattamento non ufficiale della versione inglese di Steve McKeogh del regolamento in tedesco a cura di Bruno "Tetsuo" Boio

www.ludusinfabula.com

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

IDEA E OBIETTIVO

Chicago, 1930. I giocatori interpretano dei boss che tentano di guadagnare più influenza nei distretti di Chicago. Tu guidi la tua macchina da distretto a distretto, disseminando i tuoi gangster. L'influenza che i tuoi gangster ottengono è calcolata come punti in ognuno dei tre Giorni di Riscossione.

L'influenza guadagnata in un distretto dipende dal numero e dal livello dei gangster di ogni giocatore. Ogni giocatore tenta di ottenere il controllo sugli altri. Il vincitore è il giocatore con più influenza alla fine, ed egli sarà conosciuto come il "Re di Chicago" – fino alla prossima partita.



PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un colore e prende la corrispondente **plancia del giocatore**, sulla quale piazza **9** dei suoi **gangster**. Gli altri gangster rimangono nella scatola per il momento. Ogni giocatore prende anche le sue **3 carte movimento**, che piazza scoperte davanti a sé, e il suo **segnalino influenza**, che piazza sullo "0" del tracciato influenza. Piazzare il tabellone in modo che tutti i giocatori possano facilmente raggiungerlo.

Mescolare i segnalini equipaggiamento speciale coperti e piazzarli accanto al tabellone. Prendere tre di questi segnalini e piazzarli scoperti nei tre spazi della Gold Coast (porto). Ogni giocatore prende un segnalino dalla riserva e lo piazza scoperto nello spazio a sinistra dei due spazi sulla propria plancia.

PREPARAZIONE INIZIALE

Il giocatore iniziale pesca le 2 carte distretto in cima e piazza uno dei suoi gangster sullo spazio con la freccia della tessera punteggio in ognuno dei corrispondenti distretti. Egli piazza anche la sua macchina nel distretto indicato dalla prima carta pescata. Entrambe le carte sono poi piazzate nella pila degli scarti. Il giocatore successivo in senso orario adesso pesca due carte distretto, piazza 2 gangster e la sua macchina, e così via.

Mescolare le 15 tessere punteggio coperte e piazzare 10 di queste sugli spazi ombreggiati più chiari del tabellone. Le altre 5 tessere punteggio non saranno necessarie per questa partita e possono essere rimesse nella scatola.

Mescolare le carte Casino ed anche le carte distretto, ma senza i poliziotti. Piazzarle in due mazzi coperti accanto al tabellone. Il giocatore iniziale è colui che ha visto "Il Padrino" più volte.

Nota: con 3 giocatori, piazzare la tessera punteggio coperta su Cicero e non usare questo distretto durante la partita. Rimuovere la carta Cicero dal mazzo delle carte distretto.

Le carte distretto sono poi tutte rimescolate, ma ancora senza i poliziotti. La carta in cima è pescata e messa nella pila degli scarti; un dischetto raddoppio è messo sul simbolo del corrispondente distretto. Mescolare adesso i poliziotti nelle rimanenti carte distretto (2 poliziotti con 3 o 4 giocatori; 3 poliziotti con 5 giocatori). Ogni giocatore adesso ha due gangster e una macchina sul tabellone e 7 gangster sulla propria plancia.



GIOCARE IL GIOCO

Il gioco dura tre periodi, ognuno dei quali finisce con un Giorno di Riscossione. I turni sono svolti in senso orario, cominciando col giocatore iniziale. Durante il tuo turno devi svolgere una delle due possibili azioni:

Guidare oppure Scaricare/Caricare

GUIDARE

Se scegli di guidare, gira coperta una delle tue carte movimento scoperte e muovi la tua macchina di tanti distretti quanto il numero sulla carta.

La macchina si può muovere solo da un distretto ad un altro distretto **lungo le connessioni**. Ti devi muovere la distanza completa e non puoi guidare avanti e indietro. Un distretto può avere più di una macchina su di esso.

Dopo aver usato la tua prima carta movimento, la prossima volta hai solo una scelta di due. Una volta che hai usato tutte le tre carte movimento, puoi girarle tutte scoperte alla fine di quel turno e poi diventano tutte ancora disponibili.



Esempio: Blu è a Greek Town e usa la sua carta movimento numero "3".

Egli può guidare a The Loop, Little Africa, West Side oppure Little Italy.



Ogni volta che un giocatore gira ancora scoperte le sue tre carte movimento alla fine del suo turno, pescare la carta distretto in cima al mazzo e piazzala nella pila degli scarti. Non succede niente se è un poliziotto,

ma se è un distretto, piazzare un dischetto raddoppio sul simbolo del corrispondente distretto.

SCARICARE/CARICARE

Se scegli questa azione **devi** usare la tua macchina nel distretto dove è parcheggiata per scaricare un gangster **oppure** caricare un gangster. Solo i tuoi gangster sono caricati e scaricati dalla macchina comodamente; i gangster nemici sono sempre gettati nel bagagliaio.

- Quando si scarica, piazzare **uno dei propri gangster** oppure **un gangster nemico** sulla tessera punteggio. Questo deve andare sul primo spazio libero dietro tutti gli altri gangster già presenti. L'ordine degli spazi è lo stesso di quando si legge (da sinistra a destra e dall'alto in basso).

- Quando si carica, prendere **uno qualsiasi dei propri gangster** oppure **un qualsiasi gangster nemico** dalla tessera punteggio del distretto. Si può avere un qualsiasi numero di propri gangster nella propria macchina, ma c'è spazio solo per un gangster nemico nel tuo bagagliaio (a meno di possedere un equipaggiamento speciale Bagagliaio). Una volta che lo spazio nel tuo bagagliaio è occupato, non puoi caricare altri gangster nemici.

Nota: puoi scegliere solo un'azione nel tuo turno; guidare **oppure** scaricare/caricare.

Regole di piazzamento per lo scarico dei gangster:



1. Il primo gangster va sempre nel riquadro con la freccia nell'angolo in alto a sinistra della tessera punteggio. I successivi gangster sono piazzati negli spazi seguenti da sinistra a destra, come quando si legge. Questo è

indicato con la numerazione nella figura sovrastante. Una volta che la fila è completa, iniziare nuovamente con lo spazio a sinistra della successiva riga in basso. Un gangster che si trova su un numero superiore ha un **"livello" migliore**. Un gangster sullo spazio con la freccia ha il più basso livello di "1"; un gangster sullo spazio in basso a destra della tessera punteggio raffigurata ha il più alto livello di "16". (Note: i livelli sono utilizzati solo nei pareggi quando si conteggiano i punti. I numeri di livello nella figura sono riportati solo come chiarimento. Questi non sono stampati sulle tessere del gioco, ma possono essere dedotti dalla figura se necessario).

2. Spazi vuoti si possono formare sulle tessere punteggio durante la partita quando i gangster sono caricati. Questi spazi vuoti sono mantenuti e non sono occupati per il momento. Uno spazio vuoto non si crea se si rimuove il gangster che si trova nell'ultima posizione di una tessera. Gli spazi vuoti sono occupati solo quando c'è un gangster sullo spazio in basso a destra di una tessera. Gli spazi vuoti sono poi occupati da sinistra a destra e dall'alto in basso, ancora come quando si legge. Se il gangster nello spazio in basso a destra è rimosso, questo spazio deve essere rioccupato prima che ulteriori spazi vuoti possano essere occupati.

Una volta che un giocatore ha svolto la sua azione, il turno passa al giocatore successivo. Continuare fino a quanto **tutti gli 8 dischetti raddoppio** sono

piazzati nei distretti (due distretti rimangono senza dischetti raddoppio). Questo periodo della partita adesso termina **immediatamente** e il Giorno di Riscossione comincia.

GIORNO DI RISCOSSIONE

Ogni distretto ha differenti punti influenza da aggiudicare. In alcuni casi c'è un "?" stampato sulla tessera al posto di un numero. Per prima cosa, devi determinare quanti punti influenza il "?" varrà per questo Giorno di Riscossione. Il giocatore che ha determinato la Riscossione, pesca una carta Casino. Questo è il numero che ogni "?" vale per questo Giorno di Riscossione. Per esempio, se un "4" è pescato, tutti le posizioni con un "?" varranno 4 punti durante questa Riscossione. La carta Casino pescata è poi scartata dal gioco.

Conteggiare i distretti

Ogni distretto è conteggiato completamente, uno dopo l'altro. Il giocatore con più gangster in un distretto, ottiene il primo numero di punti (quello all'estremità a sinistra sulla tessera punteggio) e avanza il suo segnalino influenza di quel numero di punti sul tracciato.

Il giocatore secondo come numero di gangster ottiene il secondo numero di punti (secondo da sinistra), ecc. Nota: la prima cifra non è sempre il più alto numero di punti!

I punti sono raddoppiati nei distretti con un dischetto raddoppio.

E' possibile che un giocatore non ottenga nessun punto poiché tutti i punti sulla tessera sono stati già assegnati agli altri giocatori (es. se una tessera ha tre punteggi ma ci sono i gangster di quattro giocatori nel distretto).

Pareggi

Se più di un giocatore ha lo stesso numero di gangster in un distretto, i punti sono dati in ordine dal più alto livello del gangster di ogni giocatore in pareggio. Il giocatore in parità col gangster di più alto livello ottiene il primo numero di punti ancora da assegnare. Il giocatore a pari con il successivo

miglior livello di gangster ottiene il successivo numero di punti, ecc. Ogni giocatore può ottenere solo un numero di punti in un distretto.



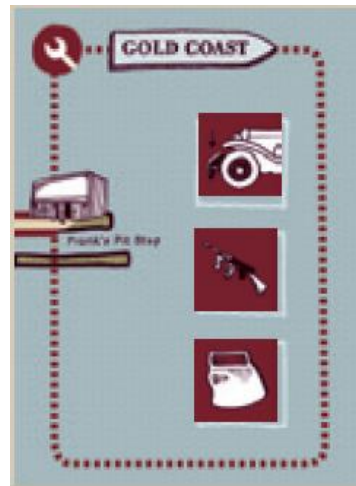
Esempio: Giorno di Riscossione nel North Side. Un "5" è pescato e così il "?" vale 5 e c'è un dischetto raddoppio nel distretto.

Il Giallo ottiene $2 \times 5 = 10$ punti, dato che con 3 gangster ha la maggioranza nel distretto. Grigio ottiene $2 \times 4 = 8$ punti, dato che ha il successivo numero più alto di gangster. Avendo lo stesso numero di gangster del Marrone, il suo ultimo gangster è il più lontano lungo la tessera e così egli ha un livello superiore. Il Marrone ottiene $2 \times 2 = 4$ punti per il terzo posto e il Blu ottiene $2 \times 5 = 10$ punti per il quarto posto. Il Verde non prende nulla poiché ha un livello più basso rispetto al Blu.

PREPARAZIONE PER IL SUCCESSIVO PERIODO

Tutti i dischetti raddoppio sono rimossi dai distretti prima del successivo periodo e sono piazzati accanto al tabellone. Come nel primo periodo, le carte distretto sono rimescolate e una carta è pescata per il primo dischetto raddoppio. Tutti i gangster **rimangono sul posto sulle tessere punteggiato**. Prima del secondo periodo, ogni giocatore prende 6 nuovi gangster dalla riserva, che piazza sulla propria plancia del giocatore. Prima del terzo periodo, ogni giocatore prende 5 nuovi gangster.

I gangster che non sono stati piazzati nel precedente periodo rimangono sulle plance dei giocatori, compresi i gangster nemici nel bagagliaio. Alcuni giocatori potrebbero quindi iniziare il nuovo periodo con più gangster rispetto agli altri giocatori. I successivi due periodi sono giocati nello stesso modo del primo, iniziando con il vicino a sinistra del giocatore che ha determinato l'ultima Riscossione.



GOLD COAST (O DORMIRE CON I PESCI)

Ogni volta che un giocatore ferma la propria macchina sulla Gold Coast (porto), i gangster nel suo bagagliaio **possono** essere scaricati **immediatamente** nel porto (andare a "dormire con i pesci").

I gangster sono piazzati all'interno del bordo tratteggiato e non giocano nessuna ulteriore parte nel gioco. In aggiunta, il giocatore **deve** prendere uno dei tre segnalini equipaggiamento speciale esposti (vedere equipaggiamento speciale).

EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

Ogni volta che un giocatore ferma la sua macchina sulla Gold Coast, egli **deve** prendere uno dei tre segnalini equipaggiamento speciale esposti qui. Lo spazio nel porto adesso vuoto è poi riempito dalla riserva. Il giocatore spinge il segnalino equipaggiamento speciale sullo spazio a sinistra della sua plancia del giocatore, nella direzione della freccia. Il nuovo segnalino spinge i vecchi segnalini verso destra. Quando un segnalino è spinto fuori dallo spazio a destra, è rimesso nella scatola.

Ogni giocatore può avere al massimo due segnalini equipaggiamento speciale in ogni singolo momento. Questi segnalini **devono essere differenti**. Se ci sono tre segnalini identici sulla Gold Coast, essi sono rimossi dal gioco e rimpiazzati con tre nuovi segnalini.

Se la riserva degli equipaggiamenti speciali termina, il rifornimento non avviene più. Quando una macchina si ferma nel porto e non sono rimasti qui segnalini equipaggiamento speciale, i segnalini presenti sulla macchina rimangono dove sono sulla plancia del giocatore. I segnalini presenti sulla macchina rimangono al loro posto anche quando sono disponibili solo segnalini che il giocatore già possiede.

EFFETTI DEGLI EQUIPAGGIAMENTI SPECIALI



Guardia del corpo: se hai una guardia del corpo, gli altri giocatori non possono caricare i tuoi gangster che si trovano nel distretto dove la tua macchina è parcheggiata. Puoi ancora caricare i tuoi gangster o quelli nemici in questo distretto.



Motore: puoi aggiungere un punto movimento alle tue carte movimento. Col 3 puoi guidare 4 spazi se desideri, e perciò in alcuni casi puoi guidare tornando indietro allo spazio da dove sei partito senza infrangere le regole.



Tommy Gun: puoi caricare il tuo bagagliaio anche con i gangster nemici che sono in un distretto vicino connesso (non puoi scaricare in un distretto vicino). Non puoi usare la Tommy Gun mentre sei nella Gold Coast.



Bagagliaio: adesso c'è spazio nel tuo bagagliaio per fino a due gangster qualsiasi. Puoi ancora solo caricare o scaricare un gangster per turno. Comunque, alla Gold Coast puoi scaricare entrambi i gangster immediatamente.



Paraurti: quando usi una carta movimento per guidare in un distretto, puoi spingere un'altra macchina in un vicino distretto connesso, anche se ci sono già macchine in quel distretto.



Portiera: puoi scaricare due dei tuoi gangster in un turno. Questo si applica solo allo scaricare. I gangster nemici possono ancora essere solo caricati o scaricati uno per turno.

REGOLE SPECIALI PER 2 GIOCATORI

Ogni giocatore gioca con due colori. La preparazione per la partita è fatta esattamente come con quattro giocatori. Entrambi i giocatori prendono le carte movimento dei propri due colori e le carte movimento del corretto colore devono essere usate per muovere la corrispondente macchina. I giocatori alternano i turni, ma si può sempre scegliere di svolgere il turno con uno qualsiasi dei propri colori. Così, per esempio, puoi muovere la tua macchina verde quattro volte in successione, poi scaricare dalla tua macchina gialla e in seguito continuare con la tua macchina verde.

Quando si conteggia si usa un solo segnalino influenza, ma lo si usa per segnare i punti di entrambi i propri colori. I punti per entrambi i colori sono quindi sommati insieme.

Esempio: Giorno di Riscossione con Kai che gioca Grigio e Giallo e Carsten che gioca Blu e Marrone. I punti per North Side sono: Grigio ottiene $2 \times 5 = 10$ punti, Blu ottiene $2 \times 2 = 4$ punti, Marrone ottiene $2 \times 5 = 10$ punti e Giallo nessuno. In totale, Kai ottiene 10 punti e Carsten ottiene 14 punti.

