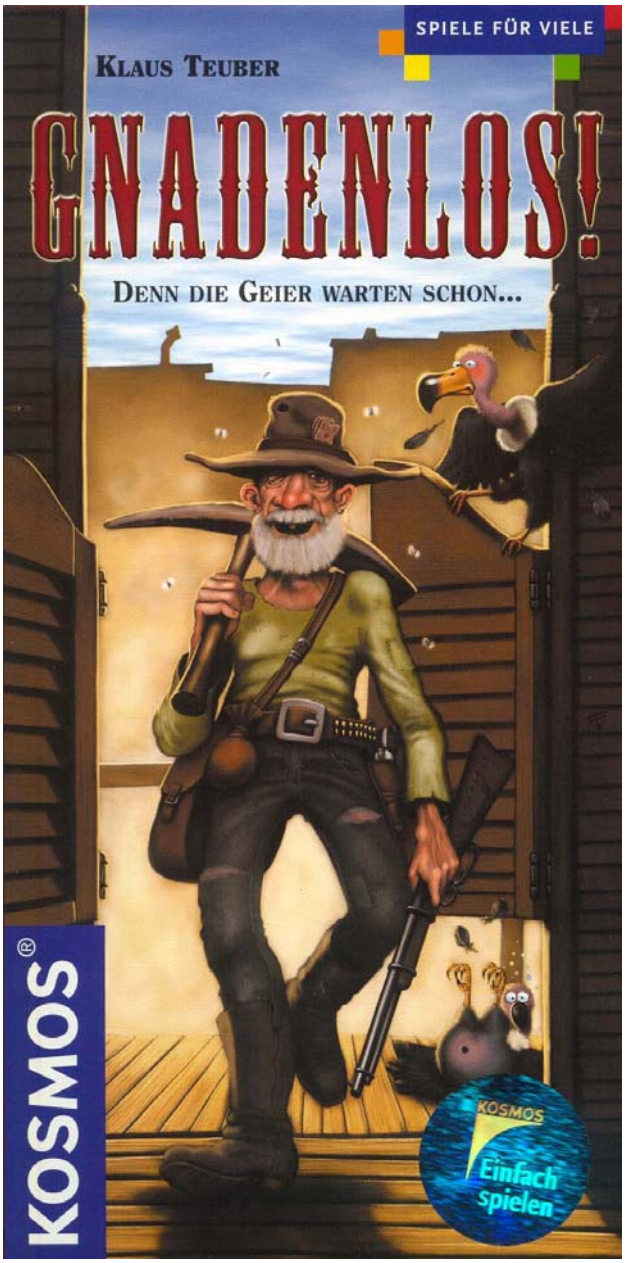


di Klaus Teuber

per 3-4 giocatori dai 12 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari

Versione 1.0 – Febbraio 2002

http://www.giochirari.it

e-mail: giochirari@giochirari.it

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 “Gnadenlos!” sono detenuti dal legittimo proprietario.

GNADENLOS! (Spietati!)
Perché gli avvoltoio stanno già aspettando…

Componenti del Gioco

1 Mappa di Gioco

29 Avventurieri

52 Cambiali in 4 colori

7 carte Evento

4 Tabelle Riassuntive

9 segnalini Avvoltoio

37 segnalini Pepita
(25 da 1 e 12 da 5)

4 Cappelli
(rosso, verde, blu, giallo)

1 Cappello nero da Becchino

1 Pistola

1 dado

1 Libretto delle Regole

Generalità sul Gioco

Oro, oro, oro nel fiume Tuzza!
Orde di baldanzosi Avventurieri hanno sentito delle voci. In una piccola cittadina è sulla bocca di tutti. Ognuno avrà bisogno di stivali, badili e molto, molto whisky! Malgrado tutto, i soldi scarseggiano.

I giocatori devono entrare in scena in questo modo! E noi fummo intelligenti. Invece di fare un lavoro sporco, stampammo rapidamente delle Cambiali e le offrimmo ai poveri Avventurieri.

Come ricompensa, questi operai ci risarcirono con l'oro trovato. Presto le Pepite d'oro cadranno nelle nostre mani.
Le Pepite serviranno per spostarsi in avanti sul percorso del successo, e ci faranno diventare i più rispettati cittadini di Tuzza City!

Tuttavia ci fu un ostacolo! Un giorno le nostre Cambiali furono incassate alle nostre spalle. Se non riusciremo ad avere le nostre Pepite, la nostra vita sarà crudele perché gli avvoltoi ci stanno già aspettando.

Prima di Cominciare una Partita

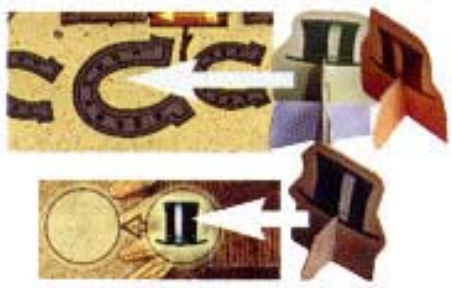
- Rimuovete con cautela le Pepite, i Cappelli e la Pistola dai loro supporti.
- Componete i Cappelli e la Pistola come in figura.

Preparazione del Gioco

- Piazzate la mappa di gioco al centro del tavolo.

- Le carte Avventuriero vengono mescolate e piazzate a faccia in giù in un mazzo sul tavolo.
- Ogni giocatore pesca due carte da questo mazzo e le tiene in mano.
- Ogni giocatore sceglie un colore, prende le 13 Cambiali di tale colore con i valori 0, 1, 2, 3 e 4 e 1 tabella riepilogativa.

- Ogni giocatore prende il Cappello del suo colore e lo mette nello spazio di partenza (il grande ferro di cavallo grigio). Il Cappello nero viene messo nello spazio di partenza del becchino (il cerchio che contiene l'immagine del Cappello da becchino).
- Ogni giocatore sceglie due Cambiali che ha in mano, una di valore 1 e l'altra di valore 2.



- Mescolate le Cambiali seguenti (con 4 giocatori ci saranno 8 Cambiali, mentre con 3 giocatori ce ne saranno 6 – due a testa in entrambe i casi) e piazzatele a faccia in giù vicino alla mappa di gioco, adiacenti ai dadi, come illustrato nella figura sotto (NdT: in una partita a 3, ci sarà una Cambiale vicino a ogni numero di dado, in una partita a 4 ci sarà una seconda riga con le restanti Cambiali vicino ai numeri 1 e 2). Questo piazzamento formerà delle righe di Cambiali. Dato che ogni Cambiale è assegnata ad un numero di dado, una riga sarà formata al massimo da 6 Cambiali. Una volta che una riga è completa, verrà creata una seconda riga . Queste Cambiali formeranno il mercato.

- Le carte Evento vengono mescolate e piazzate coperte in uno dei due spazi Evento in fondo alla mappa.

- Ogni giocatore prende 10 Pepite. Le restanti vengono piazzate nella riserva vicino ad uno dei lati più corti della mappa.
- Il dado e la Pistola vengono tenute da parte. Il giocatore attivo sarà sempre il tenutario della Pistola.

Distribuzione degli Avventurieri (versione avanzata del gioco):
Chi ha già giocato a Gnadenlos una o due volte, può preparare il gioco nel modo seguente:

1. All'inizio, non vengono distribuite le Cambiali di valore 1 e 2.
2. I giocatori non pescano le carte Avventuriero come al solito. Invece, le pescate seguiranno le regole seguenti:
    - Con tre giocatori, verranno pescate 6 carte Avventuriero e con quattro giocatori se ne pescheranno 8. In ogni caso, due pescate consecutive formeranno una coppia.
    - A coppie, le carte Avventuriero verranno messe all'asta usando le Cambiali, in accordo alle regole successivamente descritte. Ogni giocatore farà un'offerta, iniziando da chi ha ottenuto con il dado il valore più alto. Gli altri giocatori seguiranno in senso orario. Chi avrà fatto l'offerta più alta, potrà scegliere la prima coppia di carte Avventuriero. Egli metterà le Cambiali usate sotto ai numeri dei dadi, iniziando dalla prima colonna del mercato.
    - In ordine discendente all'offerta, gli altri giocatori sceglieranno le loro coppie di Avventurieri e piazzeranno le loro Cambiali negli spazi restanti del mercato.

Giocare

Lanciate il dado per vedere chi comincia. Il giocatore di turno prende la Pistola. Il turno di ogni giocatore è diviso in tre fasi:

1. **Eseguire un Evento**
   Il giocatore di turno pesca una carta Evento. Poi quell'Evento viene eseguito.

2. **Comprare il Prestigio**
   Il giocatore di turno può usare le sue Pepite per comprare e spostare il suo segnalino sul percorso del successo.

3. **Offrire le Cambiali**
   Se, al termine del suo turno, il giocatore possiede meno di 3 Avventurieri, allora viene eseguita questa fase. Se dopo questa fase il mercato contiene tante righe piene quanti sono i giocatori, allora c'è il giorno di paga. Se un giocatore ha terminato il suo turno, l'avversario successivo in senso orario riceve la Pistola.

1. ESEGUIRE UN EVENTO

Il giocatore di turno scopre la prima carta del mazzo degli Eventi e la piazza a faccia in su nel secondo spazio degli Eventi che si trova sulla mappa. Gli Eventi possibili sono i seguenti:

Febbre dell'Oro

Mezzogiorno di Fuoco

Poker

Per cominciare un Evento

- Ogni giocatore deve piazzare una delle sue carte Avventuriero a faccia in giù di fronte a se. Se un giocatore non possiede carte Avventuriero non può prendere parte a questo Evento. Se c'è solo un giocatore che possiede degli Avventurieri, questa fase viene saltata.
- Tutti i giocatori scoprono simultaneamente le carte Avventuriero giocate. Ora può essere eseguito l'Evento.

A) Febbre dell'Oro

Ci sono 3 diverse carte Evento che riguardano la Febbre dell'Oro. Tale diversità è data solo dal numero di Pepite che si trovano su ogni carta. Una volta che individuate il numero di Pepite sulla carta (il numero accanto al simbolo dell'Oro) :

- tutti i giocatori che hanno il loro Avventuriero che presenta il maggiore numero di Pepite d'Oro, guadagnano il numero maggiore di Pepite espresso sulla carta Evento. La carta Evento 7/4, fornirà 7 Pepite.
- tutti i giocatori che hanno il loro Avventuriero che presenta il secondo maggiore numero di Pepite d'Oro, guadagneranno il numero minore di Pepite espresso sulla carta evento. La carta Evento 7/4, fornirà 4 Pepite.
- tutti gli altri giocatori non riceveranno nulla.

Esempio: *viene pescata la carta Evento 'Febbre dell'Oro 7/4". Ogni giocatore sceglie un suo Avventuriero. Il giocatore rosso riceve 7 Pepite perché il suo Avventuriero possiede il numero di ori maggiore. I giocatori verde e giallo ricevono ognuno 4 Pepite. Il giocatore blu resta a mani vuote.*

B) Mezzogiorno di Fuoco

Prima di risolvere questo Evento, il becchino deve essere spostato avanti di 1 spazio. Il successo di un Avventuriero in questo Evento dipende dal numero esposto delle sue Pistole (il numero accanto alle Pistole).

- Se solo un Avventuriero ha giocato il più alto valore delle Pistole, egli può prendere 2 Cambiali dal mercato.
- Se più giocatori hanno giocato il più alto valore delle Pistole, ognuno di essi può prendere una Cambiale dal mercato.
- Se nel mercato non ci sono sufficienti Cambiali per tutti i giocatori interessati, allora nessuno riceverà la Cambiale.
- Chi riceve la Cambiale dal mercato non la può guardare, se non dopo averla in mano.
- Chi prende una Cambiale che appartiene ad un altro giocatore, può usarla per le sue offerte seguenti.

Poi, il giocatore di turno deve riempire per prima cosa gli spazi vuoti nelle righe del mercato, usando le carte Cambiale che si trovano nell'ultima riga.

Tutti gli Avventurieri che hanno il valore delle Pistole più basso vengono scartati (il primo Avventuriero scartato comincerà la pila degli scarti).

C) Poker

Per un giocatore, la buona riuscita di questo Evento dipende dal numero esposto vicino al simbolo di carta da gioco (il numero che si trova accanto al simbolo di carta).

- Tutti i giocatori i cui Avventurieri hanno il numero accanto al simbolo di carta da gioco più alto, vincono il poker.
- Tutti i giocatori i cui Avventurieri hanno il numero accanto al simbolo di carta da gioco più basso, perdono. Il percorso del successo che si trova sulla mappa di gioco è diviso in quattro sezioni colorate che servono per questo Evento. Vicino ad ogni sezione c'è un simbolo di carta dello stesso colore, che è assegnato al numero maggiore e a quello minore.
- Il numero maggiore indica il numero di spazi in cui il vincitore si può spostare in avanti se si trova nella sezione dello stesso colore.
- Il numero minore indica il numero di spazi in cui il vincitore si può spostare all'indietro se si trova nella sezione dello stesso colore.
- I vincitori guadagnano punti prestigio e spostano in avanti i loro Cappelli del numero indicato dalla sezione corrente.
- I perdenti perdono punti prestigio e spostano indietro i loro Cappelli del numero indicato dalla sezione corrente.

Esempio: I giocatori blu e verde hanno vinto il poker. Il blu ha il Cappello nella sezione grigia. Egli potrà muoversi di 4 spazi in avanti; il verde ha il suo Cappello nella sezione beige e perciò si sposterà di 3 spazi in avanti. Il giocatore rosso ha perso il poker. Egli dovrà far arretrare il suo Cappello di 1 spazio.

Fine di un Evento

Tutti gli Avventurieri che hanno avuto il numero più alto nella determinazione dell'Evento, vengono scartati (nell'esempio della Febbre dell'Oro, il giocatore rosso ha perso il suo Avventuriero). Questi Avventurieri hanno fatto il loro dovere. Tutti gli altri giocatori potranno riprendere in mano i loro Avventurieri utilizzati (ad eccezione per gli Avventurieri che hanno sparato – andranno scartati anche gli Avventurieri che avevano il valore più basso).

Attenzione: se succede che tutti i giocatori hanno usato per il medesimo Evento un Avventuriero con lo stesso numero, tale evento non viene eseguito e non viene pescata nemmeno una nuova carta Evento. In questo caso, i giocatori riprendono in mano i loro Avventurieri giocati e il giocatore di turno prosegue con la fase successiva.

Le Carte Evento vengono Mescolate

L'ultimo evento (la settima carta) non viene mai eseguito. Quando un giocatore pesca l'ultima carta Evento, la ignora, rimescola tutte e 7 le carte Evento e pesca la nuova prima carta del mazzo.

Ma: se come ultimo evento viene pescato l'Evento "Mezzogiorno di Fuoco", tale Evento non viene comunque eseguito, ma il Becchino viene spostato comunque in avanti di una casella.

2. COMPRARE IL PRESTIGIO

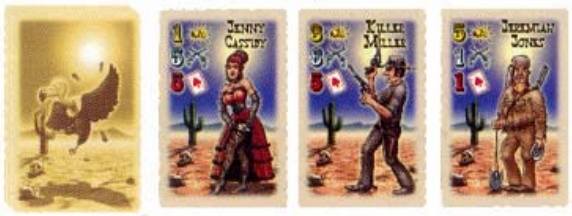
Il giocatore di turno può scambiare Pepite per ricevere dei punti prestigio. Per ogni Pepita che paga dalla sua riserva, può spostare in avanti il suo Cappello di uno spazio.

Ma: un giocatore non può spostare in avanti il suo Cappello più di 5 spazi per turno, se questi sono stati comprati con le Pepite. Solo al turno successivo, egli potrà spendere ancora da 1 a 5 Pepite e spostare nuovamente il suo Cappello in avanti.

Esempio: il giocatore rosso paga 3 Pepite e sposta il suo Cappello di 3 spazi in avanti.

3. OFFRIRE LE CAMBIALI

Se il giocatore di turno possiede meno di 3 Avventurieri, egli dovrà eseguire questa fase. Se possiede 3 o più Avventurieri, questa fase verrà saltata e il giocatore seguente comincerà il suo turno.
Il giocatore scopre tante carte Avventuriero quanti sono i giocatori meno 1. Quindi in una partita a 4 giocatori vengono scoperte 3 carte Avventuriero. In un gioco a 3, verranno scoperte solo 2 carte Avventuriero.

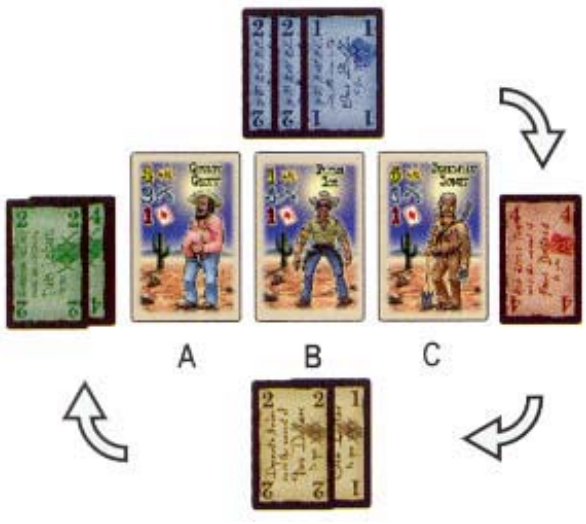


Iniziando dal giocatore di turno, in senso orario, ognuno offre 1, 2 o 3 Cambiali che piazzerà sul tavolo. Bisognerà far attenzione alle regole seguenti:

- Un giocatore non può offrire più di 3 Cambiali.
- Un offerta può anche essere inferiore ad una fatta prima.
- Ogni offerta deve essere diversa da quelle precedenti. Un'offerta di '0' può essere usata solo una volta per round.
- Ogni giocatore deve fare un'offerta. Un giocatore può passare solo se facendo ciò, non andrebbe contro alle regole precedenti. Egli dovrà provare la sua scelta di passare, facendo vedere agli avversari le sue Cambiali rimanenti. A questo punto, il giocatore che ha passato verrà considerato quello che ha fatto l'offerta più bassa, che sarà considerata automaticamente più bassa di quella con valore '0'.
- Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta, sceglie il primo Avventuriero.
- Egli piazza le Cambiali offerte a faccia in giù nell'ultimo spazio libero del mercato; egli potrebbe anche dover iniziare una nuova riga. Tutti gli altri giocatori procedono poi con la stessa sequenza, dall'offerta più alta a quella più bassa, come segue:

    - Scegliere un Avventuriero.
    - Piazzare le Cambiali nel mercato.

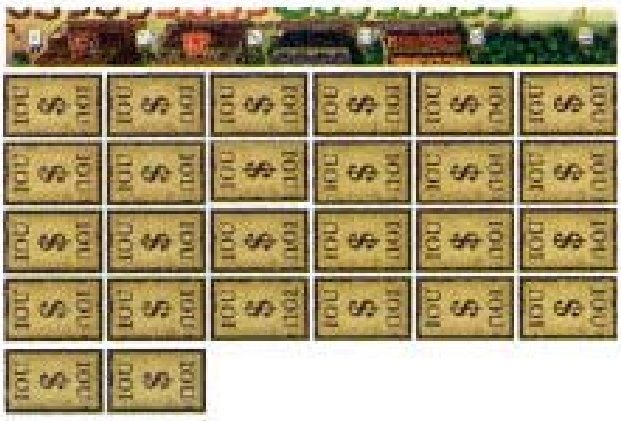
Solo il giocatore con l'offerta più bassa non prende Avventurieri, ma le offerte da lui fatte possono esser riprese in mano.



***Esempio**: il giocatore blu fa la sua prima offerta di 5 e la piazza di fronte a se. I giocatori rosso, verde e giallo piazzano rispettivamente un'offerta di 4, 3 e 6, una dopo l'altra. Il giocatore verde ha l'offerta più alta e prende l'Avventuriero C. Poi prende le sue Cambiali e le piazza coperte nell'ultima riga del mercato, iniziandone una nuova. Il giocatore blu sceglie l'Avventuriero B e il rosso prende l'Avventuriero A. Solo il giocatore giallo non prende Avventurieri, però può riprendere in mano le sue carte Cambiali offerte.*

Se il mazzo degli Avventurieri termina, viene rimescolato il mazzo degli scarti e ne viene formato uno nuovo.

GIORNO DI PAGA



C'è un Giorno di Paga se il mercato è formato da almeno tante righe quanti sono i giocatori nella partita. Nell'esempio a destra, ci sono 4 righe complete. Ciò significa che in una partita a 4 giocatori, la condizione per il Giorno di Paga è verificata.
Il giocatore di turno conduce il Giorno di Paga come segue:

1. Lancia il dado.
2. Volta la carta Cambiale che sta nella riga più in alto e che corrisponde alla colonna con il numero ottenuto dal dado.
3. Il giocatore proprietario di questa Cambiale deve pagare tante Pepite quante sono indicate sulla carta Cambiale.

Il giocatore di turno deve ripetere questa sequenza più volte, fino a che:

A. Egli ottiene con il dado il numero di una colonna completamente scoperta, oppure
B. Un giocatore non ha più Pepite per pagare il debito della carta Cambiale scoperta.

***Esempio**: Il giocatore che sta conducendo il Giorno di Paga lancia il dado ed ottiene un '1'. Poi scopre la Cambiale della prima colonna, numerata '1'. Appare una Cambiale del giocatore blu. Quel giocatore deve pagare 2 Pepite, prendendolo dalla sua riserva. Poi, il giocatore che sta conducendo il Giorno di Paga lancia ancora il dado, ottiene un '3' e scopre la Cambiale della colonna 3. Il giocatore rosso dovrà pagare 3 Pepite, ecc.*

Queste fasi continuano fino a che non viene soddisfatto il caso "A", cioè viene ottenuto un numero di una colonna che non contiene più Cambiali da scoprire,

oppure viene soddisfatto il caso “B”, cioè un giocatore non può pagare il suo debito di Pepite. Come penalità per aver finito i soldi, il giocatore debitore riceverà un Avvoltoio.

Per ogni Avvoltoio ricevuto, un giocatore deve spostare indietro il suo Cappello di 5 spazi sul percorso del successo (ma non più indietro del primo spazio). Quando un giocatore non può pagare una Cambiale perché non ha più Pepite, potrà comunque tenersi la Cambiale scoperta.

Nella situazione (1), il Giorno di Paga termina perché tutte le Cambiali della colonna 5 sono state scoperte. Dopo aver pagato i loro debiti, tutti i giocatori riprendono in mano le loro Cambiali.
Il giocatore di turno, a sua discrezione, deve spostare le carte dell’ultima riga negli spazi del mercato lasciati vuoti (situazione 2). Con questa mossa, si devono riempire tutti gli spazi delle righe precedenti del mercato.

Importante: Se dopo questo, nel mercato ci sono ancora tante righe piene quanto è il numero dei giocatori, ci sarà immediatamente un nuovo Giorno di Paga.

Termine del Gioco
Se capita una delle seguenti situazioni, la partita termina:

A) **Tre Avvoltoi**. Un giocatore riceve il suo terzo Avvoltoio.
B) **Il Becchino raggiunge il suo obiettivo**. Il Cappello nero raggiunge l’ultimo spazio del percorso del becchino. Ciò è vero anche se viene scoperta la settima carta Evento ed è un “Mezzogiorno di Fuoco”. L’Evento non viene eseguito.
C) **Un giocatore raggiunge il suo obiettivo**. Un giocatore sposta il suo Cappello sopra lo spazio finale, o lo supera (il grande ferro di cavallo verde).

Se la partita termina con le situazioni B o C, viene eseguito ancora un ultimo Giorno di Paga.

Il giocatore che ha ricevuto il terzo Avvoltoio perde la partita anche se il suo Cappello ha raggiunto lo spazio finale. Indipendentemente dal fatto che la partita termini a causa delle situazioni A, B o C, ogni giocatore (con l’eccezione del giocatore che ha ricevuto il terzo Avvoltoio) può spostare il suo Cappello di 3 spazi, ammesso che possa pagare le Pepite necessarie.

Il vincitore è il giocatore che ha il suo Cappello più avanti nel percorso del successo. Se dei giocatori sono alla pari, il vincitore è il giocatore con più Pepite.