

Greed, Incorporated – Regole del gioco

Un gioco di Jeroen Doumen & Joris Wiersinga – Splotter Spellen

Traduzione a cura di Alessandro "Galandil" Cingolani

Setup

Si mette al centro del tavolo il tabellone di gioco. Gli 11 cubetti gialli vengono piazzati nella sezione del Trend dei Prezzi (a destra del tabellone), ciascuno nella casella N di ogni singolo prodotto. 11 cubetti neri vengono piazzati nella sezione dei Prezzi dei prodotti, ciascuno nella casella colorata (prezzo di partenza) di ogni singolo prodotto (20 per la Land, 25 per la Sand, ecc.). Gli altri 6 cubetti neri vengono messi nelle caselle di partenza delle tracce di prezzo delle carte Status Symbol Oro e Argento (0-0-50 per l'Oro e 0-0-30 per l'Argento).

Le carte Status Symbol vengono suddivise per colore (Oro o Argento) e messe a faccia in su nei rispettivi slot del tabellone, ordinando i due mazzetti in ordine alfabetico (A prima carta, B seconda, ecc.).

Si mettono vicino al tabellone di gioco i contanti suddivisi per taglio (la Banca) e le carte Prodotto.

Ogni giocatore sceglie un simbolo fra i 5 disponibili e riceve la carta riassunto turno corrispondente e tutti i segnalini con lo stesso simbolo.

Le carte Compagnia vengono separate in questo modo: le carte numerate da 5 a 9 vengono messe vicino al tabellone di gioco (queste sono le Compagnie che potranno essere avviate durante il gioco nella Fase 10), mentre le carte da 0 a 4 vengono mischiate e distribuite ai giocatori, una per giocatore. Le carte rimanenti da 0 a 4 non distribuite (in caso di partita con meno di 5 giocatori) vengono messe via, non saranno utilizzate durante la partita.

Ogni giocatore riceve un cartoncino Compagnia, mette la carta Compagnia nello slot corrispondente, riceve 100M dalla Banca che piazzerà nello slot Free cash, mette uno dei suoi segnalini nello slot CEO del cartoncino e un segnalino "\$" nero sullo slot Last Year Income. Il Trend dei Prezzi viene immediatamente aggiornato in base a ciò che è indicato sulle carte Compagnia in gioco inizialmente. Il giocatore che ha ricevuto la carta Compagnia con il numero più basso riceve il segnalino "\$" verde del giocatore iniziale.

In caso di partita a 5 giocatori, tutte le carte Asset vengono utilizzate. In caso di partita a 4 giocatori, si devono rimuovere tutte le carte Asset che presentano, in basso a destra, la dicitura "x4" e "x3/x4". In caso di partita a 3 giocatori, rimuovere solo le carte che presentano il "x3/x4". Le carte Asset vengono a questo punto suddivise in 4 mazzetti (10-19, 20-29, 30-39, 40-49) e mischiate separatamente. Una volta mischiati i 4 mazzetti, creare un unico mazzo di carte Asset, mettendo in fondo il mazzetto 40-49, subito sopra il 30-39, poi il 20-29 e infine il 10-19. Distribuire ad ogni giocatore 2 carte Asset coperte dal mazzo appena creato.

Fasi di Gioco e Spareggi

Il gioco dura un numero di turni limitato (12 in 3 giocatori e 8 in 4/5 giocatori) ed ogni turno è suddiviso in Fasi da giocare sempre nello stesso ordine.

Nelle Fasi in cui sono le Compagnie a giocare, sarà sempre il giocatore che occupa il posto di CEO a svolgere l'attività corrispondente per la Compagnia.

L'ordine, all'interno delle Fasi, fra Compagnie per lo svolgimento delle azioni viene sempre effettuato in ordine di numero di carta Asset: la Compagnia con la carta Asset col numero più alto sarà la prima, la seconda sarà quella con la carta Asset col numero immediatamente inferiore alla prima e così via.

L'ordine fra giocatori all'interno delle Fasi invece è sempre stabilito dal segnalino "\$" verde di giocatore iniziale, procedendo poi in senso orario.

Il denaro delle Compagnie (a prescindere dallo slot in cui si trova) e dei giocatori è **pubblico**.

Fase 1: Annunci

Ogni giocatore sceglie (segretamente e contemporaneamente agli altri) una delle 2 carte Asset in suo possesso e la piazza davanti a se, coperta, mettendoci sopra un proprio segnalino. Quando tutti hanno scelto la carta da giocare, si scoprono simultaneamente le carte e si applicano i modificatori di tutte le carte giocate in questo turno al Trend dei Prezzi (carte Asset giocate in turni precedenti e non ancora acquistate dalle Compagnie non modificano ulteriormente il Trend). Il numero e la direzione delle frecce indicano di quante caselle si deve spostare il Trend del Prezzo. **I Trend non possono superare i limiti di +2 e -3.**

Esempio: la carta Mineral Rich Area indica la diminuzione di 2 caselle del Trend dei Prezzi dei microchip. Se il Trend dei microchip attualmente è nella casella +1, verrà abbassato di due caselle finendo nella casella -1.

Se più carte Asset indicano lo stesso Trend, si effettua prima la somma fra tali Trend e poi si applica la modifica.

Esempio: Il Trend del BlahBlah è attualmente a -3. Vengono giocate le carte Steel Foundry (Trend BlahBlah +2) e Railroad Tycoon (Trend BlahBlah -1). Si sommano prima i due Trend (+2-1=+1) e poi si applica il risultato al Trend, che sale di conseguenza da -3 a -1. NON si applica prima il Trend -1 della carta 36 che lascerebbe a -3 il Trend e poi quello della carta 21 che porterebbe il Trend da -3 a N.

Ogni giocatore riceve una nuova carta dal mazzo delle carte Asset (se il mazzo delle carte è esaurito, nessun giocatore riceve una carta).

Fase 2: Forze di Mercato

I Prezzi dei Prodotti vengono modificati in base al valore corrispondente indicato sul Trend dei Prezzi, e si muove il segnalino di ogni prodotto di un numero di caselle pari a quanto indicato dal Trend corrispondente. **I Prezzi non possono superare i limiti indicati sul tabellone** (non si può posizionare il cubo del Prezzo in una casella che non contiene un numero).

Fase 3: Investimenti

Tutte le Compagnie attive e che possiedono meno di 4 Assets effettuano contemporaneamente alle altre un'unica offerta segreta per l'acquisto di una carta Asset fra quelle giocate in questo turno (ed eventualmente di carte Asset, non ancora acquistate dalle Compagnie, giocate in turni precedenti). **L'offerta minima obbligatoria è di 10M.** Il CEO della Compagnia mette in fondo alla pila dei contanti del Free Cash l'offerta, a faccia in giù, e riposiziona tutti i contanti del Free Cash nel corrispondente slot (se una Compagnia intende fare un'offerta pari a tutto il suo Free Cash, lascia tutte le banconote a faccia in su). Quando tutte le Compagnie hanno deciso la loro offerta, si girano i mazzi dei contanti nel Free Cash di ogni compagnia per mostrare le offerte effettuate. La Compagnia che ha effettuato l'offerta più alta ha la possibilità, per prima, di acquistare una delle carte Asset disponibili e piazzarla in uno degli slot Asset della Compagnia stessa, pagando alla Banca l'offerta effettuata. **Se la carta Asset acquistata dalla Compagnia ha sopra un segnalino appartenente allo stesso giocatore che è CEO della Compagnia, la Compagnia dovrà pagare il doppio dell'offerta effettuata.** Il segnalino presente sulla carta andrà ad occupare il primo slot libero fra i 6 a disposizione della Compagnia (ordine dall'alto in basso, da sinistra verso destra, quindi CEO-CFO-COO-3 slot di middle management). Una Compagnia può decidere di NON acquistare una carta Asset, e di conseguenza non paga l'offerta fatta alla Banca, rimettendo i soldi offerti nello slot Free Cash. Una volta che tutte le Compagnie hanno acquistato una carta Asset (o declinato l'acquisto), tutte le carte Asset non acquistate rimarranno disponibili per l'acquisto nei turni successivi (queste carte Asset **non fanno parte del mazzo degli scarti** a disposizione delle Compagnie avviate durante la Fase 10).

Fase 4: Produzione

Tutti gli Asset delle Compagnie vengono resettati, slittando le carte Asset in modo tale da indicare la dicitura AVAILABLE (con sfondo verde). Tutti gli Asset di Produzione producono il prodotto indicato, che viene ricevuto dalla Compagnia. Le carte Asset vengono slittate nello slot in modo tale da mostrare la dicitura USED. La Produzione è **obbligatoria**. Non esiste limite ai prodotti che le Compagnie possono avere (in caso di esaurimento delle carte Prodotto, indicare i prodotti mancanti con i token del CEO della Compagnia)

Fase 5: Commercio e Sviluppo

In questa fase le Compagnie possono liberamente scambiarsi denaro e/o prodotti (**non carte Asset**, queste carte non possono mai cambiare proprietario) e utilizzare le carte Asset di Trasformazione, in qualsiasi ordine. Le uniche, poche, regole da seguire per gli scambi sono le seguenti:

- Non c'è ordine di turno, chi effettua un accordo per primo "vince" l'accordo.
- Gli scambi avvengono sempre fra due Compagnie (mai più di due). L'accordo deve essere fatto esclusivamente dai CEO delle Compagnie.
- Ogni Compagnia in ogni accordo deve offrire almeno 1M o 1 Prodotto: non sono ammessi scambi unilaterali.
- Le Compagnie possono usare solo il denaro presente nel Free Cash per i pagamenti.
- Tutto il denaro ricevuto deve essere messo nello slot New Income.
- I prodotti possono essere scambiati liberamente più di una volta nello stesso turno.
- Accordi che prevedono promesse future possono essere stipulati, ma **non sono vincolanti**.

Per utilizzare le carte Asset di Trasformazione, la Compagnia mette nella riserva i prodotti indicati a sinistra della freccia sulla carta Asset e riceve dalla riserva i prodotti indicati a destra della freccia della carta Asset, e slitta la carta Asset in modo tale da indicare la dicitura USED (una carta Asset di Trasformazione può essere utilizzata solo **una volta** durante la Fase). E' possibile offrire come contropartita prodotti generati con l'utilizzo di una carta Asset di Trasformazione, se i prodotti di partenza sono stati ricevuti da un altro giocatore, come parte integrante dell'accordo senza la necessità di scambio di denaro e/o altri prodotti.

Fase 6: Vendite

Le Compagnie possono vendere le carte Prodotto in loro possesso all'attuale valore di mercato. Il denaro ricevuto dalla Banca viene messo nello Slot New Income. Le Compagnie possono decidere di non vendere alcuni prodotti in loro possesso, piazzando le carte Prodotto sugli slot corrispondenti al lato del cartoncino Compagnia: il primo prodotto invenduto si mantiene gratis, il secondo prodotto invenduto costa 5M da pagare alla Banca, il terzo prodotto ulteriori 10M e il quarto ulteriori 15M. Non si possono mantenere in un turno più di 4 prodotti per Compagnia.

Fase 7: Chiusura dei Bilanci

Ogni Compagnia controlla se ha guadagnato più denaro nell'anno corrente rispetto al precedente, confrontando le quantità di denaro fra lo slot New Income (guadagno di quest'anno) e lo slot Last Year Income (guadagno dell'anno precedente): se il denaro nel NI è **maggiore** del denaro nel LYI, la Compagnia ha aumentato i suoi profitti e non succede nulla. Se invece la quantità nel NI è **uguale o inferiore** al LYI, si piazza un segnalino stivale rosso sulla carta della Compagnia per indicare che dovranno essere effettuati dei licenziamenti in seno alla Compagnia. In entrambi i casi, alla fine del controllo, il denaro nello slot LYI si sposterà nello slot Free Cash, e il denaro nello slot NI si sposterà nello slot LYI. **Una Compagnia non riceve il segnalino stivale durante il suo primo anno di attività per la parità fra NI e LYI (0 in entrambi gli slot)** (quindi mai nel primo turno di gioco per tutte le Compagnie e mai nel turno immediatamente successivo a quello di avviamento di una singola nuova Compagnia).

Fase 8: Capri Espiatori

Questa fase viene giocata solamente dalle Compagnie che presentano un segnalino stivale sul proprio cartoncino.

Per ogni Compagnia, prima il CEO, poi il CFO e per ultimo il COO devono indicare chi licenziare del comparto direttivo (composto da CEO, CFO e COO). Ognuno di essi può licenziare **uno solo** dei tre manager del comparto direttivo, **compreso se stesso**. Le posizioni licenziate girano il segnalino sul cartoncino della Compagnia, indicando il lato Fired. Una volta che tutti e tre i manager hanno effettuato la loro decisione, i segnalini che presentano il lato Fired vengono rimossi dal cartoncino della Compagnia (e i corrispettivi giocatori ricevono la liquidazione che gli spetta), e si slittano i segnalini rimasti in modo tale da occupare gli slot di importanza superiore (ordine da destra verso sinistra, dal basso verso l'alto, in modo tale da non lasciare slot vuoti fra due segnalini; i segnalini possono anche slittare di più di uno slot per occupare posti vacanti di importanza più elevata).

Se il CEO è stato licenziato, il giocatore corrispondente riceve una liquidazione pari al **40%** del denaro nel Free Cash, se il CFO e/o il COO sono stati licenziati, i giocatori corrispondenti ricevono una liquidazione pari al **20%** del denaro nel FC (tutte arrotondate per difetto). Le liquidazioni pagate finiscono nelle riserve di denaro **personali** dei giocatori.

Esempio: Nella SoShitty Generale sono presenti 5 segnalini: il CEO è del giocatore "cravatta", il CFO e COO del giocatore "Ferrari", e i due segnalini del middle management sono rispettivamente dei giocatori "whisky" e "scarpa" (da sx a dx). Il CEO licenzia se stesso, il CFO decide di licenziare il CEO e il COO licenzia se stesso. I segnalini del CEO e del COO vengono girati indicando il lato Fired. Nel Free Cash della Compagnia ci sono attualmente 287M. Il giocatore "cravatta", essendo il CEO, riceve una liquidazione di 114M (40% di 287M) che mette nella sua riserva personale, il giocatore "Ferrari", essendo il COO, riceve una liquidazione di 57M (20% di 287M), che mette anch'egli nella sua riserva personale. A questo punto si rimuovono i segnalini del CEO e del COO dal cartoncino della Compagnia, e di conseguenza il segnalino del CFO viene promosso allo slot superiore (CEO), e i due segnalini nel middle management vengono promossi il primo (del giocatore "whisky") nello slot del CFO e il secondo (della giocatrice "scarpa") nello slot del COO.

Dopo aver effettuato i licenziamenti, il pagamento delle liquidazioni e le promozioni, se il CEO di una Compagnia è cambiato, il cartoncino della Compagnia (con tutto quello che contiene) viene passato al nuovo CEO.

Inoltre, il nuovo CEO (o quello vecchio se non è stato licenziato) deve scegliere una delle carte Asset della Compagnia e scartarla nel mazzo degli scarti. Se una Compagnia, dopo i licenziamenti e le promozioni, non ha nessun CEO (nessun segnalino rimasto sul cartoncino della Compagnia da poter promuovere) viene liquidata: tutti i soldi nei tre slot tornano alla Banca, le carte Asset vanno nel mazzo degli scarti, eventuali Prodotti mantenuti dalla Compagnia nella Fase 6 tornano nella riserva e la carta della Compagnia viene scartata (non sarà più utilizzata per il resto della partita).

Fase 9: Work Hard, Play Hard

I giocatori in questa fase possono acquistare, con il loro denaro personale, due carte Status Symbol, una Oro e una Argento. Si mette all'asta la carta Oro attualmente sopra il mazzetto delle carte Status Symbol Oro. Il giocatore iniziale (quello con davanti a se il segnalino "\$" verde) effettua un'offerta, con base di partenza il prezzo attualmente indicato nella traccia del prezzo delle carte Oro (a sinistra dello slot delle carte Oro) oppure passa (se non può/non vuole fare un'offerta). Il giocatore successivo in senso orario può a sua volta rilanciare (incremento minimo **10M**) oppure passare, e così via, finquando tutti i giocatori hanno passato tranne uno, che pagherà l'offerta effettuata alla Banca, pagando dalla sua riserva personale e prendendo la carta Oro messa all'asta e aggiornando il Trend dei Prezzi in base a quanto indicato sulla carta stessa. La traccia del prezzo delle carte Oro viene aggiornata, indicando il prezzo pagato dal giocatore, che diventerà quindi la nuova base d'asta per la prossima carta Oro, e il segnalino "\$" verde del giocatore iniziale viene passato al giocatore **alla sinistra** del giocatore che ha acquistato la carta Oro. Se un giocatore passa durante l'asta, non potrà più partecipare all'asta in corso. Se tutti i giocatori passano, la carta rimane invenduta (e sarà disponibile nel turno successivo), il segnalino "\$" verde del giocatore iniziale rimane al suo attuale possessore e la traccia Oro non viene modificata. Subito dopo la vendita (o meno) della carta Oro, si metterà all'asta

la carta Argento, con procedura identica alla precedente, con **l'unica eccezione** che in caso di vendita della carta Argento il segnalino "\$" verde del giocatore iniziale **non cambia di mano**. Inoltre, il giocatore che ha acquistato la carta Oro **non può partecipare all'asta per la carta Argento**.

Fase 10: Imprenditori

In questa fase si effettua un'asta per avviare una **sola** nuova Compagnia fra quelle ancora disponibili all'avviamento. **Se è stato già avviato, durante il gioco, un numero di Compagnie pari al numero di giocatori, questa fase verrà saltata fino alla fine della partita. I giocatori che sono CEO già di due o più Compagnie non possono partecipare a quest'asta.** Il giocatore iniziale effettua la sua offerta (base di partenza **50M**) o passa, e in senso orario gli altri giocatori rilanciano o passano a loro volta (incremento minimo **1M**). Se un giocatore passa, non può rientrare nell'asta attuale. Quando un giocatore vince l'asta, paga alla Banca l'offerta effettuata, sceglie una delle carte Compagnia rimaste disponibili, aggiorna il Trend dei Prezzi come indicato sulla carta Compagnia, riceve un cartoncino Compagnia, ci piazza sopra la carta Compagnia e uno dei suoi segnalini nello slot CEO, riceve dalla Banca 100M che mette nello slot Free Cash e sceglie da 0 a 4 carte Asset per la Compagnia dal mazzo degli scarti, se ci sono (gratis, le carte Asset così prese non si pagano).

Fine del gioco e Condizioni di vittoria

Il gioco termina alla fine della Fase 10 del turno in cui i giocatori hanno giocato la loro ultima carta Asset (cioè non hanno più carte Asset in mano). Il vincitore è colui che ha più punti Status Symbol, sommando i punti delle sue carte Status Symbol. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha più soldi personali.