

per 2-6 giocatori da 10 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Agosto 2003



<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com

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.

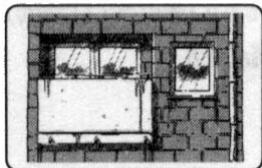
Tutti i diritti sul gioco "Landlord!" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Generalità

Costruite degli appartamenti, affittateli a degli inquilini, e raccogliete gli affitti. Sembra facile, ma in Landlord! ogni carta vi offre due possibilità di gioco: un lato è un appartamento, mentre l'altro contiene gli inquilini, il Tetto (ne avrete bisogno quando costruite), le Cantine, i rinnovamenti e le azioni speciali. Spostate gli inquilini più ricchi nei vostri appartamenti e lasciate i parassiti ai vostri avversari. Potrete anche distruggere gli edifici, ma non otterrete nulla in cambio: la galera attende i più sconsiderati!

Cosa c'è nella Scatola

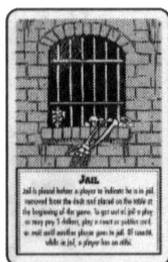
- 110 carte. Il retro di ognuna rappresenta un singolo appartamento; il fronte contiene altre sezioni degli edifici, degli eventi oppure degli inquilini.
- 1 foglietto delle regole.



Prima di Cominciare

Prima di iniziare la partita, i giocatori dovranno familiarizzare con il testo delle carte Inquilino. In alternativa, potrete giocare la vostra prima partita ignorando questi testi.

Rimuovete la carta Prigione e mettetela da parte (entrambe i lati della carta espongono la Prigione, così non avrete difficoltà a trovarla tra le altre carte). Scegliete un giocatore che faccia da mazziere. Il mazziere distribuisce ad ogni giocatore una carta Tetto; mescolerà il resto della carte in modo che il loro retro sia orientato allo stesso modo. Ne distribuirà poi cinque ad ogni giocatore, coperte, cioè in modo che si veda solo il lato che presenta una sezione di appartamento. Infine piazzerà le restanti carte, sempre coperte, al centro del tavolo. Scegliete un giocatore che registri i punteggi di tutti, utilizzando un foglio di carta e una penna; ogni giocatore inizia la partita con 5 dollari.



Come Giocare

Iniziando dal giocatore alla sinistra del mazziere e continuando in senso orario, ognuna nel proprio turno dovrà:

- esaminare i suoi appartamenti;
- giocare quante carte desidera;
- raccogliere gli affitti dai propri inquilini;
- comprare quante carte desidera (se ha sufficienti soldi).

Alcune carte possono essere giocate durante il turno degli avversari; vedere la descrizione delle carte per maggiori dettagli.

Esaminare gli Appartamenti (obbligatorio)

Il giocatore di turno deve esaminare i suoi appartamenti per vedere se contengono degli Abusivi. In ogni edificio che contiene degli Abusivi, il giocatore dovrà rimuovere l'inquilino che tra tutti è quello che paga di più come affitto.

Se possibile, il giocatore dovrà spostare quell'inquilino in un altro suo appartamento vuoto. Se il giocatore possiede un appartamento vuoto, l'inquilino dovrà essere spostato qui. Altrimenti, l'inquilino dovrà essere spostato nell'appartamento vuoto di un altro giocatore, se disponibile. Il giocatore che sposta l'inquilino potrà scegliere tra tutti gli appartamenti liberi. Se non ci sono appartamenti vuoti, l'inquilino verrà piazzato nel mazzo degli scarti.



Giocare le Carte (opzionale)

Il giocatore può giocare quante carte della sua mano desidera. Le carte possono essere giocate contro qualsiasi avversario. Per giocare una carta, il giocatore può:

- costruire oppure rinnovare un appartamento;
- piazzare un inquilino in un appartamento;
- fare un'azione.

Costruire o Rinnovare un Appartamento

Per costruire un appartamento, un giocatore deve piazzare da una a cinque carte appartamento (rivolte dal lato che presenta una sezione di appartamento), in modo che gli avversari non possano vedere il lato coperto. Un nuovo edificio deve essere completato nel round in cui è stato iniziato. Un giocatore può aggiungere degli appartamenti ad un nuovo edificio fino a che non piazzerà il Tetto. Un Tetto è considerato come tale ma può essere trasformato anche in una Mansarda. Una Mansarda è abitabile, ma non conta come piano per la determinazione dell'altezza dell'edificio.

Un giocatore può tentare di comprare un Tetto da un avversario. Non c'è limite al prezzo che pagherà; l'importo potrà essere contrattato liberamente, ma il pagamento potrà essere fatto solo in dollari, cioè per pagare un Tetto non ci potrà essere scambio di carte. Tranne che per l'acquisto di un Tetto, i giocatori possono vendere oppure scambiare carte con gli avversari.

Negli edifici completi, l'unico scambio possibile è quello fatto per migliorare il Tetto e renderlo abitabile, oppure quello di aggiungere una Cantina.

I Tetti possono essere migliorati giocando una Conversione del Tetto, che cambia il Tetto in uno spazio abitabile, senza incrementare l'altezza dell'edificio, oppure un Tetto a Terrazza che impedisce ulteriori cambiamenti al Tetto.

Una Cantina può essere piazzata sotto la base dell'edificio, aggiungendo un'abitazione. Anche in questo caso, l'altezza dell'edificio non cambierà. In un edificio può essere aggiunta solo una Cantina.

Piazzare un Inquilino

Gli inquilini possono essere piazzati solo negli edifici abitabili (cioè con un Tetto). Le carte Inquilino possono essere orizzontali (richiedono un piano) oppure verticali (richiedono due piani), e quando giocate, devono occupare il formato appropriato. Per piazzare un inquilino, un giocatore posiziona la carta Inquilino sopra l'appartamento (o gli appartamenti) da

occupare. Per ogni piano può essere piazzata solo una carta Inquilino, e le carte Inquilino verticali devono occupare due piani.

L'importo dell'affitto che un inquilino dovrà pagare è esposto nell'angolo in alto a sinistra della carta. Quando si gioca utilizzando il testo delle carte Inquilino, alcuni inquilini potrebbero pagare più o meno l'importo indicato. Per poter occupare un appartamento, gli inquilini possiedono delle condizioni che devono essere verificate. Il valore all'interno del simbolo di edificio, indica l'altezza massima che dovrà avere l'edificio che un certo inquilino dovrà occupare. Un inquilino con un valore 3 potrà vivere in un edificio con solo 1, 2 o 3 piani. I Tetti abitabili e le Cantine non sono conteggiate per la determinazione dell'altezza di un edificio.

Fare un'Azione

Un giocatore può utilizzare una carta Azione sui propri edifici ed inquilini, oppure sugli edifici ed inquilini avversari. Quando un giocatore utilizza una carta contro un edificio o un inquilino avversario, se desidera, quell'avversario potrà difendersi giocando a sua volta una carta. Qualunque carta Azione giocata, sia che abbia o meno avuto successo, dopo l'uso dovrà essere scartata. Più avanti troverete i chiarimenti sulle carte Azione.

Raccogliere gli Affitti

Quando un giocatore ha utilizzato tutte le carte che ha voluto, raccoglierà gli affitti. Ogni inquilino paga una cifra pari al valore indicato nell'angolo in alto a sinistra della carta, a meno che non si stia giocando con il testo delle carte Inquilino, e nel qual caso la cifra pagata potrebbe essere diversa. Per ogni appartamento vuoto, il giocatore proprietario riceverà 1 solo dollaro. Un edificio che contiene degli Abusivi non produce entrate, anche per gli appartamenti che sono vuoti oppure sono occupati da altri inquilini. Se un giocatore non possiede edifici che producono delle entrate, come consolazione riceverà 1 dollaro.

Comprare le Carte

Il giocatore può ora comprare delle carte, pescandole dal mazzo. Le prime cinque carte costano 1 dollaro ognuna, mentre ogni altra carta comprata costa 2 dollari. Tuttavia, il giocatore non potrà spendere più soldi di quanti ne ha racimolati con gli affitti del turno corrente. Le carte non possono essere scartate o rimesse nel mazzo per ricavare dei soldi.

Fine della Partita

Per 2 – 4 giocatori. Quando viene pescata l'ultima carta del mazzo, ogni giocatore avrà a disposizione ancora un turno completo, dopo di che la partita avrà termine.

Per 5 – 6 giocatori. Quando viene pescata l'ultima carta del mazzo, gli scarti vengono rimescolati in modo da formare un nuovo mazzo delle pescate, e la partita proseguirà. Quando per la seconda volta viene pescata l'ultima carta del mazzo, ogni giocatore avrà a disposizione ancora un turno completo, dopo di che la partita avrà termine.

Il giocatore con più soldi sarà il vincitore.

Quando nel mazzo non ci sono più carte e viene giocata una carta Azione che obbliga a piazzare delle carte sotto al mazzo, queste verranno scartate.

Note sul Gioco

Un giocatore può aggiungere una Cantina o un Tetto Abilitabile su un edificio avversario e poi spostare degli Abusivi in quello spazio, obbligando l'avversario a spostare un inquilino fuori dal suo edificio.

Quando un giocatore si trova in Prigione, ha un'Alibi automatica. Questo potrebbe essere un buon momento per giocare una carta Omicidio o una carta Bomba e far incolpare un avversario.

Varianti

- Cambiate le condizioni per il termine della partita in modo che questa arrivi quando si sono giocati un certo numero di round, oppure si è arrivati ad un certo capitale.
- Nel proprio turno, permettete ai giocatori di comprare o scambiare qualunque carta.
- Permettete a tutti i giocatori di reagire e giocare delle carte come risposta a qualunque avversario, senza limitare tale risposta al giocatore che ha attaccato.
- Avrete notato che gli affitti sono bassi, e vanno dai 2 dollari ai 6 dollari. Potete moltiplicare tutti gli importi per 100, ed avere in questo modo delle cifre più realistiche.

LE CARTE INQUILINO

THE FAMILY (La Famiglia) - 2

La famiglia presta molta attenzione a quello che la circonda. Essa nota se il suo padrone di casa commette un omicidio oppure utilizza una bomba, e in questo caso avverte la Polizia. Essa denuncia anche un omicidio o una bomba giocata nel suo edificio. Non ostacola invece l'arrivo e lo stabilirsi di Abusivi nel suo edificio.

THE FREAK (Gli Eccentrici) - 2

Essi non amano vivere con altri inquilini diversi da loro e a nessuno altro inquilino piace vivere con loro – persino gli Abusivi. Gli Eccentrici possono spostarsi solo in un edificio vuoto oppure in un edificio che contiene solo altri Eccentrici. Gli altri inquilini e gli Abusivi non si spostano mai in un edificio che contiene degli Eccentrici.

THE MUSICIAN (Il Musicista) - 4

Quando un Musicista si sposta in un edificio dove non vivono altri Musicisti, tutti gli altri inquilini se ne vanno. Il giocatore che ha piazzato il Musicista nell'edificio può decidere dove si sposteranno gli altri Inquilini. Se non ci sono appartamenti liberi per accogliere questi inquilini, essi rimarranno nello stesso edificio assieme al Musicista. Una volta che un Musicista si è sistemato in un edificio, gli altri inquilini potranno spostarsi nuovamente in esso.



THE MOTHER AND CHILD (La Madre e il Bambino) - 4

L'intero vicinato è stanco di protestare per il pianto del bambino. Come risultato, questo inquilino potrà essere rimosso dal padrone di casa in qualsiasi momento. Ciò significa che un giocatore con la Madre e il Bambino può, durante la Fase di Gioco delle Carte del proprio turno, riprenderla in mano. Nello stesso turno potrà naturalmente piazzarla in un altro appartamento.

THE CELEBRITIES (Le Celebrità) - 3

Tutti vorrebbero vivere vicino ad una Celebrità, e a volte sarebbero disposti a pagare più di quello dovuto. Come risultato, il padrone di casa riduce l'affitto delle Celebrità di 2 dollari, ma tutti gli altri inquilini dell'edificio pagheranno il doppio del loro affitto normale.



THE PENSIONERS (I Pensionati) - 3

A causa della loro età, i Pensionati possono vivere solo negli appartamenti al piano terra o nelle Cantine. Pagano il loro affitto perché gli conviene.

THE SINGLE (La Single) - 2

Ci sono così tante Single che è inutile tentare di liberare degli appartamenti uccidendone una. Ne arriverebbe subito un'altra prima che il corpo della prima sia diventato freddo. Come risultato, qualunque tentativo di uccidere una Single fallisce – no posti liberi e no polizia.

THE STUDENT (Lo Studente) - 5

Se molti Studenti vivono nello stesso edificio, possono fare i compiti assieme e migliorare i loro voti. Quindi, ogni Studente dopo il primo pagherà di affitto 1 dollaro in più del precedente. Perciò, il primo Studente in un edificio paga 2 dollari di affitto, il secondo ne paga 3, il terzo ne paga 4 e così via. Se tutti e cinque gli Studenti si trovano nello stesso edificio, l'importo totale del loro affitto sarà di 20 dollari.



THE MOVER (Il Traslocatore) - 1

Questo è il personaggio che permette agli altri inquilini di potersi spostare tra gli appartamenti. Dato che è molto importante per i vostri edifici, voi riceverete 2 dollari per ogni carta movimento giocata in quell'edificio – chi ha giocato la carta vi pagherà. Naturalmente, a causa di questo, l'affitto del Traslocatore sarà solo di 1 dollaro.

SQUATTERS (Gli Abusivi) - 4

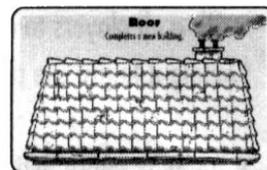
Essi possono essere piazzati in un qualsiasi appartamento vuoto di qualunque edificio, tranne in uno che contiene degli Eccentrici – anche gli Eccentrici hanno i loro principi. Se all'inizio del suo turno, un giocatore possiede degli edifici che contengono degli Abusivi, dovrà rimuovere l'inquilino che tra tutti paga l'affitto più alto dello stesso edificio. Il giocatore dovrà spostare l'inquilino in un appartamento vuoto, se disponibile. Se il giocatore possiede un appartamento vuoto, gli Abusivi dovranno essere spostati in esso. Altrimenti, l'inquilino dovrà essere spostato in un appartamento vuoto di un avversario, se disponibile. Il giocatore che sposta l'inquilino potrà scegliere l'appartamento avversario in cui farlo finire. Se tra tutti gli edifici in gioco non ci sono appartamenti liberi, l'inquilino verrà scartato.

(NdT: gli altri due inquilini, "The Manager" - 2 e "The Researcher" (Il Ricercatore) – 2 non hanno regole speciali).

LE CARTE EDIFICIO

ROOF (Il Tetto) - 21

Il Tetto completa un edificio e lo rende abitabile. Una volta che su un edificio è stato piazzato il Tetto, in questo non potranno più essere aggiunti altri piani. Tuttavia, può essere fatto un rinnovamento del Tetto e della Cantina (vedere le carte "Roof Renovation", "Flat Roof" e "Cellar Renovation").



ROOF DORMER (Tetto con Abbaino) - 3

Un Tetto con Abbaino, come per il Tetto semplice, può essere usato per completare un edificio. Può essere usato anche come rinnovamento di un Tetto semplice. Una volta che su un edificio è stato piazzato un Tetto con Abbaino, in questo non potranno più essere aggiunti altri piani. Inoltre, in un edificio con un Tetto con Abbaino non è possibile usare un Rinnovamento di Tetto. Tuttavia, potrà essere fatto un rinnovamento della Cantina.

FLAT ROOF (Tetto a Terrazza) - 2

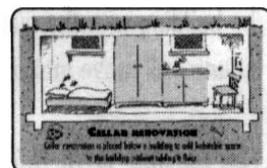
Un Tetto a Terrazza, come per il Tetto semplice, può essere usato per completare un edificio. Può essere usato anche come rinnovamento di un Tetto semplice. Una volta che su un edificio è stato piazzato un Tetto con Abbaino, in questo non potranno più essere aggiunti altri piani. Inoltre, in un edificio con un Tetto a Terrazza non è possibile usare un Rinnovamento di Tetto. Tuttavia, potrà essere fatto un rinnovamento della Cantina.

ROOF RENOVATION (Rinnovamento del Tetto) - 3

Un Rinnovamento del Tetto può essere giocato su un Tetto semplice. Quando viene giocato, renderà abitabile il Tetto semplice, ma in quell'edificio non potranno più essere aggiunti altri piani. Un edificio con un Tetto rinnovato non potrà avere altri rinnovamenti del Tetto, ma potrà avere un rinnovamento della Cantina.

CELLAR RENOVATION (Rinnovamento della Cantina) - 3

Un Rinnovamento della Cantina viene piazzato sotto il piano terra dell'edificio, aggiungendo uno spazio abitabile senza avere un nuovo piano. In un edificio può essere fatto solo un Rinnovamento della Cantina.



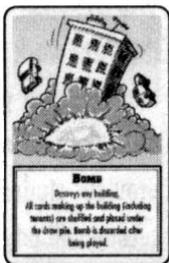
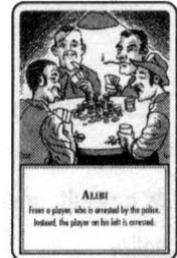
LE CARTE AZIONE

DEMOLITION (Demolizione) - 2

Una carta Demolizione può essere giocata su qualunque edificio. Tutti gli inquilini dell'edificio che deve essere demolito dovranno spostarsi in un altro appartamento. Se non ci sono appartamenti sufficienti a contenere gli inquilini da spostare, la carta Demolizione non potrà essere giocata. Il proprietario dell'edificio demolito potrà scegliere dove si sposteranno i suoi inquilini, e poi riprenderà in mano le carte che componevano l'edificio demolito. Dopo essere stata giocata, la carta Demolizione verrà scartata.

ALIBI - 4

Giocare una carta Alibi impedisce ad un giocatore di andare in Prigione durante l'investigazione per omicidio o per aver bombardato un edificio. La carta Alibi viene scartata dopo l'uso.

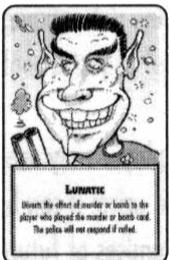
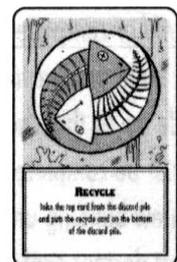


BOMB (Bomba) - 3

Una Bomba può essere giocata su qualsiasi edificio. Quell'edificio è distrutto; tutti gli inquilini e tutte le carte che compongono l'edificio sono piazzate sotto al mazzo delle pescate. La carta Bomba viene scartata dopo l'uso. Il primo giocatore colpito dalla Bomba può giocare la carta "Lunatic", la quale ritorcerà contro la carta Bomba a chi l'aveva giocata, senza fare danni al primo giocatore. Il nuovo edificio verrà scelto dal giocatore che ha usato la carta "Lunatic". Il giocatore colpito dalla carta Bomba (a meno che questo non sia stata spostata dalla carta "Lunatic") può chiamare la Polizia (giocando la carta "Police") per indagare sul colpevole.

RECLYCLE (Riciclo) - 1

Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento. Quando giocata, il giocatore pesca la prima carta dal mazzo degli scarti e scarta questa.



LUNATIC (Pazzo) - 1

Quando un giocatore è vittima di un Omicidio o di una Bomba, può usare questa carta. Il Pazzo devia gli effetti della carta, rigirandola a chi l'aveva giocata. Il giocatore che utilizza il Pazzo può scegliere il nuovo inquilino o edificio obiettivo. La vittima della carta Lunatic non può chiamare la Polizia. Dopo l'uso, questa carta viene scartata.

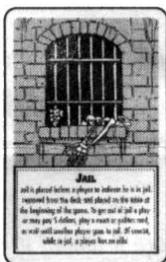
EVICTION (Sfratto) - 2

Lo Sfratto può essere giocato su qualsiasi edificio. Il proprietario dell'edificio prende in mano tutte le carte Inquilino, tranne gli Abusivi che ignoreranno la notifica di sfratto. Gli appartamenti saranno nuovamente disponibili per ricevere altri inquilini. La carta Sfratto viene scartata dopo l'uso.



COURT (Tribunale) - 2

Può essere giocata durante il turno di un giocatore per uscire di prigione. Inoltre, la carta Tribunale può essere giocata per tenere un giocatore fuori dalla Prigione quando viene accusato dalla Polizia di aver commesso un omicidio o un bombardamento. La carta Tribunale viene scartata dopo l'uso.



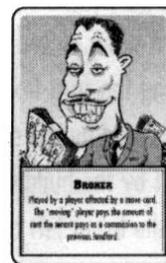
JAIL (Prigione) - 1

All'inizio della partita, la Prigione viene rimossa dal mazzo e piazzata sul tavolo. Quando un giocatore viene mandato in Prigione, prende questa carta per indicare la sua condizione; questa è una Prigione piccola, e quindi può contenere solo un giocatore alla volta. Quando è in Prigione, un giocatore può giocare le sue carte normalmente, ma potrà raccogliere solo 1 dollaro per ogni suo edificio (a meno che questo non contenga degli Abusivi), per turno. Un giocatore in Prigione ha un'Alibi automatica se dovesse essere indagato dalla Polizia per un Omicidio o un Bombardamento. Per uscire di Prigione un giocatore può:

- mentre esamina i suoi edifici, pagare 5 dollari;
- mentre gioca le sue carte, giocare la carta "Court" oppure la carta "Politics";
- attendere fino a che un avversario non entra in Prigione al posto suo.

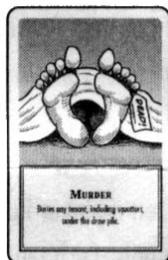
BROKER (Intermediario) - 3

Questa carta viene giocata quando un giocatore è il bersaglio di una carta "Move" di un avversario. Il giocatore che ha usato la carta "Move" dovrà pagare immediatamente l'affitto dell'inquilino spostato.



RENT WITHHELD (Affitto Negato) - 2

Questa carta viene giocata su un inquilino. Nel prossimo turno, quell'inquilino non pagherà il suo affitto, probabilmente per incoraggiare il padrone di casa ad aumentargli il riscaldamento. Dopo aver saltato un affitto, questa carta viene scartata. Se quell'inquilino dovesse essere spostato prima della sua protesta, la carta Affitto Negato verrebbe scartata comunque.

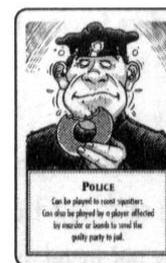


MURDER (Omicidio) - 4

Può essere giocata un qualsiasi inquilino (incluso gli Abusivi) di qualsiasi edificio. Il giocatore colpito dall'omicidio può giocare a sua volta la carta "Lunatic", la quale ritorcerà contro la carta Murder a chi l'aveva giocata. Il nuovo inquilino verrà scelto dal giocatore che ha usato la carta "Lunatic". Il primo giocatore colpito dalla carta Murder (a meno che questo non sia stata spostata dalla carta "Lunatic") può chiamare la Polizia (giocando la carta "Police") per arrestare il colpevole, ma l'omicidio ormai è stato compiuto.

POLICE (Polizia) - 5

Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento da un giocatore colpito dagli Abusivi, da una carta Murder o da una carta Bomb. Se giocata in risposta a degli Abusivi, questi vengono scartati. Un giocatore può usare questa carta come parte del suo turno di gioco delle carte per rimuovere gli Abusivi. Quando un giocatore utilizza la Polizia come risposta ad una carta Murder o Bomb, la partita si interrompe fino a che il colpevole non viene trovato ed arrestato. La Polizia investiga per prima cosa sul giocatore che ha usato la carta Murder o Bomb. Egli potrà salvarsi dalla galera giocando a sua volta una carta Alibi oppure Court. In questo caso, la Polizia investigherà sul successivo giocatore in senso orario intorno al tavolo, fino a che troverà un giocatore senza una carta Alibi o Court. Quindi avere in mano solo una carta Alibi a volte può non essere sufficiente. Naturalmente, un giocatore già in Prigione, ha un'Alibi automatica e non potrà essere arrestato nuovamente. La carta Police verrà scartata dopo l'uso.



POLITICS (Politica) - 3

Le carte Politica possono essere giocate come le carte Eviction, Demolition oppure semplicemente per uscire di Prigione. Le carte Politica non possono essere usate come Alibi. La carta Politica viene scartata dopo l'uso.



MOVE (Spostamento) - 11

Queste carte permettono ad un giocatore di spostare qualsiasi inquilino (inclusi gli Abusivi) da un appartamento ad un altro. Se desidera, il giocatore può anche piazzare l'inquilino spostato sotto il mazzo delle pescate. Questa carta viene scartata dopo l'uso.

La seguente tabella riassume le carte Azione (più le carte Abusivi e Prigione) con le relative carte giocabili come risposta.

CARTA	RISPOSTA
Demolition	-
Bomb	Lunatic / Police
Recycle	-
Eviction	-
Squatters	Police
Lunatic	-
Jail	Court / Politics
Rent Withheld	-
Murder	Lunatic / Police
Police (Murder / Bomb)	Alibi / Court
Moving	Broker / The Mover