

Looting London

(Tatort Themse, Saccheggio di Londra)

Componenti

- 72 carte testimone (18 Trovatello gialle, 18 Suonatore di Organetto verdi, 18 London Bobby blu, 18 Dame dell'alta società marroni)
- 25 piastrelle Prova (punti) in 5 colori
- 5 Dischi bonus Bottino in 5 colori (verde valore 2: Van Gogh dalla National Gallery, rosso val. 3: artefatto Inca dal British Museum, giallo val. 4: documenti segreti dal Big Ben, blu val. 4: lingotti d'oro dalla Banca d'Inghilterra, e viola val. 5: gioielli della corona dalla Torre di Londra)
- 1 regolamento

Preparazione

Disporre in linea i 5 dischi Bottino a faccia in su. Mischiare le 25 piastrelle Prova e disporle su 5 colonne a faccia in su sotto i 5 dischi Bottino.

Mischiare le carte testimone e distribuirne 4 a ciascun giocatore. Mettere a lato delle colonne il mazzo coperto e prendere le prime 4 carte disponendole in linea, in fianco al mazzo, a faccia in su.

Svolgimento del gioco

Un giocatore a caso inizia e si procede in senso orario.

Al tuo turno devi: prendere una tra le 4 carte in fianco al mazzo (nel caso va sostituita con la prima carta del mazzo) o prendere la prima carta del mazzo. Il turno finisce.

Eccezione: se le 4 carte a faccia in su in fianco al mazzo sono tutte uguali si possono scartare nella pila degli scarti e sostituirle prendendone altre 4 dal mazzo.

Quando il mazzo è esaurito si rimischiano le carte della pila degli scarti e si continua.

Acquisire Piastrelle Prova

Per ogni Disco bottino ci sono una serie di piastrelle Prova del corrispondente colore. Ogni piastrella indica il tipo di testimone, il bene rubato, e il valore della prova.

All'inizio del proprio turno si possono acquisire piastrelle dell'ultima riga di una delle cinque colonne. Per fare questo si devono scartare il numero di carte Testimone indicato dalla piastrella e scartarle a faccia in su nella pila degli scarti. La piastrella acquisita si tiene davanti al giocatore a faccia in su.

Durante il proprio turno si può acquisire una sola piastrella Prova. Dopo aver acquisito una prova, si svolge il turno (pescare una carta)

Esempio: per una piastrella Prova gialla di valore 4 con la dama dell'alta società, servono quattro carte dama dell'alta società.

Jolly

Quando si acquisisce una prova, si possono usare come jolly due carte Testimone uguali (di diverso tipo rispetto al testimone indicato dalla piastrella Prova) Si possono usare più jolly durante il turno.

Esempio: per una piastrella Prova di valore 5 con il Bobby London, si possono scartare 3 carte Bobby London, 2 trovatello (1 jolly) e 2 dama dell'alta società (1 jolly). $3+1+1=5$.

Distuggere Prove

Prima di acquisire una piastrella Prova si possono scartare due carte Testimone (di ugual tipo) per distruggere una qualsiasi prova dell'ultima riga, a patto che la seguente prova della stessa colonna venga acquisita. Si possono distruggere più piastrelle di Prova della stessa colonna, a patto che alla fine ne venga acquisita una dalla stessa colonna.

Questo permette un accesso diretto alle prove che ti interessano e la distruzione di prove che mettono in pericolo il bonus dei dischi.

Non si possono distruggere le piastrelle di Prova della prima riga (altrimenti non si acquisirebbero piastrelle Prova) e nemmeno l'ultima piastrella della partita.

Fine del gioco e punteggio

Un caso è risolto quando tutte le piastrelle Prova di un tipo/colore sono state acquisite o scartate. Il giocatore con il più alto valore sommando le piastrelle Prova acquisite vince il Disco Bonus del tipo/colore e lo dispone a faccia in su davanti a sé. In caso di parità il Disco bonus viene scartato dal gioco e non viene conteggiato.

Il gioco finisce quando il quarto caso viene risolto. Il quinto caso rimane irrisolto e le rispettive piastrelle Prova (acquisite e non) e il Disco bonus vengono scartati e non conteggiati nel punteggio.

Poi i giocatori sommano i valori delle piastrelle Prova e dei Dischi bonus acquisiti. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

Nota: è consigliabile svolgere tre partite e alla fine dichiarare vincitore del titolo chi ha la somma dei punteggi più alta.

Consigli e variante:

Di frequente la vittoria è determinata dai punti aggiuntivi dati dai Dischi Bonus e dai punti persi per il quinto caso rimasto irrisolto e non conteggiato. E' importante valutare quale caso ha più possibilità di restare irrisolto, ed essere sicuri che i propri casi vengano risolti prima della fine del gioco.

Per dare ad ogni caso una probabilità simile di venire risolto la prima riga delle colonne deve contenere una piastrella di Prova di ognuno dei 5 colori/casi.