MONEY

di Reiner Knizia – per 3-5 giocatori – Durata: 20-30 min.

MATERIALE

- 74 carte così suddivise:
  - 63 banconote in 7 valute (USD: Dollari, P: Sterline, E: Euro, R: Rubli, Y: Yen, SK: Corone Svedesi, SF: Franchi Svizzeri) di 9 pezzi ciascuna (3x20, 3x30, 1x40, 1x50, 1x60);
  - 6 Pezzi d'oro, di valore 10 l'uno;
  - 5 carte "Spiel Geld" ("Bluff").
- 1 regolamento (tedesco).

PREPARAZIONE

- Se si gioca in meno di 5 giocatori, rimuovere le seguenti carte dal gioco:
  - in 4 giocatori: 1 serie completa di banconote;
  - in 3 giocatori: 2 serie complete di banconote.
- Distribuire una carta "Bluff" a ciascun giocatore; le carte inutilizzate sono rimesse nella scatola.
- Mescolare il resto delle carte e distribuire 6 ad ogni giocatore, che le tiene nella sua mano nascoste agli altri; le carte che avanzano formano un mazzo da piazzare al centro del tavolo, a faccia coperta.
- Scoprire le prime 4 carte del mazzo e piazzarle in una fila scoperta sul lato destro del mazzo stesso; scoprire poi altre 4 carte e piazzarle in una fila scoperta sul lato sinistro.
- Preparare carta e penna per segnare i punti.

SVOLGIMENTO

Il gioco si svolge in un certo numero di "manche" (solitamente tre); a sua volta ogni "manche" è composta da un numero variabile di round, durante ciascuno dei quali vengono effettuate le seguenti fasi:

1. **Fare un'offerta**
2. **Scambiare la propria offerta con una serie di carte**
3. **Ripristinare le 2 file di carte accanto al mazzo**

1. Fare un'offerta

Ogni giocatore piazza sul tavolo davanti a lui, a faccia coperta, una certa somma di denaro, composta da 1 o più banconote (compresa eventualmente la carta "Bluff") prese dalla sua mano. Il valore totale dell'offerta equivale alla somma dei valori indicati sulle monete, senza considerare la diversità delle valute, ad esempio: 1 banconota da 20 Euro + 1 banconota da 50 Dollari + 3 Pezzi d'oro = 100

Quando tutti i giocatori sono pronti, ciascuno rivela la sua offerta, confrontandola con quelle degli altri: chi ha offerto di più giocherà per primo, seguito da chi ha fatto la seconda offerta più alta e così via.

Se c'è parità fra due o più giocatori che hanno puntato la stessa somma, si controllano i numeri di serie dei loro biglietti: il numero più basso indica chi sarà il primo a giocare; il numero da confrontare è quello dopo la scritta GS 000; ad esempio: GS 000 3 Y è più basso GS 000 13 SK; le lettere finali servono solo a identificare la valuta (USD: Dollari; P: Sterline; E: Euro; R: Rubli; Y: Yen; SK: Corone Svedesi; SF: Franchi Svizzeri; KR: Pezzi d'oro; SG: carte "Bluff").

NOTA: tutte le carte "Bluff" riportano il numero di serie 0, per cui fanno vincere automaticamente gli spareggi. Nel caso che più di un giocatore, fra quelli in parità, abbia giocato la propria carta "Bluff", si deve andare a vedere allora il numero di serie più basso fra le altre carte giocate.

Infine ogni giocatore riprende in mano la carta "Bluff" eventualmente giocata; questa carta non viene mai scambiata.

2. Scambiare la propria offerta con una serie di carte

Il giocatore di turno deve scegliere UNA tra le seguenti 3 possibili azioni:

a) Scambiare l'offerta con le carte scoperte accanto al mazzo

Il giocatore prende una delle file di carte scoperte a destra o a sinistra del mazzo, ponendo al suo posto le carte della sua offerta. Non è necessario che il numero di carte delle due serie scambiate sia uguale: se l'offerta del giocatore è composta da più (o meno) carte della serie sul tavolo, lo scambio può avvenire lo stesso. Pertanto, se il giocatore ha offerto 2 carte e accanto al mazzo c'è una serie di 4 carte, lascia le 2 carte offerte accanto al mazzo e aggiunge le 4 carte sul tavolo alla sua mano; analogamente, se ne aveva offerte 6, le pone al posto delle 4 carte della serie disponibile sul tavolo, e aggiunge queste ultime alla sua mano.

b) Scambiare l'offerta con quella di un altro giocatore

Il giocatore prende una delle serie di carte offerte da uno degli altri giocatori (uno di quelli che, per questo turno, deve ancora giocare), lasciando, al suo posto, le carte della sua offerta. Anche in questo caso non è necessario che il numero di carte delle due serie scambiate sia uguale: se l'offerta del giocatore di turno è composta da più (o meno) carte dell'offerta dell'altro giocatore, lo scambio può avvenire lo stesso. Il giocatore che "subisce" lo scambio non può opporsi, e, anzi, diventerà il prossimo a giocare, in quanto la serie di carte che riceve avrà un valore totale sicuramente superiore a quello degli altri che ancora non hanno giocato.

NOTA: questo scambio è possibile solo con i giocatori che non hanno ancora svolto il loro turno; al contrario, un giocatore che ha già effettuato la propria azione, dopo aver aggiunto le carte scambiate alla sua mano, per tutto il resto del turno non può più interagire con gli altri. Pertanto l'ultimo giocatore di turno non potrà mai effettuare questo tipo di azione.

c) Rinunciare allo scambio

Se il giocatore ritiene che nessuno degli scambi disponibili al momento del suo turno sia a lui favorevole, rinuncia a svolgere l'azione e riprende in mano la sua offerta, passando il turno al giocatore successivo. Le carte riprese in mano, come nei casi a) e b), non possono più essere oggetto di scambio con i giocatori che seguono.

NOTA: gli scambi devono essere effettuati sempre con la totalità delle carte offerte (dai giocatori) o disponibili sul tavolo (accanto al mazzo): gli scambi "parziali" non sono ammessi.

3. Ripristinare le 2 file di carte accanto al mazzo

Dopo che tutti i giocatori hanno svolto l'azione del punto 2, ogni fila di carte scoperte accanto al mazzo deve essere ripristinata fino ad essere composta di nuovo da 4 carte (nell'ordine prima la fila a destra e poi quella a sinistra). Se una fila è già composta da 4 o più carte, nessuna nuova carta deve essere aggiunta; è pertanto possibile che nel nuovo round siano disponibili file composte da più di 4 carte.

FINE DELLA MANCHE E CONTEGGIO DEI PUNTI VITTORIA

Quando nel mazzo non ci sono carte sufficienti per ripristinare completamente entrambe le file di carte scoperte a suo fianco, ha inizio l'ultimo round di una "manche" di gioco. In questo caso, come sempre, si inizia col completare, fin dove possibile, prima la fila a destra e poi quella a sinistra del mazzo. Alla fine dell'ultimo round, che viene svolto con le stesse modalità dei precedenti, avviene il calcolo del punteggio della "manche": le carte in possesso di ogni giocatore fanno guadagnare Punti Vittoria (PV) secondo le regole descritte di seguito.

• Serie di banconote

Raggruppare le banconote per valuta, esclusi i Pezzi d'oro che fanno parte di un conteggio separato (vedi avanti), e calcolare il valore in denaro di ognuna di esse:

- ogni serie che totalizza un valore maggiore o uguale a 200 fornisce un numero di Punti Vittoria pari al suo valore: ad esempio una serie di Euro di valore totale 220, fa guadagnare 220 PV;
- ogni serie che totalizza un valore compreso fra 110 e 190 fornisce un numero di Punti Vittoria pari al suo valore meno 100: ad esempio una serie di Rubli di valore totale 160, fa guadagnare 60 PV;
- ogni serie che totalizza un valore minore o uguale a 100 non fornisce Punti Vittoria: ad esempio una serie Yen di valore totale 80 fa guadagnare 0 PV.

• Pezzi d'oro

Un Pezzo d'oro fornisce sempre un numero di Punti Vittoria pari al suo valore (10): ad esempio 3 Pezzi d'oro fanno guadagnare 30 PV.

• Tris di banconote

Ciascun tris di banconote uguali (stesso valore e stessa valuta) fa guadagnare un bonus di 100 Punti Vittoria; questo è possibile solo per le banconote da 20 e da 30 di ciascuna valuta, in quanto i pezzi da 40, 50 e 60 sono unici.

I bonus dei tris valgono solo per le banconote: un tris di Pezzi d'oro non fa guadagnare alcun PV.

ESEMPIO: un giocatore alla fine della manche possiede 4 pezzi d'oro e le seguenti valute: Dollari (3 banconote da 30), Euro (1 banconota da 60, 1 da 40 Euro e 1 da 30) e Yen (1 banconota da 60, 1 da 40, 3 da 30 e 1 da 20); ottiene perciò i seguenti PV:

- Totale Dollari: 90	⇒	0 PV
- Totale Euro: 130	⇒	30 PV
- Totale Yen: 210	⇒	210 PV
- Pezzi d'oro: 4	⇒	40 PV
- Tris: 3 x30 Dollari	⇒	100 PV
- Tris: 3 x30 Yen	⇒	<u>100 PV</u>

TOTALE: 480 Punti Vittoria

NOTA: possedere l'intera serie di una valuta fa ottenere 500 PV: 300 PV per il valore totale della serie (3x20 + 3x30 + 40 + 50 + 60 = 300) e altri 200 PV per i due tris delle banconote di valore 20 e 30.

Alla fine della "manche", prima di passare alla successiva, annotare su un foglio di carta il punteggio di ciascun giocatore

FINE DEL GIOCO

Una partita è composta solitamente da 3 "manche", alla fine delle quali per ciascun giocatore vanno sommati i punteggi ottenuti in ciascuna di esse. Il giocatore col maggior numero di PV vince la partita; in caso di parità la vittoria verrà condivisa.

Per partite più lunghe o più brevi, i giocatori possono mettersi preventivamente d'accordo per effettuare un numero di "manche" diverso.

Traduzione di Morpheus

Revisione di Adams