

MEMBERS ONLY



Un gioco di: Reiner Knizia
Per: 3-5 giocatori
Durata: 45 min.
Anno: 1996

Chi non sa della passione degli inglesi per le scommesse? Per divenire un membro di questo Club il giocatore deve pronosticare esattamente l'avverarsi di cinque eventi diversi. Raccogliete più punti fra tutti i candidati e vi ritroverete ad essere un degno membro del Club.

Chiaramente, le cinque scommesse sono tipicamente britanniche...

1. **Ombrello** - Quale vero londinese osa lasciare casa senza un ombrello? Quanti giorni questo mese poverà nella capitale?
2. **Giornale** - La Regina, il Principe di Galles e molti sangue blu fanno spesso parte del gossip sulla stampa. Quanti scandali reali si pubblicheranno sui giornali questo mese?
3. **Tazza di tè** - Dalle colazioni ai tè del pomeriggio, questi sono appuntamenti sacri per l'inglese. Quante tazze di tè il Primo Ministro britannico si verserà durante gli appuntamenti pubblici questo mese?
4. **Big Ben** - Simbolo della politica britannica nelle Camere storiche del Parlamento. Quanti statisti saliranno su questo mese, per poi essere costretti ad andare giù?
5. **Cappello da signora** - Ascot ippodromo, i cappelli sono più importanti dei cavalli. Quante mogli di membri del Club s'incontreranno all'ippodromo che porteranno cappelli identici, questo mese?

CONTENUTO DEL GIOCO

Un tabellone

65 carte (13 carte di ogni simbolo: 11 normali e 2 carte 'No')

25 pedine tonde scommesse (4 pedine semplici ed una pedina più grande per colore)

5 pedine bianche « rischio »

25 piccole pedine per il conteggio dei punti (5 per colore)

IL TABELLONE DI GIOCO

È diviso in 2 parti: a sinistra la tabella delle scommesse ed a destra la tabella dei punti.

La tabella delle scommesse è composta da 5 colonne, una per simbolo, composta da 8 caselle che rappresentano le scommesse: il termine 'oder weniger' significa 'o meno' e 'oder mehr' significa 'o più.' Il valore delle scommesse è indicato dalla cifra cerchiata alla destra di ogni fila.

La tabella dei punti è a sua volta composta da 5 colonne, una per simbolo, con le caselle numerate da 1 a 10.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Ogni giocatore riceve le 5 pedine scommesse del suo colore ed un pedina rischio (bianco), e le pone davanti a se. Prende poi i 5 indicatori dei punti, del suo colore, e li pone uno in ogni casella col simbolo sulla tabella dei punti, in alto a destra del tabellone di gioco.

Le 65 carte sono mescolate accuratamente e poi distribuite:

11 carte con 3 giocatori;

9 carte con 4 giocatori;

7 carte con 5 giocatori.

Si scoprono poi 2 carte dalla pila e si piazzano al di sotto dei simboli corrispondenti sul tavolo delle scommesse. Il resto delle carte non viene utilizzato.

Il gioco può cominciare.

SVOLGIMENTO DI UNA MANCHE

Una partita si svolge in più manche, a loro volta divise in parecchi round. Si distribuiscono all'inizio le carte (vedere sopra), ogni giocatore al suo turno poi può effettuare una scommessa (non è obbligatorio), e **deve** rivelare due delle sue carte che sono poste al di sotto dei simboli corrispondenti sul tavolo delle scommesse.

IL TURNO DI GIOCO

Il giocatore che spiega le regole comincia il gioco, poi si svolge in senso orario. Al suo turno un giocatore può porre una delle sue pedine scommesse su una delle caselle libere del tavolo delle scommesse, ma non è obbligatorio. Può avere una sola scommessa per casella. Può porre solamente una pedina scommessa per turno. Scommette ora sul numero di carte di un dato simbolo in gioco (numero di carte scoperte alla fine di una manche).

Rivela poi 2 delle sue carte (obbligatorio) che sono poste al di sotto dei simboli corrispondenti sul tavolo delle scommesse.

IL PRIMO ROUND DI OGNI MANCHE

Solo nel primo round ogni giocatore che fa una scommessa può porre la sua pedina rischio con la sua pedina scommessa abituale. Non si rivelano carte in questo round.

LA FINE DI UNA MANCHE

Una manche finisce quando ogni giocatore ha esattamente 3 carte in mano.

Tutti i giocatori ora scelgono una delle loro carte e la scartano, questa carta non conta più per questa manche, poi piazzano le loro 2 carte restanti sul tabellone secondo la procedura abituale.

Una carta 'No' di un dato simbolo annulla una carta di quello stesso simbolo.

CALCOLO DEI PUNTI

Alla fine di ogni manche si contano i punti di ogni giocatore. Si calcola il numero di carte in gioco per ogni simbolo (tenendo in conto le carte 'No') per determinare il risultato delle scommesse.

Le scommesse che sono indovinate fanno guadagnare dei punti a colui che le ha indovinate (valore contrassegnato nel



MEMBERS ONLY

cerchio). Più la scommessa è rischiosa più si guadagnano punti. Le scommesse sbagliate non danno niente.

Per esempio, se una pedina scommessa è posta sulla casella '5 o più' ombrelli, e si hanno solo 4 ombrelli in gioco, la scommessa è persa. Invece se ci sono 6 ombrelli in gioco, il giocatore segna 1 punto (valore della scommessa).

Le pedine delle scommesse perse sono ritirate dal gioco. Le pedine rischio tornano sempre al loro proprietario così come le pedine delle scommesse riuscite.

La pedina rischio associata ad una scommessa semplice raddoppia il valore della scommessa. La pedina scommessa più grande, raddoppia il valore della scommessa e se combinata con la pedina rischio, triplica questo valore.

Il giocatore avanza il suo indicatore nelle categorie apposite nella tabella dei punti, del numero di punti che ha vinto. Non si possono segnare più di 10 punti per categoria.

Una volta che tutti i punti sono contati si comincia una nuova manche passando il primo giocatore alla sinistra del precedente, e si ridistribuiscono le carte tra i giocatori secondo la procedura iniziale.

LE PEDINE SCOMMESSA PERSE

Perdere una pedina scommessa svantaggia un giocatore perché ha meno possibilità per scommettere. Bisogna essere accorto sulle scommesse e cercare di realizzarle. Tuttavia quando un giocatore ha perso tutte le sue pedine scommesse o quando non gliene resta che una sola alla fine di una manche, recupera tutte le sue pedine scommesse per la prossima manche.

FINE DEL GIOCO

Il gioco si conclude quando alla fine di una manche c'è almeno un indicatore che ha raggiunto o superato la casella 5 della tabella dei punti **per ogni colonna** dei simboli.

Ogni giocatore fa la somma di tutti i suoi indicatori ma si contano solamente gli indicatori che hanno raggiunto o superato 5 o più punti (caselle più scure). Il giocatore col totale più alto ha vinto la partita ed è diventato membro del club.

Traduzione dal francese di: JEUX EN BOITE

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 "MEMBERS ONLY" sono detenuti dal legittimo proprietario.

