

# Mille Grazie

Un divertimento dalle mani leste per 2-4 ladri gentiluomini, a partire da 8 anni  
di Dirk Hillebrecht

*Il viaggio porta lungo profumati campi di lavanda, segue pittoreschi viali costeggiati da cipressi per finire dritto dritto nelle mani dei rapinatori. Nelle strade serpeggianti che attraversano le strette gole delle valli e riparati al buio delle pinete si nascondono i furfanti. Qui aspettano i ricchi nobili, comprese le loro cortigiane, per pregarli di abbandonare le soffici imbottiture delle carrozze, uscire all'aperto e prepararsi a perdere tutti i beni che portano con sé. Gli aristocratici più navigati allungano la loro strada con deviazioni e si fanno accompagnare da costose scorte per sfuggire agli avidi furfanti. Certo che anche gli eloquenti briganti non sono fessi e si mettono in agguato pure su strade secondarie. Ed è così che d'un tratto, dietro ad una curva, echeggia la gratitudine dei farabutti dalle mani leste "Mille Grazie!"*

Qui trovate le regole del gioco per 3 e 4 giocatori. Alla fine di queste istruzioni trovate le indicazioni per giocare in 2 persone.

## Concetto ed obiettivo del gioco

I giocatori fanno a turno per essere nobili o briganti. Mentre i nobili cercano di viaggiare indisturbati di città in città, i briganti si mettono in agguato vicino alle strade e cercano di procurarsi un bottino.

## Materiale del gioco e preparazione

Il **tavoliere va posato** al centro del tavolo.

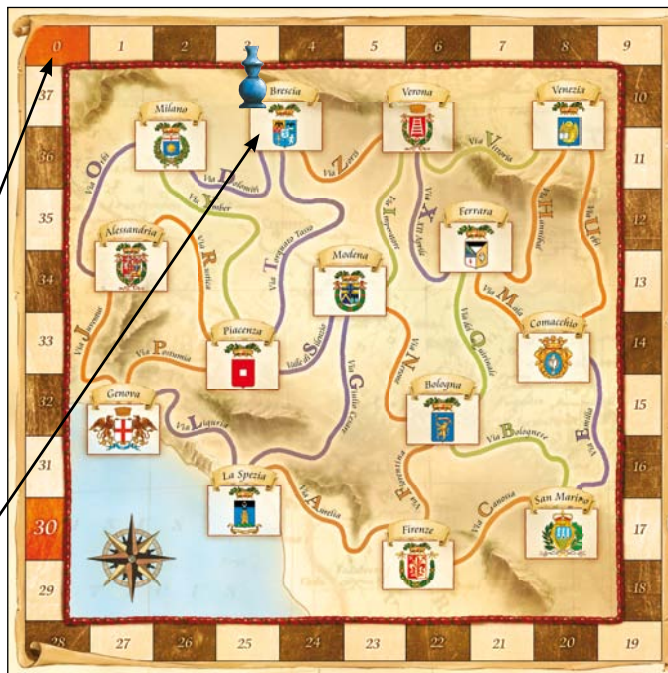


Ogni giocatore riceve un **nobile**, una **bussola d'assalto** e un **gettone per il punteggio**, tutti dello stesso colore. Il gettone per il punteggio va messo sulla casella di partenza della lista dei punteggi.

Le carte incarico ben mescolate vanno a formare un mazzo d'acquisto coperto. Ogni giocatore tira una carta dal mazzo d'acquisto e la posa ben visibile davanti a sé. La prima città menzionata su questa carta indica in quale località del tavoliere il giocatore deve posare il suo nobile.



Giovanni mette il suo nobile a Brescia



A questo punto vanno prese altre 4 carte dal mazzo d'acquisto e posate sul tavoliere. Esse vanno messe sul campo della città indicata **in cima** alla carta. Se un campo è già occupato da un'altra carta, l'ultima carta tirata va a formare il mazzo di scarto. La carta viene sostituita tirandone un'altra.

La carta "San Marino-Venezia" va posata sul tavoliere vicino a San Marino. In totale si trovano 4 carte incarico sul tavoliere.



ESulle carte incarico si trovano due nomi di città:

**Prima città (sopra):** Se in questa città il campo per la carta è libero, esso viene occupato questa carta non appena un giocatore la tira dal mazzo d'acquisto. Il giocatore che durante il suo turno passerà da questa città potrà tenere la carta.

**Città di arrivo (sotto):** Il giocatore che raggiunge la città di arrivo ottiene i punti indicati sulla carta.

## Svolgimento del gioco

Il giocatore che riesce ad apparire più innocente comincia il gioco come "nobile". Gli altri giocatori cominciano come "briganti". Alla fine di ogni giro il ruolo di nobile ruota in senso orario.

## Svolgimento di un giro

Innanzitutto ogni brigante escogita un'imboscata. In seguito il nobile avanza di 4 o 5 città. Se gli capita di passare da una strada dove stanno in agguato dei briganti, sarà assalito e derubato.

## I briganti stanno in agguato...



In segreto ogni brigante regola sulla sua bussola d'assalto l'iniziale della strada in cui vuole aspettare il nobile. (Esempio: se un giocatore vuole nascondersi sulla Via Liguria, regola la bussola sulla lettera "L".)

Osservazione: I briganti possono mettersi d'accordo ma non sono obbligati a farlo. (Questo significa che i briganti possono muoversi diversamente da come si sono messi d'accordo coi loro "colleghi". Già soltanto le chiacchiere dei briganti possono creare insicurezza tra i nobili...)

## Il nobile parte in viaggio, con o senza scorta

A questo punto il nobile decide se vuole una scorta che lo accompagni o se vuole viaggiare completamente a suo rischio.

Se vuole avere una scorta, in segreto regola sulla sua bussola d'assalto l'iniziale della strada in cui vuole farsi accompagnare. In seguito si sposta con la sua pedina di città in città, passando in totale da **4 strade diverse**.

Se il nobile non vuole una scorta, lo annuncia ai suoi compagni di gioco. Quindi non regola niente sulla sua bussola. A questo punto si sposta con la sua pedina di città in città, passando in totale da **5 strade diverse**.

L'incarico di un nobile si ritiene eseguito quando il nobile raggiunge la città indicata in fondo ad una delle sue carte incarico. In cambio riceve la quantità in punti indicati sulla carta. Sulla lista dei punteggi il giocatore avanza con il suo gettone della quantità di punti ottenuti. La carta incarico eseguita va messa sul mazzo di scarto.



Il nobile di Maria raggiunge Genova. Per il suo incarico "Venezia - Genova" riceve 6 punti e per il suo incarico "Milano - Genova" ne riceve altri 4. In seguito posa entrambe le carte incarico sul mazzo di scarto.



Quando un nobile, all'interno del suo turno, raggiunge una città in cui si trova una carta incarico, egli la può prendere. La posa davanti a sé, ben visibile da tutti. In seguito tira una nuova carta dal mazzo d'acquisto e la posa nel campo della prima città che trova menzionata sulla carta. Se il campo è già occupato, mette l'ultima carta tirata sul mazzo di scarto e ne tira un'altra.



*Giovanni arriva a San Marino passando da Milano, Piacenza, Modena e Bologna. Durante il viaggio prende con sé gli incarichi che trova a Milano, Bologna e San Marino.*

I giocatori possono possedere al massimo tre carte incarico ciascuno. Chi ne ha già tre può prenderne una quarta soltanto se in cambio ne lascia una sul mazzo di scarto.

## I briganti assalgono il nobile

Se il nobile passa da una strada (senza scorta) dove stanno in agguato uno o più briganti, questi esclamano "Mille grazie!" e mostrano la loro bussola d'assalto per dimostrare che davvero sono nascosti lì. Come bottino questi briganti ricevono **3 punti** sulla loro lista dei punteggi.

Il nobile assalito perde le seguenti carte incarico:

- Se è assalito su una strada **verde**, perde **1 carta incarico**.
- Se è assalito su una strada **viola**, perde **2 carte incarico**.
- Se è assalito su una strada **arancione**, perde **tutte e 3 le carte incarico**.
- Se il nobile possiede **meno** carte incarico di quante dovrebbe darne ai briganti, perde **tutte le carte incarico che possiede**.
- Se il nobile possiede **più** carte incarico di quante gli vengono rubate nell'assalto, il brigante gli pesca di mano il rispettivo numero di carte coperte. Tutte le carte che un nobile perde, vanno messe sul mazzo di scarto.

## Nessun assalto grazie alla scorta

Se il nobile si è procurato una scorta per una strada in cui c'è un agguato di briganti, mostra la sua bussola d'assalto per dimostrarlo. In questo caso l'assalto dei furfanti fallisce. I briganti non ricevono punti ed il nobile non perde carte incarico.

### Esempio:

Giovanni possiede le seguenti tre carte incarico:



Giovanni va da Venezia a Verona passando dalla Via Vittoria, una strada verde. Dato che vuole prendere l'incarico che si trova a Verona, si libera dapprima di una delle sue tre carte incarico.



Ora i suoi incarichi sono:



A questo punto prosegue per Ferrara, passando dalla Via XXII Aprile, una strada viola. Qui vorrebbe realizzare uno dei suoi incarichi. Però sulla Via XXII Aprile sta in agguato Maria che ha regolato la sua bussola d'assalto sulla "X". Di conseguenza Maria ottiene 3 punti, che segnala col suo gettone sulla sua lista dei punteggi.



Giovanni perde due delle tre carte incarico che possiede. Maria gliela pesca coperte di mano e le posa sul mazzo di scarto. Tra queste si trova pure l'incarico che Giovanni voleva eseguire a Ferrara, in modo tale che **non** riceverà i 7 punti indicati sulla carta. A Giovanni rimane un solo incarico:



A questo punto prosegue per Bologna, passando dalla Via del Quirinale, dove si procura un nuovo incarico.

Ora i suoi due incarichi sono come seguono:



Con la quarta e quindi ultima mossa del suo turno Giovanni porta il suo nobile a Firenze, passando dalla Via Fiorentina, una strada arancione. Qui, tuttavia, stanno in agguato due briganti, Salvatore e Gianna, che già si allegrano del bottino. Giovanni, però, ha una scorta per la Via Fiorentina e quindi non perde i suoi due incarichi. Salvatore e Gianna restano a mani vuote. Raggiungendo Firenze, Giovanni esegue un incarico ed in cambio riceve 7 punti, come sta indicato sulla carta incarico. Egli marca i punti con il suo gettone sulla lista dei punteggi. Infine mette la carta con l'incarico eseguito sul mazzo di scarto.



### Fine del gioco:

Vince chi per primo raggiunge 30 (o più) punti. Se più di un giocatore li raggiungono contemporaneamente, vince il giocatore col maggior numero di punti. Può esserci più di un vincitore.

Osservazione: Se un giocatore come brigante raggiunge 30 punti, il gioco finisce immediatamente. Il nobile assalito non raggiunge la città che si trova in fondo alla strada.

### Giocando in due persone:

Ogni giocatore riceve **due bussole d'assalto**. In segreto il brigante regola sulle due **bussole** le iniziali di **entrambe** le strade in cui vuole fare un agguato al nobile.

Tutte le altre regole rimangono invariate.

© 2010 Zoch GmbH, Brienerstr. 54a, 80333 München  
Autore: Dirk Hillebrecht – Licenza: White Castle  
Illustrazioni: Alexander Jung – Layout: Alexander Jung; Victor Boden  
Traduzione: Sara Pirovino  
Numero di articolo: 60 113 0400

Smecio Svizzera: CARLETTO AG - Moosacherstraße 14, Postfach - CH-8820 Wädenswil - www.carletto.ch

