

## \$ Panoramica di Gioco

Nel 1919, i mercati finanziari globali erano in forte recessione a causa della fine della Prima Guerra Mondiale. Charles Ponzi, appena tornato da Boston, cercò la fortuna utilizzando un modello economico che prometteva forti guadagni in un breve lasso di tempo. Ponzi truffò moltissimi aspiranti investitori con la promessa di ottenere soldi facili grazie a un piano di investimenti incentrato sull'acquisizione di marche da bollo provenienti dall'Europa - L'International Reply Coupon AS (IRC). In realtà, Ponzi non faceva altro che rubare i soldi a Tizio per pagare Caio; il denaro ricevuto dai nuovi investitori serviva semplicemente per arricchirsi e per pagare mensilmente i dividendi degli investitori precedenti. In questo modo, Ponzi non fece alcuna fatica ad incamerare un enorme flusso di denaro. Grazie ad un'ignoranza molto diffusa in quel periodo storico, Ponzi prometteva "gli interessi del 50% della somma investita dopo solo 45 giorni". Per questo motivo, lo Schema Ponzi ricevette recensioni positive dal Boston Post e da diverse altre testate giornalistiche americane. Grazie a questa pubblicità, centinaia di persone investirono i propri risparmi nello schema di Ponzi. Il sistema collassò dopo circa un anno, quando ormai era diventato impossibile ripagare tutti i dividendi. A quel punto le autorità cominciarono ad indagare, andando così a scoprire che la compagnia di Ponzi era letteralmente sommersa dai debiti; oltre a questo, divenne chiaro che non esisteva alcun metodo reale per guadagnare denaro. Charles Ponzi finì dietro le sbarre per bancarotta fraudolenta. Queste truffe si sono ripetute diverse volte negli ultimi secoli, tuttavia il termine "Schema Ponzi" è quello che è passato alla storia per via della sua enorme portata e per lo scalpore mediatico che suscitò.

## \$ Obiettivo del Gioco

In Ponzi Scheme, i giocatori rappresentano dei truffatori che rubano soldi ai propri clienti mediante l'acquisizione di quote societarie di aziende fantasma. Dopo pochi giorni, i giocatori dovranno pagare i dividendi che hanno promesso ai propri clienti. In aggiunta, tramite il Commercio Clandestino, i giocatori possono scambiare le quote delle proprie aziende fantasma con quelle degli avversari. Nel momento in cui un giocatore non è più in grado di ripagare gli interessi, il gioco termina immediatamente. Tutti i giocatori "sopravvissuti" calcolano il proprio punteggio in base al valore delle proprie aziende fantasma.

## \$ Componentistica

1 Tabellone Investimenti



4 Beni di Lusso



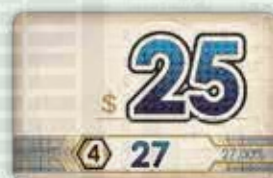
5 Ruote Temporalì & Segnatempo



72 Carte Investimento



9 Carte Investimento Iniziale



47 Carte Investimento



16 Carte Investimento "Orso"

60 Tessere Industria



Trasporti



Alimentari



Media



Immobiliare

Segnalino Giocatore Iniziale

5 Schermi



Banconote



Bustarella per il Commercio Clandestino



## \$ Preparazione

1. Piazza il Tabellone Finanziario al centro del tavolo. Il Tabellone Finanziario contiene tre righe dette "Righe Finanziarie". Le carte delle Fasi da 2 a 5 provengono dal mercato.
  2. In base al loro valore, piazza le 9 Carte Investimento Iniziale sul Tabellone Finanziario. Le tre carte dal valore più basso vanno posizionate nella prima riga, quelle di valore più alto nell'ultima. L'ordine delle carte dentro la riga non ha importanza.
  3. Mischia le restanti 63 Carte Investimento e crea un mazzo. Piazza il mazzo a faccia coperta a fianco del tabellone.
  4. Dividi le Tessere Industria per tipo e disponile in quattro pile separate. Piazza le quattro pile a fianco del tabellone.
  5. Piazza le tessere Beni di Lusso a fianco del tabellone.
  6. Crea la banca dividendo tutte le banconote in base al loro taglio. Piazzale sul tavolo in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori. Volendo, un giocatore può gestire la banca per regolare tutti gli spostamenti di denaro.
  7. Ogni giocatore riceve 1 Ruota Temporale, 1 Segnatempo e 1 Schermo. Piazza la ruota davanti ad ogni giocatore avendo cura di lasciare molto spazio intorno ad essa. Piazza il segnatempo sullo spazio della ruota contenente la freccia. Il segnatempo non verrà mosso per il resto della partita. L'unica risorsa che può essere mantenuta segreta è il denaro posseduto.
  8. Il giocatore più bravo nel mantenere la parola data sarà il primo a giocare e riceverà il Segnalino Giocatore Iniziale. I giocatori svolgeranno i propri turni in senso orario.
  9. Il Gioco Inizia!
- ✳ I giocatori iniziano la partita senza soldi e tessere industria. Tutte le risorse si possono ottenere dal mercato o tramite il commercio con gli altri giocatori.

### Setup per una partita a 4 giocatori



## \$ Regole di Base

Il gioco si svolge in diversi round. Ogni round è composto dalle seguenti fasi.

**Investimento** : In ordine di turno, ogni giocatore può scegliere una tessera industria più una carta investimento.

**Commercio Clandestino** : Ogni giocatore può decidere se partecipare o meno al commercio clandestino.

**Passaggio del Segnalino** : Fai girare il segnalino del primo giocatore e rimuovi una carta investimento dal tabellone.

**Crollo del Mercato** : Se il numero di carte investimento Orso sul tabellone è uguale o superiore al numero dei giocatori, il mercato crolla.

**Rotazione della Ruota** : Tutti i giocatori girano la propria ruota di uno spazio in senso orario; se il mercato è crollato, gira la ruota di due spazi invece di uno.

**Pagare gli Interessi** : Paga tutti gli interessi.

### Investimento

Partendo dal primo giocatore in senso orario, ogni giocatore può "Investire" nel mercato. È possibile passare e non fare nulla.

1. Quando "Investi", prendi 1 tessera industria più 1 carta investimento nel mercato. O fai entrambe le cose, oppure passi.
  2. Per prima cosa, prendi una tessera industria dal mercato e ponila di fronte a te. Ordina le tessere dello stesso tipo di industria nella stessa pila. Fai in modo che i tuoi avversari abbiano ben chiaro quali tipi di industria hai e la quantità di tessere da te possedute. NON puoi prendere 1 tessera industria di un tipo se hai già 4 tessere industria dello stesso tipo.
  3. A questo punto, prendi una carta investimento dal tabellone in base alla tessera industria che hai appena acquisito.
    - Se questa è la PRIMA tessera di quel tipo d'industria, DEVI prendere una carta dalla PRIMA riga finanziaria.
    - Se questa è la SECONDA tessera di quel tipo d'industria, DEVI prendere una carta dalla SECONDA riga finanziaria.
    - Se questa è la TERZA tessera di quel tipo d'industria, DEVI prendere una carta dalla TERZA riga finanziaria.
  4. Controlla la tempistica di pagamento della carta investimento. Piazza la carta investimento in corrispondenza del numero indicato sulla tua ruota temporale. Se hai più di una carta in un singolo spazio, impilale. Fai attenzione: non coprire il valore inerente alla tempistica di pagamento e gli interessi indicati sulla carta investimento.
  5. Ottieni dalla banca l'ammontare di denaro indicato dalla carta investimento. Nascondi il denaro dietro al tuo schermo.
- ※ Se ci sono meno di 9 carte investimento all'interno del mercato, pescane subito un numero sufficiente per riportare il numero di carte sul tabellone a 9. Riarrangia le carte investimento in base al loro valore: le tre carte di valore più basso vanno posizionate nella prima riga, quelle di valore più alto nell'ultima. L'ordine delle carte all'interno di una stessa riga non ha alcuna importanza.
- ※ Se il mazzo si esaurisce, mischia la pila degli scarti e forma un nuovo mazzo.



### Esempio di un Investimento:

Grazia ha due tessere industria di Trasporti e 1 immobiliare di fronte a sé. Quando è il suo turno di investire, ella decide di prendere una tessera di tipo trasporto. Siccome è la terza tessera di quel tipo d'industria, ella dovrà prendere una carta investimento proveniente dalla terza riga finanziaria. Così facendo riceve dalla banca un ammontare di denaro pari al valore indicato sulla carta investimento.

Nel turno successivo, Grazia possiede già tre tessere di tipo trasporto, di conseguenza non potrà acquisire un'altra tessera di quello stesso tipo. Grazia sceglie di prendere una seconda tessera di tipo immobiliare; così facendo dovrà prendere una carta proveniente dalla seconda riga finanziaria.



## Mercato Clandestino

Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può scegliere se proporre un'offerta clandestina ad un avversario. È possibile passare e non fare nulla.

1. Per proporre un'offerta segreta, l'avversario deve avere almeno una tessera industria in comune con te. Scegli una tessera industria comune ad entrambi e proponi un'offerta: l'avversario NON può rifiutare.
  2. Segretamente, riponi nella busta un ammontare di denaro a tua scelta, quindi passala all'avversario a cui stai facendo l'offerta. Dopo averne controllato il contenuto, l'avversario sceglie una delle seguenti due opzioni:
    - a. VENDUTO! : L'avversario prende il denaro contenuto nella busta e ti dà in cambio una tessera industria del tipo scelto.
    - b. CONTRO OFFERTA! : L'avversario aggiunge alla busta una quantità di denaro PARI a quella presente, dopodiché te la restituisce. Controlla che l'ammontare di denaro sia corretto (il valore dell'offerta non può essere modificato). A questo punto DEVI DARGLI IN CAMBIO una tessera industria del tipo scelto.
- ※ Quando scegli un avversario per proporgli un'offerta, egli non può rifiutare. Tuttavia, se l'avversario decide di "vendere" una delle proprie tessere industria o "comprarne" una delle tue, SEI TU A NON POTER RIFIUTARE!
- ※ Sia la quantità di denaro che possiedi che l'ammontare di denaro offerto nel mercato clandestino sono informazioni strettamente private. Tieni il denaro nascosto dietro allo schermo per tutta la durata della partita. L'offerta clandestina deve essere riposta con cura all'interno della busta, in modo che solo i due partecipanti possano conoscerne l'ammontare esatto. Non dovete rivelare il prezzo pattuito, tuttavia gli avversari possono discuterne e fare speculazioni.
- ※ Tutte le altre informazioni sono pubbliche: il numero e il tipo di tessere industria che possiedi, le tue carte investimento e le relative tempistiche di pagamento.

## Passaggio del Segnalino

1. Se controlli il segnalino del primo giocatore, passalo al giocatore alla tua sinistra.
2. Il giocatore che riceve il segnalino sceglie una carta investimento dal tabellone e la scarta. Tutte le carte vengono scartate a faccia scoperta e vanno a formare la Pila degli Scarti. Se viene scartata una Carta Investimento Iniziale, riponila dentro la scatola. Non verrà più utilizzata per il resto della partita.
3. Pesca tante carte quante ne servono per riportare il numero di carte nel tabellone finanziario a 9. Riordina le carte investimento in base al loro valore: le tre carte dal valore più basso vanno posizionate nella prima riga, quelle di valore più alto nell'ultima. L'ordine delle carte dentro una riga non ha alcuna importanza. Se il mazzo si esaurisce, mischia la Pila degli Scarti per formare un nuovo mazzo.

Segnalino Primo Giocatore



## Crollo del Mercato

Se il numero di carte investimento "Orso" all'interno del mercato è uguale o superiore al numero dei giocatori, il mercato crolla:

1. Scarta tutte le carte investimento "Orso" dal mercato. Prendi le carte scartate, uniscile alla pila degli Scarti e mischiale tra loro per formare un nuovo mazzo. Ripristina il mercato come indicato in precedenza.
2. Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario (ossia da chi ha appena ricevuto il Segnalino Primo Giocatore) ogni giocatore deve scartare una delle tessere industria che ha di fronte a sé. Sei obbligato a scartare una tessera della tipologia di cui ne hai di più. Se hai una situazione di pareggio per più di una tipologia di industrie (ad esempio 1 trasporto, 2 immobiliare, 2 media), potrai scegliere liberamente quale tessera scartare (seguendo l'esempio precedente, 1 immobiliare o 1 media). Rimetti le tessere industria che sono state scartate nelle rispettive pile al centro del tavolo.



Carta Investimento "Orso"

## Rotazione della Ruota

1. Tutti i giocatori girano la ruota temporale di uno spazio in senso orario. Non spostare le carte investimento.
2. Se il mercato è crollato nel turno in corso, gira la ruota di due spazi invece che uno.
  - ※ Se una o più carte investimento oltrepassano la freccia e arrivano sul "5", sposta queste carte sopra la freccia.
  - ※ **Non spostare il segnatempo. Gira solo la ruota.**

### Esempio di Rotazione della Ruota Temporale

Sulla ruota di Alice c'è un investimento da 80\$ sull' "1", uno da 25\$ sul "2" e uno da 9\$ sul "3".

Il mercato crolla in questo turno, di conseguenza la ruota viene mossa di due spazi.

A questo punto l'investimento da 80\$ si trova sul "5", quello da 25\$ si trova sulla "freccia" e quello da 9\$ si trova sull' "1". Trovandosi sullo spazio "5", l'investimento da 80\$ deve essere spostato sullo spazio "freccia".



## Pagare gli Interessi

1. Tutti i giocatori verificano se hanno delle carte investimento sopra lo spazio "freccia" della propria ruota temporale.
2. Tutti i giocatori pagano alla banca gli interessi indicati su queste carte. Coloro che non riescono a pagare gli interessi vanno in bancarotta. Ciò comporta la fine immediata della partita. Se tutti riescono a pagare gli interessi, il gioco prosegue.
3. Tutti i giocatori verificano le tempistiche di pagamento delle carte investimento di cui hanno appena pagato gli interessi. In base a quel valore, sposta la carta investimento sul numero indicato sulla ruota temporale. Le carte investimento non vengono MAI rimosse dalla ruota. In altre parole, ogni carta investimento che possiedi ti impone un pagamento di interessi entro un determinato numero di turni. Mentre i soldi che ricevi dalla banca ti vengono dati soltanto una volta!
4. Inizia un nuovo turno a partire dal giocatore che controlla il segnalino del primo giocatore.

### Esempio



## \$ Fine Partita & Punteggio Finale

1. Quando uno o più giocatori non riescono a pagare tutti gli interessi e vanno in bancarotta, il gioco termina subito.
2. Tutti i giocatori in bancarotta perdono in automatico. I giocatori restanti verificano il proprio punteggio per determinare il vincitore.
3. Punti Industria: I giocatori ottengono punti in base alla dimensione delle proprie industrie.

Tessere di un'industria	0	1	2	3	4	5	6	N
Punti Ottenuti	0	1	3	6	10	15	21	+N

4. Punti Ricchezza: I giocatori ottengono punti in base al denaro posseduto.

\$ Risparmiati	0-29	30-55	56-77	78-95	96+
Punti Ottenuti	0	1	2	3	4



5. Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti è dichiarato vincitore.

In caso di parità, vince il giocatore che ha sulla propria ruota temporale la carta investimento di maggior valore.

### Esempio di Punteggio

Al termine della partita, Grazia è riuscita ad evitare la bancarotta pagando tutti gli interessi. Può quindi passare al conteggio dei punti. Grazia ha 3 trasporti che gli valgono  $1+2+3=6$  punti; due media dal valore di  $1+2=3$  punti, 1 immobiliare dal valore di 1 punto. In aggiunta, ha risparmiato 160\$ con cui ottiene 4 punti. Il suo punteggio finale è di  $6+3+1+4=14$  punti.

Anche Alice ha terminato la propria partita a 14 punti. Siccome la carta investimento da "62" sulla ruota di Grazia è di valore maggiore rispetto a quella da "45" di Alice, Grazia vince la partita.

## \$ Regole Avanzate

Raccomandiamo a tutti i giocatori di giocare a Ponzi Scheme almeno una volta prima di provare ad utilizzare le regole avanzate. Il gioco avanzato utilizza le stesse regole del gioco base, ad esclusione delle modifiche qui riportate.

### Mercato Clandestino

1. Invece di proporre un'offerta clandestina, puoi scegliere di acquistare una tessera Bene di Lusso. Puoi farlo solo nel caso in cui ce ne sia almeno una disponibile all'interno del mercato.
2. Quando acquisti un Bene di Lusso, scegli una tessera dal mercato e pagare il valore riportato alla banca. Prendi la tessera e piazzala di fronte a te. I Beni di Lusso acquistati sono considerati come un'informazione pubblica.
3. Puoi acquistare le tessere Bene di Lusso esclusivamente dal mercato. Non puoi comprare, vendere o commerciare le tessere Beni di Lusso con gli altri giocatori.

### Fine Partita & Punteggio Finale

1. Al termine della partita non si effettua il conteggio dei Punti Ricchezza. Puoi ottenere Punti Ricchezza soltanto grazie ai Beni di Lusso che hai acquistato durante la partita.

## \$ FAQ

### D1. Cosa succede se qualcuno si dimentica di girare la ruota, o se viene girata in modo sbagliato?

Puoi utilizzare il segnatempo per verificare se qualcuno ha sbagliato a girare la ruota. Tutti i giocatori hanno il segnatempo a fianco dello stesso numero; semplicemente correggi ogni errore portando la ruota sulla posizione corretta. L'indicatore segnatempo non viene mai mosso durante il gioco, si muove solo la ruota.

### D2. Il Mercato Clandestino è parecchio complicato! Come posso capire quanto denaro devo offrire?

L'aiuto migliore ti viene dato dall'esperienza sul campo. Se le tue offerte ricevono sempre una contro-offerta, probabilmente stai tenendo dei prezzi troppo bassi. Se le tue offerte vengono sempre accettate, probabilmente stai offrendo troppi soldi. Avrai bisogno di fare diverse offerte per capire quali sono i piani dei tuoi avversari.

### D3. Cosa succede se tutti i giocatori vanno in bancarotta nello stesso momento?

Tutti perdono e nessuno è dichiarato vincitore.

### D4. Ho fatto un'offerta nel Mercato Clandestino e la busta mi è tornata indietro con un ammontare di denaro sbagliato. Cosa devo fare?

Avverti il tuo avversario che c'è un errore e restituiscigli la bustarella in modo che possa integrare la differenza. Non rivelare agli altri giocatori alcuna informazione inerente alla cifra.

Se il giocatore non è sicuro di ricordare la cifra corretta, riprendi dalla bustarella i soldi utilizzati per determinare il prezzo, quindi restituisci la busta con il resto dei soldi. Ricomincia da zero: prendi la bustarella vuota e fissa nuovamente il prezzo e ri-passa la bustarella allo stesso giocatore.

Per favore, cerca di ricordare il prezzo fissato durante il Mercato Clandestino.

### D5. Posso usare la calcolatrice? Posso prendere appunti?

Sei libero di usare la calcolatrice, ma in realtà non ti servirà molto. Stranamente, i giocatori che usano la calcolatrice tendono a perdere o andare in bancarotta con più facilità rispetto agli altri.

Sei incoraggiato a prendere appunti durante il gioco. Condividi le tue osservazioni con gli altri giocatori per rendere l'esperienza di gioco ancora più interessante.

## \$ Errata

Nel primo round di gioco, salta la fase del Mercato Clandestino (Fase 2); Dopo l'Investimento (Fase 1), passa subito al Passaggio del Segnalino (Fase 3).

## \$ Note di Riguardo

Traduzione in Italiano a cura di Francesco Tamagnone, revisione a cura di Alessio Pascucci e Ivano Brindisi.

La presente traduzione in italiano e relativa pubblicazione è stata autorizzata dagli editori del gioco (Homosapiens Lab).

Il presente manuale non vuole in alcun modo sostituirsi a quello contenuto nella confezione, ma intendersi come aiuto alla comprensione per i giocatori di lingua Italiana. Tutti i diritti del gioco ed il suo regolamento appartengono ai rispettivi proprietari. Questa traduzione viene offerta a titolo completamente gratuito.