

LUPIN THE 3RD

THE BOARD GAME

REGOLAMENTO
RULES



© MP/T·N



LUPIN THE 3rd

THE BOARD GAME

di **Pierluigi Frumusa**

2- 5 giocatori, 60 minuti

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

1 tabellone a colori fronte retro, 4 schermi (1 per ciascun personaggio della banda), 1 schermo per Zenigata, 5 miniature (Lupin III, Fujiko, Goemon, Jigen e Zenigata), 10 gettoni agenti di polizia, numerati da "1" a "10", e 10 gettoni guardie del Signore delle Gemme Birmano Alhak Kajed, 2 dadi, 60 carte missione (15 per ogni personaggio della banda), 40 tessere dispositivi, 5 tessere tesoro, 6 tessere veicolo (2 auto, 1 barca, 1 elicottero e 2 moto), 2 tessere auto della polizia, 1 tessera autobus, 1 gettone segna turni, questo regolamento.

IL GIOCO

Il gioco riproduce due nuove missioni per il celebre ladro Lupin III e la sua banda formata da Jigen, Goemon e Fujiko: **"Rosso rubino"** ambientata nell'ex Birmania e **"Gran colpo in banca"** ambientata a Lugano (Svizzera). I giocatori dovranno scegliere se gestire l'ispettore Zenigata e le forze di difesa, oppure, a seconda del numero di giocatori, Lupin III e la sua banda o il singolo personaggio della banda.

Tutti i personaggi si muovono ortogonalmente lungo le caselle (non in diagonale) di un numero massimo di spostamenti che dipende dalla capacità di movimento del personaggio.

I componenti della banda devono cercare di raggiungere il tesoro (sia a piedi che con i mezzi di trasporto a disposizione) rimanendo il più possibile nascosti (**invisibili**) alla vista di Zenigata e dei suoi. Per rimanere invisibili (con le miniature posizionate fuori dal piano di gioco) essi devono concludere il loro movimento in una casella **fuori dal raggio di tiro** dell'ispettore e dei suoi agenti. Appena entrati in questo raggio di azione, infatti, diventano visibili e le miniature tornano a posizionarsi sul piano di gioco potendo ingaggiare duelli, essere colpite o arrestate.

E' POSSIBILE tornare invisibili, quindi non visti dagli agenti o da Zenigata, ogni volta si riesca ad uscire fuori dal loro raggio di azione terminando il movimento in una zona adeguatamente lontana e nascosta!


I giocatori della banda di Lupin giocano con **metodo cooperativo imperfetto**. Essi cioè giocano in squadra: se vince uno di loro vincono tutti, ma Fujiko potrebbe voler aggirare Lupin per perseguire i propri interessi, rubando il tesoro alla banda e vincendo da sola.


OBBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo principale della banda di Lupin III è di **entrare in possesso del "tesoro" e di fuggire, TUTTI, dalla mappa entro 13 turni di gioco**. L'obiettivo dell'ispettore Zenigata è quello **che almeno uno dei personaggi della banda di Lupin III non porti a termine la missione entro 13 turni**, non riuscendo a lasciare il piano di gioco. I personaggi della banda potrebbero anche pescare carte missione che assegnano loro **comportamenti da tenere**.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

All'inizio della partita, scegliete:

1. Quale episodio giocare e quindi il tabellone: "Rosso rubino"  o "Gran colpo

in banca" . I tabelloni sono suddivisi in caselle su cui si muovono i personaggi e la polizia.

2. I personaggi, a seconda del numero di giocatori. Prendete la/le miniatura/e e lo schermo personaggio corrispondente. Il giocatore che sceglie Zenigata gioca da solo, mentre gli altri giocano collaborando.

Numero di Giocatori	Numero di giocatori che gestiscono i personaggi				
	Zenigata (più gli agenti)	Lupin III (che sceglie un altro della banda)	Jigen	Goemon	Fujiko
2	1	1			
3	1	1	1 (che sceglie 2 della banda, ma non Lupin)		
4	1	1	1		1
5	1	1	1	1	1

3. Il livello di difficoltà



Novizio: i personaggi rimangono invisibili solo per i primi 5 turni della altro della banda Lupin partita. Successivamente, saranno posti sul tabellone di gioco, e quindi saranno visibili così da rendere più facile la verifica se sono entro il raggio di fuoco dell'avversario o meno. *Consigliato per le prime partite.*

Esperto: si seguono le indicazioni "sulla visibilità" riportate più avanti. *Consigliato per chi ha familiarizzato con il gioco.*

INIZIARE LA PARTITA

I giocatori che hanno scelto uno dei componenti della banda di Lupin III devono munirsi di una penna e di una fotocopia della pagina "Note di missione dell'episodio", presente in questo regolamento.


Annoteranno per ogni turno (T) le coordinate di partenza (X), le coordinate di arrivo (Y), l'azione compiuta, gli agenti/guardie eliminati, e le Ferite subite.

T	X	Y	Azione		
1	A1	A4	Movimento e Fuoco in A6	1	0
2
3
13	A4	A1	Rientrato nell'edificio	0	2


 **1. I giocatori posizionano l'autobus nella prima fermata (caselle E14-F14).** Esso sarà spostato da una fermata alla successiva ogni turno (vedi FASE 3).



2. I giocatori posizionano i tesori.

 Si prendono 4 tessere tesoro (quella con il rubino e 3 con raffigurata la cassaforte vuota), si mescolano e si pone a caso una carta coperta a fianco di ogni edificio, in modo da associare ad ogni edificio 1 sola carta. La carta raffigura la situazione che il personaggio della banda trova accedendo a quell'area del palazzo. Solo in uno dei 4 edifici è custodito quindi il rubino da 12.000 carati, ed il diffidente Alhak Kajed non ha svelato nemmeno a Zenigata in quale dei 4 edifici della sua tenuta esso si trovi.




 Si prendono 4 tessere tesoro (quella con una montagna di soldi e 3 con raffigurata la cassaforte vuota), si mescolano e si pongono a caso tutte e 4 le tessere coperte a

fianco del tabellone di gioco. Ogni carta rappresenta l'interno di uno dei 4 caveau della banca svizzera che la banda intende attaccare. Nemmeno Zenigata deve essere a conoscenza di quale caveau contiene effettivamente i soldi.

I. Posizionamento di Zenigata, degli agenti/guardie e dei rinforzi della polizia

All'inizio del gioco, Zenigata posiziona gli **agenti**. Egli posiziona la miniatura di Zenigata e **7 agenti** della polizia in una casella qualsiasi compresa tra la colonna "14" e la colonna "25". Tiene vicino a sé come scorta i rimanenti agenti. Gli agenti sono dotati di pistola.

Inoltre, posiziona:


 **Le guardie:** egli posiziona le 10 Guardie, una per ogni casella, sui tetti dei 4 edifici del Signore delle Gemme. Le guardie non si muovono mai dalla loro posizione sui tetti, ma possono sparare con il proprio fucile.


Le due vetture della polizia parcheggiate fuori dal tabellone;

 **Le due vetture della polizia** parcheggiate ciascuna nell'apposita casella ("L23" e "L24").


Ogni qualvolta Zenigata rimane con pochi agenti superstiti, può chiamare i rinforzi. Questi entrano in gioco attraverso almeno una delle due vetture con almeno un agente della polizia a bordo. **Ciascuna vettura può trasportare da un minimo di 1 ad un massimo di 4 agenti.** Per visualizzarli, posizionare gli agenti interessati accanto al tabellone di fronte a sé.


Quando Zenigata rimane con:

 **3 agenti o meno**, può posizionare almeno una delle 2 vetture di polizia in due delle tre caselle rinforzi "I18", "G15" e "E20". Gli agenti possono già scendere qui dalla vettura.

 **5 agenti o meno**, può muovere almeno una delle 2 vetture di polizia dal parcheggio della polizia partendo in direzione delle frecce, nella direzione scelta da Zenigata, con la modalità dello spostamento dell'auto spiegata sotto.


Per scaricare i rinforzi, gli agenti sono lasciati in strada in qualsiasi momento nelle caselle attorno alla vettura. Quando scende l'ultimo agente, le auto sono prelevate e messe:

 accanto al giocatore Zenigata;

 nella stazione di polizia al loro punto di partenza (caselle "L23" e "L24").

Zenigata può decidere di tenere l'auto sul tabellone e **può muoverla massimo di 12 caselle** finché c'è almeno un agente a bordo. L'auto si muove lungo le strade e può attraversare una casella occupata da agenti o Zenigata, ma non caselle occupate da personaggi visibili. L'auto può essere usata per posti di blocco, inseguimenti, ecc... (in caso di posti di blocco, il gruppo di Lupin dovrà distruggere l'auto e successivamente eliminare l'agente o gli agenti nella vettura, prima di poter passare). Poiché le auto della polizia sono 2, se un'auto della polizia rimane sul tabellone, l'altra sarà l'unica disponibile per i rinforzi che a questo punto saranno solo 4 (quantità massima trasportabile per l'auto).

Per entrambe le missioni, **l'auto della polizia viene "distrutta"** ed eliminata temporaneamente (fino alla successiva fase rinforzi) con l'esito del **lancio dei 2 dadi ≥ 8** , se viene colpita almeno **2 volte** con armi da fuoco. Gli agenti in auto possono tutti sparare.

 Nessun mezzo può terminare il proprio movimento nelle caselle della fermata dell'autobus.



II. La banda di Lupin pianifica il colpo assegnando compiti e dispositivi

1. Partenza dei personaggi della banda di Lupin:



dalla casa sulle caselle A1 e A2



in una qualsiasi delle due caselle rosse C1 ed R1.

Esse rappresentano anche i luoghi di fuga prima della fine della missione.

2. I personaggi ricevono ognuno 2 carte missione a testa da conservare in segreto.

Fare 4 mazzi di carte missione (quanti sono i personaggi della banda) e metterli coperti sul tavolo. Ciascun personaggio pesca 2 carte dal proprio mazzo e le tiene segrete finché non intende giocarle. Le carte rimanenti rimangono, sempre coperte, davanti al giocatore.

3. Scelta dell'equipaggiamento

Tutti i personaggi della banda partono già con un equipaggiamento base: Lupin III con la sua pistola Walther P38, Jigen con la sua Smith & Wesson M19 Combat Magnum, Goemon con la sua Zantetsu (potrà usare solo armi corpo a corpo, come coltelli e bombe) e Fujiko Mine con la sua pistola Browning M1910.

Da questo momento, la banda di Lupin ha 15 minuti per decidere quali dispositivi acquistare per utilizzarli durante la missione. Proprio come nel cartone animato, la banda decide tempi e compiti per fare il colpo e Lupin ha sempre l'ultima parola. Ciascun giocatore può dotarsi di un massimo di 2 dispositivi (ad eccezione degli effetti dello zaino. Vedi dopo).

Il giocatore che gestisce Zenigata si allontana in questa fase dal tavolo di gioco, tenendo il tempo; egli deve rimanere all'oscuro dei dispositivi acquistati finché i giocatori non li attivano.

Ogni dispositivo ha un costo in dollari. **Il gruppo ha un budget di 1.500 dollari.** Per acquistare i dispositivi si visionano le 40 tessere, ciascuna con l'immagine del dispositivo, il suo utilizzo ed il suo costo.

Il giocatore che gestisce Lupin tiene conto, sul proprio foglio, dei dollari rimasti. Ogni volta che viene scelto un dispositivo, egli detrae il costo dal monte dollari residuo, assegnando il dispositivo ad un personaggio, che lo terrà dall'inizio del gioco. Ogni componente del gruppo Lupin terrà le carte dispositivo attive segretamente di fronte a sé. I dispositivi avanzati sono consegnati coperti da Lupin a Fujiko, senza farli vedere a Zenigata.

Qualora Fujiko Mine pescasse la carta missione **"Perdonami Lupin..."** (quella del tradimento), avrà immediatamente disponibili **600 dollari** per attivare subito altri dispositivi scelti tra quelli avanzati e consegnati a lei da Lupin. Li potrà scegliere ed attivare in ogni momento, fino all'esaurimento del credito.

Le carte dispositivo sono tenute nascoste. Per giocarle, esse devono essere rese visibili a tutti. Se hanno un solo utilizzo, vengono scartate dal gioco. Se hanno più utilizzi, rimangono visibili.

Un dispositivo (anche un veicolo) può passare da un personaggio ad un altro se questi sono in caselle adiacenti, se entrambi sono d'accordo e se il ricevente può portarlo. I personaggi presenti su un mezzo, nella modalità "Novizio" dal 6° al 13° turno, pongono le proprie miniature insieme, a lato della mappa, il più possibile vicino al mezzo.

DISPOSITIVO	EFFETTO
 <p>Elicottero (x1)</p>	<p>Utilizzo: permette di spostare senza limiti tutti i componenti della banda muovendolo dopo aver caricato i personaggi a bordo e posizionandolo nella casella di arrivo (no tetti e fiume). L'elicottero deve essere pilotato sempre da almeno un personaggio. L'elicottero si prende e va riportato a fine missione all'eliporto (casella H). L'elicottero non può mai atterrare nello spazio compreso tra la colonna 17 e la colonna 25. In qualsiasi momento il personaggio può abbandonare l'elicottero; se non protetto, l'elicottero verrà probabilmente distrutto dalla polizia. Per prendere l'elicottero, vedi dopo.</p> <p>Difesa: in volo non si può colpire.</p> <p>Resistenza: 4 colpi, colpito con lancio di 2 dadi ≥ 8, se distrutto viene rimosso dal gioco. •</p>
 <p>Alfa Romeo 2300 (x1)</p>	<p>Utilizzo: permette di spostarsi lungo la strada fino ad un massimo di 10 caselle. L'auto può trasportare fino a 3 personaggi che vi salgono dalle caselle adiacenti. Il movimento è sostitutivo a quello del personaggio che guida l'Alfa. Qualora termini il movimento nella zona di vista di qualche agente, l'Alfa può essere colpita da successivo fuoco nemico (turno di Zenigata), con lancio dei 2 dadi ≥ 9. Se colpita, l'auto è rimossa dal gioco e la miniatura dell'autista, che non riporta ferite, viene posta sulla mappa nella casella dove si trovava l'auto e gli eventuali personaggi aggiuntivi nelle caselle adiacenti. In qualsiasi momento il personaggio può abbandonare l'auto e lasciarla dov'è; se non protetta, verrà probabilmente distrutta dalla polizia.</p> <p>Resistenza: 5 colpi, se distrutta viene rimossa dal gioco. •</p>
 <p>Moto sportiva (x2)</p>	<p>La prima è assegnata sempre al personaggio Fujiko. Utilizzo: permette di spostarsi lungo la strada fino ad un massimo di 12 caselle. Il movimento è sostitutivo a quello del personaggio che guida la moto. La moto può trasportare massimo 2 personaggi che salgono dalle caselle adiacenti. La moto, qualora termini il movimento nella zona di vista di qualche agente, può essere colpita da successivo fuoco nemico (turno di Zenigata), con lancio dei 2 dadi ≥ 8. Se colpita, la moto viene rimossa dal gioco e il pilota, che non riporta ferite, è posto sulla mappa nella casella dove si trovava la moto stessa e l'eventuale personaggio aggiuntivo in una casella adiacente. In qualsiasi momento il personaggio può abbandonare la moto e lasciarla dov'è; se non protetta verrà probabilmente distrutta.</p> <p>Resistenza: 2 colpi, dopo sarà distrutta e tolta dal gioco. •</p>
 <p>Fiat 500 gialla (x1)</p>	<p>Utilizzo: permette di spostarsi lungo la strada fino ad un massimo di 8 caselle. Il movimento è sostitutivo a quello del personaggio che guida la 500. L'auto può trasportare fino a 4 personaggi che vi salgono da caselle adiacenti. Qualora la 500 termini il movimento nella zona di vista di qualche agente, può essere colpita da successivo fuoco nemico (turno di Zenigata), con lancio dei 2 dadi ≥ 8. Se colpita, l'auto viene rimossa dal gioco e la miniatura dell'autista (senza ferite alcune) è posta sulla mappa nella casella dove si trovava la 500 e gli eventuali personaggi aggiuntivi nelle caselle adiacenti. In qualsiasi momento, il personaggio può abbandonare l'auto e lasciarla dov'è; se non protetta verrà probabilmente distrutta dalla polizia.</p> <p>Resistenza: 4 colpi. Se distrutta, viene rimosso dal gioco. •</p>

 <p>Deltaplano (x4) poco utilizzabile nella missione "Rosso rubino"</p>	<p>Trasportabile nello zaino. Utilizzo: Il movimento del dispositivo sostituisce quello del personaggio. L'operazione di apertura e chiusura non costa nulla. Dopo l'utilizzo si scarta la carta. Come movimento si muove la miniatura sulla mappa (se visibile), altrimenti si annota il movimento sul proprio foglio. L'uso del deltaplano può durare fino a 3 turni.</p> <p> permette di muoversi partendo da un tetto e terminando il movimento sul terreno di gioco;</p> <p> su di un altro edificio adiacente da una casella tetto più alta ad una qualsiasi casella tetto più bassa, fino a 3 edifici, pari a 3 turni di movimento.</p> <p>Difesa: questo veicolo non è colpibile in volo, mentre il personaggio si, dalla casella di arrivo in poi.</p>
 <p>Zaino per trasporto dispositivi (x4)</p>	<p>Utilizzo: consente di portare 5 dispositivi anziché 2, compresi quelli in dotazione ad inizio gioco per ogni personaggio (zaino escluso). Non contano le armi di partenza di ogni personaggio (es. Zantetsu, Walter P38, ecc...) e ovviamente i mezzi di trasporto, tranne il deltaplano.</p>
 <p>Radio portatile (x4)</p>	<p>Trasportabile nello zaino.</p> <p>Utilizzo: permette la comunicazione tra i componenti della banda di Lupin III. Il personaggio che gioca la carta permette a tutto il gruppo di comunicare una sola volta nel turno per un massimo di 2 minuti.</p> <p>Il giocatore Zenigata lascia ancora il tavolo di gioco per non sentire la comunicazione.* Quando non ci sono più radio disponibili, il gruppo non può più comunicare. I personaggi potranno comunicare tra loro (senza radio) solamente se posti in caselle adiacenti o se condividono lo stesso mezzo di trasporto.</p>
 <p>Bomba a mano (x5)</p>	<p>Trasportabile nello zaino.</p> <p>Utilizzo: nella fase azioni standard. Posta coperta, al momento del suo utilizzo (lancio) è scartata rendendo l'azione visibile a tutti. Si può lanciare fino a 5 caselle di distanza (ortogonalmente, diagonalmente o a "L") per provocare danni nella casella di arrivo e nelle 9 caselle attorno a quella di destinazione, se dello stesso livello (caselle tutte di pianura o tutte di tetto). Ogni agente colpito viene eliminato. Gli eventuali personaggi della banda presenti nelle caselle adiacenti, non subiscono danni.</p>
 <p>Kit medico (x3)</p>	<p>Trasportabile nello zaino.</p> <p>Utilizzo: nella fase azioni standard. Permette di guarire il personaggio ferito, oppure guarirne un altro posizionato nella casella a fianco. Può essere utilizzato una volta sola.</p>

 <p>Coltello (x6)</p>	<p>Trasportabile nello zaino.</p> <p>Utilizzo: nella fase azioni standard. Possono essere lanciati fino a 5 caselle di distanza e fanno danni nella casella di arrivo. Ogni agente colpito con: 2 dadi + valore "lancio del coltello" del personaggio ≥ 12, viene eliminato. Può essere utilizzato una volta sola. (Non è utilizzabile nel combattimento corpo a corpo).</p>
 <p>Badile (x4)</p>	<p>Trasportabile nello zaino.</p> <p>Utilizzo: nella fase azioni standard. Il personaggio può, nel suo movimento, scegliere una casella, tra quelle percorse, dove scavare una trappola per far cadere ed eliminare un agente di polizia. Il giocatore deve annotare sul foglio le coordinate della casella trappola. Quando un agente vi passa sopra, la carta va dichiarata e l'agente è eliminato dal gioco. La carta può essere anche usata per far cadere nella "trappola" l'auto della polizia che porta i rinforzi; in tal caso si perdono auto e agenti. La carta può essere usata contro i personaggi SOLO dopo che Fujiko ha tradito. La carta va scartata dopo l'uso e sulla casella non si lascia alcun riferimento.</p>
 <p>Pallone "falso obiettivo" (x2)</p>	<p>Trasportabile nello zaino.</p> <p>Utilizzo: nella fase azioni standard. Il personaggio può, qualora fosse visibile, muovere la miniatura verso una direzione, facendosi attaccare o attirando a sé la polizia. Al turno successivo, quando dovrà muovere la pedina, potrà far sparire la miniatura, spostandola virtualmente in una delle prime due caselle nascoste disponibili e comunicando a Zenigata che quello a cui ha sparato o che ha inseguito non è nient'altro che un pallone gonfiato! In questo modo il personaggio fa perdere le proprie tracce utilizzando un diversivo. Nel caso il giocatore giocasse nei turni dal 6° al 13° della modalità "Novizio", si limiterà ad allontanarsi di un numero di caselle massimo pari al proprio movimento. Può essere utilizzata una volta sola.</p>
 <p>Fucile (x2)</p>	<p>Trasportabile nello zaino. Massimo 1 fucile a personaggio.</p> <p>Utilizzo: nella fase azioni standard. Il fucile colpisce fino a 12 caselle di distanza, e permette così ai personaggi di sparare a lunghe distanze. Ogni agente colpito con i 2 dadi + valore "fucile" del personaggio ≥ 12, viene eliminato.</p>
 <p>Barca (x1) (acquistabile solo nella missione "Rosso rubino")</p>	<p>Utilizzo: si può compiere tra le azioni standard. La barca si sposta a piacere tra i punti d'attracco e la si può riprendere successivamente dove la si lascia. Può trasportare tutti i personaggi (se arrivano nelle caselle dove è presente un molo) e può muoversi solo se c'è almeno un personaggio a guidarla. Il movimento della barca sostituisce quello del personaggio che la pilota.</p> <p>Resistenza: 4 colpi con lancio dei 2 dadi ≥ 8, dopo sarà distrutta e verrà rimossa dal tavolo da gioco. •</p>

* Qualora l'allontanarsi dal tavolo risulti disagiata o non gradito, si consiglia di munirsi

di fogli (o utilizzare il retro del foglio "note di missione"), in modo tale che il gruppo possa comunque comunicare, evitando di chiedere al giocatore Zenigata di allontanarsi. In questo caso si consiglia di concedere qualche minuto in più al gruppo.

- Il giocatore "Zenigata" annoterà il numero di danni.

III. Turni di gioco

Durante i turni, i giocatori della banda di Lupin cercano di muoversi in modo invisibile sul piano di gioco, mentre Zenigata cerca di arrestarli. **Quando essi sono invisibili, segnano i movimenti sulle "note di missione" e la loro miniatura non viene posizionata fisicamente sul tabellone e non è visibile.**

Il turno di gioco si sviluppa in 4 fasi fino ad un massimo di 13 turni di partita (meno solo nel caso in cui il gruppo di Lupin III termina la missione più velocemente). Si segue sempre il seguente ordine.

FASI

1. Movimento Zenigata e movimento agenti ed eventuale azione standard (es. sparare, attaccare corpo a corpo, arrestare, ecc...) in qualsiasi ordine. Nel primo turno (da fare al momento del set-up del gioco), l'azione di Zenigata sarà semplicemente quella di piazzare i gettoni;

2. Movimento banda (a scelta ogni volta l'ordine all'interno del gruppo) ed eventuali: azione standard, utilizzo di mezzi di trasporto, utilizzo fino ad un massimo di 2 dispositivi in dotazione e giocata di una carta Azione/i speciali del gruppo (carte missione). In pratica, ogni personaggio potrà compiere nel suo turno tutte le azioni, anche in ordine sparso, prima di passare la mano ad un altro giocatore della banda;

3. Azioni previste dall'ambientazione della missione scelta (solo missione "Gran colpo in banca");

4. Prendere eventualmente il tesoro, spostare l'indicatore del turno di gioco ed eventualmente fine partita.

Sia i movimenti che le azioni sono facoltativi.

FASI 1 e 2

Movimento dei personaggi

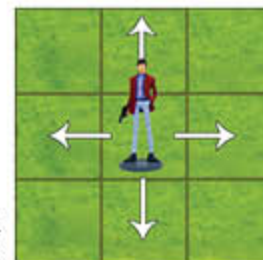
Tutti i personaggi e la polizia si muovono lungo le caselle della mappa. Una sola figura può stazionare su ciascuna casella. È possibile attraversarla (se occupata) solo se autorizzati da chi gestisce la figura che occupa la casella.

Qualora, in qualsiasi momento della partita, durante la messa in visibilità, 2 personaggi o 2 mezzi dovessero trovarsi nella stessa casella, i giocatori potranno liberamente scegliere di porre il secondo mezzo o personaggio in una casella adiacente. Unica eccezione: in caso di invisibilità può accadere che due personaggi si trovino sulla stessa casella.

Tutti i personaggi e la polizia si muovono di un numero massimo di caselle riportato sulla scheda del personaggio. **I movimenti sono ortogonali**, quindi nord-sud e destra-sinistra, mai in diagonale, salvo rari casi (vedi casi particolari).

La scheda personaggio riporta i seguenti dati:

- **Nome del personaggio**
- **Movimento:** numero massimo di caselle diminuite da eventuali penalità - ferite
- Capacità di colpire durante uno scontro **corpo a corpo**
- Capacità di **sparare con la pistola**
- Capacità di **sparare con il fucile**



PERSONA JIGEN

Movimento	5
Corpo a Corpo	3
Pistola	6
Fucile	5
Lancio del Coltello	1
Aglia'	2

S&W M19 C. Magnum
Dispositivo di Partenza

ARRESTO   

- Capacità di **lanciare con il coltello**
- Capacità di **schivare** un colpo subito durante uno scontro corpo a corpo
- **Armi di "ordinanza" da fuoco.** Solo Goemon dispone di un'arma (zantetsu) corpo a corpo. Jigen parte con la sua Smith & Wesson
- **Ferite e penalità:** es: Jigen alla seconda ferita ricevuta si muove di una casella in meno, alla terza ferita muove solo di 3 caselle, alla quarta viene arrestato

Visibilità ed Invisibilità della banda

I personaggi della banda rimangono invisibili agli agenti ed a Zenigata finché non entrano in una casella nella gittata dell'arma del nemico. La **gittata** si calcola contando il numero di caselle massime nelle direzioni ortogonale e diagonale (**5 per pistola e 12 per fucile**) oppure contando 2 caselle in una direzione ortogonale ed 1 in quella perpendicolare, come la "L" del cavallo negli scacchi. Queste sono le caselle utili a raggiungere l'obiettivo con l'arma scelta, senza ostacoli che ne vietino la visione. **La visione è considerata bloccata se su di una casella, posta a distanza intermedia, è presente anche parzialmente un ostacolo o un mezzo di trasporto.**

Al fine di verificare la visibilità del personaggio, si considera solo se **la casella finale**, nella quale il personaggio ha terminato il proprio movimento, è nella gittata dell'arma. Infatti, la traiettoria percorsa dal personaggio potrebbe essere parzialmente compresa nel campo di gittata del nemico, senza per questo renderlo visibile (l'importante è che la casella finale sia fuori da tale campo).

Durante l'invisibilità, il movimento dei giocatori della banda di Lupin viene annotato solamente sul foglio "note di missione"; si segnano le coordinate di partenza e di arrivo, oltre all'azione compiuta. Il giocatore per comodità può annotare anche sulla mappa del foglio le posizioni tenute nei turni: nel corso della missione può essere utile per verificare la visibilità del proprio personaggio evitando di fare le prove sul tabellone e quindi tradendo la propria posizione nascosta (questa operazione sarà utile giocando nel metodo "Esperto" o nei primi 5 turni del metodo "Novizio"). Quando il personaggio termina il movimento in una casella visibile al nemico, cioè nel campo di gittata delle armi da fuoco degli agenti, di Zenigata o delle guardie, allora la miniatura del personaggio deve essere posizionata sul piano di gioco nella casella corretta. Di solito capita di rimanere visibili per un buon 30-35% della partita!



Casi particolari

- se un agente, senza nessun ostacolo che ne vieti la visione, vede il punto nel quale i personaggi lasciano un mezzo di trasporto, allora i personaggi sono visibili;
- se un personaggio si trova in una casella perimetrale di un bosco (ma sempre al suo interno) vedrà tutte le caselle fuori dal bosco, ma non potrà essere visto, se non dalle caselle adiacenti all'interno dello stesso.
- anche se in teoria a gittata d'arma, un personaggio che si trovi su di un tetto non è visibile dall'agente/guardia che si trovi su di una casella limitrofa ma al piano inferiore (e viceversa). E' come se il personaggio fosse rasente al muro.

• I personaggi che si trovano su un tetto rimangono invisibili agli agenti per strada finché non sparano, diventando così visibili fino a quando non si spostano su di una nuova casella non visibile. I personaggi su un tetto sono sempre visibili da un poliziotto che sia su un tetto di un edificio più alto. Dopo aver sparato, sono visibili dalla strada solo le caselle sul tetto dove si trovano i personaggi del lato "vicino" alla strada.

• Se un agente è sul tetto di un palazzo, ha visibilità su tutti i tetti più bassi dove è presente un personaggio (ovviamente nel raggio d'azione della pistola).

Appena un personaggio risulta visibile, esso deve essere posto sulla mappa sulla casella

nella quale si trovava "virtualmente" un attimo prima. Da quel momento, e finché rimarrà visibile, la miniatura dovrà muoversi sulla mappa.

Esiste una **penalità di 1 turno** (un turno in meno di durata della partita!) qualora Zenigata riscontrasse o i personaggi ammettessero irregolarità nella gestione degli stessi, nel periodo di non visibilità o nell'applicazione delle regole generali, qualora ne avesse tratto vantaggio almeno uno dei personaggi.

Movimenti particolari

Bosco. I personaggi possono muovere dentro un bosco risultando invisibili a chi ne rimane fuori e visibili a chi si trova all'interno del bosco come loro, ma solo in caselle adiacenti.

Ponte. I personaggi possono salire su un ponte a piedi o con un mezzo di trasporto e passare sotto il ponte con una barca. L'accesso ai ponti avviene solo dalla casella strada.

Muro. I personaggi non possono mai attraversare i muri.

Acqua. I personaggi non possono mai muovere dentro l'acqua di queste mappe senza una barca.

Aiuola. I personaggi possono attraversare le aiuole accedendo da una casella confinante solo se queste hanno una casella di attraversamento. Questa vale 1 spostamento.

Edifici. I personaggi possono entrare, nascondersi o salire sui tetti di un edificio solo se questi sono provvisti di ingresso (la porta nera). Gli edifici senza porta sono interpretati solo come ostacoli. Un personaggio non può sostare su di una casella porta, ma può solo attraversarla conteggiandola come movimento.

Entrare e uscire dagli edifici

Un edificio provvisto di due porte può essere attraversato (se dovesse avere una sola porta, il personaggio potrebbe solo entrare per nascondersi). Il personaggio conta il movimento fino alla casella davanti l'accesso, attraversa l'edificio (l'attraversamento non conta) e continua subito dopo.

Salire e scendere dai tetti

Si può sostare o muoversi sui tetti solo se sono presenti delle caselle. Queste sono contrassegnate da un valore alfanumerico per rendere facile la loro identificazione sulle "Note di Missione". Se si vuole accedere al tetto, sia in entrata che in uscita dall'edificio, si deve accedere dalla porta dell'edificio, passare subito al locale che fa accedere al tetto e poi sulle caselle del tetto. Per uscire il movimento è il contrario.

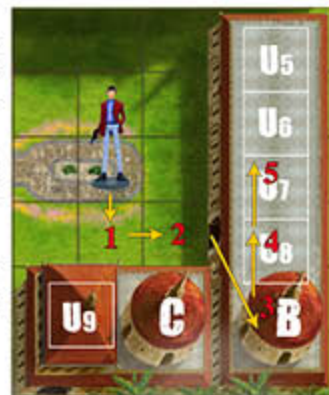
Non si può sostare sulla casella/locale di accesso al tetto ma si conteggia come movimento. La casella/locale è considerato un ostacolo alla visibilità o come struttura dietro la quale nascondersi per non farsi vedere e piazzarsi inosservati.

Se una casella tetto è occupata da un altro personaggio, si accede a quella successiva se libera; se tutte le caselle sono occupate, allora non si può accedere al tetto.

La casella sul tetto dell'edificio della polizia è accessibile solo agli agenti ed a Zenigata. Dall'entrata si passa direttamente sul tetto.



Es. Lupin muove per 3 caselle attraverso l'edificio



2 Altezza dell'edificio: indica il numero di piani del palazzo, in modo da capire, se si utilizzano dispositivi di volo, da quale palazzo il personaggio può spiccare il volo per poi atterrare ad altezza di 1 piano inferiore e raggiungibile con il movimento del personaggio stesso.

Entrare e uscire dall'edificio contenente il tesoro della missione

Il personaggio entra come al solito dalla porta. Varcandola, è considerato dentro. Per prendere il tesoro vedere fase 4. Per uscire, fa il movimento al contrario.

Mezzo di trasporto

In caso ci siano più giocatori dentro un mezzo e qualora uno di essi dovesse muoverlo, gli altri presenti sullo stesso mezzo potranno avvisarlo che sono anche loro sulla stessa macchina, moto, ecc... I giocatori che condividono lo stesso mezzo sono considerati "in caselle vicine", quindi potranno parlarsi liberamente (tramite appunti o bisbigliando alle orecchie) e passarsi tranquillamente i dispositivi e/o curarsi.

Gli agenti e Zenigata sono sempre visibili, presenti sul tabellone e quindi attaccabili se nel raggio d'azione delle armi dei personaggi.

AZIONI STANDARD

SPARARE, ARRESTARE ED ELIMINARE GLI AGENTI

Ogni personaggio, se in possesso di una pistola o di un fucile, può sparare. **C'è un solo tentativo di fuoco a turno** con l'arma avuta ad inizio gioco (es. Walter P38 e Smith & Wesson Combat M19). Le carte dispositivo possono aumentare il numero di tentativi in cui si può sparare durante un turno.

Un fucile spara fino a 12 caselle di distanza, mentre una pistola spara fino a 5 caselle (senza ostacoli che possano fermare la traiettoria del proiettile). Affinché il tentativo di fuoco abbia effetto, bisogna sommare il lancio dei 2 dadi al valore della specialità annotata nella scheda del personaggio (pistola o fucile ad es.) e **realizzare un risultato ≥ 12** .

È possibile far fuoco se esiste almeno una casella di distanza tra i personaggi (es. "A1" - "A3"). Se i due personaggi si trovano in caselle adiacenti (ortogonalmente) sarà automatico il **corpo a corpo**.

Se viene colpito:

- un **agente**, esso viene immediatamente eliminato dal gioco;
- **Zenigata**, riceve penalità nel movimento e, al raggiungimento del limite massimo di ferite possibili, viene immediatamente riposto in:



Riparte dal turno successivo senza ferite.

- uno dei personaggi della **banda** di Lupin, ha delle penalità nel movimento e, al raggiungimento del limite massimo di ferite, l'arresto.

Per controllare il livello di ferite di un personaggio della banda o di Zenigata, basta **annotare sul proprio foglio il numero di ferite ricevute**. Se raggiunge il limite massimo, il personaggio viene arrestato: Zenigata prende la pedina agente più vicina al personaggio da arrestare e la posiziona accanto a lui fermandone i movimenti. Nel caso non ci siano agenti disponibili, ne viene messo uno dalla riserva del gioco sul tabellone.



L'agente che ha arrestato il personaggio non può né muovere, né sparare, ma può difendersi con il combattimento corpo a corpo. Il personaggio può liberarsi solo se:

1. un compagno (secondo l'ordine sotto riportato) elimina l'agente che lo tiene in arresto;
2. al suo turno decide di rinunciare a tutti i dispositivi ancora in dotazione ed alla metà dei punti accumulati (partita antagonista) oppure decide di diminuire il tempo di gioco della partita di 1 turno. In tal caso l'agente che teneva bloccato il giocatore viene eliminato.

Il personaggio liberato tornerà in gioco con zero ferite.

A seconda del personaggio arrestato, c'è un personaggio prefissato che deve liberarlo (vedi schema). Se questo personaggio fosse anch'esso arrestato, la liberazione non sarebbe possibile.

Personaggio Arrestato	Lupin	Jigen	Goemon	Fujiko
1° priorità	Jigen	Goemon	Lupin	Lupin
2° priorità	Goemon	Lupin	Jigen	Jigen
3° priorità	-	-	-	Goemon

Attenzione: Fujiko non è costretta a liberare nessuno, ma gli altri giocatori sono costretti a liberare Fujiko.

Esempio: viene catturato Goemon. Il giocatore che gestisce Lupin ha la priorità nel liberarlo. Nel caso fosse anch'egli catturato, spetterebbe a Jigen liberare Lupin e successivamente a Lupin liberare Goemon.

Nel caso in cui un personaggio sia uscito dalla mappa, allora l'arrestato deve essere liberato dal secondo della lista in ordine di priorità.

CORPO A CORPO

Ogni volta che un personaggio si trova in una casella ortogonalmente adiacente al nemico, durante il proprio turno, può ingaggiare un combattimento corpo a corpo, utilizzando il valore della scheda del personaggio e sommando l'esito del lancio dei 2 dadi. **Se il risultato è** (stessa condizione dell'azione "sparare") ≥ 12 si eliminerà la pedina agente. Nel caso non avesse successo, riceverà il contrattacco del nemico e viceversa (entrambe le azioni avverranno 1 sola volta per turno). Le conseguenze dell'attacco sono le medesime di quelle previste nell'azione precedente (sparare, arrestare ed eliminare). La stessa procedura vale anche per le forze di polizia.

Attenzione: solo per il corpo a corpo ogni personaggio della banda e Zenigata, nel caso fossero colpiti, possono lanciare 1 dado per schivare il colpo. Se il risultato è uguale o inferiore al proprio **livello di agilità** (vedi scheda del personaggio) non verranno colpiti proprio come se l'attacco non avesse avuto successo.

FASE 2

UTILIZZO DEI DISPOSITIVI IN DOTAZIONE

In questa fase i personaggi possono usare fino a 2 dispositivi opzionati apposta per questa missione, oltre ai mezzi di trasporto, seguendo le istruzioni indicate in precedenza per ogni dispositivo.

GIOCARE LE CARTE AZIONI SPECIALI (CARTE MISSIONE)

Nella fase 2, ogni giocatore della banda di Lupin può utilizzare una delle carte missione in suo possesso per compiere un'azione speciale. Due carte missione erano state pescate all'inizio della partita.

Ogni qualvolta un personaggio della banda elimina il 3°, il 9°, il 12° (e multipli di 3) **agente avversario, pesca dal suo mazzo coperto di carte missioni un'altra carta**.

Le carte missione sono legate alle caratteristiche dei singoli personaggi e **rappresentano il cuore del gioco**.

Per giocare la carta, basterà semplicemente applicarne gli effetti. Nella versione Esperti i testi delle carte sono applicati integralmente; ove non applicabili, la carta verrà semplicemente scartata.

JIGEN

MIRA INFALLIBILE



Mira infallibile! (x2)

Usando questa carta, Jigen colpirà un avversario senza neanche effettuare il lancio dei dadi. Uso singolo.

MI SI È MOSSO
IL CAPPELLO!



Mi si è mosso il cappello! (x1)

Incredibile! Proprio mentre Jigen stava per prendere la mira... il cappello si sposta e Jigen spara in modo impreciso! La prossima volta che vorrai sparare, dovrai giocare questa carta e lanciare i dadi usando il valore della specialità "pistola" pari a 3 e non più a 6. Uso singolo.

VAI LUPIN,
TI COPRO IO!



Vai Lupin ti copro io! (x2)

Con questa carta Jigen dà a Lupin la possibilità di fermarsi nella linea di gittata dei nemici senza essere attaccato, poiché Jigen riesce a coprirlo con la pistola alla perfezione. Uso singolo.

DANNAZIONE, HO
FINITO I PROIETTILI!



Dannazione ho finito i proiettili! (x2)

Dopo aver sparato, Jigen finisce i proiettili e dovrà caricare la pistola. Se pescata, questa carta va giocata con priorità il turno successivo a quello in cui ha sparato ed impedisce di sparare per quel turno. Uso singolo.

MI ACCENDO
UNA SIGARETTA...



Mi accendo una sigaretta... (x1)

Nel mezzo di uno scontro a fuoco, Jigen ha voglia di una sigaretta!!! La prossima volta che vuoi sparare, salti la tua azione "sparare" per quel turno. E' proprio vero che il fumo fa male! Uso singolo.

FORSE HO
BEVUTO TROPPO!



Forse ho bevuto troppo! (x2)

Jigen ha bevuto un po' troppo whisky e non riesce a prendere la mira. Se peschi questa carta, devi giocarla la prossima volta che sparerei: lancerai i dadi usando il valore della specialità "pistola" pari a 2 invece che a 6. Uso singolo.

DOPIO CENTROL!



Doppio control! (x3)

Usando questa carta al posto del lancio dei dadi, Jigen colpirà 2 avversari nello stesso momento, se visibili, eliminandoli. Uso singolo.

DOPIA MAGNUM



Doppia Magnum (x1)

Giocando questa carta, Jigen troverà una pistola per terra. D'ora in poi e fino a fine partita sparerà due volte a turno!!!

TRAVESTIMENTO
PERFETTO



Travestimento perfetto (x1)

Giocando questa carta, Jigen si travestirà da un qualsiasi agente della polizia che si trovi ad un massimo di 5 caselle di distanza da lui (annoterà il numero dell'agente sul foglio) e si lascerà muovere da Zenigata. Quando vorrà potrà comunicare a Zenigata che in realtà era lui travestito. A questo punto Jigen potrà riapparire sul tabellone oppure nascondersi in una delle prime caselle non visibili raggiungibile con il proprio valore movimento (il giocatore annoterà la casella di fine movimento sul foglio) e l'agente verrà eliminato. Si consiglia di usare questa carta quando non si è visibili.

FUJIKO

OH, MIO
CARO LUPIN...





Oh mio caro Lupin... (x2)


A. Giocando questa carta all'inizio della partita, riuscirai a convincere Lupin a farti assegnare i dispositivi che vorrai. Uso singolo. Se giocata all'inizio dei 15 minuti obbligherai Lupin, davanti a Jigen e Goemon, a farti consegnare (o scambiare) qualsiasi dispositivo o mezzo tu voglia e che tu possa trasportare.


B. Oppure, questa carta ti consentirà, se vorrai, di farti consegnare da Lupin il bottino della missione. Successivamente muoverai per primo.

Questa carta non ha valore se si gioca in 2 o 3 giocatori; se pescata va scartata e non reintegrata.


 <p>PERDONAMI LUPIN...</p>	<p>Perdonami Lupin... (x4)</p> <p>Se peschi almeno una di queste carte, dovrai tradire i tuoi compagni, riuscendo a lasciare la mappa con il bottino della missione. Se riuscirai nell'impresa, verrai considerata la sola vincitrice della missione. Se non riuscirai nell'impresa, avrai perso la partita! Questa carta ti fornisce 600 dollari per acquistare i dispositivi scartati ad inizio missione dal gruppo e consegnati da Lupin a Fujiko. Questa carta, se pescata durante una partita in 2 o 3 giocatori o dal 10° turno in poi, non ha valore. Nel caso si pescasse la carta dal 10° turno, la si farà vedere immediatamente al gruppo scartandola dal gioco.</p>
--	--

 <p>FUGA IN MOTO</p>	<p>Fuga in moto (x2)</p> <p>Se giocherai questa carta, potrai spostarti istantaneamente con la moto in qualsiasi casella tu vorrai. Uso singolo.</p>
---	---


 <p>COLTELLO NASCOSTO</p>	<p>Coltello nascosto! (x5)</p> <p>Se giocherai questa carta, userai un coltello che avevi nascosto addosso. Usando questa carta, andrai a segno a colpo sicuro senza lanciare alcun dado. Il coltello non è utilizzabile nel corpo a corpo. Uso singolo.</p>
---	---


 <p>INFILTRATA MOLTO SPECIALE</p>	<p>Infiltrata molto speciale (x2)</p> <p>Giocando questa carta, potrai passare tra gli agenti di polizia facendo "gli occhi dolci" senza essere attaccata. Attenzione, però: non farai colpo su Zenigata! Ogni volta che un agente vorrà spararti potrai lanciare 1 dado da 6: se il risultato sarà -1, "l'incantesimo" verrà spezzato e dovrai scartare la carta e da questo momento in poi sarai normalmente attaccabile dal nemico.</p>
--	---


GOEMON


 <p>L'INVINCIBILE ZANTETSU</p>	<p>L'invincibile zantetsu! (x3)</p> <p>Giocando questa carta, al momento di attaccare un avversario, Goemon riuscirà a fare un colpo da maestro con la sua Zantetsu. Riuscirà, infatti, ad eliminarlo senza lanciare i 2 dadi. Uso singolo.</p>
---	--

 <p>NESSUNO RESTA INDIETRO!</p>	<p>Nessuno resta indietro! (x2)</p> <p>Non appena pescherai questa carta, l'etica di Goemon prenderà il sopravvento! Goemon, se libero, si sentirà obbligato a liberare il personaggio arrestato (o che verrà arrestato), chiunque esso sia e sarai obbligato a farlo. Devi avvisare tutti i giocatori appena il compagno è arrestato. La carta va scartata dopo la liberazione di un compagno.</p>
---	--

 <p>IN COPPIA CON JIGEN</p>	<p>In coppia con Jigen (x2)</p> <p>Dal momento che pescherai questa carta, Goemon sentirà gli influssi psicologici positivi della presenza di Jigen a meno di 5 caselle di distanza da lui. Ogni volta che si verificherà questa condizione, attaccherai 2 volte ogni turno. Questa carta sarà valida solo se tutti i giocatori potranno constatare le condizioni di vicinanza/prossimità (ad es. quando i due personaggi sono visibili).</p>
--	--

 <p>IN COPPIA CON LUPIN</p>	<p>In coppia con Lupin (x1)</p> <p>Dal momento che pescherai questa carta, Goemon sentirà gli influssi psicologici positivi della presenza di Lupin a meno di 5 caselle di distanza da lui. Ogni volta che si verificherà questa condizione, attaccherai 2 volte ogni turno. Questa carta sarà valida solo se tutti i giocatori potranno constatare le condizioni di vicinanza/prossimità (ad es. quando i due personaggi sono visibili).</p>
--	--

 <p>LA LAMA DELLA GIUSTIZIA</p>	<p>La lama della giustizia! (x2)</p> <p>Giocando questa carta, al momento di attaccare un avversario, Goemon riuscirà a fare un lancio perfetto di coltello. Infatti, riuscirai ad eliminare il nemico senza lanciare i 2 dadi. La carta va scartata dopo l'uso insieme alla carta dispositivo "coltello" in sua dotazione. Se non aveva il coltello, la carta è inutilizzabile.</p>
---	---

 <p>BALZO INCREDIBILE</p>	<p>Balzo incredibile (x2)</p> <p>Se giocherai questa carta, Goemon colpito da un improvviso impeto aggressivo riesce a compiere un balzo ed arrivare dal terreno direttamente su un tetto, oppure, volare, compiendo un poderoso salto dal tetto di un edificio a quello di un altro vicino, indipendentemente dalle altezze degli edifici, atterrando in una delle caselle libere raggiungibili con il suo movimento. Questa carta va giocata nella fase movimento dei personaggi. Uso singolo.</p>
--	---

	<p>Come il vento che soffia (x2)</p> <p>L'abilità di Goemon gli consente certe volte di passare davanti al nemico senza essere visto. Quando giocherai questa carta potrai muovere la miniatura di Goemon senza essere visto dagli avversari anche se nella casella di arrivo egli si trovasse nel loro campo di gittata. Questa carta è da utilizzare durante la fase movimento. Uso singolo.</p>
	<p>E' ora di pregare (x1)</p> <p>Goemon si sente "rapito" da un momento di misticismo: ritiene che sia esattamente questo (quello della pesca di questa carta anche ad inizio partita) il momento di pregare. Lui deve pregare e pensare, per cui nel prossimo turno, non muoverai e non attaccherai. Uso singolo.</p>

	<p>Lasciatemi pensare! (x1)</p> <p>Lupin ha bisogno di pensare come comportarsi in questa missione. Appena pescherai questa carta (anche a inizio partita), quando toccherà a te, non potrai né muoverti né sparare. Uso singolo.</p>
	<p>La mia fidata P38! (x2)</p> <p>Usando questa carta prima di effettuare il lancio dei dadi, Lupin colpirà un avversario senza neanche lanciaarli. Uso singolo.</p>
	<p>Mia adorata Fujiko... (x2)</p> <p>Se quando peschi questa carta Fujiko non è visibile, Lupin non riuscirà a sparare e si muoverà della metà del suo movimento per difetto, risultando subito visibile (se prima era invisibile) almeno per un turno. Questa carta è da utilizzare nella fase movimento prima che entrambi i personaggi muovano. Uso singolo. Se pescata ad inizio partita, la carta va scartata senza essere reintegrata.</p>

LUPIN	
	<p>Travestimento perfetto (x6)</p> <p>Giocando questa carta, Lupin si travestirà da un agente che si trovi ad un massimo di 8 caselle movimento di distanza da lui (annoterà il numero dell'agente sul foglio) e si lascerà muovere da Zenigata. Quando vorrà, potrà comunicare al giocatore Zenigata che l'agente verrà eliminato dal gioco e che in realtà era lui travestito. A questo punto Lupin potrà riapparire sul tabellone sulla stessa casella oppure nascondersi in una delle prime caselle non visibili raggiungibili con il proprio movimento. Se Zenigata vuole sparare con l'agente (Lupin travestito), Lupin è costretto a rivelarsi secondo il criterio spiegato sopra. Si consiglia di usare questa carta quando non si è visibili.</p>
	<p>Eccomi da te tesoro!!! (x2)</p> <p>Quando Lupin sente di poter far sua Fujiko, riesce a fare cose impossibili! Se giocherai questa carta quando Fujiko è a 5 o meno caselle di distanza, il tuo personaggio riesce a muoversi fino al doppio della propria capacità, insieme al personaggio Fujiko. Questa carta sarà valida solo se tutti i giocatori potranno constatare le condizioni di vicinanza/prossimità (ad es. quando i due personaggi sono visibili). Questa carta è da utilizzare nella fase movimento prima che entrambi i personaggi muovano. Uso singolo.</p>
	<p>A tavoletta! (x2)</p> <p>Se giocherai questa carta, potrai spostarti istantaneamente con una delle due auto in qualsiasi casella tu vorrai. Uso singolo.</p>

FASE 3

Azioni ambientazione



Non ci sono azioni "obbligate" da compiere in questa fase.



Ogni turno bisogna spostare la **pedina autobus** in dotazione da una fermata ad un'altra (*vedere la fermata del turno corrispondente*). L'autobus occupa 2 caselle. La presenza dell'autobus consente ai personaggi della banda di Lupin di usufruirne: basta muoversi nelle caselle ove esso è presente ed attendere di farsi portare nella destinazione desiderata. Finché un personaggio resta all'interno dell'autobus rimane invisibile alla polizia.

FASE 4

Prendere il tesoro

In entrambe le missioni, se un personaggio si trova:



in uno qualsiasi dei 4 edifici del Signore Birmano.



nella Banca Centrale Svizzera

in questa fase può cercare di prendere il tesoro. Egli deve essere entrato come al solito dalla porta nella fase movimento. La miniatura, se era visibile, è posta fuori dal tabellone a fianco della carta tesoro.

Ogni giocatore che riesce ad entrare:

- può, ogni turno e solo una volta a turno, girare una delle 4 tessere tesoro nella speranza di trovarlo in una delle 4 carte;
- non può essere attaccato da parte di nessuno, finché egli non esca e non torni ad essere visibile dagli agenti;
- può sparare verso l'esterno se vorrà, considerando come casella di partenza quella della porta dell'edificio.



A fine turno, il personaggio prende la tessera, la guarda segretamente e poi la pone davanti a sé.

Se due o più personaggi sono presenti nell'edificio nel momento della pesca, questi possono tutti visionare la tessera tesoro ma solo uno di questi può portarlo via. Nel caso di indecisione su chi deve portarlo via, si segue il seguente ordine di priorità: 1° Lupin III, 2° Jigen, 3° Goemon, 4° Fujiko.

Dal movimento successivo, può spostare la miniatura sul tabellone nella casella di arrivo (se tornato visibile) o annotare sul foglio la destinazione.

Fujiko tradisce se:

- ha la carta "Perdonami Lupin..." ed entra in possesso del tesoro oppure
- non essendo in possesso del tesoro, attacca il compagno della banda possessore del tesoro, vince il confronto. Fujiko si aggiudica il tesoro senza infliggere ferite, ma bloccando per un turno il personaggio nel movimento e negli attacchi.

Fujiko in questi due casi diventa visibile e lo rimane fino alla fine del gioco anche se perde il tesoro. D'ora in poi chiunque venga in possesso del tesoro della missione (almeno una volta) sarà visibile sulla plancia fino a fine partita e nel turno dei personaggi muoverà sempre per ultimo.

Se Fujiko ha tradito e un qualsiasi personaggio le sbarrata la strada non facendola passare, dovrà tentare di colpirlo. Qualora ci riuscisse (corpo a corpo o sparando), lei potrà passare oltre. Lo stesso vale per l'avversario qualora volesse sopravanzare Fujiko. Il giocatore che ha la meglio su quello che possiede il tesoro può decidere di prenderlo.

Per tutte le missioni

Il giocatore con il tesoro, ovunque decida di andare, porta il tesoro sempre con sé, con il rischio di perderlo.

Il personaggio con una tessera tesoro in suo possesso, se arrestato, deve consegnare la tessera al giocatore "Zenigata" che può vedere il contenuto della tessera e successivamente riporla (mescolandola con le altre rimanenti) segretamente in una delle posizioni di partenza insieme alle tessere in gioco accanto all'edificio/i, in modo che anch'egli torni a non avere la percezione di dove sia collocato esattamente il tesoro della missione.

La tessera tesoro può passare da un personaggio ad un altro se in caselle adiacenti e se entrambi d'accordo.

Dal 9° turno in poi, nel caso sia stato rubato il "tesoro" della missione, **scatta l'allarme** avvisando Zenigata del furto avvenuto (un giocatore portavoce "personaggio della banda" avvisa cioè tutti che il tesoro è stato preso, oppure Fujiko se è la sola a saperlo).

La tessera tesoro deve essere tenuta segreta ed è possibile comunicare il contenuto di quello che si è pescato "via radio", cioè parlando con gli altri componenti della banda, senza farsi sentire dal giocatore "Zenigata". Il giocatore della banda (e l'intera banda) può bluffare facendo credere all'ispettore Zenigata di aver preso il tesoro oppure tutt'altro, muovendosi o facendo azioni che d'ora in poi possono trarre in inganno l'avversario. La stessa Fujiko potrebbe comunicare di aver "mancato" il tesoro e poi invece tradire il gruppo (qualora avesse pescato la carta che ne spinge il tradimento).

Spostamento dell'indicatore del turno

Al termine della quarta fase, e dopo l'eventualità che un personaggio abbia preso una carta tesoro, i giocatori fanno avanzare di una casella il gettone indicatore del turno sul tabellone.

FINE DELLA PARTITA

Entro 13 turni di gioco, la partita ha termine nel turno stesso in cui tutti i personaggi raggiungono una delle caselle di partenza. L'ultimo turno di gioco va sempre ultimato. La fine della partita si verifica quando, entro i 13 turni di gioco:

- **1 personaggio della banda sono riusciti a fuggire** lasciando tutti la mappa perché hanno raggiunto una delle caselle di partenza:



"A1 o A2"



"C1 o R1"

Attenzione al personaggio Fujiko: nel caso raggiunga la casella di partenza con il tesoro (anche per prima) ed abbia la carta "Perdonami Lupin...", è dichiarata l'unica vincitrice della partita, poiché ha compiuto il tradimento.

- **il giocatore Zenigata arresta tutti i personaggi della banda** di Lupin III, negando loro così ogni possibilità di essere liberati

Qualora siano stati giocati 13 turni di gioco **e il tesoro non è stato portato fuori mappa**, la vittoria è di Zenigata.

VARIANTE

Invece di giocare in modo cooperativo imperfetto, si può scegliere di **giocare tutti contro tutti**, ma con alcune modifiche. Inizialmente i personaggi della banda giocano insieme, ma poi ognuno cercherà di vincere la partita cercando di accumulare il maggior numero di punti missione (fino a quel punto tenuti segreti anche tra i giocatori della stessa banda). Ciascun giocatore può giocare con un personaggio solo. Necessariamente, uno deve gestire Zenigata. In questa formula di gioco Fujiko non avrà l'opzione del tradimento, perché tutti saranno già contro tutti.

Assegnazione dei dispositivi

Scartate dai dispositivi le radio e l'elicottero.

I personaggi della banda hanno ciascuno 1.000\$ per l'acquisto dei dispositivi. Per stabilire chi compra per primo i dispositivi, ciascun personaggio lancia i dadi. Colui che ha ottenuto il valore più alto è il primo; gli altri seguono in senso orario in ordine decrescente in base all'esito. Ciascun personaggio può comprare 1 dispositivo alla volta. L'ultimo personaggio compra 2 dispositivi. Dopo la scelta dell'ultimo giocatore, il turno di acquisto ritorna verso il primo cominciando dal penultimo giocatore che avrà una scelta sola. Si procede in questo modo fino all'esaurimento dei soldi a loro disposizione. Il giocatore che gestisce Lupin deve scartare definitivamente i dispositivi avanzati.

Carte missione

Scartate le carte missione "perdonami Lupin...". Nella metodologia Antagonista (come anche in quella Esperti), i testi delle carte sono applicati integralmente; ove non applicabili, la carta verrà semplicemente scartata e non se ne pesca un'altra. Le carte con penalità in punti (applicabili) devono essere giocate con la massima priorità possibile.

Le seguenti carte, se non giocate prima della fine della partita, daranno delle penalizzazioni al possessore.

Carta Missione	Penalità
Dannazione ho finito i proiettili	-2 punti a Jigen
MI accendo una sigaretta.	
Forse ho bevuto troppo!	-3 punti a Goemon
È ora di pregare	

Diversamente da quanto avviene nel gioco cooperativo imperfetto, un personaggio non può scegliere di diminuire il tempo di gioco della partita di 1 turno qualora scegliesse di liberarsi durante il suo turno.

Fine della partita

La partita finisce quando, entro i 13 turni di gioco, il giocatore con il tesoro lascia la mappa raggiungendo una delle caselle di partenza:



“A1 o A2”



“una delle 2 caselle rosse”

Gli altri, se rimangono fuori, vengono considerati come se non fossero riusciti a lasciare la mappa.

Per poter valutare il vincitore, si stila una classifica all'interno del gruppo. Tra i potenziali vincitori si andrà a verificare chi avrà accumulato maggiori punti missione (vedi tabella) e penalità. Vince il personaggio con il punteggio maggiore.

Qualora Zenigata riesca a non far uscire il tesoro entro i 13 turni, è lui dichiarato vincitore.

PUNTI	
+9	al personaggio che sarà uscito dalla mappa con il tesoro in mano entro il tempo limite.
+4	ad ogni personaggio del gruppo di Lupin che sia riuscito ad uscire dalla mappa entro il tempo limite, prima del personaggio con il tesoro, solo se la missione risulta completata
+3	a Lupin o Fujiko per ogni agente che sia riuscito ad eliminare dal gioco
+1	a Jigen o Goemon per ogni agente che sia riuscito ad eliminare dal gioco

Questo è un cartone! Eventuali discrepanze o casi paradossali si giustificano perché è un cartone.

Crediti

Ghenos games intende ringraziare per la collaborazione nell'editing: **Roberto Petrillo** di Raven Distribution, per le attività di playtesting: **Giuseppe Ammendola, Alberto Barbati, Barbra Bucci “Babs”, Riccardo Busetto, Federico De Medici, Silvia Eramo, Aldo Frumusa, Domenico Fumagalli, Daniel Giacinto, Stephan Gossens, Fabrizio Indri, Michela Mucci, Oscar “Suriano”, Roberto Puglia, Sentenza, Matteo Solcia, Tina Soloperto, “Rozan 80”, Gabriele Timolati** e tutti gli altri amici dell'Università Europea degli Sport della Mente di Milano. Ghenos ringrazia gli amici della Dust, **David Preti e Marco Pelan** per le idee, gli spunti ed i consigli sulla realizzazione del gioco.

T	X	Y	Azione / Action		
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

T	X	Y	Azione / Action		
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					





www.ghenosgames.com