

THE BOSS



Un gioco di Alain Ollier
Illustrato da Tony Rochon
Da 10 anni in su - 20 - 60' - 2 - 4 giocatori

CONTENUTO

■ 27 carte "città"



■ 8 carte "personaggio"



■ 5 carte "polizia"



1 "doppia", 2 "argento", 2 "oro"

4 NEW YORK - 4 BOSTON
5 DETROIT - 4 CINCINNATI
3 PHILADELPHIA - 4 MEMPHIS
3 KANSAS CITY

NEW YORK - BOSTON
DETROIT - CINCINNATI
PHILADELPHIA - MEMPHIS
KANSAS CITY - CHICAGO

- 36 cubetti "gangster" (24 Esperti e 12 Occasionali)
- 4 pedine "punti"
- 4 pedine "divieto di soggiorno"
- 1 pedina "riferimento"
- una regola di gioco

1 tabellone "punti"



PREPARAZIONE

► RIPARTIZIONE DELLE PEDINE

Ogni giocatore prende i suoi 9 cubetti "gangster", la sua pedina "divieto di soggiorno" e pone la sua pedina "punti" sulla casella 'start' del tabellone "punti".

Esempio giocatore giallo:



Pedina "punti"



Pedina
"divieto di soggiorno"



► CARTE UTILIZZATE

Le carte utilizzate per una partita variano in funzione del numero di giocatori:

	2 giocatori	3 giocatori	4 giocatori
NEW YORK	✓	✓	✓
CHICAGO	✓	✓	✓
BOSTON	✓	✓	✓
DETROIT	✓	✓	✓
KANSAS CITY	Carte non utilizzate con 2 giocatori	✓	✓
CINCINNATI		✓	✓
MEMPHIS		Carte non utilizzate con 3 giocatori	✓
PHILADELPHIA			✓
Numero di carte "personaggio"	4	6	8
Numero di carte "città"	13	20	27

► COME DISTRIBUIRE LE CARTE

Il giocatore più anziano prende la pedina "riferimento" e distribuisce le carte in questo modo:

Partita a 2 giocatori



Partita a 3 giocatori



Partita a 4 giocatori



- Mettete le carte "personaggio" al centro della tavola, da sinistra verso destra nell'ordine del numero iscritto sulla carta (cifra in alto a destra).
- Per la prima manche, la carta "personaggio" di Chicago è messa tra la carta n.1 (New York) e la carta n.2 (Boston).
- Ponete il tabellone e le pedine "punti" sulla tavola.
- Mettete una carta "città" corrispondente girata sotto ogni carta "personaggio", tranne sotto la carta Chicago (vedi figura qui sotto).



- Distribuite il resto delle carte "città" una ad una ad ogni giocatore. Qualunque sia il numero di giocatori, ognuno riceve **5 carte**.
- Mescolate le 5 carte "polizia" e costituite un mazzo.

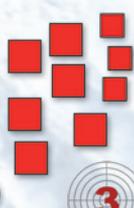
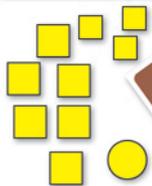
ESEMPIO PREPARAZIONE PER 4 GIOCATORI



Carta "polizia"



Tabellone "punti"



Riferimento



STRUTTURA E SCOPO DEL GIOCO

- Una partita è costituita da diverse manche. Una manche termina quando i giocatori hanno giocato tutte le loro carte e i guadagni e le sanzioni sono stati ripartiti.
- Una manche è composta da 5 turni di gioco.
- Due turni prima della fine di ogni manche (quando i giocatori hanno solo due carte in mano), si scopre una carta "polizia". Se si scopre il terzo emblema dello stesso colore (carta doppia + 2 carte oro o argento), la partita finisce alla fine della manche in corso.
- ▶ Una partita è quindi composta da 3 a 5 manche.

▶ La vittoria spetta al giocatore che possiede più soldi alla fine della partita. Per sapere quanti soldi ha guadagnato ogni giocatore alla fine di ogni manche, basta guardare la posizione della sua pedina "punti" sul tabellone "punti".

▶ Al fine di una manche, il giocatore con più di gangsters in una città vince la carta "città" che viene girata all'inizio della manche* (vedi "guadagni e sanzioni").

- Gli esperti sono recuperati prima di ogni nuova manche (eccetto gli "uccisi," i prigionieri" e gli "ospedalizzati") mentre gli Occasionali utilizzati sono definitivamente ritirati dal gioco.
- *Per i guadagni di Chicago, vedere i capitoli 'Chicago' e 'Guadagni e sanzioni'.

Tenere presente che...

Le sanzioni inflitte e i soldi che si possono guadagnare in una città sono scritti in basso su ogni carta "personaggio". Queste scritte determinano il tipo e il numero di carte "città".

Es: per Detroit, si può guadagnare 1,2,3 o 4 M\$ ma un gangster può anche farsi uccidere (revolver).



INIZIO DELLA PARTITA

Il giocatore che possiede la pedina "riferimento" distribuisce le carte e gioca per primo. Poi, gli altri giocano a turno in senso orario (eccetto l'ultimo turno: vedere "ultimo turno di gioco").

Durante i 5 turni di gioco di una manche, il giocatore può realizzare 1 o 2 azioni:

1° AZIONE: FACOLTATIVA

► Mettere uno o più gangster in una città.

2° AZIONE: OBBLIGATORIA

► Scegliere e scoprire una delle proprie carte "città".

1° AZIONE: FACOLTATIVA

Mettere 1 o più gangsters in una città

■ Ad ogni turno, potete mettere (Esperti e/o Occasionali) il numero di gangsters che volete sulla carta "personaggio" di una sola città (che può ovviamente cambiare ad ogni turno).

- Gli Esperti e gli Occasionali hanno lo stesso valore.
 - Gli Occasionali possono essere posti in una città:
 - se sono accompagnati da almeno un gangster del loro colore.
 - se si incontrano almeno un Esperto del loro colore già presente in una città.
- Non possono mai restare soli in una città.

- Non ci può essere pareggio tra i gangsters di due giocatori in una città.
- Se volete porre dei gangsters in una città già occupata, dovete obbligatoriamente porre almeno un gangster in più rispetto al numero di gangsters avversari. Dunque non ci può mai essere pareggio.

• Esempio particolare:

Durante un turno precedente, un giocatore ha posto un gangster in una città. In seguito, un altro giocatore ne ha posti due nella stessa città. Se –al prossimo turno – il primo giocatore desidera "riprendere" questa città, deve porre almeno 2 gangsters in più. Il secondo giocatore avrà dunque 2 gangsters mentre il suo avversario ne avrà 3.



■ IMPORTANTE:

- Una volta messo, un gangster non può più essere ripreso, né spostato.
- Alla fine di una manche, gli Occasionali utilizzati sono definitivamente ritirati dal gioco, mentre gli Esperti sono riutilizzati per la manche seguente.
- Alla fine di ogni manche, la pedina "riferimento" passa al giocatore seguente ruotando in senso orario.
- Il retro delle carte che ogni giocatore ha in mano deve sempre restare visibile a tutti.

2° AZIONE: OBBLIGATORIA

- ▶ Scoprire una delle proprie carte "città".

La carta scoperta viene messa sotto la carta coperta della città corrispondente (vedere qui sotto).

Carte
"personaggio"



Carte "città"
(coperte)



*Al suo turno, un giocatore può porre dei gangster su una carta "personaggio" e porre la sua carta "città" in un altro posto.

Esempio di carte
"città" poste



CHICAGO

Alcapo (il boss di Chicago) è il padrone della sua città ma può permettere ad ogni giocatore di fare qualche profitto, a condizione che li condivida con lui.

Attenzione: la carta "Chicago" è spostata di una carta verso destra prima di ogni nuova manche.



□ Posizione delle carte prima della prima manche di una partita con tre giocatori

- Se la carta "Chicago" diviene la carta "personaggio" più a destra, conserva le sue caratteristiche ma non si muoverà più fino alla fine della partita.
- I gangsters sono posti a Chicago nello stesso modo che per le altre città. Tuttavia, un giocatore potrà porre uno o più gangsters a Chicago solo dopo aver posto (durante un turno precedente) almeno un gangster in un'altra città.

GUADAGNI E SANZIONI– Vedere figura pagina 9

- Se alla fine di una manche i vostri gangsters (Esperti e/o Occasionali) sono i più numerosi all'interno di una città, allora guadagnerete la carta coperta corrispondente alla città considerata (tranne Chicago).
 - Se alla fine di una manche i vostri gangsters (Esperti e/o Occasionali) sono i più numerosi nella città di Chicago, allora dividerete con Alcapo la somma delle ultime carte poste su ogni città situata a sinistra di Chicago. Se il totale è dispari, la spartizione è favorevole a Alcapo.
- Nella città di Chicago, le carte "prigione", "ospedale", "divieto di soggiorno" e "revolver" valgono 0 punti e non penalizzano il giocatore.



□ Posizione delle carte prima della seconda manche di una partita con tre giocatori

► SIGNIFICATO DELLE CARTE

I giocatori possono guadagnare due tipi di carte "città".

1. Le carte guadagno



- Il giocatore guadagna la somma scritta sulla carta.

► Il giocatore muove la pedina "punti" sul tabellone "punti" (vedere qui sotto).

2. Le carte 'sanzione'



REVOLVER:

Uno degli Esperti del giocatore è ucciso, ed è definitivamente ritirato dal gioco.



PRIGIONE:

Uno degli Esperti del giocatore va in prigione per due manche (tabellone "punti"). Il giocatore recupera il suo Esperto alla fine dei due manche in prigione.



OSPEDALE:

Uno degli Esperti del giocatore è ferito, e finisce in ospedale per un manche (tabellone "punti"). Dopo questo manche, il giocatore lo riprende.



DIVIETO DI SOGGIORNO:

Nessun gangster appartenente al giocatore potrà entrare nella città in questione fino alla fine della partita. Per ricordarsene, il giocatore posiziona la pedina "divieto di soggiorno" sulla carta "personaggio" di questa città.

► PUNTEGGIO

- Ogni giocatore sposta la pedina "punti" in base alla somma che ha appena guadagnato.
- La prima casella è quella con il simbolo \$.
- Se una pedina "punti" termina il giro del tabellone, inizierà un secondo giro.

> I soldi guadagnati da AICapo (il boss di Chicago) non appaiono.



Esempio di ripartizione: fine della 3° manche di una partita con 4 giocatori

Il giocatore nero guadagna la carta coperta di Boston (3M\$).

Il giocatore rosso ottiene la carta coperta di Cincinnati (divieto di soggiorno) e guadagna 3M\$ in Chicago*.

Il giocatore blu guadagna le carte coperte di Detroit (1M\$) e di Philadelphia (3M\$).

Il giocatore giallo guadagna le carte coperte di Memphis (1M\$) e di Kansas City (1 Esperto ucciso).



*CHICAGO

Il giocatore rosso, maggioritario a Chicago, condivide con Alcapo la somma delle ultime carte posizionate sulle città a sinistra di Chicago.

- 3 (New York) + 4 (Detroit) = 7 (Le carte 'sanzione' valgono 0)
- Il giocatore rosso guadagna 3M\$ (Alcapo guadagna 4M\$).



ULTIMO TURNO DI UNA MANCHE

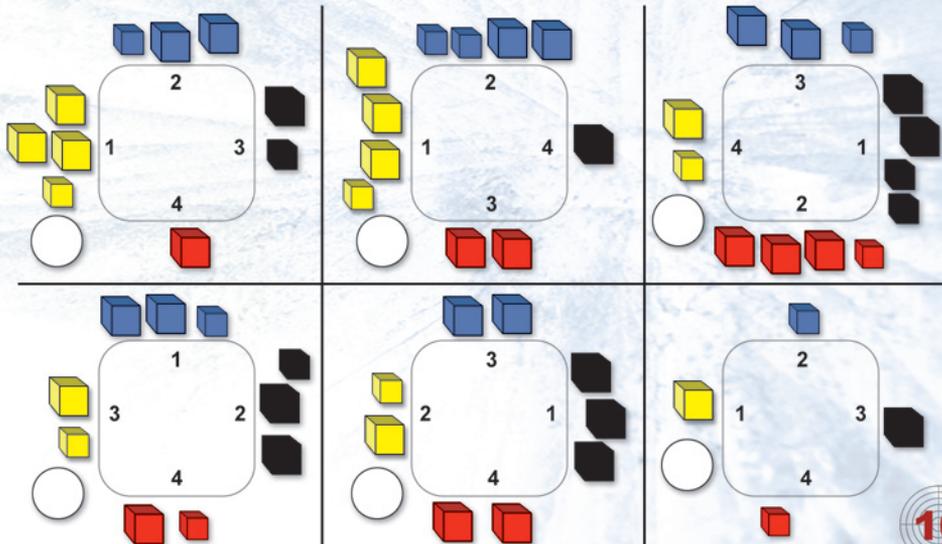
Siamo all'ultimo turno di una manche, e ad ogni giocatore resta solo una carta in mano.

In quest'ultimo turno, l'ordine in cui ogni giocatore posiziona l'ultima carta "città" è il seguente:

- I giocatori giocano dal primo all'ultimo in ordine decrescente secondo il numero di gangsters (Esperti e/o Occasionali) posseduti al momento dell'ultimo turno.
- Il giocatore che possiede il maggior numero di gangsters sarà il primo a giocare, mentre colui che ne possiede meno sarà l'ultimo.
- Se alcuni giocatori possiedono lo stesso numero di gangsters, si giocherà in senso orario a partire dal giocatore con la pedina "riferimento" (vedere gli esempi qui sotto).

► Per questi esempi, si consideri che il giocatore giallo gioca per primo nella manche in corso (pedina bianca).

> I numeri 1,2,3 e 4 mostrano l'ordine in cui si gioca l'ultimo turno.



FINE DELLA PARTITA

Promemoria: Quando il terzo distintivo (carta "polizia") dello stesso colore viene scoperto, la partita termina alla fine della manche.

Il giocatore che possiede più soldi alla fine dell'ultima manche vince la partita (vedere tabellone "punti").

In caso di pareggio, il vincitore è colui che ha guadagnato più soldi durante l'ultima manche.

In caso di ulteriore pareggio, il vincitore è colui che possiede il maggior numero di gangsters in seguito all'applicazione delle sanzioni durante l'ultima manche.

Se il vincitore non è ancora stato definito... Giocate un'ultima manche decisiva.

* A 2-3 giocatori, potrete, se volete, cambiare le carte utilizzate.

Per una nuova partita, potrete utilizzare le carte "città" corrispondenti alle carte "personaggio" seguenti:

Per 2 giocatori:

Chicago + (2.3.5) / (1.3.5) / (2.3.6) /
(1.3.6) / (1.2.4.7) / (1.4.5.7) / (2.4.5.7) /
(1.4.6.7) / (2.4.6.7) / (4.5.6.7).

Per 3 giocatori:

Chicago + (2.3.4.5.6) / (1.3.4.5.6) /
(1.2.3.4.6) / (1.2.3.5.7) / (2.3.5.6.7) /
(1.3.5.6.7) / (1.2.3.6.7).



