

BARRACUDA

STRUTTURA DEL TURNO 1. pagare l'affitto 2. compiere una mossa

Pagare l'affitto, **SCONTI**

Prendi 3 paghi 2: non paghi l'affitto del bar più economico.

Prendi 4 paghi 3: non paghi l'affitto del bar più caro.

REGOLA SPECIALE "LAST ORDER" (pagare per essere ultimi)

Prima di un round, chi chiama "last order!" obbliga tutti, lui compreso, a puntare al buio almeno 1 banconota (anche falsa) e massimo 12.000.

Le offerte vengono rivelate assieme: più alto è il valore offerto più tardi si gioca. In caso di pareggio si sorteggia normalmente.

Tutte le banconote offerte con il "last order" vanno alla banca.

Compiere una mossa tra:

1. APRIRE UN BAR (pagamento fisso dal prossimo turno)

Volta la carta e piazza una tua pedina.

Se al tuo turno non gestisci alcun bar devi scegliere questa mossa, a meno che tutti i bar siano già aperti.

2. COINVOLGERE UN SOCIO (pagamento una tantum)

Se il bar è tuo, piazzati semplicemente una tua seconda pedina.

Se vuoi diventare socio di un bar concorrente proponi un'offerta nascosta **tra 1.000 e 12.000**.

- Se il gestore accetta incassa la tua offerta
- Se il gestore rifiuta paga alla banca di tasca sua l'offerta per un immaginario "buttafuori"

3. RILEVARE UN BAR (pagamento o incasso una tantum)

Fai un'offerta nascosta tra minimo **l'affitto del bar e massimo 12.000**

- Se il gestore accetta incassa e se ne va dal bar, assieme a qualsiasi socio che non siate voi
- Se il gestore rifiuta ti paga di tasca sua un "pizzo" dello stesso valore dell'offerta, si può tenere eventuali banconote false

4. METTERE ALL'ASTA O CHIUDERE UN BAR (liberarsi di un bar)

Se hai 3 bar puoi metterne 1 all'asta. Ogni altro giocatore deve presentarti un'offerta nascosta di almeno 1 banconota (anche falsa).

- Se accetti un'offerta, quel giocatore diventa il nuovo gestore, un eventuale socio rimane invariato al suo posto
- Se non accetti offerte tu, con un eventuale socio, lasci il bar e paghi 1.000 alla banca per "rinnovo locali" quindi giri il bar dal lato chiuso.

FINE DELLA PARTITA

1. Quando un giocatore piazza **tutte le sue 5 pedine** nei bar e queste rimangono fino alla fine del round: vince quando arriva di nuovo il suo round
2. Quando un giocatore non può fare mosse, quindi è **fallito** (non riesce a pagare l'affitto, o paga l'affitto ma non ha denaro rimanente per altre mosse)

VINCERE LA PARTITA

Si controllano nell'ordine le seguenti condizioni:

1. Chi ha più pedine nei bar
2. Chi ha più denaro
3. Chi possiede bar i cui affitti sommati danno il valore più alto

BARRACUDA

STRUTTURA DEL TURNO 1. pagare l'affitto 2. compiere una mossa

Pagare l'affitto, **SCONTI**

Prendi 3 paghi 2: non paghi l'affitto del bar più economico.

Prendi 4 paghi 3: non paghi l'affitto del bar più caro.

REGOLA SPECIALE "LAST ORDER" (pagare per essere ultimi)

Prima di un round, chi chiama "last order!" obbliga tutti, lui compreso, a puntare al buio almeno 1 banconota (anche falsa) e massimo 12.000.

Le offerte vengono rivelate assieme: più alto è il valore offerto più tardi si gioca. In caso di pareggio si sorteggia normalmente.

Tutte le banconote offerte con il "last order" vanno alla banca.

Compiere una mossa tra:

1. APRIRE UN BAR (pagamento fisso dal prossimo turno)

Volta la carta e piazza una tua pedina.

Se al tuo turno non gestisci alcun bar devi scegliere questa mossa, a meno che tutti i bar siano già aperti.

2. COINVOLGERE UN SOCIO (pagamento una tantum)

Se il bar è tuo, piazzati semplicemente una tua seconda pedina.

Se vuoi diventare socio di un bar concorrente proponi un'offerta nascosta **tra 1.000 e 12.000**.

- Se il gestore accetta incassa la tua offerta
- Se il gestore rifiuta paga alla banca di tasca sua l'offerta per un immaginario "buttafuori"

3. RILEVARE UN BAR (pagamento o incasso una tantum)

Fai un'offerta nascosta tra minimo **l'affitto del bar e massimo 12.000**

- Se il gestore accetta incassa e se ne va dal bar, assieme a qualsiasi socio che non siate voi
- Se il gestore rifiuta ti paga di tasca sua un "pizzo" dello stesso valore dell'offerta, si può tenere eventuali banconote false

4. METTERE ALL'ASTA O CHIUDERE UN BAR (liberarsi di un bar)

Se hai 3 bar puoi metterne 1 all'asta. Ogni altro giocatore deve presentarti un'offerta nascosta di almeno 1 banconota (anche falsa).

- Se accetti un'offerta, quel giocatore diventa il nuovo gestore, un eventuale socio rimane invariato al suo posto
- Se non accetti offerte tu, con un eventuale socio, lasci il bar e paghi 1.000 alla banca per "rinnovo locali" quindi giri il bar dal lato chiuso.

FINE DELLA PARTITA

1. Quando un giocatore piazza **tutte le sue 5 pedine** nei bar e queste rimangono fino alla fine del round: vince quando arriva di nuovo il suo round
2. Quando un giocatore non può fare mosse, quindi è **fallito** (non riesce a pagare l'affitto, o paga l'affitto ma non ha denaro rimanente per altre mosse)

VINCERE LA PARTITA

Si controllano nell'ordine le seguenti condizioni:

1. Chi ha più pedine nei bar
2. Chi ha più denaro
3. Chi possiede bar i cui affitti sommati danno il valore più alto