

Il padrino - Gioco da tavola

Preparazione della partita

- Aprire il tabellone al centro del tavolo.
- Metti la figura di Don Corleone nella casella dell'atto 1 uno dell' indicatore degli atti.
- Metti la macchina della polizia nella prima casella dell'indicatore di fase.
- Separare le carte di denaro e quelle di mercanzia illegali e posizionale accanto al tabellone .
- Separa i gettoni Negozio rossi e azzurri e mischiali separatamente.
- Se è una partita a 4 giocatori metti 1 Negozio azzurro a faccia in giù su Wall Street.
- Se è una partita a 5 giocatori prendi 3 Negozi azzurri e mettili su Wall Street, Brooklyn e Upper East Side.
- Mischia le carte lavoro mettile a faccia in giù vicino al tabellone e pesca per 2 gioc./2 carte, per 3 o 4/3, 5/4 e mettile a faccia in su nel bordo destro del tabellone.
- Separa e mischia le 6 carte alleato dell'atto 1 e pesca tante carte quanto il numero dei giocatori -1 ponile a faccia in su sul bordo inferiore del tabellone.
- Ogni giocatore sceglie una famiglia prendendo: 1 valigetta metallica, 9 gettoni controllo, 2 miniature di gangsters (3 se 2 gioc.), 3 miniature di membri della famiglia (tieni per te la figura del Don e metti la miniatura del consigliere nell'atto 2 e quella di Erede nell'atto 4).
- Metti le tre miniature grigie (capo della polizia, sindaco e leader sindacale) vicino al tabellone e scarta le altre miniature che non usi.
- Ogni giocatore riceve: una carta di denaro da 1\$, 1 da 2\$, 1 da 3\$ e 2 carte lavoro.
- Dai la testa del cavallo al giocatore iniziale scelto a caso.

Fasi del gioco

Il gioco si sviluppa in quattro turni (o Atti). Ogni turno si divide in cinque fasi. Si muove la macchina della polizia per indicare ciascuna di queste cinque fasi.

Ricordando che:

- non si può mai cambiare il denaro che si ha in mano, o nella valigetta o nelle pile comuni (x es. non si può cambiare 5\$ per 5 carte di 1\$).

- Central Park non può essere controllato da nessun giocatore. Il suo negozio può essere coazonato solo come paravento di un'attività da un membro della famiglia.
- Se le carte di Mercanzie Illegali terminano non se ne possono prendere di più.
- Se una carta di Denaro di un certo valore termina, si possono prendere le carte del seguente valore più basso disponibile.
- Se il mazzo dei Lavori termina si mischiano gli scarti (se non ci sono scarti termina).
- Le miniature armate di pistola non si possono usare per gli effetti delle carte Lavoro, in nessun caso.
- I benefici delle carte Lavoro sono opzionali e si possono rifiutare interamente o parzialmente.
- L'influenza di un territorio viene determinata dai gettoni influenza presenti in quel territorio.
- La Cocaina è una mercanzia Jolly che può essere usata al posto di qualsiasi altra.

Fase 1: Aprire un nuovo negozio

Atto 1 e 2 (Atto 3 e 4 negozio rosso) si aggiunge un negozio azzurro sul territorio con il numero più basso disponibile.

Fase 2: Fatti di famiglia

Si inizia con il giocatore iniziale e si continua in senso orario. Ogni giocatore può realizzare solo 1 azione e non può passare o fermarsi fino a quando tutti i Membri della Famiglia o i Gangsters sono stati giocati (allora deve fermarsi obbligatoriamente):

- **Giocare un gangster:** (si usa per coazionare il paravento di una attività)
 - Metti una miniatura in qualsiasi Negozio libero da altri gangsters per coazionarlo e godi di tutte le capacità indicate nella parte inferiore dell'indicatore negozio (ved. Pag. 27 del regolamento).
 - Se il territorio è controllato da un altro giocatore, anche questi gode delle capacità. Il giocatore di turno decide chi usa per primo le capacità.
- **Giocare un Membro della Famiglia:**
 - Prendi una miniatura di Membro della Famiglia (con base rotonda, non c'è differenza fra i membri) e coazona tutti i Negozi dei territori adiacenti mettendola su qualsiasi casella libera dei Membri della Famiglia (se 2 gioc. escludi caselle 3+).
 - Si gode degli effetti presenti nella sezione superiore di tutti i Negozi dei territori adiacenti (ved. Pagina 27).
 - Se questi sono controllati da altri giocatori essi *non* godono di nessuna capacità.

- Si inizia solo con il Don come Membro della Famiglia (gli altri entrano nel Atto 2 e Atto 4).

- **Svolgere un lavoro:**

- Si può realizzare 1 (e solo 1) lavoro presente in una carta disponibile sul bordo del tabellone o che il giocatore ha in mano.
- Si realizza il lavoro scartando (nella pila comune) la quantità esatta di carte di Mercanzia Illegale indicata sul lato sinistro delle carte lavoro (armi, alcol o denaro macchiato di sangue - la droga può usarsi come jolly di una delle tre precedenti).
- Se il giocatore possiede la quantità di Mercanzie richieste guadagna il beneficio e il denaro indicato nella carta Lavoro (preso nella forma indicata, no cambio). *La carta Lavoro realizzato si conserva nella valigetta metallica.*
- Non si aggiungono nuove carte lavoro nel tabellone per ora.
- Se una miniatura viene eliminata (Lavori o Alleati) è collocata nel fiume Hudson sino alla fine dell'atto in corso.

- **Giocare un alleato:**

- Si gioca una carta Alleato a faccia in su davanti al giocatore e si ricevono i benefici della carta.
- Ciascuna carta Alleato si può giocare solo 1 volta per Atto (ma si può conservare per gli atti seguenti).
- Alcune carte Alleato danno il potere di usare una miniatura neutrale (grigia) solo per il turno in cui il giocatore la usa, poi torna ad essere neutrale.
- Più giocatori possono controllare una stessa miniatura grigia nei diversi momenti della partita (il sindaco si colloca in una casella di Membro della Famiglia, il Leader Sindacale su una casella gangster, il Capo della Polizia si colloca nella zona che comprende il territorio scelto e non nelle caselle abituali).

Questa fase termina quando tutti i giocatori non hanno più Membri della Famiglia o i Gangsters da giocare!

Fase 3 - Disputa Territoriale

- Si inizia per il Territorio 1 (Wall Street) e si continua in ordine (2, 3, etc.) e si valuta l'influenza che ciascuna famiglia ha su ciascun territorio in questo modo: per ciascuna miniatura nel territorio +1, per ciascuna casella di Membro della Famiglia adiacente +1. Si determina chi ha l'influenza più alta fra tutti i giocatori e questi colloca un gettone di controllo su quel territorio (se ci sono altri gettoni di controllo su quel territorio si metteranno impilati e l'ultimo arrivato sarà il primo,

che indicherà chi controlla quel territorio durante quel turno). Se c'è pareggio nessuno riesce a influenzare (il controllo rimarrà al giocatore che avrà messo il gettone di controllo nel turno precedente).

- Se un giocatore rimane senza gettoni di controllo in mano può spostare un gettone già in gioco sul nuovo territorio.
- Le miniature grigie possiedono 1 punto di influenza che non vanno a nessun giocatore, ma devono essere conteggiati, se c'è un pareggio nessuno controlla quel territorio.
- Il giocatore che controlla un territorio gode degli stessi benefici che un altro giocatore possiede usando un gangster in quel territorio.

Fase 4 - Fase di Corruzione (Asta) NON C'E' NEL 4° ATTO.

- Ogni giocatore apre la propria Valigetta metallica e sceglie una somma di Denaro che vuole (chi mette 0\$ non può prendere nessun Alleato) nascostamente dagli altri inserendola nel coperchio della valigetta.
- Quando tutti l'hanno fatto si aprono contemporaneamente i coperchi.
- Il giocatore con la somma più alta è il 1' a scegliere una fra le carte Alleato disponibili. Successivamente il seguente giocatore con la somma seguente prende il 2' alleato, così successivamente il 3', ecc.
- Il giocatore che ha partecipato con meno denaro non prenderà nulla e recupera il denaro.
- In caso di pareggio vince l'asta il giocatore più vicino in senso orario al giocatore iniziale.
- Le carte alleato contano per il limite massimo di carte che si possono avere in mano.

Fase 5 - Tributo a Don Corleone

- ***I giocatori rimettono nelle proprie mani le carte Alleato giocate nell'atto precedente*** (e conseguite nell'Asta di Corruzione precedente).
- Bisogna scartare tutte le carte che eccedono il numero di carte possibili per quell'atto specifico (1' Atto/5 Carte, 2'/5, 3'/6, 4'/2) e il giocatore decide quali scartare.
- Le carte di Denaro e di Mercanzia Illegale ritornano alle pile comuni.
- Le carte Lavoro si lasciano bocca in su nella pila degli scarti dei Lavori.
- Le carte Alleato scartate (non giocate, ma scartate per l'effetto di alcune carte) si ritirano dalla partita.
- Sei alla fine dell'Atto 1, 2 o 3? Allora vai alla Fase 6.
- Sei alla fine dell'Atto 4? Allora Vai alla Fase 7.

Fase 6 - Fase di Pulizia

- Si ritirano dal tabellone tutte le miniature e i Membri della Famiglia e i Gangsters tornano ai giocatori, le miniature grigie al lato del tabellone.
- Si muove la miniatura di Don Corleone nell'atto successivo.
- Se i giocatori stanno entrando nell'Atto II si aggiunge la miniatura del Consigliere della propria Famiglia.
- Se i giocatori stanno entrando nell'Atto IV si aggiunge la miniatura dell'Erede della propria Famiglia.
- Si posizionano nuove carte Lavoro (stesso numero che all'inizio) sul bordo destro del tabellone con nuove carte.
- Si scartano le carte Alleato che possono essere rimaste nel bordo inferiore del tabellone.
- Si mischiano le sei carte Alleato che coincidono con il seguente Atto e si colloca la stessa quantità precedente nelle rispettive caselle (non si realizza se si entra nel 4' Atto).

Fase 7 - Fine della partita

- Le 2 carte rimaste in mano se sono denaro possono essere messe nella valigetta metallica (altrimenti si scartano).
- Si calcolano i bonus:
 - 5\$ per ogni territorio con più gettoni di controllo (in caso di pareggio guadagna il bonus chi ha il gettone di controllo in posizione più alta);
 - per ogni carta Lavoro il giocatore con la maggiore quantità di carte di quel colore ottiene 5\$ (in caso di pareggio entrambi ricevono 5\$).
 - Vince chi ha più Denaro, in caso di pareggio vince chi a fine partita ha il predominio (più gettoni) sui territori.