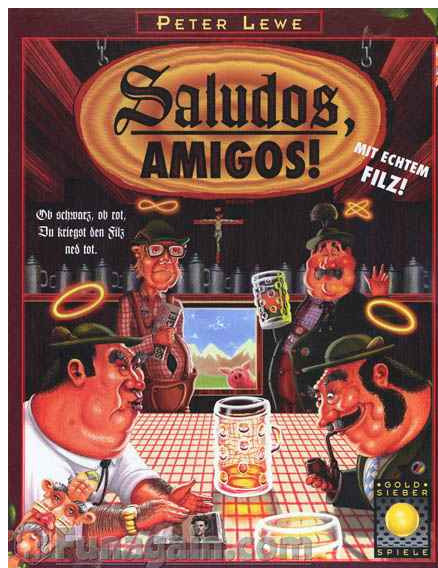


Saludos Amigos!

Un gioco di Peter Lewe.
Pubblicato dalla GoldSieber, 1996.
per 4 - 7 giocatori



PREPARAZIONE ALLA PARTITA

Le carte edificio (e giornalisti) sono messe nel sacchetto. Il segnalino della coalizione all'opposizione (eventuale), ed il boccale della coalizione maggioritaria sono messi accanto alla mappa di gioco.

Ognuno riceve un segnalino ed un dado nello stesso colore. Ogni giocatore riceve anche 3 carte membro del Consiglio di distretto, numerate 1, 2 e 3 e sono messe faccia in giù di fronte al giocatore. Le rimanenti carte formeranno il mazzo per le pescate durante il gioco, accanto al tabellone.

Il giocatore più anziano prende il sacchetto e pesca la prima tessera.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1. Il primo giocatore pesca una tessera dal sacchetto e dice ad alta voce il numero (valore) stampato sul retro della tessera.
2. Ogni giocatore ora determina la propria forza di negoziazione personale.
3. Tutti i giocatori ora conferiscono simultaneamente sulla formazione di coalizioni.
4. I giocatori nella coalizione vincente avanzano il loro segnalino sul bordo della mappa raffigurante mazzette di soldi.
5. Tutti gli altri giocatori (quelli non nella coalizione vincente) prendono una carta dal mazzo delle pescate e la pongono davanti a loro a faccia in giù.
6. Il gioco prosegue in senso orario ed il giocatore seguente riceve il sacchetto con le tessere.



1 - PESCARE UN CARTA EDIFICIO

Il giocatore con il sacchetto pesca una tessera e la annuncia agli altri. Se la tessera è un giornalista non c'è nessun turno di negoziazione e sono applicate le regole speciali spiegate nella sezione 6. Se la tessera pescata è una sezione di edificio, il giocatore la mette sulla sezione apposita della mappa (come a comporre un puzzle, ndr), ed annuncia il valore indicato sul suo retro.

Quanti milioni vale questa sezione di edificio? Al numero indicato sul retro va' aggiunto +1 per ogni tessera dello stesso edificio già posizionata sulla mappa e +1 per il fatto di averla pescata.



Esempio

Viene pescata una tessera di edificio con valore 4 sul retro, e due tessere dello stesso edificio già si trovano sulla mappa. Valore della tessera: 4 (valore indicato sul retro); +2 (per le tessere già posizionate); e +1 (per la tessera pescata) = 7 milioni.

Se nessuna tessera si trova già sulla mappa, la prima volta che una tessera viene pescata si aggiunge il valore del retro della tessera +1 per la pescata.

2 - DETERMINAZIONE DELLA FORZA DI NEGOZIAZIONE

Per poter determinare la loro forza di negoziazione, ogni giocatore tira il proprio dado ed aggiunge il numero totale di carte che ha davanti a sé (non i numeri sulle carte!).

Esempio

Un giocatore che ha 4 carte davanti a sé e tira un 3 con il suo dado, ha una forza di negoziazione di 7. I numeri sul davanti delle carte sono usati solamente durante una sessione del Consiglio distrettuale.

Un giocatore può tirare di nuovo il dado scartando una carta di sua scelta (delle sue) mettendola nel mazzo degli scarti. Un giocatore può decidere di ritirare il dado quante volte vuole, ma per ogni tiro dovrà scartare una carta.

3 - CORSO DI UN TURNO DI NEGOZIAZIONE

Tutti i giocatori discutono simultaneamente. Chiunque vuole fare un'offerta, mette il boccale sul campo numerato corrispondente della pista di offerta (la pista numerata all'interno della mappa). Per ognuno che incrementa di conseguenza l'offerta, il boccale avanzerà sullo spazio corrispondente.

Per fare un'offerta, un giocatore deve offrire la propria forza di negoziazione (il numero del dado + il numero totale delle carte che ha davanti, ndr), e cercare di portare insieme molti giocatori in una coalizione - offrendo la somma delle loro forze di negoziazione. Ognuno e tutti possono conferire, fare offerte, e formare/rompere diverse (nuove) coalizioni.

Una coalizione può essere formata o può essere sostituita comunque da una nuova.

Una coalizione deve trovarsi d'accordo sulla distribuzione dei milioni. Loro dovrebbero decidere la spartizione dei milioni e la posizione del leader sul percorso dei soldi.

Ogni giocatore coinvolto nell'offerta (nella coalizione vincente) prende almeno 1 milione.

Un esempio particolareggiato del turno di negoziazione è spiegato alla fine di questo regolamento.

4 – I MEMBRI DELLA COALIZIONE VINCENTE AVANZANO I LORO SEGNALINI

I Membri della coalizione vittoriosa ora avanzano i loro segnalini sulla pista dei soldi di tanti spazi quanti sono i milioni che ogni giocatore deve avere.

Così è, a meno che, un giocatore non richieda una riunione del Consiglio distrettuale!



5 - I PERDENTI PRENDONO NUOVE CARTE

I membri della coalizione perdente (e tutti gli altri giocatori) prendono una carta dal mazzo delle pescate, guarda il valore e la mette a faccia in giù davanti a se.

Quando la pila di carte delle pescate è vuota il mazzo degli scarti è rimischiato per formare un nuovo mazzo delle pescate. (Se non ci sono carte sufficienti, darne una ad ogni giocatore e poi nessun giocatore ne riceve più).

6 - REGOLE SPECIALI

A) RIUNIONE DEL CONSIGLIO DISTRETTUALE

I giocatori che non appartengono alla coalizione vittoriosa, potrebbero unirsi insieme in un Consiglio distrettuale per tentare di far fallire la coalizione. I giocatori devono mettere una carta membro del Consiglio per essere usata nella riunione del Consiglio distrettuale. I numeri sulle carte e il segnalino della coalizione oppositrice ora entrano in gioco.

La somma dei numeri più alti delle carte consigliere vincono.

Lo svolgimento della sessione di Consiglio distrettuale è spiegato alla fine del regolamento.

B) GIORNALISTI

Se viene pescato un giornalista dal sacchetto non c'è nessun turno di negoziazione. Invece, ognuno paga per i propri membri (carte) di Consiglio di distretto in eccedenza, rispetto al numero di (carte) membri possedute dal giocatore che ne ha di meno.

Ogni giocatore porta indietro il suo segnalino sulla pista dei soldi del numero in eccedenza (ma mai oltre la casella iniziale).

Esempio

In una partita con cinque giocatori:

Pietro ha 3 carte, Fritz ne ha 6, Claudia ne ha 3, Klaus ne ha 4 e Gaby ne ha 5.

Pietro e Claudia hanno il numero più basso di carte. Fritz sposta indietro il suo segnalino di 3 spazi sul percorso dei soldi, Klaus di 1 e Gaby di 2.

Il giornalista viene rimesso nella borsa che a sua volta viene passata in senso orario al giocatore seguente. Comunque, se tre progetti (sulla mappa) di edificio sono già completi, il giornalista non viene rimesso nella borsa, ma viene messo sull'apposito spazio sulla mappa per i giornalisti.

FINE DEL GIOCO DOPO LA PESCATO DEL SECONDO GIORNALISTA

Quando sulla mappa è presente il 3° progetto (edificio), i giornalisti estratti vengono messi sulla mappa, e all'uscita del 2° giornalista il gioco finisce. I giocatori si muovono di nuovo indietro con la stessa procedura indicata prima.

IL GIOCO FINISCE ANCHE, NON APPENA QUATTRO (4) DEI SEI (6) PROGETTI DI EDIFICIO SONO COMPLETATI.

Un edificio si considera finito se tutte le tessere, di quell'edificio, sono state posizionate sulla mappa.

Se viene estratta una tessera che completa il 4° edificio, non c'è il tiro del dado e la formazione di coalizioni.

Invece, viene dato **un bonus finale**. Tutti i giocatori sommano i valori delle loro carte membro del Consiglio Distrettuale.

Chiunque ha la più grande influenza complessiva o totale (ci possono essere più giocatori) muove il suo segnalino lungo il percorso dei soldi totalizzato dal bonus di fine gioco.



Esempio

L'edificio (il 4°) "Warm Spa" (Thermalbad) è composto da 5 tessere.

Il bonus finale è uguale al valore della sezione di edificio recentemente pescata, che in questo caso è 5.

Esempio

Se il quarto progetto completato è l'idrante, il bonus finale sarà di 1 milione. Se invece il quarto edificio ad essere completato è la "purification plant" (Karanlage) il bonus sarà di 6 milioni.

Non c'è bonus finale se la fine avviene attraverso la sortita di un secondo giornalista.

Chi è più avanti lungo il percorso dei soldi vince (Ci possono essere più vincitori).

ESEMPI DI GIOCO

CALCOLO DELLA FORZA DI NEGOZIAZIONE

Cinque giocatori stanno contrattando per spartirsi 7 milioni (la tessera pescata è la seconda di un edificio (+1), il valore indicato sul retro è 5, non dimenticate il +1 per la tessera pescata). Ogni giocatore ha il seguente numero di carte membro di Consiglio del distretto, e tira il dado come indicato:

Pietro ha 2 carte e tira un 4 (forza di negoziazione = 6);

Claudia ha 3 carte e tira un 3 (forza di negoziazione = 6);

Gaby ha 4 carte e tira un 5 (forza di negoziazione = 9);

Reiner ha 2 carte e tira un 1 (forza di negoziazione = 3);

Fritz ha 3 carte e tira un 2 (forza di negoziazione = 5);

Reiner non è contento del suo punteggio e decide di tirare di nuovo il dado, quindi scarta una carta in suo possesso (può sceglierla, ndr) e la mette nel mazzo degli scarti, con il nuovo tiro ottiene un 4. Fritz anche decide di tirare di nuovo il dado (scartando una carta, ndr) ed ottiene un 1, "dannazione"!

Fritz decide di scartare un'altra carta e questa volta tira un 5. Tutti ora sono soddisfatti coi loro risultati e la nuova situazione è la seguente:

Pietro ha 2 carte e un 4 (forza di negoziazione = 6);

Claudia ha 3 carte e un 3 (forza di negoziazione = 6);

Gaby ha 4 carte e un 5 (forza di negoziazione = 9);

Reiner ha 1 carta e un 4 (forza di negoziazione = 5);

Fritz ha 1 carta e un 5 (forza di negoziazione = 6);

Gaby inizia e offre il "suo" 9, e mette il boccale sullo spazio con il numero 9 sul percorso delle offerte (ovviamente chiede il totale dei 7 milioni). Fritz si coalizza con Reiner offrendo 11 e dicendo "4 milione per me e 3 per Reiner."

Immediatamente Pietro (per 3 milioni) con Claudia (per 4 milioni) offrono 12. Fritz né può unirsi con Pietro né Claudia perché la loro forza di negoziazione unita sarebbe 12 e quello spazio già è occupato.

Fritz offre di unirsi a Gaby per un'offerta di 15 e Gaby chiede 5 milioni per il suo contributo di 9 all'offerta. Gaby si trova avanti sul percorso dei soldi, così Fritz suggerisce a Pietro di unirsi insieme con Claudia e propone 3 milioni per Claudia e 2 milioni ognuno per Fritz e Pietro. L'offerta così formata è 18.

Gaby non è contento! Gaby allora propone 4 milioni per Fritz, 2 milioni per Reiner e 1 milione per lei. Fritz ignora il suo partner di coalizione precedente e mette il boccale sul 20. Questa è l'ultima opportunità per Pietro che offre Gaby 2 milioni, 3 milioni per Claudia e 2 milioni per lui. La forza di negoziazione di Gaby di 9, ora non può essere migliorata ed il boccale è messo sul 21.



Per Fritz e Reiner, questa è la fine del turno di negoziazione. Potrebbe essere formata ancora una nuova coalizione di quattro giocatori, ma i 7 milioni non sono divisibili in quattro e quindi il turno finisce.

La coalizione con 21 resiste. Ora, solamente attraverso una riunione del Consiglio Distrettuale può essere cambiata la situazione. Fritz e Reiner si astengono dal chiamare una riunione perché loro hanno solamente una carta di membro del Consiglio ognuno, e perciò pochissima influenza.

Claudia, Gaby e Pietro ora avanzano il loro segnalino sul percorso dei soldi come concordato (Claudia 3 spazi, Gaby e Pietro 2 ognuno).

Reiner e Fritz prendono una carta di membro del Consiglio dal mazzo, per aver perso in questo turno.

Non tutti i turni di negoziazione sono così tumultuosi! È importante comunque che nessuno sia legato ad un'offerta ed il boccale sia avanzato per ogni nuova offerta.

RIUNIONE DEL CONSIGLIO DISTRETTUALE

Normalmente, i giocatori con la forza più grande di negoziazione vincono il turno di negoziazione. Nella riunione del Consiglio Distrettuale, la minoranza tenta di abbattere la coalizione di maggioranza. Una riunione di Consiglio può essere chiamata solamente da un giocatore che non appartiene alla coalizione di maggioranza. Tutti gli altri giocatori (non facente parte della coalizione di maggioranza) formano l'opposizione.

CORSO DELLA RIUNIONE DEL CONSIGLIO DISTRETTUALE

1 - un membro dell'opposizione chiama una sessione del Consiglio, e spinge una delle sue carte (coperta) in avanti.

2 - poi la forza di negoziazione dell'opposizione è determinata ed il segnalino opposizione viene messo sullo spazio corrispondente sul tracciato dell'offerta all'interno della mappa.

3 - tutti gli altri giocatori dell'opposizione che vogliono ora partecipare alla sessione di Consiglio, spingono in avanti una carta coperta di membro del Consiglio che hanno davanti a loro.

4 - adesso tutti i giocatori, inclusa la coalizione di maggioranza, prendono in mano le loro carte che sono davanti a loro.

5 - poi tutti i giocatori, mettono simultaneamente il numero di carte scelto a faccia in giù sul tavolo (col numero celato).

6 - tutti i giocatori ora rivelano il numero indicato sulle carte membro. La somma dei numeri indicati sulle carte, giocatore per giocatore, ne indicano la forza. Opposizione e coalizione determinano i loro totali complessivi ed aggiungono questi alle posizioni presenti dei loro segnalini sul tracciato dell'offerta, muovendoli di conseguenza.

7 - se la coalizione ha ancora il numero più alto (o uguale) al valore dell'opposizione, la coalizione vince il turno di negoziazione. Se viceversa è l'opposizione ad avere il valore maggiore, la vittoria è dell'opposizione.

8 - tutte le carte usate sono messe nel mazzo degli scarti. I giocatori vincitori, spostano i loro segnalini come stabilito all'inizio.

ESEMPIO DI SESSIONE DISTRETTO CONSIGLIO

Ci sono quattro giocatori:

Fritz ha 3 carte ed un 6 (forza di negoziazione =9);

Klaus ha 5 carte ed un 5 (forza di negoziazione =10);

Reiner ha 5 carte ed un 4 (forza di negoziazione =9);

Wolfgang ha 6 carte ed un 2 (forza di negoziazione =8);



Fritz e Klaus formano una coalizione e dividono 9 milioni così: 4 milioni a Fritz e 5 milioni a Klaus, mettono il segnalino “boccale” sullo spazio 19, sul tracciato dell’offerta.

Reiner e Wolfgang hanno una forza inferiore di negoziazione di valore 17. Comunque loro hanno 11 carte, mentre l’opposizione ne ha solamente 8. Reiner chiama una riunione del Consiglio Distrettuale spingendo in avanti una carta. Il segnalino dell’opposizione ora è messo sul tracciato dell’offerta nello spazio 17. Anche Wolfgang crede che la coalizione possa cadere e mette in avanti una delle sue carte di membro del Consiglio.

Ora tutti i giocatori prendono le loro carte che rimangono nelle loro mani. I giocatori dell’opposizione sono d’accordo che se loro vincono, Reiner riceverà 4 milioni e Wolfgang 5 milioni. La coalizione è d’accordo così: Klaus esige 6 milioni, Fritz non è molto contento, ma decide che 3 milioni sono meglio che niente. Tutti i giocatori ora mettono il numero di carte che preferiscono a faccia in giù sul tavolo. Le carte giocate vengono girate e si sommano le forze delle due fazioni (coalizione ed opposizione). La coalizione mette giù cinque carte membro di Consiglio e l’opposizione 9.

Fritz mette 2 carte del valore di 1, 2 = 3;

Klaus mette 3 carte del valore di 3, 3, 2 = 8;

Reiner mette 3 carte del valore di 1, 1, 3 = 5;

Wolfgang mette 5 carte del valore di 1, 3, 2 3, 2, 1 = 12;

La coalizione totalizza 11 e l’opposizione 17. Questi totali sono aggiunti alla loro posizione presente sul tracciato dell’offerta. La coalizione realizza un totale complessivo di 30 (11+19) e l’opposizione 34 (17+17). L’opposizione vince.

Wolfgang e Reiner avanzano i loro segnalini come d’accordo e gli altri due giocatori perdenti, pescano ognuno una carta di membro del Consiglio dal mazzo. Le carte usate vengono scartate.

ESEMPIO 2

Tre giocatori formano una coalizione, e quattro l’opposizione. Un giocatore dell’opposizione chiede una sessione del Consiglio. Stupidamente uno dell’opposizione non partecipa e non mette una carta in avanti. Gli altri tre giocatori della coalizione, due non giocano nessuna carta, le vogliono tenere per essere usate più tardi. Il terzo membro della coalizione non è molto contento, ma ha già messo tutte le sue carte di membro del Consiglio.

I tre giocatori dell’opposizione vincono e avanzano i loro segnalini come d’accordo.

I tre giocatori della coalizione ed il quarto membro dell’opposizione pescano una nuova carta membro dal mazzo.