

## Unexpected treasures (Un tesoro di sorpresa)

di Friedemann Friese, da 3 a 6 giocatori, dai 13 anni in su

Attenzione: per comprendere appieno il testo, è necessario avere accanto il regolamento originale

### Contenuto

- **60 carte da gioco** divise in:
  - o 36 carte numero (sei set di carte numerate da 0 a 5, un set per giocatore)
  - o 24 carte missione (che mostrano da 1 a 6 simboli; dall'alto verso il basso, il valore di commissione [1], la somma del valore degli oggetti [2] e i punti bonus [3]. Notate che  $[1]=[2]+[3]$ )
- **35 segnalini oggetto:**
  - o 8 sgabelli (valore: 1 ognuno)
  - o 8 lampade (valore: 2 ognuno)
  - o 8 poltrone (valore: 3 ognuno)
  - o 8 televisori (valore: 4 ognuno)
  - o 3 radio (valore: 5 ognuno. Possono inoltre essere usati come jolly, come indicato dalla stellina in basso a sinistra)
- **6 gettoni competizione** (numerati da 1 a 6)
- **1 sacchetto in tessuto**
- **1 regolamento**

### Obiettivo del gioco

I giocatori hanno il compito di mettere insieme oggetti di modernariato recuperati da un'enorme discarica, per poterli poi rivendere a facoltosi clienti. Chi arriva primo, prende tutto, ma i giocatori avranno la possibilità di riportare a casa solo pochi oggetti alla volta. Dovranno inoltre fare attenzione ai ladri, che attendono pazienti di metter mano sui beni che i giocatori hanno recuperato.

### Prima di iniziare

- Ogni giocatore prende un set di sei carte numero, dallo 0 al 5.
- Ogni giocatore dovrà ricevere un gettone competizione (e quindi, per es., in una partita a 4, serviranno i gettoni da 1 a 4). Mescolateli faccia in giù, e datene uno a ogni giocatore, che poi lo rigirerà faccia in su, mettendolo davanti a sé.
- Rimettete nella scatola sia le carte numero, sia i gettoni competizione eventualmente avanzati: non vi serviranno.
- Mettete nel sacchetto tutti i segnalini oggetto.

- Mischiate le carte missione, e mettetele sul tavolo faccia in giù, a formare la riserva. A seconda del numero di giocatori, toglietene dal mazzo la quantità indicata qui di seguito, e mettete quelle tolte di nuovo nella scatola, senza vederle (3 giocatori, -6 carte missione; 4 giocatori, -3 carte missione; 5/6 giocatori, nessuna carta missione da togliere).
- Durante il corso della partita, dovrete provvedere a creare anche due spazi per lo scarto delle carte missione (vedi spazio grigio più piccolo dell'immagine a pag. 3) e per la discarica degli oggetti (vedi spazio grigio più grande dell'immagine a pag. 3).

## Ordine di gioco

Ogni round consiste di tre fasi che si svolgono secondo la sequenza indicata:

1. Depositare nuovi oggetti
2. Selezionare la carta numero
3. Rubare, saccheggiare la discarica e completare missioni

1. Depositare nuovi oggetti

*I tesori di maggior valore sono alla discarica. E si moltiplicano giorno dopo giorno!*

- Si pesca 1 carta missione dalla riserva e si mette faccia in su accanto vicino alle altre che sono già rivolte verso l'alto (alcune possono avanzare dal round precedente).
- Quindi, si pesca un segnalino oggetto dal sacchetto per ogni simbolo riportato sulla carta missione appena pescata, e si piazzano tutti nell'area della discarica, disponendoli secondo il loro valore.
- Se nella discarica ci sono meno di 2 segnalini per giocatore, si pesca un'altra carta missione dalla riserva, pesca segnalini oggetto dal sacchetto secondo quanto indicato dalla nuova carta missione, e piazza anch'essi sulla discarica, sempre come già detto. Continua in questo modo sino a quando non ci sono almeno 2 segnalini oggetto per giocatore (**es. per un gioco con 3 persone, devono essere nella discarica almeno 6 segnalini oggetto**).
- Poiché può accadere che i giocatori non possano sempre prelevare in un round tutti i segnalini oggetto dalla discarica, possono raramente essercene già abbastanza in discarica all'inizio del round. Se ciò succede, si pesca una carta missione dalla riserva, quindi dal sacchetto il numero di segnalini oggetto indicati, e si dispongono come al solito sulla discarica.
- Quando i giocatori pescano l'ultimo segnalino oggetto dal sacchetto, rimettete nel sacchetto tutti i segnalini oggetto scambiati per completare missioni durante il gioco e continuate. Tutti i segnalini oggetto che sono invece in possesso dei giocatori o che si trovano nella discarica restano lì dove sono, e non sono rimessi nel sacchetto.

2. Selezionare la carta numero

*Chi prima arriva, prende tutto! Ma la competizione richiederà quale tipo di strategia?*

- Ogni giocatore sceglie in segreto una delle sue 6 carte numero e la piazza a faccia in giù davanti a sé.
- Una volta che tutti i giocatori hanno fatto ciò, rivelano le carte scelte.
- Se ci sono più giocatori che hanno scelto lo stesso numero, dovranno fare a gara per chi potrà andare a rovistare nella discarica. Solo chi ha il gettone competizione più basso potrà lasciare la sua carta sul tavolo e andare a saccheggiare la discarica. Tutti gli altri giocatori che hanno partecipato alla competizione (pareggiato) devono riprendere le loro carte e "restare a casa". I giocatori che hanno partecipato

alla competizione si scambieranno però i gettoni competizione (se si pareggia in tre, il primo scambierà il proprio gettone con l'ultimo, mentre il secondo si terrà il proprio gettone. Se si pareggia in quattro, il primo lo scambia col quarto, e il secondo, col terzo).

*Esempio: Helen e Angela hanno selezionato entrambe la carta numero 2. Helen ha il gettone competizione con il 2, e Angela con il 3. Helen pertanto potrà lasciar la sua carta numero sul tavolo, mentre Angela dovrà "starsene a casa". Helen dovrà però scambiare il proprio gettone competizione con Angela, la quale riceverà quello col numero 2, al posto del numero 3, che sarà preso da Helen.*

### 3. Rubare, saccheggiare la discarica e completare missioni

*Sgabelli, poltrone retrò, ricevitori radio... tutto ciò che il cuore desidera può esser trovato nella discarica. E i tesori ritrovati possono essere usati per rifarsi l'arredamento di casa o per rivenderli a clienti che pagano bene.*

- In ordine a salire delle carte numero – da 0 a 5 – i giocatori portano a casa i tesori che hanno trovato in discarica. Il giocatore col numero più basso inizia. Pertanto, se c'è una carta numero con lo 0 in gioco, è il giocatore che ne è in possesso a iniziare, dopo il quale giocherà chi ha scelto la 1, ecc.
- **● (il Ladro):** il Ladro può derubare una quantità di oggetti al massimo pari al numero di giocatori che in quel round si trovano nella discarica alla ricerca di oggetti interessanti e di valore. Per far ciò, il Ladro non si recherà in discarica, ma recupererà oggetti dalle case di chi vi è andato. I giocatori che "se ne stanno a casa" non potranno invece essere derubati. Il Ladro deve decidere quale oggetto vuole rubare: può rubare anche più d'un segnalino, addirittura tutti, ma solo del tipo scelto, e da un solo giocatore. **Importante:** se un giocatore ha selezionato il Ladro in un round, nel round seguente dovrà necessariamente scegliere un'altra carta numero.
- **1-5:** in ordine a salire delle carte numero, a cominciare da chi ha scelto la carta numero 1, i giocatori rovistano nella discarica, tra vecchi mobili e apparecchi. Ogni giocatore può prendere dal sito solo fino a un certo numero di oggetti, come indicato sulla carta numero da lui giocata. Piazza quindi i segnalini recuperati a faccia in su, davanti a sé.
- Immediatamente dopo che un giocatore ha preso i suoi segnalini oggetto – Ladro o cercatore di tesori nella discarica ("che non se ne sono stati a casa"), non fa differenza alcuna – potrà decidere di completare una o più delle carte missione che si trovano a faccia in su tra le missioni attive. Una volta che un giocatore possiede tutti i segnalini oggetto corrispondenti a quelli rappresentati sulla carta missione, la può completare scambiando i segnalini per la carta missione, che metterà faccia in giù davanti a sé. Un segnalino radio può anche essere usato come jolly per sostituire qualunque tipo di segnalino oggetto. Tutti gli oggetti così utilizzati sono messi insieme in una pila, faccia in giù.
- *(vedi immagine a pag. 7) Esempio: Angela ha una lampada e due poltrone. Con questi segnalini può completare una missione di valore 20. Scambia pertanto i segnalini che servono per ricevere in cambio la carta missione. Si tiene l'altra lampada e il televisore.*
- **Importante!** Un giocatore che "se ne sta a casa" non può completare nessuna missione.
- Una volta che tutti i giocatori hanno terminato di saccheggiare la discarica, ognuno raccoglie la propria carta numero. I giocatori possono tenersi tutti i segnalini oggetto che non sono stati utilizzati per completare una missione. Se ci sono ancora carte missione e/o segnalini oggetto, restano dove si trovano. Un nuovo round ha inizio, cominciando dalla fase 1.

### **Fine del gioco e calcolo del punteggio**

Una volta che l'ultima carta missione è stata pescata dalla riserva, il round è giocato sino alla sua fine. La partita termina coincidendo con la fine di quel round.

Ogni giocatore aggiunge il valore delle missioni completate, incluso quello dei segnalini oggetto ancora in suo possesso. Il giocatore che ha il punteggio più alto è il vincitore.

**Autore:** Friedemann Friese

**Grafica e design:** Harald Lieske

**Editore:** Friedemann Friese, Henning Kröpke

**Traduzione in italiano:** Kraken per la Tana dei Goblin ([goblins.net](http://goblins.net))

### **Rio Grande Games**

PO Box 1033

Placitas, NM 87043, USA

[RioGames@aol.com](mailto:RioGames@aol.com)

[www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)