

BAKSCHISCH

MATERIALE

4 pedine di gioco in 4 colori

4 ladri (pedine nere)

4 sacchetti

30 carte Personaggi (5 x 5 abitanti della città, 5 x Califfo)

40 pezzi d'oro

1 tabellone di gioco che rappresenta una parte della città di Akbahah, che conduce al palazzo dal Califfo.



Sul tabellone si trovano rappresentati più volte gli abitanti della città: le guardie, la servitù (Diener), le donne dell'harem (Haremsdame), gli eunuchi ed i fachiri. Il califfo è rappresentato solamente una volta, si è seduto sul trono (livello del palazzo), all'estrema destra del tabellone.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore riceve una pedina che pone sulla casella di partenza (in basso a destra del tabellone). Riceve anche 1 ladro, 10 pezzi d'oro ed un sacchetto. Il ladro ed i pezzi d'oro sono messi nel sacchetto.

Le 30 carte Personaggio sono mischiate e messe coperte sulla casella rossa sotto la casella di partenza. Le prime 5 carte di questa pescata sono poste sulle 5 caselle personaggio (una carta per casella), situate alla sinistra della pescata.

IL GIOCO

I giocatori effettuano simultaneamente le loro azioni. Ad ogni turno, le 5 carte personaggio si scoprono (abitanti o califfo), e vengono acquistate una ad una.

Lo scopo del gioco è di corrompere i Personaggi per raggiungere il trono e di restarci fino alla fine del turno. Se utilizzate più oro degli altri giocatori per assoldare una delle prime 4 carte rivelate, vi spostate verso il trono. Se utilizzate meno oro per assoldare la 5° carta, allora tornate verso la casella di partenza.

Dopo ogni turno completato (5 corruzioni), tutte quelle corrotte nel round, sono ridistribuite nel modo più equo possibile tra tutti i giocatori. Una volta per turno un giocatore può impiegare il suo ladro, piuttosto che tentare di corrompere la carta attuale. Il ladro ruba le corruzioni degli altri giocatori soltanto per la carta attuale. Se più giocatori hanno giocato un ladro, allora essi si dovranno dividere nella maniera più equa possibile le corruzioni. Il gioco finisce quando un giocatore occupa il trono alla fine di un turno.

SVOLGIMENTO DI UN TURNO

Per ogni corruzione, sono eseguite nell'ordine indicato le cinque seguenti tappe:

1. Scoprire la prossima carta personaggio

Per primo si scopre una carta per conoscere il personaggio che deve essere corrotto. La prima carta scoperta è quella all'estrema sinistra, poi la sua vicina di destra e così via.

2. Prendete il vostro oro o il vostro ladro nella mano chiusa a pugno

Ogni giocatore prende nella sua sacchetta dei pezzi d'oro, o il ladro. Ogni giocatore può prendere una sola volta il suo ladro per turno. Si può anche non prendere niente.

3. Aprite i pugni

Una volta che tutti i giocatori sono sicuri di ciò che vogliono fare, devono aprire simultaneamente i loro pugni sul tabellone.

4. Risultato

- un giocatore ha fatto l'offerta più grande (questo conta solamente per i primi quattro tentativi di corruzione). Il giocatore mette il suo personaggio avanti nella casella sul tabellone del personaggio corrotto.

Esempio: se avete corrotto una guardia, allora dovete piazzarlo nella prossima casella verso il trono che contiene una guardia.

La casella può contenere un qualsiasi numero di giocatori.

I ladri non possono essere adoperati dopo l'ultima casella prima del livello più alto.

IMPORTANTE: Il risultato della quinta corruzione vi può spingere indietro.

- Più giocatori hanno offerto la corruzione più alta.

Se c'è un pareggio per la più alta corruzione, allora TUTTI i giocatori in pareggio muovono in avanti di una casella (relativamente ad ogni casella attuale del giocatore) che contiene lo stesso personaggio della carta corrotta.

Esempio (regole a pag. 2 in basso a destra): La carta che deve essere corrotta è l'eunuco. I giocatori nero e grigio hanno offerto lo stesso numero di pezzi d'oro per corromperlo, il nero muove avanti di 3 spazi verso l'eunuco, mentre il grigio si muove di 1 spazio verso l'eunuco.

Se nessuno ha offerto dell'oro, allora nessuno si muoverà.



BAKSCHISCH

- Il ladro è scoperto.

Il ladro può essere impiegato al posto dei pezzi d'oro per ognuna delle 5 corruzioni, ma si può utilizzarlo solo una volta per turno.

Se un giocatore rivela un ladro nel suo pugno, questo giocatore prende tutti i pezzi d'oro (se ci sono) che gli altri giocatori hanno impiegato per la corruzione attuale.

Il giocatore che ha rivelato un ladro mette i pezzi d'oro nel suo sacchetto. Il ladro del giocatore viene piazzato vicino al tabellone e non può essere restituito al proprietario per tutto il turno, anche se il ladro non ha rubato niente.

Se più di un giocatore gioca il ladro, essi si dividono equamente i pezzi d'oro che gli altri giocatori hanno usato per corrompere la carta attuale (se c'è). Eventuale resto viene messo vicino al tabellone di gioco. Se non ci sono abbastanza pezzi d'oro da dividere per ogni giocatore, allora nessun ladro prenderà pezzi d'oro. Per esempio, se tre giocatori giocano il ladro ed il quarto giocatore rivela 2 pezzi d'oro, allora nessun ladro prende l'oro.

- La quinta corruzione: si ritorna indietro!

Il giocatore che rivela meno pezzi d'oro per la quinta corruzione, deve piazzare il suo personaggio INDIETRO a la prossima casella che ha lo stesso personaggio della carta corrotta. Se la persona sulla quinta carta non è dietro a voi sul tabellone, allora si torna alla casella di partenza.

Se più giocatori rivelano lo stesso numero inferiore di pezzi d'oro, allora essi devono TUTTI indietreggiare.

Se uno o più giocatori rivelano 0 pezzi d'oro o il ladro, in entrambe i casi tutti si spostano indietro.

Esempio (pag. 3 in alto a destra): La quinta corruzione e per la carta della ragazza dell'Harem. I giocatori nero e bianco hanno entrambe l'offerta più bassa (1 pezzo d'oro). Il nero muove indietro di 4 spazi, il bianco muove indietro alla casella di partenza.

5. Dopo la corruzione.

La carta corrotta rimane visibile sulla sua casella. Tutti i pezzi d'oro rivelati nei pugni dei giocatori sono piazzati vicino al tabellone (se non è presente nessun ladro). E rimane la fino alla fine del turno.

Il gioco continua con la prossima corruzione, fino a che tutti i 5 personaggi non sono corrotti.

Dopo la quinta corruzione, il turno è finito.

FINE DI UN ROUND

Se tutte le carte personaggi sono state corrotte (sono visibili sul tabellone), il round finisce.

Le cinque carte scoperte sono scartate, se ne pescano altre cinque e si piazzano coperte sulle caselle personaggio.

Se il mazzo è finito mescolare gli scarti e riformare il mazzo.

I pezzi d'oro rimasti vicino al tabellone alla fine del round vengono ridistribuiti equamente tra i giocatori, se c'è qualche resto rimane vicino al tabellone.

Tutti i ladri ritornano ai loro proprietari.

ECCEZIONE: se un giocatore ha la sua pedina nel palazzo (il livello più alto) non riprende indietro il proprio ladro.

Poi il nuovo round inizia girando la prima carta personaggio.

REGOLE SPECIALI

IL CALIFFO

Quando il Califfo viene rivelato per una corruzione, si applicano le seguenti regole di movimento:

- Corruzioni da 1 a 4:

Se spendi tanto oro, allora ti muoverai di tante caselle in avanti quanto la tua posizione attuale sul tabellone. Cioè: se sei primo, allora avvanzerai di una casella, se sei quarto allora muoverai di quattro caselle.

- La quinta corruzione:

Se spendi meno oro di tutti, ti muoverai indietro di tante caselle quanto la vostra posizione sul tabellone in maniera inversamente proporzionale. Cioè: Se sei primo (partita a 4 giocatori), retrocedi di 4 caselle.

Se 2 giocatori o più sono in pareggio per l'offerta più grande (corruzione da 1 a 4) o la più bassa (quinta corruzione), allora TUTTI muoveranno avanti o indietro secondo la loro posizione sul tabellone.

IL PALAZZO E' INTERDETTO AI LADRI

I ladri non possono entrare nel palazzo del Califfo. Appena il giocatore muove sulla casella "Stop-Feld fur Diebe" (vedi illustrazione a pag. 1), deve dare restituire il suo ladro.

Se la quinta corruzione forza un giocatore a piazzarsi fuori dal palazzo, in questo caso gli si restituisce il suo ladro.

FINE DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è raggiungere e restare sul trono fino alla fine del turno. Se un giocatore può corrompere con successo un personaggio che non è su una delle caselle tra la pedina di questo giocatore ed il trono, questo giocatore va sul trono. Se un giocatore sul trono riesce a non spostarsi indietro alla fine della quinta corruzione, questo giocatore



ha vinto. Se più di un giocatore resta sul trono alla fine della quinta corruzione, allora il giocatore sul trono con più oro vince. Se c'è sempre parità, è il giocatore che è arrivato sul trono per primo che ha vinto.

Tutti i diritti del gioco “**BAKSCHISCH**” sono detenuti dai legittimi proprietari.

