

The Big Cheese

(Il grande formaggio)

Un piccolo, grazioso gioco economico per 3-6 giocatori

I materiali presenti in The Big Cheese...

Nella busta di The Big Cheese ci sono 36 carte e il regolamento.

...e quelli che dovete reperire

Per giocare a The Big Cheese dovete munirvi di 10 gettoni per giocatore (potete usare monetine, fiches, omini presi da un altro gioco...), e di dadi: potete usare un dado da 6, o un set di dadi composto da un dado per tipo da 4, 6, 8, 10, 12 e 20 facce, se ce li avete.

Topi! È questo che siete. Grandi, famelici topi. Siete tutti vicepresidenti della Rat Financial Enterprise (la Topofinanziaria S.p.a., ndt), e vi state scannando per ottenere una bella fetta del Grande Formaggio. Il Presidente va in pensione il prossimo mese, e chi otterrà il miglior risultato finché c'è lui, otterrà il suo posto. E il suo Grande Formaggio.

Preparazione del gioco. Mischiate il mazzo e mettetelo a faccia in su al centro del tavolo. Tutti devono vedere qual è la prima carta. Quando nel corso del gioco il mazzo termina, rimischiate gli scarti per ricostituirlo.

Tirapiedi. Date dieci gettoni a ogni giocatore: questi rappresenteranno i suoi tirapiedi, i sottoposti che potrà far lavorare sui diversi "progetti", assegnandone di più o di meno a seconda dell'importanza che attribuirà a ogni lavoro.

Le carte. Il mazzo di The Big Cheese contiene quattro copie di sette tipi diversi di carte contrassegnate da numeri (2, 4, 6, 8, 10, 12, 20), quattro carte "Veto" e quattro "The Big Cheese". Queste carte sono i "progetti", che funzionano tutti nello stesso modo, finché non sono stati "portati a termine". Dopo la "maturazione" del progetto, le carte con i numeri servono a far punti, e le altre restano a disposizione di chi le ha portate a termine, che le userà nel gioco come spiegato sotto.

Per cominciare. Decidete (vedete voi come) chi sarà il primo a offrire nell'asta del giro iniziale: nei giri successivi, la prima offerta verrà sempre fatta dal giocatore che ha vinto l'asta precedente.

I giocatori fanno offerte per aggiudicarsi la prima carta (scoperta) del mazzo, partendo dal primo di mano (come detto sopra), e proseguendo in senso antiorario. L'offerta consiste nel dichiarare il numero di tirapiedi che si è disposti ad assegnare al "progetto": chi offre di più si aggiudica la carta. Ci sono tre regole da rispettare nell'asta: 1) Bisogna offrire sempre almeno un tirapiedi di più dell'offerta precedente; 2) Non si possono offrire più tirapiedi di quanti se ne hanno effettivamente a disposizione (cioè non impegnati, al momento dell'asta, su un altro progetto); 3) Chi è passato non può più rientrare nell'asta.

Dopo i vari giri di rilanci, chi avrà fatto l'offerta più alta prenderà la carta, e ci metterà sopra il numero di tirapiedi che ha dichiarato. Questi lavoratori sono da quel momento all'opera sul progetto, e quindi non possono più essere offerti nelle aste. A questo punto, da tutti gli altri progetti in corso (di tutti i giocatori) si toglie un tirapiedi, che torna a disposizione del suo proprietario per le aste successive. Quando l'ultimo tirapiedi ha lasciato il progetto, questo è arrivato al termine, e paga chi lo ha realizzato come spiegato di seguito.

The Big Cheese

(Il grande formaggio)

Un piccolo, grazioso gioco economico per 3-6 giocatori

I materiali presenti in The Big Cheese...

Nella busta di The Big Cheese ci sono 36 carte e il regolamento.

...e quelli che dovete reperire

Per giocare a The Big Cheese dovete munirvi di 10 gettoni per giocatore (potete usare monetine, fiches, omini presi da un altro gioco...), e di dadi: potete usare un dado da 6, o un set di dadi composto da un dado per tipo da 4, 6, 8, 10, 12 e 20 facce, se ce li avete.

Topi! È questo che siete. Grandi, famelici topi. Siete tutti vicepresidenti della Rat Financial Enterprise (la Topofinanziaria S.p.a., ndt), e vi state scannando per ottenere una bella fetta del Grande Formaggio. Il Presidente va in pensione il prossimo mese, e chi otterrà il miglior risultato finché c'è lui, otterrà il suo posto. E il suo Grande Formaggio.

Preparazione del gioco. Mischiate il mazzo e mettetelo a faccia in su al centro del tavolo. Tutti devono vedere qual è la prima carta. Quando nel corso del gioco il mazzo termina, rimischiate gli scarti per ricostituirlo.

Tirapiedi. Date dieci gettoni a ogni giocatore: questi rappresenteranno i suoi tirapiedi, i sottoposti che potrà far lavorare sui diversi "progetti", assegnandone di più o di meno a seconda dell'importanza che attribuirà a ogni lavoro.

Le carte. Il mazzo di The Big Cheese contiene quattro copie di sette tipi diversi di carte contrassegnate da numeri (2, 4, 6, 8, 10, 12, 20), quattro carte "Veto" e quattro "The Big Cheese". Queste carte sono i "progetti", che funzionano tutti nello stesso modo, finché non sono stati "portati a termine". Dopo la "maturazione" del progetto, le carte con i numeri servono a far punti, e le altre restano a disposizione di chi le ha portate a termine, che le userà nel gioco come spiegato sotto.

Per cominciare. Decidete (vedete voi come) chi sarà il primo a offrire nell'asta del giro iniziale: nei giri successivi, la prima offerta verrà sempre fatta dal giocatore che ha vinto l'asta precedente.

I giocatori fanno offerte per aggiudicarsi la prima carta (scoperta) del mazzo, partendo dal primo di mano (come detto sopra), e proseguendo in senso antiorario. L'offerta consiste nel dichiarare il numero di tirapiedi che si è disposti ad assegnare al "progetto": chi offre di più si aggiudica la carta. Ci sono tre regole da rispettare nell'asta: 1) Bisogna offrire sempre almeno un tirapiedi di più dell'offerta precedente; 2) Non si possono offrire più tirapiedi di quanti se ne hanno effettivamente a disposizione (cioè non impegnati, al momento dell'asta, su un altro progetto); 3) Chi è passato non può più rientrare nell'asta.

Dopo i vari giri di rilanci, chi avrà fatto l'offerta più alta prenderà la carta, e ci metterà sopra il numero di tirapiedi che ha dichiarato. Questi lavoratori sono da quel momento all'opera sul progetto, e quindi non possono più essere offerti nelle aste. A questo punto, da tutti gli altri progetti in corso (di tutti i giocatori) si toglie un tirapiedi, che torna a disposizione del suo proprietario per le aste successive. Quando l'ultimo tirapiedi ha lasciato il progetto, questo è arrivato al termine, e paga chi lo ha realizzato come spiegato di seguito.

The Big Cheese

(Il grande formaggio)

Un piccolo, grazioso gioco economico per 3-6 giocatori

I materiali presenti in The Big Cheese...

Nella busta di The Big Cheese ci sono 36 carte e il regolamento.

...e quelli che dovete reperire

Per giocare a The Big Cheese dovete munirvi di 10 gettoni per giocatore (potete usare monetine, fiches, omini presi da un altro gioco...), e di dadi: potete usare un dado da 6, o un set di dadi composto da un dado per tipo da 4, 6, 8, 10, 12 e 20 facce, se ce li avete.

Topi! È questo che siete. Grandi, famelici topi. Siete tutti vicepresidenti della Rat Financial Enterprise (la Topofinanziaria S.p.a., ndt), e vi state scannando per ottenere una bella fetta del Grande Formaggio. Il Presidente va in pensione il prossimo mese, e chi otterrà il miglior risultato finché c'è lui, otterrà il suo posto. E il suo Grande Formaggio.

Preparazione del gioco. Mischiate il mazzo e mettetelo a faccia in su al centro del tavolo. Tutti devono vedere qual è la prima carta. Quando nel corso del gioco il mazzo termina, rimischiate gli scarti per ricostituirlo.

Tirapiedi. Date dieci gettoni a ogni giocatore: questi rappresenteranno i suoi tirapiedi, i sottoposti che potrà far lavorare sui diversi "progetti", assegnandone di più o di meno a seconda dell'importanza che attribuirà a ogni lavoro.

Le carte. Il mazzo di The Big Cheese contiene quattro copie di sette tipi diversi di carte contrassegnate da numeri (2, 4, 6, 8, 10, 12, 20), quattro carte "Veto" e quattro "The Big Cheese". Queste carte sono i "progetti", che funzionano tutti nello stesso modo, finché non sono stati "portati a termine". Dopo la "maturazione" del progetto, le carte con i numeri servono a far punti, e le altre restano a disposizione di chi le ha portate a termine, che le userà nel gioco come spiegato sotto.

Per cominciare. Decidete (vedete voi come) chi sarà il primo a offrire nell'asta del giro iniziale: nei giri successivi, la prima offerta verrà sempre fatta dal giocatore che ha vinto l'asta precedente.

I giocatori fanno offerte per aggiudicarsi la prima carta (scoperta) del mazzo, partendo dal primo di mano (come detto sopra), e proseguendo in senso antiorario. L'offerta consiste nel dichiarare il numero di tirapiedi che si è disposti ad assegnare al "progetto": chi offre di più si aggiudica la carta. Ci sono tre regole da rispettare nell'asta: 1) Bisogna offrire sempre almeno un tirapiedi di più dell'offerta precedente; 2) Non si possono offrire più tirapiedi di quanti se ne hanno effettivamente a disposizione (cioè non impegnati, al momento dell'asta, su un altro progetto); 3) Chi è passato non può più rientrare nell'asta.

Dopo i vari giri di rilanci, chi avrà fatto l'offerta più alta prenderà la carta, e ci metterà sopra il numero di tirapiedi che ha dichiarato. Questi lavoratori sono da quel momento all'opera sul progetto, e quindi non possono più essere offerti nelle aste. A questo punto, da tutti gli altri progetti in corso (di tutti i giocatori) si toglie un tirapiedi, che torna a disposizione del suo proprietario per le aste successive. Quando l'ultimo tirapiedi ha lasciato il progetto, questo è arrivato al termine, e paga chi lo ha realizzato come spiegato di seguito.

- Se il progetto era una carta con un numero, il punteggio guadagnato dipende dal tipo di dadi con cui state giocando: se avete solo un dado da 6, il proprietario del progetto lo tira e moltiplica il numero ottenuto per quello indicato sulla carta, e il risultato si aggiunge al suo punteggio attuale (a proposito: munitevi di carta e penna per segnare i punti dei giocatori!), mentre se avete un set di dadi corrispondente ai valori delle carte (4, 6, 8, 10, 12, 20) dovete solo tirare il dado indicato sulla carta, e aggiungere il risultato al vostro punteggio (Nota: per il 2 lanciate un qualsiasi dado, e segnate 1 se esce un numero dispari, 2 se esce un pari). Attenzione: i due sistemi di punteggio portano, evidentemente, a risultati molto diversi, quindi non dovete usarli insieme nel corso della stessa partita! Una volta che il progetto è stato realizzato e ha assegnato il punteggio va messo nella pila degli scarti.
- Se il progetto è una carta Veto o Big Cheese, questo resta a disposizione del giocatore che lo ha realizzato, che può in seguito giocarlo a suo vantaggio.
 - **Veto:** La carta Veto elimina un progetto che è stato appena messo all'asta. Se il giocatore che ha il Veto non è ancora passato, può giocarlo invece di fare un'offerta, anche se non ha abbastanza tirapiedi per rilanciare sull'offerta corrente. Il Veto e il progetto si mettono negli scarti, e si ricomincia l'asta con il progetto successivo (partendo dal giocatore che aveva iniziato l'asta che ha subito il Veto), senza togliere lavoratori dai progetti in corso.
 - **Big Cheese:** La carta Big Cheese è un favore del boss. Si può giocare per rilanciare il dado che assegna i punti a un progetto. Siccome i favoritismi del vecchio topastro hanno un limite, il giocatore sarà costretto a tenersi il risultato del secondo lancio, anche se fosse peggiore di quello del primo (a meno che non si abbia un altro Big Cheese da giocare sul secondo tiro, ndDDG). Se un Big Cheese e un progetto arrivano al termine nello stesso turno, il Big Cheese si può usare per rilanciare il dado di quel progetto. Attenzione: il Big Cheese si può usare solo sui propri progetti.
- Se il progetto era una carta con un numero, il punteggio guadagnato dipende dal tipo di dadi con cui state giocando: se avete solo un dado da 6, il proprietario del progetto lo tira e moltiplica il numero ottenuto per quello indicato sulla carta, e il risultato si aggiunge al suo punteggio attuale (a proposito: munitevi di carta e penna per segnare i punti dei giocatori!), mentre se avete un set di dadi corrispondente ai valori delle carte (4, 6, 8, 10, 12, 20) dovete solo tirare il dado indicato sulla carta, e aggiungere il risultato al vostro punteggio (Nota: per il 2 lanciate un qualsiasi dado, e segnate 1 se esce un numero dispari, 2 se esce un pari). Attenzione: i due sistemi di punteggio portano, evidentemente, a risultati molto diversi, quindi non dovete usarli insieme nel corso della stessa partita! Una volta che il progetto è stato realizzato e ha assegnato il punteggio va messo nella pila degli scarti.
- Se il progetto è una carta Veto o Big Cheese, questo resta a disposizione del giocatore che lo ha realizzato, che può in seguito giocarlo a suo vantaggio.
 - **Veto:** La carta Veto elimina un progetto che è stato appena messo all'asta. Se il giocatore che ha il Veto non è ancora passato, può giocarlo invece di fare un'offerta, anche se non ha abbastanza tirapiedi per rilanciare sull'offerta corrente. Il Veto e il progetto si mettono negli scarti, e si ricomincia l'asta con il progetto successivo (partendo dal giocatore che aveva iniziato l'asta che ha subito il Veto), senza togliere lavoratori dai progetti in corso.
 - **Big Cheese:** La carta Big Cheese è un favore del boss. Si può giocare per rilanciare il dado che assegna i punti a un progetto. Siccome i favoritismi del vecchio topastro hanno un limite, il giocatore sarà costretto a tenersi il risultato del secondo lancio, anche se fosse peggiore di quello del primo (a meno che non si abbia un altro Big Cheese da giocare sul secondo tiro, ndDDG). Se un Big Cheese e un progetto arrivano al termine nello stesso turno, il Big Cheese si può usare per rilanciare il dado di quel progetto. Attenzione: il Big Cheese si può usare solo sui propri progetti.
- Se il progetto era una carta con un numero, il punteggio guadagnato dipende dal tipo di dadi con cui state giocando: se avete solo un dado da 6, il proprietario del progetto lo tira e moltiplica il numero ottenuto per quello indicato sulla carta, e il risultato si aggiunge al suo punteggio attuale (a proposito: munitevi di carta e penna per segnare i punti dei giocatori!), mentre se avete un set di dadi corrispondente ai valori delle carte (4, 6, 8, 10, 12, 20) dovete solo tirare il dado indicato sulla carta, e aggiungere il risultato al vostro punteggio (Nota: per il 2 lanciate un qualsiasi dado, e segnate 1 se esce un numero dispari, 2 se esce un pari). Attenzione: i due sistemi di punteggio portano, evidentemente, a risultati molto diversi, quindi non dovete usarli insieme nel corso della stessa partita! Una volta che il progetto è stato realizzato e ha assegnato il punteggio va messo nella pila degli scarti.
- Se il progetto è una carta Veto o Big Cheese, questo resta a disposizione del giocatore che lo ha realizzato, che può in seguito giocarlo a suo vantaggio.
 - **Veto:** La carta Veto elimina un progetto che è stato appena messo all'asta. Se il giocatore che ha il Veto non è ancora passato, può giocarlo invece di fare un'offerta, anche se non ha abbastanza tirapiedi per rilanciare sull'offerta corrente. Il Veto e il progetto si mettono negli scarti, e si ricomincia l'asta con il progetto successivo (partendo dal giocatore che aveva iniziato l'asta che ha subito il Veto), senza togliere lavoratori dai progetti in corso.
 - **Big Cheese:** La carta Big Cheese è un favore del boss. Si può giocare per rilanciare il dado che assegna i punti a un progetto. Siccome i favoritismi del vecchio topastro hanno un limite, il giocatore sarà costretto a tenersi il risultato del secondo lancio, anche se fosse peggiore di quello del primo (a meno che non si abbia un altro Big Cheese da giocare sul secondo tiro, ndDDG). Se un Big Cheese e un progetto arrivano al termine nello stesso turno, il Big Cheese si può usare per rilanciare il dado di quel progetto. Attenzione: il Big Cheese si può usare solo sui propri progetti.

Il vincitore è... A seconda del set di dadi, si ottengono risultati molto diversi, e quindi si impongono differenti condizioni di vittoria. Se state usando solo il dado da 6, giocate fino a un valore prefissato di almeno 200 punti. Se invece avete il set di dadi che permette di tirare quello corrispondente a ogni carta, giocate fino a un valore prefissato di almeno 40 punti. Se due giocatori superano il punteggio finale nello stesso turno, vince chi è arrivato al punteggio maggiore. **Variante.** Se usate il set di dadi completo, potete sperimentare un finale di partita molto interessante fissando la vittoria a **30 punti esatti**: in questo caso, i risultati dei progetti che portano a risultati superiori a 30 vengono ignorati (ovvero, i progetti relativi si scartano senza dare punti), e il primo giocatore a raggiungere esattamente 30 punti vince. (ndDDG: nell'improbabile caso di due giocatori che raggiungano 30 punti nello stesso turno, vince chi ha realizzato più progetti validi - cioè chi ha più punteggi segnati nel segnapunti. Questa regola si può applicare pure per spezzare un ex aequo con le regole normali, quando due giocatori superano la soglia di vittoria nello stesso turno e arrivano allo stesso punteggio).

Nota bene. Le carte Veto e Big Cheese sono opzionali: potete decidere di usarle o no, come i Jolly delle carte francesi.

Un gioco di James Ernest e Jon Wilkie - Illustrato da Carol Monahan - Traduzione DDG
Noi produciamo un sacco di giochi geniali!
Cheapass Games, 2530 East Miller Street,
Seattle Washington 98112 - <http://www.cheapass.com>.

Il vincitore è... A seconda del set di dadi, si ottengono risultati molto diversi, e quindi si impongono differenti condizioni di vittoria. Se state usando solo il dado da 6, giocate fino a un valore prefissato di almeno 200 punti. Se invece avete il set di dadi che permette di tirare quello corrispondente a ogni carta, giocate fino a un valore prefissato di almeno 40 punti. Se due giocatori superano il punteggio finale nello stesso turno, vince chi è arrivato al punteggio maggiore. **Variante.** Se usate il set di dadi completo, potete sperimentare un finale di partita molto interessante fissando la vittoria a **30 punti esatti**: in questo caso, i risultati dei progetti che portano a risultati superiori a 30 vengono ignorati (ovvero, i progetti relativi si scartano senza dare punti), e il primo giocatore a raggiungere esattamente 30 punti vince. (ndDDG: nell'improbabile caso di due giocatori che raggiungano 30 punti nello stesso turno, vince chi ha realizzato più progetti validi - cioè chi ha più punteggi segnati nel segnapunti. Questa regola si può applicare pure per spezzare un ex aequo con le regole normali, quando due giocatori superano la soglia di vittoria nello stesso turno e arrivano allo stesso punteggio).

Nota bene. Le carte Veto e Big Cheese sono opzionali: potete decidere di usarle o no, come i Jolly delle carte francesi.

Un gioco di James Ernest e Jon Wilkie - Illustrato da Carol Monahan - Traduzione DDG
Noi produciamo un sacco di giochi geniali!
Cheapass Games, 2530 East Miller Street,
Seattle Washington 98112 - <http://www.cheapass.com>.

Il vincitore è... A seconda del set di dadi, si ottengono risultati molto diversi, e quindi si impongono differenti condizioni di vittoria. Se state usando solo il dado da 6, giocate fino a un valore prefissato di almeno 200 punti. Se invece avete il set di dadi che permette di tirare quello corrispondente a ogni carta, giocate fino a un valore prefissato di almeno 40 punti. Se due giocatori superano il punteggio finale nello stesso turno, vince chi è arrivato al punteggio maggiore. **Variante.** Se usate il set di dadi completo, potete sperimentare un finale di partita molto interessante fissando la vittoria a **30 punti esatti**: in questo caso, i risultati dei progetti che portano a risultati superiori a 30 vengono ignorati (ovvero, i progetti relativi si scartano senza dare punti), e il primo giocatore a raggiungere esattamente 30 punti vince. (ndDDG: nell'improbabile caso di due giocatori che raggiungano 30 punti nello stesso turno, vince chi ha realizzato più progetti validi - cioè chi ha più punteggi segnati nel segnapunti. Questa regola si può applicare pure per spezzare un ex aequo con le regole normali, quando due giocatori superano la soglia di vittoria nello stesso turno e arrivano allo stesso punteggio).

Nota bene. Le carte Veto e Big Cheese sono opzionali: potete decidere di usarle o no, come i Jolly delle carte francesi.

Un gioco di James Ernest e Jon Wilkie - Illustrato da Carol Monahan - Traduzione DDG
Noi produciamo un sacco di giochi geniali!
Cheapass Games, 2530 East Miller Street,
Seattle Washington 98112 - <http://www.cheapass.com>.