

Carte pescate	Prezzo da pagare alla Banca
1	0
2	4\$
3	12\$
4	24\$
5	40\$
6	60\$
7	85\$

Il prezzo crescente dipende dal fatto che il numero di pezzi reperibili è limitato, e i tuoi scavafosse incapaci si fanno pagar cari gli straordinari. Non si possono pescare più di 7 carte, ma non c'è limite al numero di carte che si possono tenere in mano.

Oltre a pescare, si possono comprare carte anche dalle vetrine degli avversari: si paga il prezzo indicato, e si mette la carta tra quelle in mano. Gli avversari non possono rifiutarsi di vendere le carte che hanno in vetrina: le hanno prezzate, quindi è chiaro che vogliono venderle! Puoi usare questa possibilità per togliere dal mercato qualcuno che con i suoi prezzi bassi ti rovina la piazza, se stai cercando di spostare il mercato verso un articolo specifico.

Comprare una vetrina. In questa fase, per 40\$ puoi comprare anche una ulteriore vetrina per il negozio: versa i soldi alla banca e prendi un altro segnalino etichetta. Non c'è limite alle vetrine che si possono aggiungere.

Fase 2: rifornire e prezzare. I principi di rifornimento e prezzatura sono stati descritti prima. Nella fase 2 del turno si può calare una carta in ogni vetrina libera, e si possono cambiare i prezzi di quello che è già in vetrina.

Parti non identificate. In questa fase è possibile spostare articoli dalle vetrine o dalla nostra mano nel bidone delle "parti non identificate". Si tratta di una pila coperta di carte a prezzi da svendita. Non fa parte della vetrina, e può contenere tutte le carte che si vuole. Il lato positivo del bidone "parti sconosciute" è che di sicuro si vende entro la fine del mese: quello negativo è che non ti farà guadagnare molti soldi. Gli articoli finiti nella svendita vengono venduti alla metà del "prezzo corrente" (descritto oltre): in assenza di un prezzo corrente, verranno venduti alla metà del prezzo minimo riportato sulla carta.

Attenzione! Non si possono riprendere in mano o spostare nelle vetrine carte finite nel bidone delle parti sconosciute, e non si possono riprendere in mano carte già in vetrina.

Fase 3: muovere Viktor. Tira il dado e muovi la pedina di Viktor in senso antiorario sul tabellone del numero di caselle corrispondente al risultato. Viktor è in giro per decidere cosa comprare, ma tutti gli scienziati pazzi della città sono lì a guardarlo per imitarlo. Se lui si ferma a dare un'occhiata ai

Gizmos, tutti gli scienziati della città ne vorranno, e così si creerà una domanda di Gizmos. Se si ferma a guardare i cervelli (Brains), l'oggetto più ricercato diventeranno i cervelli (o il loro surrogato più simile disponibile sul mercato).

Caselle di determinazione della domanda. Ognuna delle quattro "case" intorno al tabellone contiene un certo numero di caselle "Domanda del mercato", che sono attivate dall'arrivo di Viktor. La "X" nella casella è il numero di segnalini "cittadino" nello spazio centrale del tabellone. Per esempio, se Viktor finisce nella casella "2+X" nella casa "Extremities" (estremità), determinerà una domanda di (2 + X) carte estremità. Se la popolazione totale della città in quel momento è di 4 segnalini, la domanda totale sarà di 6 estremità.

Cosa significa "una domanda totale di 6 estremità"? In sintesi, significa che gli scienziati compreranno le carte "estremità" (mani e piedi) più economiche disponibili sul mercato, fino ad averne acquistate un massimo di 6 (o, se non ce ne sono 6 disponibili, fino ad averle acquistate tutte). In realtà le cose sono un po' più complicate, ma l'idea di base è questa.

Il punto complicato è questo: per ogni articolo che è compreso nel genere di cui c'è domanda, vengono vendute soltanto le carte che hanno il valore minimo sul mercato in quel momento. Se c'è una domanda di 6 estremità, ma un negozio ha un piede in vendita per 11\$ e gli altri negozi ne hanno altri 5 a un prezzo superiore, nonostante la disponibilità di carte per soddisfare l'intera domanda del mercato, si venderà soltanto la carta a 11\$. D'altro canto, potrebbe anche capitare che tutte le carte in vendita per una determinata richiesta del mercato siano al massimo livello (per esempio, per la stessa richiesta di 6 estremità, tutte le "mani" potrebbero essere prezzate 18\$): il concetto importante è che comunque gli scienziati comprano ogni articolo soltanto al minimo livello disponibile.

Il minimo prezzo disponibile per un determinato tipo di carta è definito come il "valore corrente" di quell'articolo. Può cambiare di turno in turno, ma resta fisso durante il turno: negli esempi appena fatti, il "valore corrente" dei piedi è 11\$, e quello delle mani 18\$. Riassumendo la regola, quindi, verranno vendute solo le carte sul mercato al valore corrente. Quelle più costose resteranno nelle vetrine, anche in caso di grossa domanda da parte del mercato.

Per inciso: "vendere", materialmente, significa mettere la carta negli scarti, e prendere i soldi corrispondenti al prezzo fissato dalla banca.

Altra regola complicata: gli scienziati compreranno tutto ciò che è in vendita al valore corrente, anche se così facendo supereranno la richiesta del mercato. È così che si generano le "eccedenze".

Facciamo un esempio: c'è una domanda del mercato di 6 estremità. Ci sono sul mercato 4 carte "piedi" al prezzo corrente (11\$), e altre a prezzo superiore: i 4 "piedi" a 11\$ vengono venduti (e i venditori ricevono i \$ corrispondenti dalla banca), mentre gli altri restano nelle vetrine, e la domanda di estremità

scende da 6 a (6 - 4 =) 2. Sul mercato sono disponibili anche altre estremità più costose: le mani, il cui valore corrente è 18\$: visto che c'è ancora richiesta, le 3 carte "mani" a 18\$ vengono vendute tutte. A questo punto, a fronte di una domanda di 6 estremità, l'acquisto reale è stato di 7 carte (4 piedi + 3 mani): c'è una carta in più del necessario, il che genera un'eccedenza.

Eccedenza. L'eccedenza è il risultato di una vendita in eccesso, come quella dell'esempio. C'era un numero di "mani" (a prezzo corrente) superiore a quello che scienziati volevano, ma una volta che questi hanno deciso di comprare a quel prezzo, comprano tutte le carte di quel tipo a quel prezzo.

Per indicare che c'è un'eccedenza di UNA estremità, si piazza un segnalino sulle caselle "surplus" nella casa "estremità" (ovviamente, si piazza un segnalino per ogni eccedenza!). Questo segnalino resterà lì finché non ci sarà di nuovo richiesta di estremità, o finché tutte le caselle "surplus" non saranno riempite. In questo caso, le eccedenze verranno convertite in nuovi cittadini, come spiegato sotto. Quando c'è un'eccedenza in un particolare tipo di richiesta, e Viktor finisce in un'altra casella "domanda" della stessa categoria, i segnalini "eccedenze" si tolgono, e il loro totale si toglie dalla nuova domanda. Se nell'esempio di prima (che aveva generato 1 eccedenza di estremità) immaginiamo che Viktor, dopo un giro di tabellone, ricada sulla domanda "2+X" nella casa "Extremities", generando di nuovo una domanda di 2 + 4 = 6, avremo che da questa domanda va tolta l'eccedenza di 1 residua: la domanda totale diventa 6 - 1 = 5 estremità.

Carenza. Le carenze si generano quando la disponibilità di un particolare genere sul mercato non soddisfa la domanda. Nell'esempio di prima, se non avessimo avuto "mani" sulla tavola, sarebbero state vendute solo 4 carte "piedi", e sarebbe rimasta una domanda insoddisfatta di 2 estremità.

La "carenza" si segnala piazzando segnalini su due caselle "Shortage" nella casa delle estremità. Come per le eccedenze, grosse carenze generano cambiamenti nella popolazione della città. Altrimenti, le carenze si sommano alla prima domanda utile dello stesso genere (nell'esempio di prima, una carenza di 2 estremità si sommerebbe alla nuova domanda di estremità di X + 2 = 6, facendola diventare di 6 + 2 = 8).

Nota bene: è impossibile avere contemporaneamente carenze ed eccedenze della stessa categoria, dato che si tolgono entrambi quando c'è una nuova domanda. Può invece accadere che carenze o eccedenze siano più delle caselle corrispondenti sul tabellone: ok, ok, segnatevi in qualche modo ciò che il tabellone non consente, perché tanto di qui a poco ci sarà una conversione di carenze o eccedenze in cittadini...

Conversione di eccedenze e carenze. La conversione viene fatta alla fine di ogni turno. Se tutte le caselle "Surplus" di una delle case sono coperti, si tolgono, e si aggiunge un segnalino-cittadino nella città. Se invece sono coperte tutte le caselle

"Shortage" di una casa, i segnalini si tolgono, e si elimina un segnalino-cittadino dalla città (aaaargh!). Carenze eccessive possono far sì che la popolazione della città venga completamente eliminata: in questo caso, la partita termina immediatamente, e chi ha più soldi vince.

Attenzione: vi sarete certo accorti che la casa dei "Gizmos" può ospitare qualsiasi numero di eccessi o di carenze. In effetti, eccessi e carenze di Gizmos non vengono convertiti in aggiunta o eliminazione di cittadini.

Altre caselle del tabellone.

Oltre agli spazi "Domanda", ci sono altre caselle speciali da considerare:

Advance the calendar (Fate avanzare il calendario). Queste due caselle nere (piazate agli angoli del tabellone) agiscono ogni volta che Viktor ci si ferma, o anche quando semplicemente ci passa sopra. Viktor non deve fermarsi obbligatoriamente, per farle funzionare! Tutte e due le caselle fanno avanzare di una casella il segnalino segnatempo. Una delle due ("Advance the calendar and GROW..."), inoltre, fa anche aumentare di un cittadino la popolazione della città. L'ultimo effetto delle due caselle è che svuotano il bidone delle parti non identificate di tutti i giocatori.

Il segnalino segnatempo va mosso in senso antiorario sul percorso - calendario all'interno del tabellone: quando il segnalino torna alla casella start, si finisce il turno in corso e la partita termina.

Quando Viktor passa sulle caselle nere, tutte le Parti non identificate vengono vendute immediatamente - in pratica, prima che Viktor si muova di nuovo. Queste carte si vendono alla metà del Prezzo corrente, arrotondato verso il basso. Se non ci sono carte nelle vetrine che permettano di stabilire un Prezzo corrente, le Parti non identificate si venderanno alla metà del loro prezzo minimo. Attenzione! Normalmente, il Prezzo corrente è determinato dalle carte che appartengono allo stesso genere (ovvero con la stessa scritta grande: Hands, Nervz, Cheese...): ma se è attivata la casella "Monster", come vedremo di seguito, il Prezzo corrente di ogni categoria (caratterizzata dalla lettera in alto a sinistra nella carta: B-Brains-cervelli, composta da carte Cheese-gagliardo e Mold-scarso, E-Extremities-estremità, composta da carte Hands-mani e Feet-piedi, L-Leftovers-accessori, composta da carte Giblets-interiora, Bones-ossa e Nervz-nervi e G-Gizmos, composta da carte Zwik, Lurd e GleeB) è determinato dalla carta più economica in esposizione al momento.

Buyout (Acquisizione). Quando Viktor si ferma qui, si deve girare la prima carta del mazzo: tutte le carte in esposizione identiche a quella girata vengono immediatamente vendute al prezzo indicato. Per esempio, se si gira un Zwik, tutti gli Zwik esposti da ogni giocatore si vendono al prezzo che questo aveva indicato.

Auction (Asta). Quando Viktor si ferma qui, si deve girare la prima carta del mazzo: tutte le carte in esposizione identiche a quella girata vengono immediatamente prese e messe all'asta insieme a quella appena girata. I giocatori possono quindi fare offerte e rilanci per aggiudicarsi l'intero set di carte (noi consigliamo di far fare le offerte secondo il giro, partendo dal giocatore di mano, ndDDG): chi alla fine avrà fatto l'offerta più alta pagherà la banca, e prenderà le carte.

Roll again (Ritira). Quando Viktor si ferma qui sopra, si deve far muovere di nuovo ritirando il dado. Ma va!

Riot (Rivolta) e Monster (Mostro). Queste sono caselle i cui effetti sono permanenti, e funzionano grossomodo nella stessa maniera. Se Viktor si ferma in uno dei due spazi, piazzateci sopra un segnalino, per indicare che la casella è stata attivata, e lo resterà finché Viktor non ci si fermerà di nuovo o ci ripasserà sopra. In altri termini, se una di queste caselle verrà attivata, resterà "accesa" per un giro di Viktor esatto.

Riot (Rivolta). Quando la casella è attivata, i cittadini hanno scatenato una rivolta: senza grossa unità d'intenti, comunque. Durante una rivolta, le carte sono più costose: si pesca una carta in meno di quelle che si pagano. Per esempio, se si pagano 4\$, si pesca una sola carta anziché due.

Monster (Mostro). Quando la casella è attivata, c'è un mostro che si aggira per la città. Gli scienziati hanno paura di uscire, e perciò comprano molto meno. Questo vuol dire che il Prezzo corrente di ogni categoria (caratterizzata dalla lettera in alto a sinistra nella carta: B-Brains, L-Leftovers...) è stabilito dalla carta più economica di quel tipo attualmente sul tabellone: per esempio, se ci sono Giblets in vendita a 3\$, non si possono vendere altre carte Leftovers, e il valore di tutte le carte Leftovers nei bidoni delle Parti non identificate si venderanno a 1\$, quale che sia il loro tipo.

Rimischiare

Durante la partita, probabilmente il mazzo finirà una o più volte: quando questo finisce, ricostituitelo rimischiando gli scarti.

Condizioni di vittoria

Ci sono due differenti maniere per vincere, corrispondenti a due diversi finali di partita.

- Se la partita è terminata perché tutti gli abitanti della città sono stati eliminati, a causa di un alto numero di Carenze, il gioco si ferma immediatamente, e chi ha più soldi vince.

- Se la partita è terminata quando il segnalino segnatempo ha completato il suo giro, ogni giocatore riceve un premio di 15\$ per ogni vetrina che ha, e a questo punto chi ha più soldi vince. Quindi, costruire un negozio grande è molto importante, se la città sopravvive. Buona fortuna!

Parts Unknown - 1998 Cheapass Games

Un gioco di James Ernest.

Grafica di Michael O'Connor.

Traduzione DDG

Realizzato con l'aiuto di una entusiasta moltitudine di cavie assassine nottambule vendicervelli accaparragizmi. Grazie a Cedric Chin per le caselle Riot e Monster!

Qualcosa sulla Cheapass Games.

Qui alla Cheapass Games siamo convinti di due cose fondamentali, riguardo ai giochi: costano troppo e, fino a un certo livello di analisi, possiamo considerarli tutti uguali.

Se tralasciate per un attimo le loro diverse forme, vi accorgete per esempio che le pedine sono un pezzo intercambiabile tra diversi dei giochi di cui siete in possesso. Lo stesso vale per i dadi, le banconote, i segnalini, e quasi tutti gli altri pezzettini standard. Queste cose possono pesare fino al 75% del costo di produzione del gioco, e questo ricade direttamente su di voi.

Se poteste scegliere, probabilmente fareste un investimento iniziale per crearvi un set di questi materiali standard, invece di ricomprarli venti volte con i vari giochi, e vi limitereste a richiedere ai produttori soltanto i materiali originali e caratteristici del gioco. Tuttavia, la gran parte degli editori insiste per rifilarvi i materiali che già avete con ogni titolo: è un po' come se insieme a ogni videocassetta vi costringessero a comprare un videoregistratore.

La Cheapass Games, viceversa, vi fornisce solo lo stretto indispensabile: tabellone, carte e regolamento. Se per giocare serve altro materiale, sarà facile reperirlo in scatole già in vostro possesso, o magari acquistarlo in un negozio di hobbystica, senza che noi cerchiamo di vendervelo direttamente. Una volta che avrete assemblato la vostra collezione di materiali standard, potrete usarli per tutti i nostri giochi: abbiamo standardizzato la nostra produzione, in modo che i regolamenti non necessitino di altro, in modo che la vostra scatola di materiali sia sempre sufficiente.

Se volete ricevere una copia del nostro ultimo catalogo, scriveteci (Cheapass Games, 2530 East Miller Street, Seattle Washington 98112), o visitate il nostro sito internet (http://www.cheapass.com).

PARTS UNKNOWN

(Parti non identificate)

Un gioco da tavolo Cheapass per 4-10 giocatori

Questi assurdi Scienziati. Due anni fa, tutti in fissa con l'Evoluzione Lamarckiana. L'anno dopo, il Flogisto. Adesso, cani e porci vogliono essere i primi balenghi biancocriniti a far risuscitare un morto dalla tomba.*

Cani e porci, va da sé, tu escluso. Tu sei troppo intelligente per mischiarti in questa buffonata di "Scienza". Preferiresti semmai sterminare tutti quelli che ci sono coinvolti.

In Parts Unknown tu sei il proprietario di una dinamica attività commerciale che tratta pezzi di ricambio. Lo scopo del gioco è fare più soldi possibile vendendo i tuoi pezzi di cadavere sul mutevole mercato degli Scienziati Pazzi.

I rifornimenti varieranno di continuo, le ricchezze potranno crescere o scomparire. Dovrai batterti con una concorrenza aggressiva, con qualche sporadica rivolta cittadina, e con l'eventualità, sempre possibile, che a un certo punto siano morti tutti.

**Forse non tutti sanno che... il Flogisto era una sostanza più leggera dell'aria la cui esistenza fu postulata nel XVIII secolo per spiegare il motivo dell'aumento di peso degli oggetti dopo la combustione. Joseph Priestley, che scoprì l'ossigeno, chiamò questo gas "aria deflogisticata".*

I materiali presenti in Parts unknown...

Nella busta di Parts Unknown trovate un mazzo di 96 carte, quattro sezioni di tabellone e il regolamento.

...e quelli che dovete reperire

Per giocare a Parts Unknown dovete munirvi di due pedine, un certo numero di segnalini, un dado a 6 facce e delle banconote giocattolo. I segnalini possono anche essere tutti uguali (potete usare delle monetine): sarà la loro posizione a renderli identificabili, come si vedrà. Le due pedine rappresentano Viktor Frankenstein e il segnatempo che si muove nella corsia interna del tabellone.

Preparazione del gioco

Mettete insieme le quattro parti del tabellone (identificate dal nome delle 4 categorie delle carte: Gizmos, Brains, Extremities e Leftovers) come mostrato a pagina 1 del regolamento inglese. Lo spazio vuoto al centro del tabellone così composto è la "Città".

Nelle prime partite vi consigliamo di mettere le quattro sezioni del tabellone nell'ordine mostrato nella figura: poi potrete mischiarle e sorteggiarne l'ordine di partita in partita.

Piazzate nella "Città" quattro segnalini: rappresenteranno i "cittadini".

Date a ogni giocatore 40 dollari (o, se state usando i soldi del Monopoli, 40.000... regolatevi con ciò che avete a disposizione!), e mettete il resto dei soldi nella "Banca" (la scatola del gioco da cui vengono i soldi). Date a ogni giocatore quattro segnalini, che verranno usati come "etichette" per indicare i prezzi delle proprie mercanzie.

Fate partire Victor dalla casella "Monster", e piazzate il segnatempo sulla casella "Start" della corsia interna. Queste due pedine si muoveranno sul tabellone in senso **antiorario**. Appena il segnatempo ha completato un giro di tabellone, la partita termina.

Prima del primo turno

Mischiate il mazzo, e date sei carte a ogni giocatore: le altre carte restano in un mazzo coperto, a far da riserva. Tutti i giocatori scelgono contemporaneamente fino a quattro carte da esporre nel loro negozio. Partendo da un giocatore scelto a caso, e poi continuando in senso **orario**, tutti mostrano le carte scelte piazzandole davanti a sé scoperte (nelle "vetrine"), e sistemano le "etichette" per indicare i prezzi relativi.

Rifornire e prezzare. Normalmente, si rifornisce di materiali il nostro negozio e li si prezza al proprio turno. "Rifornire" significa calare una carta di quelle che si hanno in mano per metterla nelle "vetrine", scoperta davanti a sé, e "prezzare" vuol dire metterci sopra un segnalino "etichetta" che indichi il prezzo di vendita che abbiamo scelto.

Per chiarire l'uso delle etichette, guardate la figura al centro di pagina 2 del regolamento in inglese: la carta "Cheese" è stata piazzata in vetrina da un giocatore, e l'etichetta (il segnalino "shelf space") indica che il prezzo è 24\$. Non si possono mettere in vetrina più di 4 pezzi (uno per etichetta), e per ognuno di questi il prezzo è quello subito al di sopra dell'etichetta che abbiamo piazzato.

È possibile mettere in vendita pezzi al di fuori delle vetrine, privi di etichetta: questi finiscono in una specie di bidone, la pila coperta delle "Parti non identificate" descritta oltre. Comunque, nel primo turno non si possono mettere carte nella propria pila di "Parti non identificate".

Dopo che tutti hanno rifornito le vetrine e prezzato gli articoli, si sorteggia il giocatore di partenza: il gioco proseguirà, dopo di lui, in senso **orario**.

Le fasi del turno.

Un turno è composto di tre fasi distinte: comprare materiali, rifornire e prezzare, muovere il dr. Frankenstein. Le tre fasi si eseguono in questo ordine:

Fase 1: comprare. Si possono pescare fino a 7 carte dal mazzo della riserva. La prima carta è gratuita, mentre le altre costeranno via via di più, e andranno pagate alla banca secondo questa tabella: