



di J.C. Lira

sol di per la mi a prostituta!

Ora puoi provare l'esperienza dello sfruttamento della prostituzione e lo spaccio di droga, evitando di essere scoperto dai poliziotti sotto copertura. Sarai in grado di diventare un famoso protettore, in grado di poter offrire donne a caro prezzo ad una clientela esigente, o rimarrai un pescivendolo che cerca di sopravvivere con i quattro soldi delle sue scarse donne?

Oppure il tuo corpo verrà trovato imbottito di pallottole in qualche putrido canale? C'è solo un modo per conoscere il tuo destino: giocare a **Pimp: The Backhanding!**

preparazione

Scegliete uno sfigato giocatore e fategli dividere le 100 carte in tre mazzi, in base al logo segnato sul retro: un mazzo "Pimp", un mazzo "Ho", ed un mazzo "Draw". Poi fategli mischiare i mazzi e fategli prendere un paio di dadi a 6 facce (non inclusi nel gioco - prendeteli da qualche gioco stupido di vostra sorella). Sebbene non sia tecnicamente richiesto per giocare, un buon liquore di malto, un vino forte o un qualsiasi alcoolico è sempre un buon accessorio di gioco.

Carte Pimp: La carta "Pimp" contiene l'immagine di un gentiluomo dell'alta società, con i suoi valori "Macking" e "Backhanding". "Macking", per te ignorante, è l'abilità del protettore per reclutare una prostituta, mentre "Backhanding" è l'abilità per dare qualche calcio nel sedere. Utilizza il tuo protettore per reclutare le prostitute ("mack") o per eliminare quelle degli avversari ("backhand").

Carte Ho: Ogni carta "Ho" contiene l'immagine ed il valore sul marciapiede di una prostituta. (Abbiamo lasciato i prezzi bassi così sarete in grado di fare i conti anche dopo un paio di bicchierini.) Lo scopo del gioco è quello di totalizzare il maggior valore delle prostitute, dopo aver giocato 3 rounds. Puoi provare a reclutare un harem di prostitute a basso costo o focalizzarti sulla più costosa: alla fine del gioco conta sempre e solo il valore totale.

Carte Draw: Le carte "Draw" ti danno aiuti per vincere, o possono anche darti "Webster". Ci sono tre tipi di carte: *protettori* che si schierano con te (per un massimo di 7 personaggi); *modificatori* che dicono qualcosa tipo "+1 per macking" e vengono schiaffate su un protettore per aumentarne i suoi valori durante uno scontro; e *colpi bassi* per accoppiare un tuo avversario e spezzargli le caviglie in molti piacevoli modi. Le istruzioni sono riportate sulle carte. Le carte "Pimp" hanno il bordo giallo, le "Modificatori" il bordo viola, ed i "Colpi bassi" il bordo rosso. Le carte giocate vengono messe in una pila degli scarti.

CARTA " PIMP "



Metti le sul marciapiede!

Lo sfigato giocatore di prima, mette cinque carte "Ho" a faccia in su al centro del tavolo. Queste prostitute ora sono sul marciapiede e tu ed i tuoi avversari siete in competizione per reclutarle durante il primo round.

Di seguito, ogni giocatore riceve cinque carte "Pimp", che le mette davanti a sé a faccia in su. A queste possono aggiungersi altri personaggi pescati dal mazzo di carte "Draw". Ricorda che se superi il limite di 7 personaggi, devi scartare tutti quelli in eccesso (a te la scelta di quale scartare).

Infine, ogni giocatore riceve cinque carte dal mazzo "Draw". (5 carte Ho, 5 carte Pimp e 5 carte Draw. Chiunque sarà in grado di ricordarselo.) Se una qualsiasi carta Draw è un protettore (un personaggio con un valore di "macking" e "backhanding"), mettilo insieme agli altri, sul tavolo, davanti a te. Durante il gioco, puoi pescare altri protettori e scegliere quando giocarli. Tutte le altre carte sono tenute, nascoste, nella

propria mano. Leggi il testo delle carte per sapere quando e come giocarle.

Ti trovi adesso in un'epica lotta per tre rounds. Ogni round è formato da una fase Macking, una fase Backhanding ed una fase di Conteggio dei Soldi. Ogni protettore può essere utilizzato una sola volta per round, per reclutare una prostituta o per eliminarne una avversaria. Durante la fase del conteggio dei soldi, totalizzi il valore di ogni prostituta che hai reclutato e che non è stata eliminata. Inoltre ricevi anche cinque nuove carte "Draw", e cinque nuove prostitute si mettono sul marciapiede. Inizia così il secondo round,

e si procede fino al terzo round, durante il quale si determina il vincitore del gioco.

Fase Macking

Lanciare un dado per stabilire il primo giocatore. Questi piazza un protettore vicino ad una delle cinque prostitute che passeggiano sul marciapiede. Procedendo in senso orario, ogni giocatore piazza un protettore vicino ad una prostituta, finché ogni giocatore decide di non utilizzare più protettori per questa fase, passando la mano. (Lasciati qualche protettore da utilizzare per eliminare le prostitute avversarie durante la fase "backhanding".) Un giocatore può piazzare un solo protettore per ogni prostituta (nessun protettore vorrebbe fare il secondo a qualcuno), ma possono tranquillamente esserci anche i protettori degli altri giocatori. Quando tutti i giocatori decidono di passare, allora ha inizio il "macking".

Cominciando dalla prostituta dal valore più alto, e procedendo poi in ordine decrescente, i giocatori cominciano il loro "macking". Tutti i giocatori che devono scontrarsi per reclutare una prostituta, possono giocare dalla propria mano dei "modificatori" per poter aumentare la propria abilità di "macking". Una volta giocata una carta, questa rimane sul protettore per tutta la durata della partita (a meno che qualche bastardo non la rubi). Una volta giocati tutti i modificatori, è possibile giocare i "colpi bassi", come ad esempio la carta "Turkey Pot Pie" o "Undercover Cop" se ne sei in possesso.

Ora lanciare i dadi per stabilire chi recluta la prostituta. Il risultato totale "macking" per ogni giocatore è:

Valore "macking" del protettore + modificatori valore "macking" + risultato del dado.

Chi ottiene il risultato più alto, recluta la prostituta e la posiziona di fronte a sé, lasciandovi sopra il protettore che l'ha reclutata (o lascia la prostituta sul protettore; la posizione è una scelta personale). Il protettore che l'ha reclutata, ora deve difenderla dai nemici che nella prossima fase cercheranno di eliminarla. I protettori che invece hanno perso, ritornano nel gruppo (a meno che non siano seduti nella loro "Stretch Limo" che gli permetterebbe di reclutare un'altra prostituta). Fino al prossimo round, questi protettori non possono essere più utilizzati.

In caso di parità, si continua a lanciare i dadi finché non viene assegnato un vincitore.

La fase di "macking" viene ripetuta per ogni prostituta sulla quale ci sono più protettori.

Se su una prostituta c'è un solo protettore, questa viene automaticamente reclutata da quel protettore.

Tutte le prostitute non reclutate, rimangono sul marciapiede.

Fase Backhanding

Ora è il momento della fase "backhanding" per eliminare le prostitute avversarie. Hai fallito la possibilità di reclutarle, ma puoi sempre rovinare gli affari altrui, eliminando queste prostitute per sempre.

Cominciando dal primo giocatore, ogni giocatore può utilizzare un protettore, non utilizzato durante la fase "macking", per eliminare una prostituta avversaria. Ogni prostituta può subire un solo "attacco", indipendentemente dal numero dei giocatori (a meno che non vengano giocate carte speciali). Come nella fase "macking", i giocatori, a turno, piazzano un protettore vicino ad ogni prostituta che vogliono eliminare. I giocatori possono anche parlare tra di loro per accordarsi su quale eliminare.

Una volta piazzati tutti i protettori, il giocatore con la prostituta dal valore più alto deve difenderla. Per chi non avesse capito: il protettore che prima ha reclutato una prostituta, ora deve difenderla. La fase di "backhanding" funziona esattamente come la fase "macking". E' possibile giocare eventuali "modificatori" per aumentare il valore di "backhanding" di ogni protettore. Infine è possibile giocare dei "colpi bassi", come "Dey's All Bitches" prima del lancio dei dadi.

Se si rende necessario lanciare i dadi, il valore per ogni protettore è il seguente:

Valore "backhanding" del protettore + modificatori "backhanding" + risultato del dado.

In caso di parità, la prostituta resta al difensore.

Alcune carte ("Bitch Fight" e "Community College Application") obbligano una prostituta a difendersi senza l'aiuto del protettore. Se una prostituta non ha alcun simbolo "backhanding" sulla propria carta, questa assume il valore 0. A tal proposito ci sono un paio di carte che permettono di aumentare questo valore ("Press-on Nails" e "S&M Gear").

Ci sono anche un paio di prostitute che hanno un proprio valore di "backhanding" (al posto del valore 0 di default), indicato sulla carta.

Queste prostitute aggiungono il proprio valore a quello del protettore. In pratica il loro valore funge da modificatore, esattamente come una carta speciale. Ovviamente, questi modificatori rimangono sulle prostitute e non sui protettori.

Se il protettore che difende, ottiene un risultato uguale o maggiore dell'avversario, la sua prostituta non può essere più "attaccata", a meno che non si utilizzi una carta speciale. La prostituta viene considerata vinta, e può essere conteggiata durante la fase successiva.

Se il protettore che ha "attaccato" vince, la prostituta viene eliminata, ma va bene così. Il venerabile filosofo Z una volta ha detto: "Una prostituta non può portare soldi se ha la faccia spaccata". Tratta la prostituta come se fosse il giornale di ieri. (Sì, significa che devi scartarla.)

In ogni caso, il protettore che perde lo scontro, riceve una severa lezione. Sia il protettore, che i suoi modificatori, vengono messi in una pila e vi restano finché non viene giocata una carta che li rimette in gioco.

Fase Conteggi o dei Soldi

Le prostitute che hai reclutato e difeso, ora ti appartengono e non possono essere più "attaccate".

In questa fase è possibile giocare dei "modificatori" per alterare il valore delle prostitute (proprie o degli avversari).

Se questa fase viene giocata durante il primo o il secondo round, allora ogni giocatore riceve cinque nuove carte "Draw" da aggiungere alla propria mano. (Si possono tenere in mano le carte non utilizzate durante i round precedenti.) Cinque nuove prostitute vengono messe sul marciapiede, e si può procedere con l'inizio di un nuovo round di gioco (partendo dalla fase "macking"). Il primo a cominciare il turno sarà il giocatore alla sinistra del primo giocatore (il gioco si svolge in senso orario), che diventerà così il primo giocatore.

Se questa fase viene giocata durante il terzo round, allora si conteggia il valore delle prostitute e si confronta con quello degli altri. Il giocatore che ha totalizzato il punteggio più alto, viene dichiarato il "Papà dei Magnaccia", "Il Signore delle Marchette", il "Gran Pappone", il "Conte di....." - hai capito l'idea. Chi arriva ultimo, diventa lo sfigato che darà le carte durante la prossima partita.

Altro

Durante i miei viaggi per gli Stati Uniti, ho visitato parecchie scuole elementari per diffondere questo gioco ed insegnare ai piccoli ad essere una nuova generazione di protettori. Le loro acute menti mi hanno posto delle domande, che elenco di seguito (relative al gioco ovviamente):

Quante volte posso utilizzare queste carte?

Pimps: Una volta per round, sia per reclutare che per difendere, oppure per "attaccare". I protettori eliminati non possono giocare finché non viene utilizzata una carta tipo "Funky Bass Line", "Bad Dog 60/40" o "Go Down", che permette loro di ritornare in gioco.

Modificatori: Una volta giocati su un protettore, rimangono lì per il resto della partita, a meno che non venga giocata qualche carta per eliminarli. Se un protettore viene sconfitto, anche i modificatori vengono messi da parte, e ritornano in gioco assieme al protettore, quando consentito.

Colpi Bassi: Queste carte possono essere utilizzate una sola volta.

Quale di queste carte ha la precedenza?

Questo è l'ordine delle carte: "Dey's All Bitches" che batte "Turkey Pot Pie". "Undercover Cop" le batte entrambe. Se utilizzate per risolvere uno scontro di tipo "backhanding", "Dey's All Bitches" e "Turkey Pot Pie" sconfiggono automaticamente il protettore avversario. "Undercover Cop" rimuove il protettore ed i suoi modificatori dal gioco.

Modificare i prezzi: Se un giocatore vuole tenere le carte per modificare il prezzo di una prostituta, si utilizza questa precedenza: "Mark & Brian's House of Wax", "Knocked Up", "Porno Film", "Porno Film with Donkey" e "VD Outbreak".

Quando posso giocare i "modificatori"?

Possono essere giocati in ogni momento. In genere si aspetta l'occasione di giocarli durante qualche scontro, prima di lanciare i dadi. Durante uno scontro, si può giocare un qualsiasi numero di "modificatori". Una volta giocati i "modificatori", è possibile giocare i "colpi bassi", dopodiché si procede con il lancio dei dadi.

Un mio protettore ha reclutato due prostitute utilizzando la carta "Stretch Limo" o "She's Bringing Her Cousin", ma il mio avversario ha giocato la carta "Bitch Fight". Le mie due prostitute contano come una per difendersi dalla carta "Bitch Fight"?

No, la carta "Bitch Fight" viene giocata solo contro una prostituta. Le carte "Stretch Limo" e "She's Bringing Her Cousin" fanno contare due prostitute come una durante la fase "backhanding", in modo da poter subire un "attacco" anziché due. Un solo protettore avversario può attaccare le due prostitute: in caso di vittoria, il protettore difensore viene messo da parte, mentre entrambe le prostitute vengono eliminate dal gioco. Ad ogni modo, qualsiasi modificatore presente su entrambe le prostitute, viene aggiunto al valore finale, in caso di scontro.

Cr eDITI

Autore: J.C. Lira
Editore: Ken Cliffe
Direttore Artistico: Brian Glass
Arte: Skottie Young
Grafica: Brian Glass
Traduzione in Italiano: Giuseppe Ferrara - g.ferrara@lycos.it

Un ringraziamento particolare ai fanatici di **Pimp**, sviluppatori e sostenitori: Robin Ickes, Frank Ivan III, Michael Zlogar, John Drummond, Katie Thomas, Nancy Waldman and Ben Rodgers.

Alcune persone possono trovare questo gioco disturbante o offensivo. Ed hanno ragione. Se non pensi che sia offensivo, cercheremo di darti delle espansioni per farti cambiare idea.



1554 LITTON DR.
RED LIGHT DISTRICT,
STONE MOUNTAIN, CA 30083



© 2004 Arthaus, Inc. Pimp the Backhanding, Arthaus ed il logo One Hit Wonders sono marchi registrati dalla Arthaus, Inc.

Per i cataloghi gratuiti dei giochi della Arthaus ed i prodotti della White Wolf, chiama il numero 1-800-454-WOLF. Visita il sito di **Pimp** all'indirizzo:

www.arthausgames.com

STAMPATO IN CANADA