

RAZZIA!

di Reiner Knizia

Giocatori: 2 – 5 Persone

Età: dai 12 anni

Durata: 45 minuti circa.

Contenuto

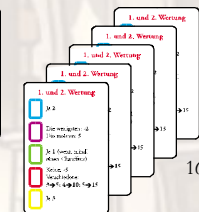
99 carte Bottino



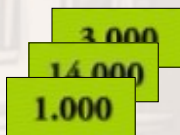
Ci sono 6 tipi di carte Bottino, ognuno col bordo dal colore diverso. **20x Rosso:** 20 carte Gioiello (4x: Anello, Orologio, Spilla, Collana, Diamante). **16x Viola:** 16 carte Gangster. **26x Verde:** 16 carte Auto e 10 carte Autista. **6x Blu:** 6 carte Ladro. **3x Giallo:** 3 carte Oro. **28x Marrone:** 28 carte Affari (4x: Casinò, Trasporto, Film, Corse, Immobili, Night Club e Ristoranti).



21 Poliziotti



6 Carte riassuntive



16 Assegni (1.000 – 16.000)



1 Tabellone

Descrizione del Gioco

Ogni giocatore rappresenta il capo di una famiglia mafiosa ed ha a disposizione, in ciascuno dei tre round di gioco, tre Assegni (nelle partite tre giocatori si hanno a disposizione 4 Assegni). Quando un giocatore si aggiudica un'asta offrendo un Assegno, riceve diverse carte Bottino, prendendole dal centro del tavolo e mettendole scoperte davanti a sé,

tra i suoi possedimenti familiari. I giocatori non dovrebbero aspettare molto nell'usare i propri Assegni, infatti quando verranno pescati e posti sul tavolo 7 Poliziotti, ci sarà una retata ed il round terminerà immediatamente. Al termine di ogni round i giocatori ricevono punti per le carte Bottino presenti nel loro patrimonio familiare.

Al termine del terzo round, il giocatore con più punti è il vincitore.

Il Patrimonio Familiare

In ogni turno, se un giocatore si aggiudica delle carte Bottino, le prende dal centro del tavolo e le mette a faccia in su davanti a sé – adesso fanno parte del suo **patrimonio familiare**. Le carte vengono disposte davanti ai giocatori in modo ben visibile, divise per colore:



Attenzione: Tutte le carte con una **x** nera nell'angolo inferiore destro si scartano alla fine del round, dopo l'assegnazione dei punti, e si rimettono nella scatola (non si useranno più durante la partita). Tutte le altre carte rimangono scoperte davanti i giocatori.

Preparazione del Gioco (3 – 5 Giocatori)

Il tabellone viene disposto in mezzo al tavolo, ed ogni giocatore riceve una carta riassuntiva, che dispone davanti a sé.

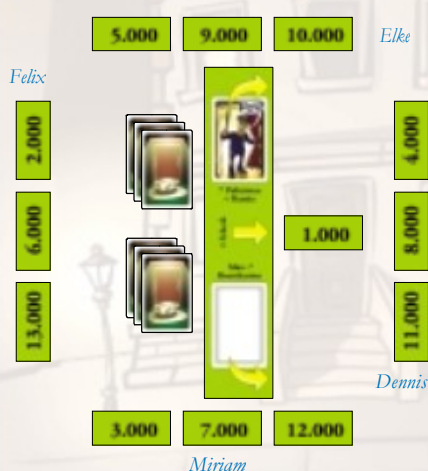
Con 5 giocatori si usano tutti i 16 Assegni. Con 3 o 4 giocatori si usano solo gli Assegni del valore di 1.000 – 13.000; gli Assegni 14.000 – 16.000 si rimettono nella scatola.

L'Assegno dal valore di 1.000 viene messo scoperto accanto al tabellone (in direzione della freccia). Gli altri Assegni vengono distribuiti ai giocatori (3 Assegni per giocatore, nelle partite con 3 giocatori si distribuiscono 4 Assegni per giocatore):

3 Giocatori: **Giocatore A:** 2.000, 5.000, 8.000, 13.000. **Giocatore B:** 3.000, 6.000, 9.000, 12.000. **Giocatore C:** 4.000, 7.000, 10.000, 11.000.

4 Giocatori: **Giocatore A:** 2.000, 6.000, 13.000. **Giocatore B:** 3.000, 7.000, 12.000. **Giocatore C:** 4.000, 8.000, 11.000. **Giocatore D:** 5.000, 9.000, 10.000.

5 Giocatori: **Giocatore A:** 2.000, 7.000, 16.000. **Giocatore B:** 3.000, 8.000, 15.000. **Giocatore C:** 4.000, 9.000, 14.000. **Giocatore D:** 5.000, 10.000, 13.000. **Giocatore E:** 6.000, 11.000, 12.000.



Esempio di preparazione per 4 giocatori. Gli assegni vengono divisi e distribuiti ai giocatori. Ognuno mette i propri Assegni a faccia in su davanti a sé.

L'Assegno da 1.000 viene disposto accanto al tabellone.

Gli Assegni vengono distribuiti ai giocatori secondo la tabella precedente e disposti a faccia in su davanti a ciascuno di loro

Le 120 carte vengono divise in 2 mazzi di egual misura e piazzati, coperti, accanto al tabellone.

Svolgimento del Gioco (3 - 5 Giocatori)

Il gioco inizia con il giocatore che possiede l'Assegno dal valore più alto. Nel proprio turno, ogni giocatore deve eseguire **una sola azione** scegliendola tra le tre Azioni disponibili A, B o C. Il gioco prosegue in senso orario, ed ogni giocatore deve eseguire una sola azione tra le 3 disponibili. Il gioco continua così (i giocatori possono eseguire diversi turni) fin quando non termina il round e si assegnano i punti.

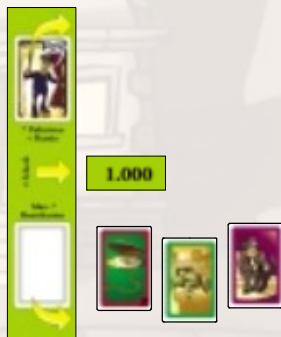
Azione A:

Il giocatore prende la prima carta da uno dei due mazzi coperti e la dispone a faccia in su accanto al tabellone, al centro del tavolo. Quando si pesca una carta ci sono 2 possibilità:

- Viene pescata una carta **Bottino**. Questa carta viene posta, scoperta, accanto al tabellone in direzione della freccia (sotto l'Assegno) e accanto ad altre eventuali carte Bottino.

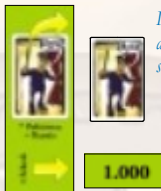
Esempio: inizia Miriam, che scopre una carta Gioiello (Orologio). Felix pesca una carta Auto e la dispone accanto alla carta Gioiello. Elke pesca una carta Gangster e la piazza accanto alla carta Auto.

Le carte Bottino vengono piazzate accanto al tabellone da sinistra a destra



- Viene pescata una carta **Poliziotto**. La carta Poliziotto viene piazzata vicino al tabellone, sopra l'assegno, accanto ad eventuali altre carte Poliziotto. Il normale svolgimento del gioco si interrompe e si svolge immediatamente un'**asta normale**.

Dennis scopre un Poliziotto. Il Poliziotto viene messo accanto al tabellone. La normale sequenza di gioco si interrompe e si svolge un'asta normale.



I Poliziotti si dispongono accanto al tabellone da sinistra a destra.

Asta Normale:

L'asta si svolge in un solo round, e ogni giocatore deve **passare** o **offrire** uno dei suoi Assegni. Inizia il giocatore alla sinistra del giocatore che ha pescato il Poliziotto, e gli altri seguono in senso orario. Quando viene offerto un Assegno, gli altri giocatori hanno la possibilità di offrire un Assegno dal valore più alto o passare.

Il giocatore che si è aggiudicato l'Asta:

- Prende tutte le carte Bottino che si trovano in mezzo al tavolo e le mette scoperte davanti a sé nel suo patrimonio familiare, accanto ai suoi Assegni.
- Prende l'Assegno che si trova in mezzo al tavolo e lo mette a faccia in giù nel suo patrimonio familiare. **Nota:** Quest'Assegno rimane coperto fino al termine del round e può essere usato solo a partire dal round successivo.
- Mette l'Assegno con il quale si è aggiudicato l'Asta a faccia in su in mezzo al tavolo, accanto alla freccia. **Importante:** Tutti gli altri giocatori riprendono nuovamente i loro Assegni. Le carte Poliziotto vengono lasciate accanto al tabellone, al centro del tavolo!

Esempio: Dennis scopre un Poliziotto. Il giocatore alla sua sinistra, Miriam, inizia l'Asta Normale e offre il suo Assegno da 7000. Felix passa. Elke offre l'Assegno da 9000. Dennis è ultimo a fare l'offerta e decide di passare. Elke prende tutte le carte Bottino dal centro del tavolo e le mette davanti a sé, tra i suoi possedimenti, prende l'Assegno da 1000 che si trova in mezzo al tavolo e lo pone coperto davanti a sé.

Quindi pone a faccia in su, accanto al tabellone, l'Assegno da 9000 da lui offerto e con il quale ha vinto l'asta. Miriam riprende il suo Assegno da 7000.

Dopo l'Asta Normale il gioco (interrotto) riprende in senso orario con il giocatore che siede alla sinistra del giocatore che ha scoperto il Poliziotto.

Nota: Se nell'Asta Normale tutti i giocatori passano, le carte Bottino rimangono in mezzo al tavolo ed il gioco prosegue in senso orario.

Azione B:

Il giocatore usa una carta Ladro, già presente nella sua area di gioco, tra i suoi possedimenti familiari. Il giocatore prende una carta Bottino a sua scelta, che si trova attualmente scoperta in mezzo al tavolo, e la pone tra i suoi possedimenti. Il giocatore scarta la carta Ladro appena usata, mettendola nella scatola: questa carta viene rimossa dal gioco. Se il giocatore possiede diverse carte Ladro, egli può usarle contemporaneamente per prendere diverse carte Bottino dal centro del tavolo. Se prendendo le carte Bottino si creano degli spazi vuoti tra quelle poste al centro del tavolo, questi spazi verranno riempiti successivamente con altre carte Bottino.

E' il turno di Elke. Egli possiede un Ladro nel suo patrimonio familiare, per cui decide di usarlo e prende una carta Antista dal centro del tavolo, che mette nel suo patrimonio familiare. Elke mette la carta Ladro nella scatola: il suo turno è ora terminato, ed è il turno di Dennis.

Azione C:

Il giocatore proclama un'**Asta per ordine della Corte**, annunciandolo forte e chiaro. Il normale svolgimento del gioco si interrompe e si svolge immediatamente l'Asta per ordine della Corte. L'Asta per ordine della Corte si svolge in modo **molto simile** ad un'Asta Normale (inizia il giocatore alla sinistra di colui che ha annunciato l'Asta, e dopo seguono gli altri in senso orario) – **con un'unica differenza:** Se tutti i giocatori passano, allora l'ultimo giocatore in ordine di gioco (il giocatore che ha proclamato l'Asta per ordine della Corte) **deve necessariamente** offrire un Assegno e non può passare. Se invece un altro giocatore prima di lui ha già fatto un'offerta, egli può passare.

Il maggior offerente prende le carte Bottino e tutto si svolge come in un'Asta Normale (vedi pag. 5). Il gioco quindi prosegue in senso orario, con il giocatore alla sinistra di colui che ha proclamato l'Asta per ordine della Corte. *E' il turno di Miriam, la quale proclama un'Asta per ordine della Corte. Il giocatore alla sua sinistra, Felix, inizia l'Asta, passando. Anche Elke e Dennis passano. Miria è l'ultima in ordine di gioco, e, poiché nessuno ha fatto un'offerta, deve necessariamente farne una. Miriam offre l'Assegno dal valore di 3000, prende tutte le carte Refurtiva presenti in mezzo al tavolo e le mette davanti a sé. Inoltre prende l'Assegno disponibile che si trova mezzo al tavolo e lo pone coperto davanti a sé, mettendo l'Assegno da 3000 appena offerto accanto al tabellone, in mezzo al tavolo. Si conclude così l'Asta per ordine della Corte ed il turno passa al prossimo giocatore in senso orario, Felix.*

Suggerimento: Proclamare un'Asta per ordine della Corte è un'importante tattica di gioco. E' spesso utile proclamare un'Asta per ordine della Corte se ci sono soltanto una o due carte sul tavolo. In questo modo potete mettere sotto pressione i giocatori con gli Assegni dal valore più alto, e diventa fondamentale anche per i giocatori con gli Assegni dal valore più basso.

Altre Regole e Fine del Round

Accanto al tabellone, in mezzo al tavolo, non ci possono essere più di **7 carte Bottino**. Non appena viene pescata la settima carta Bottino, si svolge immediatamente un'Asta Normale (vedi pag 5).

Inizia l'asta il giocatore alla sinistra di colui che ha pescato la settima carta Bottino (fa un'offerta o passa). Se tutti i giocatori passano, le sette carte presenti sul tavolo si scartano e si rimettono nella scatola: non si useranno più per il resto della partita. Terminata l'Asta, la sequenza di gioco riprende in senso orario.

Se un giocatore **ha usato il suo ultimo Assegno disponibile per il round** (il suo terzo Assegno con 4 o 5 giocatori, il suo quarto Assegno con 3 giocatori), egli non può più eseguire turni e deve attendere il termine del round. Gli altri giocatori continuano saltando il giocatore (o i giocatori) che hanno speso i propri Assegni.

Nota: Se nel round in corso rimane in gioco solo un giocatore, egli continua a giocare da solo eseguendo i propri turni, scegliendo tra le azioni A, B o C.

Se durante il gioco uno dei due mazzi si dovesse esaurire, dividete l'altro mazzo in due mazzi di egual misura, e metteteli coperti al proprio posto.

Il round termina immediatamente quando:

- tutti i giocatori hanno speso i propri Assegni,
- viene pescata e piazzata accanto al tabellone la settima carta Poliziotto,

In entrambi i casi non si eseguono altre azioni e si passa alla fase di assegnazione dei punti.

Assegnazione dei Punti nei Primi 2 Round

Nelle prime due assegnazioni dei Punti (alla fine del primo e del secondo round) i giocatori ricevono dei Punti per le carte Bottino presenti nel loro patrimonio familiare. **Eccezione:** Le carte Affari (le carte con il bordo di color marrone) non vengono valutate – esse rimangono nel patrimonio dei rispettivi giocatori. I Punti di ogni giocatore vengono annotati su un foglio di carta.



Ladri:

Ogni Ladro non utilizzato dà al suo proprietario 2 Punti.

Elke possiede 2 Ladri nel suo patrimonio. Riceve 4 Punti.



Gangster:

Il giocatore con il maggior numero di Gangster guadagna 5 Punti, mentre il giocatore con il minor numero di Gangster perde 2 Punti. Se più giocatori sono alla pari per il maggior/minor numero di Gangster, tutti i giocatori

coinvolti ricevono i punti appropriati. Gli altri giocatori non ricevono Punti.

Miriam e Felix hanno 4 Gangster ciascuno, Dennis ne ha 2 Elke solo 1. Miriam e Felix ricevono 5 punti. Ad Elke vengono sottratti 2 Punti. Dennis non riceve Punti.



Automobili e Autisti:

Per ogni Automobile e per ogni Autista, il suo proprietario riceve 1 Punto.

Nota: Se il giocatore non possiede almeno 1 Autista, egli non riceve punti per le Automobili possedute.



Felix possiede 1 Automobile e 3 Autisti, e riceve 4 Punti. Elke possiede 5 Automobili, ma non possiede Autisti, quindi non riceve Punti. Miriam ha 2 Autisti e riceve 2 Punti. Dennis possiede 3 Automobili e 1 Autista e riceve 4 Punti.



Gioielli:

Il giocatore che non possiede Gioielli perde 5 Punti. Se egli possiede uno o due tipi diversi di Gioielli, non ottiene Punti. Se un giocatore possiede 3 tipi diversi di Gioielli, egli riceve 5 Punti. Quattro tipi diversi di Gioielli danno al suo proprietario 10 Punti, mentre cinque tipi diversi di Gioielli danno 15 Punti.

Felix possiede 2 Orologi, 3 Collane e 2 Anelli. Egli quindi possiede 3 tipi diversi di Gioielli e riceve 5 Punti. Elke possiede 2 Spille e 1 Anello, per cui non riceve Punti. Dennis e Miriam non possiedono Gioielli, quindi ad essi vengono sottratti 5 Punti.



Monete d'Oro:

Per ogni carta Monete d'Oro, il giocatore che la possiede riceve 3 Punti.

Dennis possiede 2 carte Monete d'Oro: riceve 6 Punti.

Importante: Dopo l'assegnazione dei punti, tutte le carte con una piccola X nera nell'angolo inferiore destro vengono rimosse dal gioco e riposte nella scatola. Le altre carte rimangono nei rispettivi patrimoni familiari, disponibili per il prossimo round di gioco.



Le carte Bottino con una X nera si scartano dal gioco dopo l'assegnazione dei punti.

Prepararsi per il prossimo round: Ogni giocatore gira nuovamente a faccia in su gli Assegni in suo possesso. I giocatori quindi iniziano il round successivo con lo stesso numero di Assegni che avevano all'inizio della partita (ma con un valore diverso).

Tutte le carte Bottino e tutte le carte Poliziotto ancora presenti al centro del tavolo si scartano e si mettono nella scatola. L'Assegno disponibile al centro del tavolo rimane invece al suo posto.

Il giocatore che possiede l'Assegno con il valore più alto inizia il prossimo round – scegliendo una delle tre possibili azioni.

Assegnazione dei Punti nel Terzo Round e Fine del Gioco

Nella terza assegnazione dei punti, al termine del terzo round, si assegnano nuovamente i punti per tutte le carte Bottino, proprio come nei primi due round.

Inoltre adesso si assegnano i punti per le carte Affari e per gli Assegni che i giocatori possiedono nel proprio patrimonio familiare.

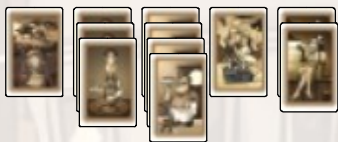


Affari:

Gli Affari si valutano in due modi diversi: si assegnano i punti per gli Affari identici e per gli Affari diversi.

- Per 1, 2, 3, 4, 5, 6 **Affari di tipo diverso** il rispettivo proprietario riceve 1, 2, 3, 4, 5, 6 Punti. Se un giocatore ha 7 tipi di Affari diversi, riceve 10 Punti.
- Inoltre per 3 **Affari identici** il giocatore riceve 5 Punti aggiuntivi, mentre per 4 Affari identici riceve 10 Punti aggiuntivi. Se un giocatore possiede Affari identici in diversi tipi, egli riceve i Punti appropriati per ciascun tipo.

Dennis possiede 5 tipi di Affari diversi, quindi riceve 5 Punti. Inoltre Dennis possiede 4 Affari identici di un tipo (4 Ristoranti) e 3 Affari identici di un altro tipo (3 Casinò). Per i Ristoranti egli riceve 10 Punti, mentre per i Casinò riceve 5 Punti. Dennis riceve complessivamente 20 Punti.



Assegni:

13.000

Ogni giocatore somma il valore dei propri Assegni (coperti e scoperti): il giocatore con il totale più alto riceve 5 Punti, mentre il Giocatore con il totale più basso perde 5 Punti. Se più giocatori sono alla pari per il totale più alto/basso, ognuno di loro riceve i relativi punti.

I 3 Assegni di Miriam hanno un valore di 25.000, quelli di Felix 21.000 e quelli di Elke e di Dennis 17.000. Miriam riceve 5 Punti. Dennis ed Elke perdono 5 Punti ciascuno.

Il giocatore con più Punti al termine del terzo round è il vincitore.

Variante per 2 Giocatori

Razzia si può giocare anche con soli 2 giocatori.

L'interazione tra i due giocatori è più diretta e ci sono maggiori probabilità che si peschi un nimor numero di carte Bottino.

Gli Assegni con un valore di 10.000 – 16.000 si rimuovono dal gioco e si ripongono nella scatola. Saranno utilizzati solo 9 Assegni.

Un giocatore riceve gli Assegni con il valore di 2.000, 5.000, 6.000 e 9.000. L'altro giocatore riceve gli Assegni con il valore di 3.000, 4.000, 7.000 e 8.000. L'Assegno da 1000 viene piazzato scoperto al centro del tavolo, accanto al tabellone.

Un round termina non appena si scoprono **cinque** Poliziotti. Tutte le altre regole rimangono invariate.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Avete comprato un prodotto di qualità. Se nonostante ciò qualche parte dovesse essere danneggiata o mancante, contattateci direttamente.

Avete domande da rivolgerci? Vi aiuteremo con piacere:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

Traduzione di Michele Lo Mundo (michelelomundo@libero.it)