



Un gioco di Thorsten Gimmler per 2-4 persone

Il sole tramonta e silenziosamente scende la notte sopra i tetti di Bagdad. Le ombre nei vicoli si allungano e si fanno più oscure. Il bazar si svuota lentamente e gli onesti abitanti di questa metropoli del deserto fanno ritorno nei propri alloggi.



E' questo il momento in cui Achmed ed i suoi uomini entrano in azione. E per stanotte hanno in mente un grosso piano. Vogliono rubare dai Palazzi almeno 4 tesori per mostrare a tutti che:

Uno solo è il ladro di Bagdad!

Materiale del gioco

- 1 tabellone – che rappresenta 6 Palazzi



- 48 ladri – 12 per ciascuno dei quattro colori di gioco



- 24 guardie – 4 per ciascuno dei quattro colori di gioco e 8 guardie nere neutrali

- 102 carte dei Palazzi – 17 per ciascuno dei sei Palazzi



Retro delle carte



- 8 carte delle danzatrici – servono come jolly e vengono utilizzate come carte dei Palazzi
- 24 forzieri- ciascuno raffigurante 4, 5, 6 o 7 ladri



Lato anteriore dei forzieri



Lato posteriore dei forzieri

- 1 foglio delle istruzioni per il gioco

Scopo del gioco

Ciascun giocatore può spostare i propri ladri e le proprie guardie utilizzando le carte dei Palazzi. Si devono radunare i ladri nel più breve tempo possibile nei forzieri, e si impiegano le proprie guardie per

difendere gli stessi tesori dagli altri ladri.

Vince chi per primo riesce a rubare il numero di forzieri richiesto.

Preparazione del gioco

Il tabellone viene posto al centro del tavolo.

- ▶ Con i **forzieri** vengono fatti **6 mazzi uguali**. In fondo al mazzo viene posto un forziere con 7 ladri. Sopra di esso un forziere con 6 ladri, quindi uno con 5 e sulla sommità uno con 4.

Infine, sulla terrazza colorata di **ciascun** Palazzo viene posto uno dei mazzi.

- ▶ Su una delle apposite caselle davanti a **ciascun** Palazzo viene posizionata una **guardia nera neutrale**.
- ▶ Le carte del Palazzo vengono mescolate ed il mazzo viene posto coperto accanto al tabellone. Le **carte delle danzatrici** vengono poste **scoperte** accanto al tabellone.
- ▶ Inizia il giocatore più anziano, e si prosegue poi in senso orario.

A seconda del numero di giocatori ciascuno riceve

in 2 giocatori:

- **tutti i ladri (12)** del colore prescelto e
- **4 guardie** dello stesso colore;
- il primo giocatore riceve **6 carte dei Palazzi** coperte dal mazzo, il secondo ne riceve 7.

in 3 giocatori:

- **tutti i ladri** del colore prescelto e
- **3 guardie** dello stesso colore;
- il primo giocatore riceve **6 carte dei Palazzi**, il secondo 7 ed il terzo 8.

in 4 giocatori:

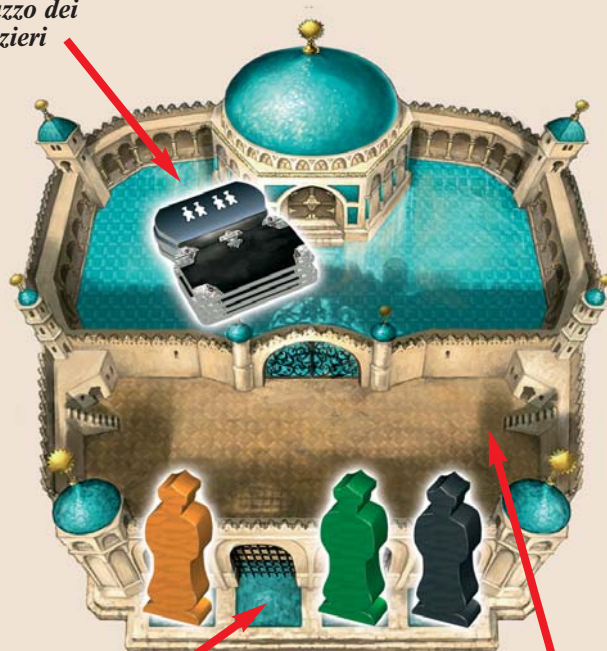
- **tutti i ladri** del colore prescelto e
- **2 guardie** dello stesso colore;
- il primo giocatore riceve **6 carte dei Palazzi**, il secondo 7, il terzo 8 ed il quarto ne riceve 9.

- ▶ A turno, ciascun giocatore posiziona una guardia del proprio colore su una delle apposite caselle libere. Tale operazione viene ripetuta finché i giocatori non hanno posizionato tutte le proprie guardie.

Ciascun giocatore si predispone una scorta con i propri ladri e prende in mano le proprie carte.



Terrazza con spazio per il mazzo dei forzieri



4 caselle delle guardie.

Nel cortile interno vengono posti i ladri.

Annotazione: Davanti ad un Palazzo può essere posto un massimo di 4 guardie.

Svolgimento del gioco

Con le carte dei Palazzi, i giocatori tentano di introdurre o spostare i propri ladri e le proprie guardie in modo tale da poter rubare nel più breve tempo possibile i forzieri dei Palazzi.

Tuttavia, i forzieri sono pesanti ed a tale scopo è necessario un determinato numero di ladri. Solo nel momento in cui è presente un numero di ladri di uno stesso colore sufficiente, è possibile rubare il forziere.

Azioni con le carte dei Palazzi

Giocando la carta dei Palazzi opportuna, è possibile svolgere le seguenti azioni:

- posizionamento di uno dei propri ladri in un Palazzo (intrusione).
- spostamento di una delle proprie guardie.
- spostamento di una delle proprie guardie portando con sé un ladro
- spostamento di una delle guardie neutrali.

Una volta giocate, le carte dei Palazzi vanno a costituire un mazzo di scarto comune.

■ Posizionamento di uno dei propri ladri in un Palazzo [costa 1 carta per ogni guardia non propria].

Per introdurre 1 dei propri ladri in un Palazzo, per ciascuna guardia **non propria** qui posizionata (guardie di un altro giocatore o guardie neutrali), è necessario giocare 1 carta del Palazzo in questione.

Davanti al Palazzo, dovrà essere presente **almeno 1 delle proprie guardie ed 1 guardia non propria**.

*Esempio:
Per 2 carte rosse (una per la guardia neutrale ed una per la guardia blu) il giocatore "verde" introduce 1 ladro nel Palazzo rosso. Per la propria guardia non cede alcuna carta.*



Annotazione: In un Palazzo può trovarsi il numero di ladri desiderato.

■ Spostamento di una delle proprie guardie [costa 1 carta].

Chi desidera spostare una delle proprie guardie da un Palazzo all'altro, **deve giocare 1 carta**. Questa carta deve mostrare il Palazzo dinanzi al quale la guardia era finora posizionata **oppure quello in cui viene spedita**.

Nel Palazzo in cui viene spostata deve essere presente almeno 1 delle apposite caselle libera.



■ Spostamento di una delle proprie guardie portando con sé un ladro [costa 1 carta].

La guardia che viene spostata in un altro Palazzo può portare con sé uno dei propri ladri. Tale operazione non comporta l'utilizzo di un'ulteriore carta dei Palazzi.

Naturalmente il ladro deve trovarsi nello stesso Palazzo. Il ladro viene posto nel cortile interno del Palazzo.



Annotazione: Non è consentito spostare i ladri non propri.

■ Spostamento di una delle guardie neutrali [costa 2 carte].

Chi desidera spostare una guardia neutrale da un Palazzo all'altro, **deve giocare 2 carte**: una carta deve mostrare il Palazzo dinanzi al quale la guardia era finora posizionata e l'altra quello in cui viene spedita.

Nel Palazzo in cui viene spostata deve essere presente almeno 1 delle apposite caselle libera.



Annotazione: Non è consentito spostare le guardie di altri giocatori.

■ Possibilità di abbinamento delle azioni

Fondamentalmente il giocatore di turno può svolgere tutte le azioni che desidera e pagare con le carte dei Palazzi corrispondenti. Può anche ripetere la stessa azione più volte. La sequenza delle azioni può essere scelta liberamente.

Eccezione: nell'ambito di un turno di gioco un giocatore può eseguire complessivamente **al massimo 3 azioni con un ladro** (■ ■ ■).

Furto del tesoro

Non appena un giocatore riesce a far penetrare in un Palazzo il numero di ladri necessario per rubare un forziere, preleva il forziere corrispondente dal Palazzo e lo pone davanti a sé con il retro rivolto verso l'alto.

I ladri che hanno partecipato al furto tornano nella scorta del giocatore e possono essere immediatamente impiegati di nuovo.

Il numero di ladri necessario è indicato sul forziere sulla sommità presente nel Palazzo.

Pescaggio delle carte dei Palazzi

Una volta terminate le proprie azioni, si pescano **3 carte dal mazzo coperto**.

Quando il mazzo si esaurisce le carte messe da parte vengono mescolate per costituire un nuovo mazzo coperto. Se durante il proprio turno **non** è stata eseguita alcuna azione, si pescano **4 carte**, di cui una può essere una danzatrice. La danzatrice (jolly) può essere utilizzata in un turno successivo come una qualsiasi delle carte dei Palazzi. Le carte delle danzatrici giocate non vengono messe da parte insieme alle altre carte dei Palazzi, ma poste fra le carte delle danzatrici scoperte.



Esempio: Chi intende rubare questo forziere, ha bisogno di 5 ladri.

Annotazione: I ladri degli altri giocatori, che non partecipano al furto, rimangono nel Palazzo.

Annotazione: Se il mazzo delle danzatrici è temporaneamente esaurito, si prende una carta dal mazzo coperto.

Conclusioni del gioco

Quando un giocatore riesce a rubare, con:

2 persone6 forzieri,
3 persone5 forzieri,
4 persone4 forzieri

termina **immediatamente** il gioco.

E' il vincitore e sarà considerato IL »Ladro di Bagdad«.



Variante

Chi ama il gioco più tattico può aggiungere la seguente variante:

Prima di iniziare ciascun giocatore non posiziona solo le guardie del proprio colore, ma anche 2 guardie neutrali. La sequenza in cui vengono

posizionate guardie proprie e neutrali, viene decisa da ciascun giocatore.

Le guardie neutrali non vengono posizionate all'inizio, come indicato per il gioco normale.

