

TIMES SQUARE

Regolamento in italiano a cura di **dmc977**

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

www.goblins.net



TIMES SQUARE

Un gioco di un continuo indietro e avanti per 2 giocatori dai 12 anni in su

Descrizione e obiettivo

Senza Champagne Charlie e Saucy Sue non succede nulla a Times Square. Gli altri si affollano nei luoghi che attraggono le celebrità e le altre persone davvero importanti. In altre parole, vanno dove c'è il divertimento. Così, la gente va nei posti

frequentati da Dancing Deb e Handsome Hal. I giocatori usano carte per influenzare il movimento di queste persone - davanti ai loro nightclubs. Il vincitore sarà il migliore ad attrarre "la celebrità" !

Contenuto



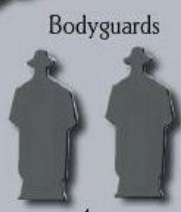
1 tabellone
6 pedine di gioco
55 carte

KOSMOS[®]

Champagne
Charlie



Saucy Sue



Bodyguards

1

Dancing Deb



Handsome Hal

Preparazione

- Posiziona il tabellone tra i due giocatori (A e B), in modo che ognuno sia adiacente al suo nightclub nella piazza. Ogni nightclub ha due spazi di ingresso.
- Piazza Saucy Sue sullo spazio centrale dove c'è la fognatura.
- Piazza Champagne Charlie sullo stesso spazio, ma sull'angolo buio. Charlie si muove sempre su questa parte buia, mentre le altre pedine si muovono sulla parte più luminosa e più larga.
- Piazza le due Bodyguards su entrambi i lati accanto Saucy Sue, ma lascia uno spazio tra ogni Bodyguard e Saucy Sue.
- Un giocatore prende Handsome Hal in un pugno e Dancing Deb nell'altro. L'altro giocatore sceglie un pugno e prende la pedina nel pugno scelto. Ogni giocatore adesso piazza la sua pedina nello spazio vuoto tra Saucy Sue e la Bodyguard più vicino al suo lato del tabellone.
- Mischia le carte e distribuisci 8 carte coperte ad ogni giocatore a formare la sua mano di partenza. Piazza le restanti carte coperte vicino al tabellone come riserva.
- Inizia il giocatore che ha Handsome Hal dal suo lato del tabellone. I giocatori poi si alternano nei turni.



Il Gioco

Giocando le carte, i giocatori provano a muovere Handsome Hal, Dancing Deb, Saucy Sue, e le loro Bodyguards verso i loro ingressi. Per ogni pedina sui loro spazi di ingresso, Champagne Charlie si muove di 1 spazio nella loro direzione. Al proprio turno, un giocatore esegue tre azioni nell'ordine mostrato:

- 1a. Gioca una o più carte e muovi una o più pedine **oppure**
- 1b. Attira verso Handsome Hal **oppure**
- 1c. Scarta delle carte
2. Pesca una o più carte (solo con 1a e 1c)
3. Muovi Champagne Charlie

1a. Gioca una o più carte e muovi una o più pedine

- Ogni carta rappresenta una delle quattro pedine (Saucy Sue, Handsome Hal, Dancing Deb, e le Bodyguards). Giocando una carta, il giocatore può muovere la pedina corrispondente. Champagne Charlie non viene mosso in questo modo.
- Nel suo turno un giocatore può giocare una o più carte. Se gioca più di una carta, quelle giocate devono essere tutte dello stesso colore.
- Le carte vanno giocate ed azionate una alla volta (guarda "Descrizione delle Carte" sotto).
- Un giocatore non può giocare una carta che non può essere completamente azionata.
- I giocatori piazzano le carte giocate scoperte nel mazzo degli scarti vicino alla riserva.
- Generalmente, ogni pedina può stare su ogni spazio, e più pedine possono stare sullo stesso spazio.

Regole speciali per Saucy Sue e le sue due Bodyguards: Queste tre pedine devono sempre stare su tre spazi differenti.

Saucy Sue deve sempre stare in uno spazio tra le due Bodyguards. Saucy Sue e le sue Bodyguards non possono stare sullo stesso spazio né essere spostate nello stesso spazio. La distanza tra Saucy Sue e le sue Bodyguards può essere di qualsiasi misura fintanto che le regole descritte vengono rispettate.

oppure

1b. Attira verso Handsome Hal

Invece di giocare una o più carte, un giocatore può semplicemente muovere Saucy Sue o una delle sue Bodyguards nello spazio dove si trova Handsome Hal (guarda anche a pagina 5 - "Funzione speciale di Handsome Hal"). Nota che le regole speciali per Saucy Sue e le sue Bodyguards valgono ancora.

oppure

1c. Scarta delle carte

Invece di giocare carte o muovere Saucy Sue o una delle sue Bodyguards verso Handsome Hal, un giocatore può scartare qualsiasi numero di carte e metterle scoperte nel mazzo degli scarti.

2. Pesca una o più carte (solo con 1a e 1c)

Dopo aver eseguito l'azione 1a o 1c, il giocatore pesca carte dal mazzo della riserva coperto per ricomporre la sua mano di 8 carte.

Se il giocatore sceglie l'azione 1b (Attira verso Handsome Hal), non gioca carte e quindi non ne pesca.

Quando la riserva di carte coperte è esaurita, mischia il mazzo degli scarti e piazzalo come nuovo mazzo della riserva coperto.

3. Muovi Champagne Charlie

Il giocatore non muove Champagne Charlie usando le carte. Invece, il giocatore può muovere Champagne Charlie verso il proprio nightclub nel modo seguente:

- muovi di 1 spazio per ogni pedina che si trova su uno spazio di ingresso del giocatore,

e / oppure

- muovi di 1 spazio quando Saucy Sue ed entrambe le Bodyguards si trovano sulla sua parte di tabellone, cioè nella parte dopo lo spazio centrale (con la fognatura).

Champagne Charlie si trova sempre nell'angolo buio della strada.

Ora, il giocatore successivo inizia il suo turno.



Fine del gioco

Il gioco finisce immediatamente quando un giocatore muove o Champagne Charlie o Saucy Sue su uno dei suoi 2 spazi di ingresso. Questo giocatore vince la partita. Se nessun giocatore ci riesce prima che la riserva di carte si esaurisca due volte, il gioco allora termina.

In questo caso, il vincitore è il giocatore che ha Saucy Sue dal suo lato del tabellone. Se si trova nello spazio centrale (con la fognatura), il vincitore è il giocatore che ha Champagne Charlie dal suo lato del tabellone. Se si trova nel mezzo, la partita è pari. I giocatori possono contare le carte nella riserva in ogni momento.

Descrizione delle carte



12 x

Saucy Sue può essere mossa di 1 spazio.



Giocando 2 carte Saucy Sue, il giocatore può muovere l'intero gruppo di 1 spazio (guarda a pagina 5, "Funzione Speciale per Saucy Sue").



2 x 1, 8 x 2, 2 x 3

Muovi Handsome Hal del numero di spazi mostrato sulla carta.



4 x

Muovi 1 Bodyguard di 1 spazio.

10 x

Entrambe le Bodyguards possono essere mosse di 1 spazio oppure il giocatore può muovere 1 Bodyguard di 2 spazi (ma non indietro e avanti!).

2 x

Entrambe le Bodyguards sono mosse in modo tale da occupare gli spazi adiacenti a Saucy Sue.

1 x 1, 3 x 2, 5 x 3,
3 x 4, 1 x 5

Muovi Dancing Deb del numero di spazi mostrato sulla carta.



2 x

Muovi Dancing Deb nello spazio centrale del tabellone (con la fognatura).

Funzione Speciale per Saucy Sue:

Saucy Sue si muove con le sue Bodyguards.
Quando un giocatore gioca due carte Saucy Sue nello stesso momento, muove Saucy Sue e le sue 2 Bodyguards come un gruppo. Il giocatore muove ognuna delle 3 pedine di 1 spazio nella stessa direzione (guarda anche "Esempio Dettagliato, Turno 1").

Funzione Speciale per Handsome Hal:

Handsome Hal attrae gli altri con il suo charm.
Un giocatore può scegliere di non giocare carte e di usare la sua azione per attirare Saucy Sue o 1 delle sue Bodyguards verso lo spazio dove si trova Handsome Hal (guarda anche "Esempio Dettagliato, Turno 4"). Comunque, questo non gli permette di infrangere le regole speciali per Saucy Sue e le sue Bodyguards.

Dancing Deb conosce il trucco di Handsome Hal e non può essere attratta dal suo charm.

Funzione Speciale per Dancing Deb:

Dancing Deb può influenzare un'altra pedina a muoversi come lei vuole.
Un giocatore può usare una carta Dancing Deb come jolly per muovere una delle altre pedine (Saucy Sue, Handsome Hal, o una delle Bodyguards - ma non Champagne Charlie). Dancing Deb deve trovarsi tra Saucy Sue e la parte finale del tabellone del giocatore per usare questa funzione. Non è importante su quale metà del tabellone si trova Saucy Sue (guarda anche "Esempio Dettagliato, Turno 2"). Comunque, se un giocatore usa una carta Dancing Deb per muovere un'altra pedina, deve sempre muovere il tipo di pedina scelta e non Dancing Deb quando gioca una carta Dancing Deb nel resto della partita. Un giocatore non può, per esempio, usare una carta Dancing Deb per muovere una delle Bodyguards e poi un'altra carta Dancing Deb per muovere Dancing Deb.

Se il giocatore sceglie di usare Dancing Deb per muovere Saucy Sue, Dancing Deb deve sempre trovarsi tra Saucy Sue e la parte finale del tabellone del giocatore, altrimenti non può usare carte Dancing Deb per muovere Saucy Sue.

Esempio Dettagliato

Entrambi i giocatori A e B hanno giocato diversi turni, il tabellone appare come segue, e questi esempi mostrano come potrebbero essere giocati i turni successivi:

Turno 1

A



B

Il giocatore A gioca insieme due carte Saucy Sue per muovere di 1 spazio Saucy Sue e le sue due Bodyguards come un gruppo. Poi, gioca altre 2 carte Saucy Sue per muovere Saucy Sue di 2 spazi. Successivamente, muove Champagne Charlie di 2 spazi nella sua direzione: 1 spazio perchè una Bodyguard si trova nel suo ingresso e 1 spazio perchè Saucy Sue ed entrambe le sue Bodyguards si trovano nel suo lato di tabellone.

