

NEIL CROWLEY CRIMINALS



COMPONENTI

104 Carte:

- 32 carte Scagnozzo
- 8 carte Bersaglio (da 2 a 9)
- 8 carte Maestro del Crimine
- 9 Covi (da A a I)
- 47 Banconote (da \$1 e \$3)

Regolamento

SCOPO DEL GIOCO

Essendo un astuto maestro del crimine, stai setacciando i più malfamati Covi in cerca di Scagnozzi cui assegnare missioni di scippo e furto con scasso. Chiunque mandi il miglior scagnozzo su un certo bersaglio ne intascherà il bottino. La città ospita tre gang criminali – il Northside, il Westside e l'Outfit – e punti addizionali vengono assegnati al giocatore che scala le loro gerarchie fino al vertice, assumendo il maggior numero dei loro membri.

PREPARAZIONE

Disponete le carte Bersaglio in fila, in ordine da 2 a 9.

Ogni giocatore sceglie un colore e piazza la carta Maestro del Crimine del suo colore di fronte a sé.

I giocatori quindi usano le altre carte Maestro del Crimine dei loro colori per formare una colonna in basso a sinistra delle carte Bersaglio.

Disponete i Covi in fila, in ordine alfabetico. Meschiate le carte Scagnozzo e distribuitele casualmente a faccia in giù in pile sotto i Covi.

In una partita a 2 giocatori, usate i Covi da A a E e distribuite gli Scagnozzi in pile di 2, 2, 3, 4, 5.

In una partita a 3 giocatori, usate i Covi da A a G e distribuite gli Scagnozzi in pile di 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5.

In una partita a 4 giocatori, usate i Covi da A a I e distribuite gli Scagnozzi in pile da 2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 5, 5.

Ogni giocatore riceve 18\$. Piazzate il denaro inutilizzato in una riserva comune (banca).

Scegliete casualmente un giocatore iniziale.

Esempio di preparazione per una partita a 3 giocatori.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco procede a turni in senso orario fino a che ogni giocatore ha passato, a quel punto il gioco finisce e si calcola il punteggio finale.

Ogni turno è diviso in due azioni: reclutamento e rapina. Un giocatore può invece scegliere di passare. Una volta che hai passato, sei fuori dal gioco e non potrai giocare un altro turno in futuro.

Reclutamento:

Setacciate i Covi della città in cerca di nuovi Scagnozzi per portare a termine i vostri piani.

Il giocatore attivo sceglie un Covo e paga 1\$ per ogni carta attualmente sotto di esso. Il denaro viene messo nella riserva comune. Guarda le carte di questa pila, ne sceglie una e la aggiunge alla sua mano, senza mostrare nessuna delle carte agli altri giocatori. Ripone le altre carte a faccia giù.

Esempio: Sotto il Covo D ci sono 3 carte. Il giocatore attivo paga 3\$. Guarda le tre carte, ne sceglie una e ripone le altre due.

Nota: Se non avete abbastanza denaro per reclutare, dovete passare.

Rapina:

Mandate uno Scagnozzo presso un Bersaglio per derubarlo alla fine della giornata.

Piazzate a faccia in su la carta Scagnozzo che avete appena acquisito sotto una carta Bersaglio a vostra scelta. Lo Scagnozzo deve essere piazzato nella riga del vostro Maestro del Crimine. Ogni Bersaglio può avere solo uno Scagnozzo per giocatore (con l'eccezione del Complice).

Anziché piazzare la carta scelta a faccia in su, potete pagare 1\$ extra per piazzarla a faccia in giù. Voi, e solo voi, potete guardare in qualsiasi momento i vostri Scagnozzi a faccia in giù.

CARTE SPECIALI

Alcuni Scagnozzi possono compiere azioni speciali. Queste sono contraddistinte da un'icona nell'angolo superiore della carta. Quando questi Scagnozzi sono piazzati a faccia in su su un bersaglio, l'azione viene attivata.



Le azioni non si attivano se lo Scagnozzo viene piazzato a faccia in giù. Potete attivare l'azione solo quando la carta viene giocata dalla vostra mano. Non potete risparmiarla l'azione per un momento successivo. Potete scegliere di non attivare l'azione (eccezione: Boss).



Borseggiatore: Prendi 2\$ dalla banca.



Complice: Puoi piazzare questo Scagnozzo su un bersaglio su cui hai già piazzato uno Scagnozzo. Piazza questa carta sopra la carta già presente.

I loro livelli vengono sommati durante il calcolo del punteggio.



Scambio: Puoi piazzare questo Scagnozzo su un bersaglio su cui hai già piazzato uno Scagnozzo. Se lo fai, sposta lo Scagnozzo originale presso un altro Bersaglio su cui può essere legalmente piazzato. Se lo Scagnozzo originale era a faccia in giù, lascialo coperto. Lo Scagnozzo originale non attiva alcuna abilità speciale una seconda volta.

Se giochi lo Scambio presso un Bersaglio su cui hai già più di uno Scagnozzo (grazie al Complice), sposta tutti gli Scagnozzi originali sullo stesso nuovo Bersaglio.



Killer: Scarta tutti gli Scagnozzi appartenenti a un giocatore già presenti presso questo Bersaglio. Gli Scagnozzi scartati vengono rimossi dal gioco e riposti nella scatola. Puoi scartare in questo modo anche i tuoi Scagnozzi. Se lo fai, il Killer li rimpiazza.



Boss: Questo Scagnozzo deve sempre essere piazzato su un Bersaglio a faccia in su. Importante: Puoi reclutare questo Scagnozzo solo se è l'ultimo Scagnozzo rimasto nel suo Covo!



Spia: Guarda o tutti gli Scagnozzi a faccia in giù presso un qualunque Bersaglio, o tutte le carte presso un Covo (senza prenderne nessuna).

PUNTEGGIO

Quando tutti i giocatori hanno passato, si calcola il punteggio finale. Rivelate tutti gli Scagnozzi a faccia in giù.

Bersagli:

Calcolate il punteggio di ogni Bersaglio uno per uno. Iniziate da quello di valore più basso. Il giocatore con lo Scagnozzo di livello più alto presso quel Bersaglio ne ottiene i punti. In caso di pareggio, dividete equamente i punti (arrotondando per difetto).

Il numero di punti per un Bersaglio è uguale al numero in cima alla carta Bersaglio, aumentato o diminuito dai modificatori eventualmente presenti sugli Scagnozzi piazzati presso quel Bersaglio.



Alcuni Scagnozzi hanno modificatori accanto al loro livello. Questi modificatori correggono il punteggio del Bersaglio, non importa se chi ha piazzato quello Scagnozzo abbia vinto o no il Bersaglio, o se lo Scagnozzo fosse piazzato a faccia in su o in giù.



Nota: I punti per un Bersaglio non possono essere meno di zero.

Esempio: Tommaso piazza uno scagnozzo 7(+2) sul

Bersaglio 6. Piero segue con uno Scagnozzo 8 (-1). Alla fine della partita Piero vince questo Bersaglio poiché 8 è più alto di 7, e guadagna 7 punti (6 +2 -1).

Gang:

Alcuni Scagnozzi hanno dei cerchi colorati in cima alla loro carta che mostrano se appartengono a una gang. Le tre gang della città sono il Northside (rosso), il Westside (blu) e l'Outfit (giallo).



Calcolate il punteggio di ogni gang, una alla volta. Il giocatore che controlla il maggior numero di membri di quella gang ne ottiene il controllo e ne guadagna i punti. In caso di pareggio nessuno prende i punti di una gang.

In una partita a 2 giocatori, il controllo di una gang vale 5 punti, in una partita a 3 giocatori vale 4 punti e in una partita a 4 giocatori vale 3 punti.

Nota: gli Scagnozzi che sono membri di più di una gang vengono contati per entrambe.

Esempio: In una partita a tre giocatori, Tommaso ha tre Scagnozzi del Northside, Piero ne ha due e Susanna non ne ha nessuno. Tommaso si aggiudica i quattro punti del Northside.

Tommaso ha anche due Scagnozzi del Westside, Piero ne ha uno e Susanna ne ha due. Poiché nessun giocatore ha più Scagnozzi del Westside rispetto agli altri, nessuno ne ottiene i punti.

Il giocatore che guadagna in questo modo il maggior numero di punti dai Bersagli e dalle Gang vince la partita.

In caso di pareggio, il giocatore con più soldi vince.



GAME DESIGN: Neil Crowley
ILLUSTRAZIONI: Dennis Lohausen
PROJECT MANAGER: Jonny de Vries
SVILUPPO REGOLAMENTO: Jeroen Hollander
TRADUZIONE: Alessandro Prà
© 2012 WHITE GOBLIN GAMES
WWW.WHITEGOBLINGAMES.COM
WWW.CRANIOCREATIONS.COM