

CASH'N GUN\$™ LIVE



In Ca\$h' n Gun\$ LIVE, impersonate dei gangsters che si dividono un bottino. I giocatori si puntano l'un l'altro con le proprie dita cercando di proteggere in contemporanea i propri compagni.

Il gioco può essere giocato in ambienti reali: a casa, sulla spiaggia, in giardino, nel cortile della scuola, etc. Ottimo per animare la serata!

Materiale:

Regole.

1 fischio.

110 carte:

3 carte "Padrino" / Aiuto al gioco in varie lingue

38 carte "Azione" con 5.000\$

38 carte "Azione" con 10.000\$

29 carte "Azione" con 20.000\$

1 carta extra per CA\$H'n GUN\$ (Super Power n_12)

Ogni carta ha davanti una delle 6 armi del gioco: Bang! Bang! Bang! , Double Guns, Shotgun, Kevlar Backstab (pugnale) e Granata.

La "Granata" e la "Backstab" sono carte numerate, per aiutare il Padrino a risolvere i loro effetti se vengono utilizzate simultaneamente.

Alcune carte hanno il bordo nero e altre il bordo rosso. Le seconde vengono utilizzate solo in un gioco con 12 gangsters o più.

Obiettivo del gioco:

Avere almeno un componente della tua gang vivo ed essere la gang più ricca alla fine del gioco



Preparazione del Gioco

IL PADRINO

Per coordinare il gioco, avrete bisogno di un arbitro, che verrà chiamato il Padrino. Egli prende il fischietto e la carta aiuto. Avrà il compito di tenere il gioco scorrevole, risolvere le azioni e dare il ritmo al gioco. Nel vostro primo gioco il Padrino non giocherà e sarà solo l'arbitro del gioco. Quando poi avrete familiarità con il gioco è perfettamente possibile che il Padrino giochi come gli altri. Questo è molto facile quando ci sono meno di 12 giocatori. In altri giochi con più persone e una zona di gioco vasta, vi consigliamo di avere uno o due Padri che non giocano. Questo renderà il gioco semplice e più dinamico. In queste regole noi consideriamo che il Padrino non giochi. Alla fine vi daremo dei consigli per giocare con un gangster Padrino.

AREA DI GIOCO

All'inizio i giocatori definiscono una zona di gioco (un po' meno di 5 mq a testa). Se giocate all'esterno (raccomandato) è importante delimitare l'area in maniera semplice e riconoscibile, usando sedie, alberi etc. Se giocate in interno, siate sicuri di avere abbastanza spazio e scegliete un posto ampio (una sala, un magazzino vuoto, etc) E' importante che i giocatori possano muoversi liberamente nell'area di gioco rimanendo visibili a tutti gli altri giocatori. Per il vostro primo gioco, scegliete un'area senza nessun ostacolo o posti nascosti... questo faciliterà il Padrino. I giocatori stabiliscono anche due zone più piccole:

L'Angolo dei Codardi, per i giocatori che abbandonano il round;

L'Ospedale, per i giocatori che vengono gravemente feriti durante un round.

La grandezza di queste zone dipende anche dal numero dei partecipanti. Possono essere delle sedie o anche una stanza diversa.

SQUADRE

Il gioco è giocato in squadre. I giocatori possono dividersi liberamente per formare squadre bilanciate come numero, con non meno di 3 e non più di 5 giocatori. Se potete provate a dare a ciascuna squadra un segno di riconoscimento (spilla, cappellino, foulard etc.)

Esempio:

8 giocatori: 2 squadre di 4.

9 giocatori: 3 squadre di 3.

10 giocatori: 3 squadre di 3 e un Padrino.

11 giocatori: 2 squadre di 5 e un Padrino.

12 giocatori: 4 squadre di 3 .

13 giocatori: 4 squadre di 3 e un Padrino.

14 giocatori: 4 squadre di 3 e un Padrino.

15 giocatori: 5 squadre di 3

16 giocatori: 4 squadre di 4 .

17 giocatori: 4 squadre di 4 e un Padrino.

18 giocatori: 6 squadre di 3 .

19 giocatori: 6 squadre di 3 e un Padrino.

20 giocatori: 5 squadre di 4

Ogni squadra deve nominare un "Capo" e un covo "segreto". Alla fine di ogni round, il Capo sistemerà i guadagni nel covo; non potrà toccare questi soldi dopo.

E' anche proibito rubare il denaro delle altre squadre... persino il peggior gangster ha un senso dell'onore.

LE CARTE

In giochi con 12 gangster o meno, si usano solo le carte con il bordo nero; quelle con il bordo rosso non si utilizzano. Mescolatele e fate 5 mazzi con 16 carte l'uno. In giochi con più di 12 gangster si usano tutte le carte e si formano 5 mazzi con 21 carte l'uno.

IL GIOCO

Il gioco consiste in 5 round, che seguono sempre la stessa sequenza.

SEQUENZA DEL ROUND

Fase 1: Preparazione del Round

Il padrino prende un mazzo di carte, ci aggiunge le carte che non sono state distribuite alla fine del turno precedente, calcola l'ammontare del bottino e lo annuncia a tutti i giocatori.

Fase 2: Distribuzione delle Armi

Il Padrino mescola le carte e le dà una per ogni giocatore in gioco (non all'Ospedale o nell'Angolo dei Codardi) al Capo (se il Capo è all'Ospedale dà le carte a uno degli altri membri della squadra sopravvissuti). All'interno della squadra e segretamente i giocatori dividono le carte secondo le loro strategie. La parte del denaro non ha nessuna importanza in questa fase. Solo la parte Azione viene considerata. Ecco la spiegazione delle Carte:

Bang! Bang! Bang!



Un giocatore con questa carta sparerà per primo a uno dei suoi avversari.

Se colpisce un avversario armato con Double Guns o Shotgun, non gli consentirà di sparare. Per mimare questa azione, dovete tenere il pugno chiuso con l'indice e il medio puntati verso il vostro avversario, come se teneste una pistola.



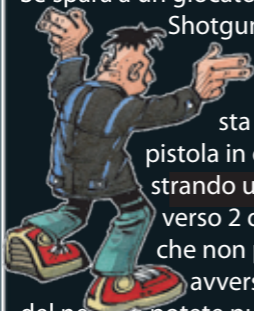
Double Guns

Un giocatore con questa carta sarà in grado di puntare verso due diversi avversari nello stesso round.

Se spara a un giocatore che ha uno Shotgun non gli consentirà di pescare.

Per mimare que-

sta azione, fate finta di avere una pistola in ogni mano (se possibile dimostrando una certa classe) e puntatele verso 2 diversi avversari. Nel raro caso che non possiate mirare a due diversi avversari per mancanza di visibilità del nemico potete puntare entrambe le pistole allo stesso avversario.





Shotgun

Un giocatore che ha questa carta può puntare lo Shotgun a uno dei suoi avversari e mandarlo direttamente all'Ospedale. I giocatori che stanno vicino al bersaglio vengono anch'essi feriti.



Per mimare questa azione, usate un fucile immaginario facendo il rumore del caricamento e puntandolo ad un avversario.

Clic: Boom

Il giocatore che ha questa carta non ha un'arma carica. Può bluffare e far finta di avere una delle armi precedentemente spiegate mimando quella di sua scelta (Bang! Bang! Bang!, Double Guns o Shotgun). Se viene ferito da un avversario attiverà la Granata, che lo spazzerà via insieme a molti altri con lui.



Clic: Backstab

Un giocatore con questa carta non ha un'arma carica, bensì un pugnale nascosto. Può bluffare e far finta di avere una delle tre armi, e mimandola. Se viene ferito da un avversario, sarà in grado di attivare la carta e di pugnalare un avversario entro la sua portata, senza averlo minacciato precedentemente.



Clic: Kevlar

Un giocatore con questa carta non ha un'arma carica, ma sta in realtà indossando un giubbotto antiproiettile. Egli deve far finta di avere un'arma, come con il Boom e il Backstab. Se viene ferito, mostra la sua carta e cancella la prima ferita immediatamente. Ogni giocatore deve tenere la sua carta nel palmo della sua mano sinistra. State attenti a non mischiare le carte che il Padrino distribuisce all'inizio del round con le carte che la squadra guadagna alla fine della Fase 6! Le carte guadagnate alla fine di ogni round devono essere piazzate nel covo segreto della squadra e non devono essere toccate. Il Padrino tiene le carte che non ha distribuito: saranno utilizzate di nuovo durante la Fase di divisione alla fine del round.



Fase 3/ Movimento

Dopo che tutti i giocatori sono stati equipaggiati, il Padrino conta alla rovescia, a voce alta, da 10 a 0. Durante il conto alla rovescia i gangsters si muovono liberamente all'interno dell'Area di gioco.

E' consigliabile che i membri della stessa squadra non siano fianco a fianco, in caso di sparo di uno Shotgun o dell'esplosione di una Grenade. D'altro canto, è sempre interessante stare vicino agli avversari quando uno ha con se un pugnale o una granata. Se non hai niente, devi cercare di stare lontano da quelli che cercano di venirti vicino. I giocatori possono correre ma non possono afferrare gli altri giocatori.

Quando il conto raggiunge 0, il Padrino soffia nel fischietto (per circa 3 secondi). Al suono del fischio, i giocatori si bloccano ed immediatamente mirano ad un giocatore a loro scelta, mimando una delle tre armi (Bang! Bang! Bang!, Double Guns o Shotgun). E' vietato mirare ad un compagno di squadra.

Ricordatevi che il giocatore deve mimare l'arma che corrisponde alla sua carta. I giocatori devono sempre mirare ad un giocatore che possono veramente vedere; non potete mirare attraverso un tavolo o un muro... in caso di disaccordi decide il Padrino.

Fase 4/ Banzai, Cojones o no! I codardi!

Una volta che tutti sono fermi, il Padrino conta piano indietro a voce alta da 3 a 0. Durante il conteggio, i gangsters devono decidere se rimanere nel gioco, a rischio di essere colpiti, o non partecipare alla spartizione del bottino rimanendo però illesi. Quando il conto alla rovescia raggiunge 0, il Padrino fischia una seconda volta e tutti i giocatori che sono abbastanza coraggiosi o spericolati da rimanere nel gioco gridano insieme "Cojones!" per farsi coraggio l'un l'altro. Quelli che vogliono andarsene dal round devono alzare le braccia, scherno e alle risate beffarde degli altri – nell'Angolo dei Codardi.

I giocatori che puntavano a questi giocatori Codardi mettono giù le loro armi e non spariranno. In caso di Double Guns se un bersaglio si è ritirato e uno no, la pistola sul bersaglio ancora in gioco viene mantenuta.

I Codardi ridanno la loro carta al Padrino.

Fase 5/ Bang, Bang, Bang!

La tensione è nell'aria... se avete un'armonica questo è il momento di suonarla.

Il Padrino chiede ai giocatori che hanno una carta Bang! Bang! Bang! di alzare la mano sinistra e annunciarsi dicendo a voce alta Bang!

Tutti i giocatori che sono mirati da questi ricevono contemporaneamente una ferita. Mettono la mano destra sul cuore per indicare che sono stati feriti e smettono di mirare, se lo facevano.

Un giocatore ferito da un Bang! Bang! Bang! e che possedeva una Double Guns o una Shotgun viene sorpreso da questo rapido sparo e non sparirà ... per facilitare la vita del Padrino, non dicono niente.

Un giocatore ferito la cui carta è un Click alzerà la mano sinistra annuncerà il suo potere e, su richiesta del Padrino, lo risolverà

Clic: Kevlar

La prima ferita è cancellata. Non metterà la mano sul cuore. Se riceve un'altra ferita dopo, questa conterà.

Clic: Boom!

Il giocatore con la Granata e che è stato ferito deve farla esplodere! Urla "Granata!", salta sul posto (senza muoversi) e apre le sue braccia. Il Giocatore e tutti i giocatori che vengono toccati vanno immediatamente all'ospedale a causa dell'esplosione.

Le vittime della granata che hanno una Click card non la possono usare (perfino quelli con la Click Kevlar !)

Clic: Backstab

Il giocatore che ha un pugnale ed è appena stato ferito può alzare la sua mano sinistra e pugnalarlo un avversario dandogli un'amichevole schiaffetto. Attenzione: il giocatore non può muovere i suoi piedi. Il giocatore toccato è ferito. Se la sua carta era uno Shotgun o una Double Guns, questa viene cancellata, poichè siamo ancora in Fase 5: Bang! Bang! Bang!. Se è una carta Click questa viene attivata. Gli effetti delle Click Cards vengono risolti contemporaneamente finchè è possibile. Se molte granate o pugnali devono essere usati vicini fra loro, il Padrino li risolve usando i numeri delle carte dal più piccolo al più grande.

Morti

Un giocatore che riceve una seconda ferita o è colpito da una granata o da uno Shotgun, cade in coma e non riceverà la sua parte del bottino. Lascia la zona di gioco, dà la sua carta al Padrino e va all'ospedale per curarsi. Non giocherà nel prossimo round.

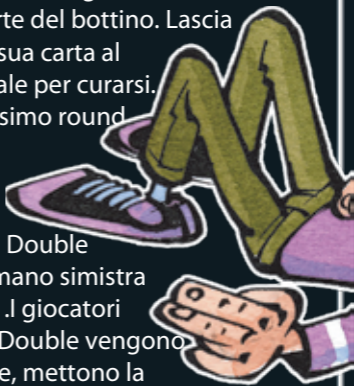
Fase 6/ Double Guns

Il Padrino chiede ai giocatori che hanno la Double Guns di alzare la loro mano sinistra e urlare "Bang! Bang!". I giocatori mirati da quelli con la Double vengono feriti simultaneamente, mettono la loro mano destra sul loro cuore (vedi Fase 5 per la risoluzione delle ferite)

Ricorda, la Double Guns vi permette di mirare a due diverse persone.

Di nuovo, un giocatore ferito la cui carta è un Click alza la sua mano sinistra, annuncia il proprio potere e, a richiesta del Padrino, lo risolve.

Un giocatore ferito che possiede una carta Shotgun, perde la sua arma ha una ferita e non dice nulla.

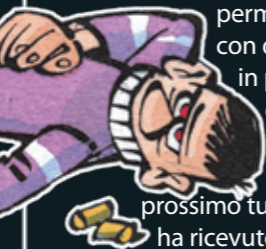


Fase 7/ Shotgun

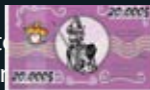
Infine il Padrino chiede ai giocatori con una Shotgun di alzare la loro mano sinistra e li annuncia urlando "Blam!". Un giocatore colpito da uno Shotgun va direttamente all'ospedale senza la possibilità di giocare la mano (se la possiede; nemmeno la Kevlar Card). Prima di andare all'ospedale, il giocatore colpito da uno Shotgun deve muovere un passo indietro con le sue braccia aperte. Se tocca altri giocatori questi sono feriti e mettono la loro mano sul cuore (vedi Fase 5 per la risoluzione delle ferite).

Fase 8/ Divisione del bottino

Alla fine di ogni round, una volta che gli effetti sono stati risolti, il bottino è diviso. Il Padrino raccoglie tutte le carte di quel round (quelle dei giocatori vivi, dei morti e dei codardi). Divide il denaro in tante parti quanti sono i giocatori sopravvissuti (tutti i giocatori tranne i codardi e i morti). Un giocatore che ha solo una ferita partecipa alla divisione del bottino. Le carte vengono divise secondo il valore del denaro presente sul lato denaro. Le parti devono essere rigorosamente uguali. Non è



permitted to give remainders of money earned in precedence. Se non è possibile dividere le monete in maniera equa, le carte rimanenti faranno parte del bottino del prossimo turno. Una volta che un giocatore ha ricevuto la sua parte, il Capo raccoglie il denaro della sua squadra e lo sistema nel covo segreto. Il denaro là sistemato non deve essere toccato fino alla fine del gioco.



Esempio:

Alla fine di un round con 12 gangster, vi sono 18 carte nel bottino (16 carte di questo round più 2 che non sono state divise nel turno precedente). Il Padrino gira le carte con il denaro a faccia in su.

I gangster condivideranno 4 carte \$20,000, 7 carte \$10,000 e 7 cards \$5,000. Siccome vi sono due codardi e due gangster morti alla fine di questo round, vi sono 8 gangsters che si dividono il bottino. Il Padrino fa la divisione cominciando dai tagli grossi: 4 carte \$20,000, più 3 volte 2 carte \$10,000, e 1 carta \$10,000 più 2 carte \$5,000, per formare 8 parti da \$20,000. Le 5 carte \$5,000 che sono rimaste non possono essere suddivise in 8. Così il Padrino dà \$20,000 a ogni giocatore che si spartisce il bottino, e aggiungerà le 5 carte rimanenti al prossimo round. Se vi fossero stati 7 giocatori per la suddivisione, il Padrino avrebbe potuto fare parti da \$25,000!. Conclusione, meno persone sopravvivono, più facili sono le divisioni e più ricche le parti suddivise.

Fase 9/ Nuovo round, tornano i codardi

Quando comincia un nuovo turno, i codardi del turno precedente ritornano. I morti del turno precedente vanno dall'Ospedale all'Angolo dei Codardi. Così torneranno in gioco il turno successivo. Il gioco procede con tutti i giocatori, eccetto quelli morti nel turno precedente.

Tutti i giocatori cominciano il nuovo round senza ferite, sani e pronti!

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Dopo il 5° round, l'ora della resa dei conti è arrivata. Ogni squadra deve pagare \$25,000 per ogni giocatore che è in Ospedale alla fine del 5° turno!

La squadra più ricca vince il gioco. In caso di parità la squadra che ha più persone in coma vince.

In caso di nuova parità vincono entrambe le squadre.

Nota: Una squadra con tutti i membri in coma alla fine del 5° round non può vincere.

Il Padrino Gangster

E' possibile, se tutti i giocatori conoscono bene il gioco e non siete troppo numerosi, che il Padrino giochi anch'egli come Gangster. Tutto richiede un po' di disciplina maggiore per facilitare il lavoro al Padrino stesso.

Durante un round, quando un giocatore scappa da codardo o è ucciso, sistema questa carta sul mazzo corrispondente di questo round prima di andare all'Ospedale o nell'Angolo dei Codardi. Alla fine del round, i giocatori che sono ancora vivi mettono le loro carte sul mazzo corrispondente di questo round.

Dopo, il Padrino divide il bottino e, se rimangono alcune carte, le sistema come base del mazzo del prossimo turno.

Variante anti mal di testa

Per i Padrini che non sono bravi in matematica, potete semplificare la divisione del bottino. Annunciate all'inizio del gioco che tutte le carte hanno lo stesso valore!

Alla fine di ogni round, il Padrino divide le carte tra i sopravvissuti senza tener conto del loro valore. Solo il numero delle carte conta!

Ad esempio, alla fine del primo round ci sono 16 carte da dividere. Se ci sono 6 sopravvissuti ognuno di loro riceve due carte senza guardare il valore. Le 4 carte rimanenti vengono aggiunte alle 16 carte necessarie per il prossimo round. Alla fine del Gioco ogni squadra che ha morti alla fine del 5° round deve pagare 2 carte per morto come penalità. La squadra con il maggior numero di carte vince il gioco! Poichè solo il numero di carte conta, i calcoli sono semplici

Variante Granate a Catena

Se giocate con un Padrino esperto, potete usare la Catena di Granate.

La vittima di una Granata che aveva una Carta Click non la può usare (perfino se è una carta Kevlar) a meno che non sia una Granata!

BONUS GIFT Backstab (x1)

C'è una carta Bonus per il Cash'n Guns classico, non il live: Backstab (x1).

Una volta per gioco, se il tuo BANG! o BANG! BANG! BANG! è inutile perchè il vostro bersaglio è a terra, potete rivelarla e infliggere una ferita a uno dei vostri due diretti vicini. La vostra vittima non deve essersi ritirata (codardo).



Designer : Ludovic Maublanc

Illustrations : Gérard Mathieu



Associazione
GIOCOVUNQUE
www.giocovunque.it

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto ai giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.