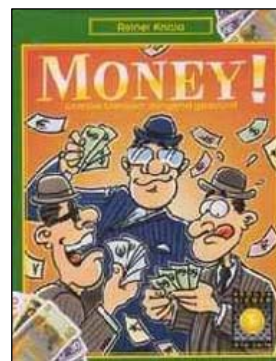


MONEY

Goldsieber

Di Reiner Knizia
Per 3-5 giocatori



MATERIALE:

63 carte in 7 serie da 9 monete fac-simile (3x20, 3 x 30, 40, 50, 60)

6 carte PEZZI d'oro (valore 10)

5 carte SPIELGELD (che noi chiameremo carte bluff)

PREPARAZIONE

- Se si gioca in meno di 5 giocatori, rimuovete le seguenti carte dal gioco:
in 4 giocatori: una serie completa di biglietti
in 3 giocatori: due serie complete di biglietti
- Le 5 carte Bluff (Spielgeld) vengono distribuite una per giocatore. Le carte inutilizzate sono rimesse nella scatola.
- Il resto delle carte si mescola bene, ed ogni giocatore deve ricevere 6 carte da tenere segrete. Le carte che restano formano un mazzo piazzato nel mezzo del tavolo, a faccia in giù.
- Le prime quattro carte del mazzo sono girate e piazzate in fila dal lato destro del mazzo. Poi si girano altre quattro carte e piazzate in fila dal lato sinistro del mazzo. Si ottiene dunque il seguente schema:



- Preparate foglio e penna per segnare i punti.

SVOLGIMENTO

Il gioco si svolge in un certo numero di round così composti:

1. **Fare un offerta**
2. **Scambiare l'offerta con una serie di biglietti**
3. **Completare le 2 file del mazzo**

1. Fare un offerta

- Ogni giocatore piazza segretamente sul tavolo, davanti a lui, una somma di denaro. Può essere composta da 1 o più biglietti e dalla carta Bluff. Il totale della somma equivale al totale dei valori indicati sulle monete, senza considerare la diversità delle valute:
20 EURO + 3 PEZZI da 10 + 1 DOLLARO da 50 = 100
- Quando tutti i giocatori sono pronti, ciascuno rivela la sua offerta e le confronta. Colui che ha offerto di più, gioca per primo e, poi il secondo che avrà offerto di più giocherà, e così via.
- Se c'è una parità fra due o più giocatori che hanno puntato la stessa somma, si controllano i numeri di serie dei loro biglietti. Il numero più basso indica chi sarà il primo a giocare. Esempio: GS 000 3 è più piccolo di GS 000 13 SK.
- Ciascuno riprende in mano la sua carta bluff, se l'aveva scommessa. Questa carta non è mai scambiata.

2. Scambiare la moneta

Il giocatore che è di turno, può scegliere UNA tra 3 azioni possibili.

Scambiare la sua offerta con la riga a destra o sinistra del mazzo.

In questo caso, prende ciò che gli interessa e pone le carte che ha puntato al loro posto. **Attenzione** non c'è nessuno rapporto tra i numeri di carte scambiate. Se il giocatore ha puntato 2 carte, le pone al posto delle 4 carte che prende. Se il giocatore ha puntato 7 carte, le pone al posto delle 4 carte disponibili.

Scambiare la propria offerta con quella di un altro giocatore (di un giocatore che giocherà dopo di lui).

In questo caso, prende le carte di questo giocatore e pone le sue al loro posto. **Attenzione** non c'è nessuno rapporto tra i numeri di carte scambiate. Es. - Gianni scambia 5 sue carte

contro le 2 di un altro giocatore. Ora il giocatore che ha subito lo scambio possiede le carte del primo. Questo giocatore è il prossimo a giocare dunque, poiché le sue nuove carte danno un totale superiore a quelle degli altri.

Rinunciare allo scambio

Se un giocatore vede che nessun scambio gli interessa, può riprendere la sua offerta e passare il turno al giocatore successivo. Ciò vuole dire concretamente che preserva le proprie carte dall'attenzione degli altri, riprendendole in mano.

- **Un giocatore che ha finito il suo scambio, aggiunge le carte di recente acquistate a quelle che ha in mano. Non possono essere oggetto di uno scambio coi giocatori che giocano dopo di lui.**
- **Si scambia sempre la totalità dell'offerta (scambi parziali non sono permessi).**

3. Completare le 2 file del mazzo

Prima che inizi un nuovo round, ogni fila, a destra ed a sinistra del mazzo, viene completata fino ad avere di nuovo 4 carte. Non ha bisogno di essere completata una riga che possiede più di 4 carte. È possibile dunque che un nuovo round cominci da un lato con 5, 6 o 7 carte.

ROUND SEGUENTE

Un nuovo round comincia, seguendo le fasi in ordine: *fare un'offerta, scambiare, completare le file.*

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando il mazzo è esaurito.

Può succedere, a questo punto, che non ci siano abbastanza carte per completare le due righe. In questo caso, si inizierà col completare la riga di destra.

Alla fine del gioco, ciascuno fa il conto dei punti vinti (vedere qui di seguito). Colui che ne possiede di più, vince la partita.

CONTEGGIO DEI PUNTI

Le carte di ogni giocatore riportano dei punti in funzione di tre criteri differenti:

SERIE DEI BIGLIETTI:

I giocatori raggruppano i loro biglietti per serie. Ogni serie che totalizza meno di 100, non vale niente (salvo se c'è dentro un tris).

Ogni serie che totalizza tra 100 e 200, vale ciò che supera il centinaio:

Per esempio, 160 vale 60 punti. (e dunque 100 vale zero)

Ogni serie che vale 200 o più, vale la sua totalità: esempio, 220 vale 220 punti.

PEZZI D'ORO

I pezzi d'oro valgono sempre il loro valore totale. Se qualcuno ne possiede 3, prende 30 punti.

BONUS per i TRIS

Ogni giocatore che possiede un Tris di 3 biglietti simili (possibile soltanto nei valori 20 o 30), riceve un bonus di 100 punti per tris.

Il bonus è indipendente dal totale delle serie: è acquisito indipendentemente e non interviene nel totale che serve a raggiungere 100 o 200 punti in una serie.

Il tris in pezzi d'oro non riporta alcun bonus.

Esempio:

Gianni possiede 90 dollari (30, 30, 30), 3 pezzi d'oro, 130 Euro (60, 40, 30) e 210 Yen (60, 40, 30, 30, 30, 20)

Conteggio per le serie :

- *i suoi 90 dollari non fanno segnare nessuno punto*
- *i suoi 3 pezzi d'oro fanno parte di un conteggio separato*
- *i suoi 130 euro fanno segnare 30 punti*
- *i suoi 210 yen fanno segnare 210 punti*

Conteggio per i pezzi d'oro :

- *i 3 pezzi d'oro fanno segnare 30 punti*

Conteggio per i Tris:

- *I 3 biglietti in dollari sono dei biglietti da 30: questo tris fa segnare un bonus di 100 punti*
- *Tra gli yen, ci sono 3 biglietti da 20: questo tris fa segnare un secondo bonus di 100 punti*

In totale, Gianni segna un punteggio di : 30 + 210 + 30 + 200 (2 bonus) = 470

Importante: Possedere i 9 biglietti di una serie fa ottenere 500 punti: 300 per il totale della serie e 200 per i due tris di 20 e di 30.

Si dovrà giocare tre manche. Colui che ne vince di più, vince il gioco.

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 e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "MONEY" sono detenuti dal legittimo proprietario.

