

Sicilianos

Un gioco di carte “scalto” per negozi “onesti”

Per 3-6 mafiosi dagli 11 anni in su

Traduzione in italiano by Manu - La Tana dei Goblin <http://www.goblins.net>
per GamesBusters (<http://www.gamesbusters.com>)

Sicilia – come verdeggia e fiorisce...

Prima di tutto fioriscono i negozi disonesti nelle buie vie di Palermo. Sei grandi famiglie combattono per il predominio su potere e denaro. I loro loschi intrighi si mimetizzano attraverso la fondazione di negozi legali che, allo stesso tempo, servono a ripulire il denaro nero della forte valuta dell'isola: il “Sicilianos”. Ahimé, quando i clan delle varie famiglie si incontrano, non erutta solamente l'Etna! Palermo diventa un pandemonio poiché ognuno combatte per la sua fazione...

MATERIALE

- **84 carte da gioco:** di cui 11 Carte Famiglia di 6 colori differenti e 3 Carte Negozio in 6 colori.
- **3 dadi da gioco:** 2 dadi colorati, 1 dado influenza.
- **Denaro da gioco:** 70 banconote Sicilianos, 14 per ogni taglio: 5.000, 10.000, 20.000 e 50.000.
- **Regolamento.**

SCOPO DEL GIOCO

I giocatori usano le carte per formare clan il più potente possibile per sconfiggere gli altri nelle battaglie fra famiglie. Chi riesce in questo può investire il denaro illegale in negozi onesti, così da ripulire il denaro sporco. Alla fine del gioco, chi ha l'attività commerciale più lucrativa, la maggior quantità di denaro pulito e, allo stesso tempo, la minor quantità di denaro “nero” rimanente, vince il gioco. Chi riuscisse ad avere tutti e tre i negozi di uno stesso colore, verrebbe anzitempo designato quale “Padrino” e vincitore del gioco.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore riceve 2 banconote Sicilianos di ogni tipo. Il resto del denaro forma la banca durante il gioco.

Le Carte Famiglia vengono separate dalle Carte Negozio e di nuovo divise a seconda del colore. In questo modo vengono composti 6 mazzi di Carte Famiglia che verranno mescolati per bene ad uno ad uno e poi messi uno accanto all'altro, coperti, al centro del tavolo. Le Carte Negozio, anch'esse mischiate e coperte, verranno messe parallelamente alle carte famiglia rispettando i colori (rosso con rosso, blu con blu...).

A turno ogni giocatore pesca una carta famiglia coperta, ripetendo il tutto finché ogni giocatore non avrà 4 carte in mano. Queste 4 carte devono essere di 4 colori diversi.

Carte sul tavolo

Carte Famiglia

Carte Negozio

Ogni giocatore riceve:

- 4 Carte Famiglia a scelta, di 4 colori diversi
- 10 banconote Sicilianos (2 per ogni taglio)

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore che cucina meglio gli spaghetti inizia il gioco, il gioco procede successivamente in senso orario.

Il giocatore di turno ha 2 azioni fra cui scegliere:

- **Tirare i dadi** per prendere membri della famiglia, oppure
- **Giocare carte** per macchinare una **guerra tra bande**.

Importante! Il retro delle carte tenute in mano deve essere sempre visibile, in modo da far sapere sempre a tutti gli altri giocatori quante carte di uno stesso colore si hanno.

Nessun giocatore può mai tenere in mano più di 10 carte. Qualora un giocatore raggiungesse questo limite, non appena sarà il suo turno è obbligato ad iniziare una guerra tra bande.

Tirare i dadi

Chi sceglie questa azione lancia tutti e tre i dadi. Il simbolo che appare sul dado influenza indica qual è l'azione che il giocatore può portare a termine. Dopo un'azione costituita dal lancio dei dadi il turno è finito e si passa al prossimo giocatore.

Pescare 2 carte



Il giocatore pesca 2 Carte Famiglia coperte dal centro del tavolo, dei colori stabiliti dai dadi. Se ci sono ancora a disposizione carte del colore richiesto, il giocatore può pescare ed aggiungerle alla sua mano di carte, altrimenti il giocatore non pesca nulla.

Attenzione! Se si hanno già 9 carte in mano si può scegliere una sola carta di uno dei colori che compaiono sui dadi colorati.

Pescare 1 carta



Il giocatore ha in questo caso due possibilità fra le quali scegliere:

1. pescare una Carta Famiglia da uno qualsiasi dei mazzi sul tavolo, ignorando i colori usciti con i dadi, oppure
2. può prendere un intero mazzo di Carte Famiglia del colore indicato da uno dei dadi tirati, scegliere un membro della famiglia da quel mazzo e aggiungerlo alla sua mano di carte; il resto delle carte vengono rimesse al centro del tavolo, coperte, senza alterarne l'ordine.

In questo caso, se non c'è nessuna carta del colore corrispondente al dado, ovvero se il mazzo di quella famiglia si è esaurito, il giocatore **deve** obbligatoriamente scegliere la prima opzione e pescare una carta coperta da un qualsiasi mazzo.

Derubare



Il giocatore sceglie uno dei colori corrispondenti ad uno dei dadi tirati, quindi pesca una carta di quel colore dalla mano di un altro giocatore a scelta.

Giocare carte

Chi sceglie l'azione "giocare carte" apre una **guerra fra bande** alla quale possono partecipare tutti i giocatori le cui carte in mano lo permettano. Dopo la guerra tra bande il gioco riprende con il giocatore successivo (alla sinistra) di quello che ha iniziato la guerra.

Tramite la guerra tra bande è possibile presentare una famiglia potente (**carte di uno stesso colore**): la famiglia più forte potrà lavare il denaro sporco e aprire un negozio.

La guerra tra bande

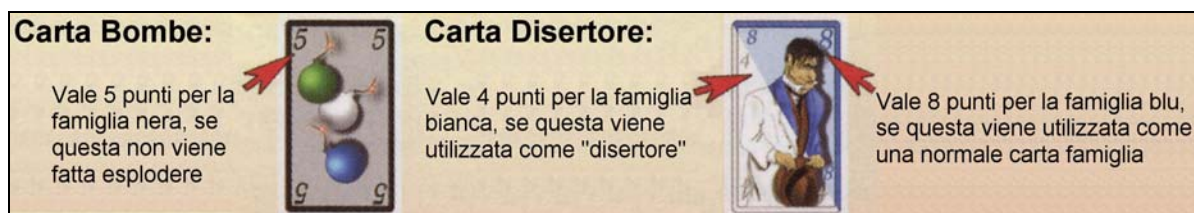
La guerra tra bande è aperta dal giocatore che ha scelto l'azione "giocare carte": egli sceglie una Carta Famiglia a piacere dalla propria mano e la mette coperta davanti a sé. Quindi, mette **una** banconota a scelta delle sue accanto alla carta giocata, indicando così i soldi che vorrebbe ripulire in questa guerra tra bande.

A turno, tutti gli altri giocatori decidono se partecipare o meno alla guerra tra bande. Chi decide di partecipare gioca a sua volta, coperta, una Carte Famiglia a scelta dalla propria mano ed una banconota, analogamente al primo giocatore. La Carta Famiglia usata dai giocatori successivi non può essere dello stesso colore di una già giocata da qualcun altro. Chi possiede solo carte di colori già usati da altri giocatori non potrà partecipare a questa guerra tra famiglie. Chi non partecipa può comunque posare a terra davanti a sé sia una Carta Famiglia sia una banconota.

A questo punto ogni giocatore che partecipa alla guerra tra bande mostra la carta che ha selezionato. Le carte normali riportano un numero che rappresenta il valore di influenza all'interno di una famiglia di un dato colore:



Altre carte sono particolari (Bombe e Disertore), una descrizione dettagliata dei loro effetti sarà trattata più avanti in questo regolamento.



La guerra tra bande prosegue dopo che tutti hanno avuto la possibilità di giocare una carta. Nuovamente il giocatore che ha aperto la guerra tra bande può scegliere una Carta Famiglia e metterla coperta davanti a sé. La carta deve appartenere alla stessa famiglia (colore) della prima carta giocata. Si procede secondo il turno di gioco con gli altri giocatori, ad eccezione di chi ha giocato la carta "Disertore" (vedi più avanti).

Chi non avesse più carte o non volesse più giocare, lascia la/le carta/e già giocate davanti a sé fino alla fine della guerra, assieme al denaro giocato. Nel corso di questa guerra tra bande non potrà più giocare nessuna carta. Al termine di ogni round della guerra, tutte le carte giocate si rivelano.

Proseguendo in questo modo, tutti i partecipanti alla guerra tra bande continuano a giocare carte della loro famiglia finché nessuno avrà, o non vorrà più giocare altre carte.

Risoluzione della guerra tra bande

Ogni giocatore somma i valori di tutte le carte che ha giocato. In questo totale possono rientrare anche i disertori di altri giocatori (vedi "Il disertore"). Chi ha la famiglia più potente vince la guerra tra bande. Se più famiglie hanno lo stesso totale, si eliminano a vicenda e vince la famiglia con il valore subito inferiore.



Una volta risolta la guerra tra bande, indipendentemente da chi abbia vinto o meno, tutte le Carte Famiglia usate vengono scartate e riposte sotto i mazzi del colore corrispondente. In caso di successive guerre tra bande, i giocatori dovranno utilizzare nuove carte dalla loro mano.

Dopo la risoluzione della guerra tra bande, tutto il denaro giocato dalle famiglie che non hanno vinto lo scontro viene scartato e rimesso nella banca. Il denaro giocato dal giocatore che ha vinto (o dai giocatori che hanno vinto, nel caso di alleati con una carta Disertore), potrà invece essere riciclato.

A questo punto, chi ha vinto ha la possibilità di aprire un negozio e riciclare il suo denaro sporco.

Aprire un negozio

Il vincitore della guerra tra bande costruisce un negozio con una **Carta Negozio** del colore della famiglia vittoriosa: prende il mazzo delle Carte Negozio del corrispondente colore, ne sceglie una e la mette in gioco davanti a sé scoperta. Le rimanenti Carte Negozio vengono rimesse coperte al loro posto. Se il mazzo dei negozi di questo colore è già esaurito la costruzione non è possibile.

Riciclare il denaro sporco

Indipendentemente dal fatto che il giocatore abbia potuto costruire o meno il negozio, questi può ripulire il denaro sporco che aveva giocato assieme alla carta durante la guerra tra bande. Il giocatore mette davanti a sé la banconota che aveva messo a terra più una dello stesso importo che prende dalla banca: questo è il suo denaro “pulito”.

Si faccia attenzione, durante il gioco, a mantenere separato il proprio denaro sporco da quello pulito! La cosa migliore potrebbe essere mettere il denaro “pulito” sotto o vicino ad uno dei negozi costruiti in modo da differenziarlo dal resto.

Guerra tra bande vinta da più giocatori insieme

Se due giocatori vincono come alleati (vedi dettaglio carta “Disertore”), uno dei due costruirà il negozio mentre l'altro ripulirà il denaro sporco. Il giocatore che vince la guerra come famiglia principale sceglie per primo se costruire il negozio o ripulire il denaro, quello che ha giocato la carta Disertore non avrà scelta.

In questi casi, il giocatore che ripulisce il denaro sporco non prende la banconota bonus dalla banca, ma da quelle del suo alleato, aggiungendola così al proprio denaro pulito.

Se dopo la risoluzione della guerra tra bande un giocatore non ha più nessun membro della propria famiglia perché sono stati tutti eliminati dalle bombe (vedi dettaglio “La bomba”), questi non può vincere comunque, anche se il vincitore è suo alleato. In questi casi l'alleato vince da solo e potrà quindi sia aprire un negozio che riciclare il denaro sporco.

Il disertore

In ogni famiglia è presente una carta che ha due diversi valori (8/4) e colori. Chi ha scelto questa carta durante la guerra tra bande può decidere, nel momento in cui la scopre, se usarla come una normale Carta Famiglia oppure come “disertore”, rendendo pubblica la propria decisione.

Importante! Se la carta viene giocata nel **primo round** può essere utilizzata solo come “disertore”.

- Se la carta viene utilizzata come una normale Carta Famiglia, questa ha valore 8 per la famiglia del colore riportato sul dorso (il mazzo da cui è stata pescata) e nella metà destra della carta stessa.
- Se la carta viene utilizzata come disertore, questa aggiunge un valore di 4 punti alla famiglia “straniera” il cui colore è quello riportato a sinistra sulla carta “Disertore” stessa: questo ovviamente è possibile solo se un altro giocatore prende parte alla guerra tra bande con la famiglia di quel colore. In tal caso, i giocatori combattono questa guerra tra bande come alleati, ovvero vincendola o perdendola insieme. Tuttavia, il giocatore che ha utilizzato la carta “disertore” durante questa guerra non può giocare altre carte.

Esempio: Giovanni gioca una carta bianca da 5, Chiara gioca la sua carta “disertore” blu e bianca. In questo modo, al momento hanno entrambi una forza di 9 per la loro unione della famiglia bianca. Nel successivo corso della guerra tra bande, solo Giovanni potrà giocare carte famiglia.

Più Disertori nella stessa guerra tra bande

E' possibile che al momento di rivelare le Carte Famiglia vi siano più giocatori che hanno scelto la carta Disertore. In questo caso, a partire da chi ha iniziato la guerra, ognuno in ordine di gioco decide se usare la propria carta come una normale Carta Famiglia, oppure come “disertore”. Nel caso in cui ci siano carte

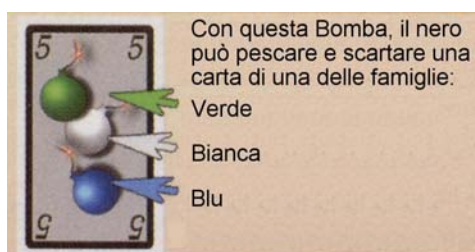
“disertore” che hanno la stessa combinazione di colori (ad esempio giallo-nero e nero-giallo) solo una di queste carte può essere giocata come “disertore”.

Esempio: Sabina ha giocato la carta “disertore” blu-bianca, Eros la bianca-blu. Eros siede alla sinistra di Luigi che ha aperto la guerra tra bande. Eros è il primo che può decidere e stabilisce di non utilizzare la sua carta come “disertore”. Quindi Sabina è libera di scegliere se utilizzare la sua carta come “disertore”. Decide di usarla come “disertore”, così c’è solo una famiglia bianca con una forza di 12.

La bomba

Analogamente al Disertore, chi gioca una carta Bomba, nel momento in cui la scopre, deve decidere se giocarla come una normale Carta Famiglia oppure se usarla come bomba.

- Se viene utilizzata come una normale Carta Famiglia, la bomba aumenta di 5 punti il valore totale della propria famiglia. In questo caso non c’è nessun “bombarolo” e nessuno deve scartare dalla propria mano.
- Se la carta viene usata come Bomba, il giocatore assume il ruolo di “bombarolo”. Fra le carte giocate fino a quel momento ne sceglie una qualunque, purché di una famiglia il cui colore corrisponda ad una delle bombe illustrate nella carta, e la scarta.



Eccezione: se nella famiglia prescelta c’è un membro di valore 1 che prende parte alla guerra, questi sarà necessariamente la vittima della bomba (si tratta del bodyguard o guardia del corpo, che si immola per proteggere la sua famiglia).

In ogni caso, il membro della famiglia eliminato e la carta bomba utilizzata vengono scartati e rimessi sotto i mazzi delle rispettive Carte Famiglia.

Attenzione! La bomba può esplodere solo nel turno nel quale viene scoperta. Nei turni successivi non può più essere utilizzata per le esplosioni.

Più bombe nella stessa guerra tra bande

Nel caso in cui più giocatori abbiano giocato una carta bomba, si decide in ordine, partendo dal giocatore che ha fatto esplodere la guerra tra bande, procedendo poi in senso orario, se usare la carta come bomba o come una Carta Famiglia normale. Può quindi succedere che un giocatore utilizzi la sua bomba per eliminare non un membro di un’altra famiglia bensì la bomba di un altro giocatore, prima ancora che questa possa esplodere.

Carta 1	Carta 2	Carta 3	Totali
 Il Giallo inizia e usa il rinnegato come carta normale di valore 8	 Il Rosso fa esplodere una bomba contro la carta rossa da 10	 Il Verde non gioca altre carte	$8 + 5 =$ 8
 Come prima carta, il Rosso gioca un membro della famiglia da 10	 Come seconda carta, il Rosso gioca un membro della famiglia da 9 Infine, il Rosso gioca una Bomba come carta normale da 5	 Il Verde non può giocare altre carte	$10 + 9 + 5 =$ 14 $+ 4 =$ 18 Il Rosso vince con il suo alleato (ovvero il Verde)
 Il Verde come prima carta usa un Disertore e si allea con il Rosso, quindi non potrà giocare altre carte in questo turno			
 Il Nero può usare la sua carta Bomba solo come una carta normale che vale 5	 Il Nero usa una carta Bodyguard che si sacrifica per la famiglia se qualcuno usa bombe contro di lui Infine, il Nero gioca un membro di valore 11	 Il Nero gioca un membro di valore 11	$5 + 1 + 11 =$ 17

Fine del gioco e conteggio finale

Il gioco termina quando un giocatore possiede tutti e tre i negozi di uno stesso colore, in tal caso viene nominato “Padrino” e la partita ha termine.

Se nessuno viene nominato “Padrino”, il gioco termina comunque quando un giocatore non ha più denaro sporco, quindi è tempo di fare i conti e si procede al conteggio finale come di seguito dettagliato.

- Ogni giocatore conta tutto il suo denaro pulito al quale sottrae quello nero che gli è rimasto. Il totale di Sicilianos così ottenuto costituisce il suo punteggio di partenza.

A questo punto la banca paga degli extra che vengono aggiunti al punteggio di partenza dei giocatori:

- 50.000 Sicilianos ad ogni giocatore che possiede tre negozi di tre colori diversi;
- 100.000 Sicilianos a ciascun giocatore che possiede:
 - a) il negozio più antico,
 - b) il maggior numero di ristoranti,
 - c) il maggior numero di lavanderie.

Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di negozi di un certo tipo, nessuno prende il denaro extra.

A questo punto, chi ha più Sicilianos vince il gioco.



Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.

Il presente regolamento tradotto è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato senza fini di lucro da La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>) per GamesBusters (<http://www.gamesbusters.com>).

L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nella presente traduzione.