

Prohis

Giocatori: da 3 a 6

Introduzione:

Ogni giocatore è un contrabbandiere e cerca di fare fortuna trasportando merci legali ed illegali. Il trasporto è molto rischioso perché gli altri giocatori hanno la possibilità di controllare il tuo carico e possono confiscartelo se trovano merci discutibili. Bluffando e negoziando, potrai vincere.

Contenuto del gioco:

58 carte “merci legali”

30 carte “merci illegali”

20 carte “controllori” (divise in 8 tenenti, 6 Capitani e 6 Ispettori)

2 carte istruzioni

Scopo del gioco:

Diventare il contrabbandiere più ricco trasportando le tue merci sotto al naso dei tuoi avversari.

Set Up

Per 3 o 4 giocatori rimuovere 18 carte “merci legali”, 10 carte “merci illegali” e 2 carte “tenenti” (queste carte non saranno usate nel gioco).

Distribuire 1 carta “Capitano” e 1 carta “Ispettore” a ogni giocatore (e mettere le rimanenti carte Capitano e Ispettore nella scatola).

Mescolare le carte “merci legali”, con le “merci illegali” e i “tenenti”.

Distribuite 4 carte a ogni giocatore. Le rimanenti vengono posizionate in un mazzo coperto al centro del tavolo. Girate le prime 4 carte e posizionatele in fila a fianco del mazzo.

Scegliete il primo giocatore e proseguite in senso orario.

Ogni turno

Nel proprio turno, il giocatore può fare una delle seguenti azioni:

- a) Pescare 1 o 2 carte;
- b) Tentare di contrabbandare un carico.

Pescare 1 o 2 carte

Il giocatore può:

- Prendere 2 carte scoperte;
- Prendere 1 carta scoperta e 1 carta dal mazzo;
- Prendere 1 carta dal mazzo;

Una volta presa una carta tra quelle scoperte, al suo posto viene immediatamente messa una nuova carta presa dal mazzo.

Se il giocatore ha già 8 carte nella sua mano, non può prendere una carta.

Eccezione: alla fine del gioco, un giocatore potrebbe essere interessato a pescare o a contrabbandare. Quindi può decidere di passare. Se tutti i giocatori passano, il gioco finisce.

Tentare di contrabbandare un carico

Un carico può contenere merci legali ed illegali e potrebbe anche avere all'interno una o più carte “tenente”.

Una volta formato il carico, gli avversari possono decidere di controllarlo o no:

1. Se nessuno degli altri giocatori controlla il tuo carico, questo diventa parte del tuo punteggio senza ostacoli. Quindi puoi prendere le tue carte merci e formare un mazzo coperto vicino a te.

2. Uno o più giocatori possono decidere di controllare il tuo carico, giocando una carta “controllore” tra quelle che hanno nelle mani. Ci sono 3 tipi di controllo: il tenente controlla solo 1 carta; il Capitano ne controlla 2 e l’Ispettore ne controlla 3.
- Se più giocatori vogliono fare il controllo, lo esegue quello con il grado più alto. Se hanno lo stesso grado, fa il controllo il giocatore che lo ha dichiarato per primo. Gli altri giocatori riprendono la loro carta “controllore”.

Corrompere

Il contrabbandiere può decidere di corrompere il giocatore che vuole fare il controllo al suo carico, offrendo 1 o più carte della propria mano al controllore. Il controllore può guardare le carte offerte e può decidere di:

- Accettare la tangente: il controllore prende le carte che gli ha offerto il contrabbandiere e le mette nel suo punteggio, mentre rimette la carta “controllore” nella sua mano. Il contrabbandiere può mettere il suo carico di merci nel suo punteggio.
- Non accettare la tangente: il contrabbandiere riprende le carte che ha offerto e si prosegue con il controllo.

Se non viene offerta nessuna tangente, il giocatore che controlla, dopo possibili negoziati) può comunque decidere di non fare il controllo. Quindi può mettere la sua carta controllore nei suoi punteggi e il carico del contrabbando va a buon fine.

Controllare un carico

Il controllore gira, da 1 a 3 carte del carico (dipende dal grado del suo controllore), una carta alla volta.

Risultato del controllo

- Se il controllore gira solo merci legali, il contrabbando ha successo. Il contrabbandiere mette tutto il carico nei punteggi e prende la carta controllore dell’avversario tra le sue in mano.
- Se il controllore gira una merce illegale, il controllo finisce immediatamente; prende tutte le carte del carico e le mette nel suo punteggio, insieme alla carta “controllore”.
- Se il controllore gira una carta “tenente”, il controllo finisce (perché l’infiltrato ha fallito). Il contrabbando ha successo e il contrabbandiere mette il carico nel suo punteggio. Prende la carta “controllore” dell’avversario e la aggiunge alla sua mano.

Fine del gioco

Quando il mazzo finisce e i giocatori non possono più rimpiazzare le 4 carte scoperte al centro del tavolo, inizia l’ultimo giro. L’ultimo giocatore è quello che ha finito il mazzo nel giro precedente. Se durante questo giro, tutti i giocatori passano, il gioco finisce.

Punteggio

Ogni giocatore conta i punti delle carte che ha guadagnato:

- Carte legali: 1000\$
- Carte illegali: 4000 \$
- Tenente: 3000 \$
- Capitano: 4000\$
- Ispettore: 5000 \$

Anche ogni carta “controllore” ancora in mano ha un valore da aggiungere al punteggio:

- Tenente: 1000 \$
- Capitano: 2000\$
- Ispettore: 3000 \$

Invece per ogni merce illegale ancora in mano, vengono tolti 4000 \$ dal punteggio. Le merci legali invece non tolgono punteggio.