

CASH 'n GUNS

SECOND EDITION

Ludovic MaublancTM



Regolamento

KOVALEC



Contenuto

- A. Regolamento
- B. 8 pistole di gommapiuma
- C. 18 segnalini Ferita
- D. 9 supporti in plastica
- E. 8 personaggi
- F. 1 segnalino Nuovo Boss
- G. 1 Scrivania del Boss
- H. 1 carta Bonus Diamante
- I. 16 carte Specialità
- J. 64 carte Proiettile
 - J1. 40 carte Click
 - J2. 24 carte Bang!
- K. 64 carte Malloppo
 - K1. 15 banconote da 5.000 \$
 - K2. 15 banconote da 10.000 \$
 - K3. 10 banconote da 20.000 \$
 - K4. 9 Diamanti (5 da 1.000 \$, 3 da 5.000 \$ e 1 da 10.000 \$)
 - K5. 10 Dipinti
 - K6. 3 Munizioni
 - K7. 2 kit di Pronto Soccorso

Prima di iniziare il gioco, montate i Personaggi e la Scrivania del Boss sui supporti in plastica

Panoramica del gioco e Obiettivo

Ogni giocatore ha il ruolo di un criminale durante la spartizione di un grosso bottino.

Alla fine degli 8 turni di gioco, il giocatore più ricco rimasto in vita vince la partita.

Preparazione

- Ogni giocatore riceve 1 pistola di gommapiuma, 5 carte Click, 3 carte Bang! e 1 Personaggio, che dovrà essere posizionato di fronte a loro.
- Mischiate le carte Malloppo e dividetele in 8 mazzetti da 8 carte ciascuno.
- Ponete il segnalino Nuovo Boss al centro del tavolo, a fianco delle carte Malloppo.
- Tenete i segnalini Ferita a portata di mano.
- Date la Scrivania del Boss al giocatore più vecchio e posizionala davanti al suo Personaggio



Turno di gioco

Ogni turno è diviso in 7 fasi.

Colui che impersona il Boss decide l'avanzamento di ogni fase del turno.

1. Il Malloppo

All'inizio di ogni turno scegliete 8 carte Malloppo e giratele a faccia in su al centro del tavolo. Ponete il segnalino Nuovo Boss sul tavolo.

2. Scelta delle carte Proiettile

Ogni giocatore sceglie di nascosto una carta Proiettile (può scegliere sia una carta Click che una carta Bang!) e la posiziona coperta di fronte a sé.

Nota: Attenzione, ogni carta Proiettile può essere usata una sola volta. Avete 8 carte, una per ogni turno.

3. Tieni duro!

Il Boss di turno conta fino a tre. Al tre, ogni giocatore deve puntare la pistola contro un qualsiasi altro giocatore.

Nota: Attenzione, se ci pensi tanto e sei troppo lento, dovrai saltare quel turno.

4. Privilegio del Boss

Una volta che ogni giocatore ha scelto un bersaglio, il Boss di turno può ordinare ad un giocatore qualunque di cambiare il proprio obiettivo. Il giocatore prescelto DEVE spostare la mira su un altro bersaglio.

5. Coraggio, fatti ammazzare!

Il Boss conta di nuovo fino a tre, al tre ogni giocatore deve decidere tra 2 opzioni:

- buttare a terra il proprio Personaggio
- lasciare in piedi il proprio Personaggio e gridare: "Banzai!!!"

Un giocatore che butta a terra il proprio Personaggio, prende la carta Proiettile (senza farla vedere a nessuno) e la scarta. Egli non prenderà parte alla distribuzione del Malloppo, ma non potrà essere ferito.

Un giocatore che rimane in piedi si prende il rischio di venire ferito da qualcuno, ma ha la possibilità di prendersi una parte del Malloppo.

Se il tuo bersaglio ha buttato a terra il proprio Personaggio, prendi la carta Proiettile (senza farla vedere a nessuno) e scartala.

Nessuno spara ad un codardo!

6. Effetti delle carte

I giocatori che hanno ancora una carta Proiettile di fronte a loro, la girano e ne applicano gli effetti.

- Click: colpo a vuoto, non succede nulla.
- Bang! il bersaglio del giocatore viene ferito! Chi viene ferito prende un segnalino Ferita e butta a terra il suo Personaggio. Chi viene ferito non potrà prendere parte alla spartizione del Malloppo.

Note:

* Gli effetti delle carte si applicano simultaneamente; due giocatori che si puntano la pistola a vicenda, possono ferirsi a vicenda.

* E' possibile che qualcuno venga ferito più volte durante lo stesso turno, nel caso in cui fosse il bersaglio di più carte Proiettile.

* Un giocatore che riceve 3 o più segnalini Ferita, tira le cuoia ed esce dal gioco.

Ricorda: se il Personaggio del tuo bersaglio è a terra, o se il tuo Personaggio è a terra, la tua carta Proiettile viene scartata e non ha alcun effetto.

7. Spartizione del Malloppo

Partendo dal Boss e andando in senso orario, ogni giocatore il cui Personaggio è ancora in piedi (non è stato ferito o non è stato buttato a terra) prende una carta Malloppo a scelta (o il segnalino Nuovo Boss)

Note:

* Se il Boss è stato buttato a terra o è stato ferito, la spartizione del Malloppo parte dal giocatore a lui più vicino in senso orario che è ancora in piedi.

* La spartizione finisce quando tutte le carte Malloppo e la carta Nuovo Boss sono state prese. E' possibile che ogni giocatore rimasto in piedi prenda più di una carta Malloppo. In alcuni casi, può accadere che un solo giocatore rimanga in piedi e prenda tutto il Malloppo.

* Invece di prendere una carta, è possibile prendere il segnalino Nuovo Boss e diventare il Boss del turno successivo. Questa scelta non incide in alcun modo sulla spartizione.

* Vi suggeriamo di tenere le vostre carte Malloppo coperte per tutta la durata del gioco.

Fine del Gioco

Il gioco finisce dopo l'8° turno, una volta che le ultime carte Malloppo sono state distribuite. Solo i giocatori ancora in vita possono ambire alla vittoria.

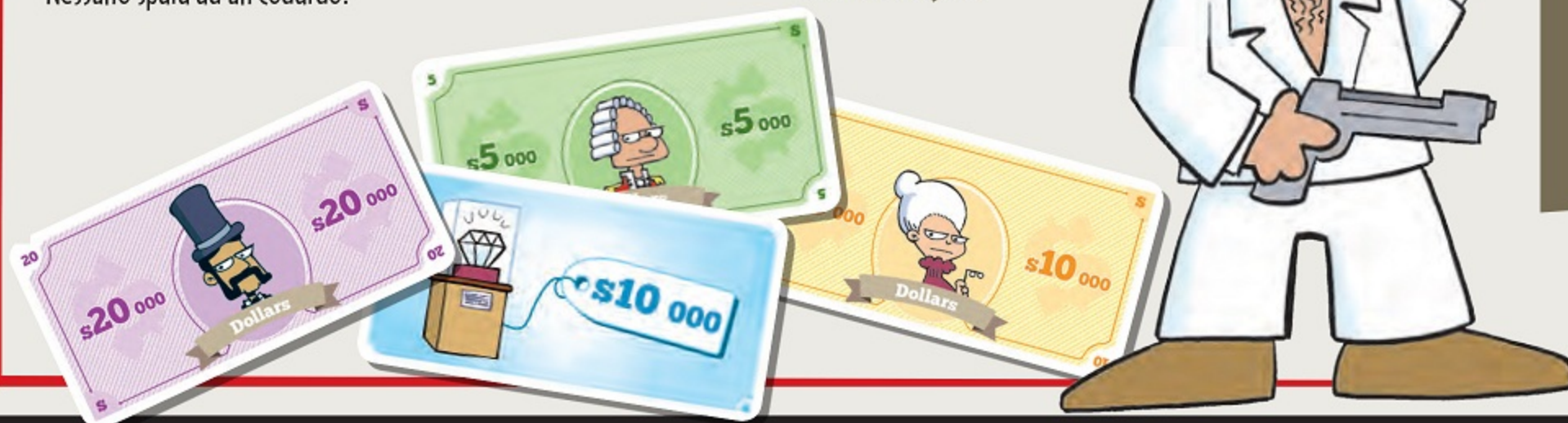
Ogni giocatore ancora vivo conta il numero di carte Diamante possedute (a prescindere dal loro valore). Il giocatore che ne possiede di più si aggiudica la carta Bonus Diamante. In caso di pareggio, nessuno prende la carta bonus. A quel punto, ogni giocatore calcola il valore totale del proprio malloppo (in \$).

Il giocatore più ricco vince. In caso di parità, il giocatore con più segnalini Ferita vince. Se la parità persiste, la vittoria è condivisa.

Nota: in ogni momento del gioco, se ci sarà un solo giocatore rimasto in vita, quel giocatore vincerà automaticamente la partita.

Valori delle carte Bottino:

- Le banconote valgono 5.000 \$, 10.000 \$ o 20.000 \$
- I diamanti valgono 1.000 \$, 5.000 \$ o 10.000 \$, ma il giocatore che possiede più carte Diamante si aggiudica un bonus di 60.000 \$ alla fine della partita. In caso di parità, nessuno conquista il bonus.
- Il valore dei dipinti dipende dalla grandezza della vostra collezione. Alla fine della partita:
 - 1 dipinto vale 4.000 \$
 - 2 dipinti valgono 12.000 \$
 - 3 dipinti valgono 30.000 \$
 - 4 dipinti valgono 60.000 \$
 - 5 dipinti valgono 100.000 \$
 - 6 dipinti valgono 150.000 \$
 - 7 dipinti valgono 200.000 \$
 - 8 dipinti valgono 300.000 \$
 - 9 dipinti valgono 400.000 \$
 - 10 dipinti valgono 500.000 \$
- **Kit di Pronto Soccorso:** quando un giocatore prende un kit di Pronto Soccorso, guarisce subito tutte le sue ferite. **Nota:** se il giocatore non ha alcun segnalino Ferita, il kit di Pronto Soccorso viene scartato senza effetti.
- **Munizioni:** quando un giocatore prende una Munizione, può riprendere una carta Bang! dai mazzi degli scarti (sia coperti che scoperti) e la aggiunge alla sua scorta di carte Proiettile. Lo stesso giocatore DEVE scartare un'altra carta. **Nota:** se non ci sono carte Bang! nei mazzi degli scarti, la carta Clip è persa.



Specialità

Una volta presa familiarità con il gioco, provate a cimentarvi con le Specialità. All'inizio della partita, **distribuite una carta Specialità scoperta ad ogni giocatore. Le Specialità rimangono attive per tutta la partita.** Ogni giocatore legge a voce alta la propria Specialità.



Il Collezionista:

Questa carta viene considerata un dipinto. Viene aggiunto alla tua collezione alla fine della partita.



Il Furbetto:

Questo giocatore può cambiare la sua carta Proiettile alla fine della fase "Tieni Duro!"

Nota: Questo specialità deve essere usata dopo che "Il Moccioso" ha usato la propria.



Il Belloccio:

Se presente al momento della spartizione del Malloppo, questo giocatore prende subito una banconota da 5.000 \$ dal Malloppo stesso. Se non ci sono banconote da 5.000 \$, questa specialità non ha effetto.



Il Dittatore:

Ad ogni spartizione del Malloppo - solo se è presente alla spartizione stessa - può impedire ad un giocatore di prendere un certo tipo di carta Malloppo nel momento stesso in cui la sta prendendo (Banconote, Diamanti, Dipinti, Kit Medici, Munizioni o Nuovo Boss)

Nota:

* E' possibile, ma raro, che il giocatore prescelto non riesca a prendere nulla.

* Questa specialità non ha effetto sul Belloccio nè sul Furtivo.

* Se usi questa specialità sull'Avido, ha effetto su tutte e due le carte Malloppo prese.



Il Dottore:

Quando questo giocatore si butta a terra, può rimuoversi un segnalino Ferita.



L'Amicone:

Quando un giocatore usa una carta Munizione, può riprendersi una carta Bang! dagli scarti.



L'Avido:

Durante la spartizione, al suo turno di scelta, ha facoltà di prendersi 2 carte Malloppo invece che 1. In questo caso, il giocatore non potrà prendere altre carte Malloppo rimaste da spartire.

Nota:

* Se il Dittatore usa la sua specialità su questo giocatore, l'effetto si applicherà su tutte e 2 le carte Malloppo prese.



L'Imbroglione:

All'inizio di ogni turno (quando viene posizionato il Malloppo), questo giocatore sceglie una carta Proiettile di un avversario, e la scambia con una delle proprie.



Il Trafficante:

Ad ogni spartizione, se presente, può scambiare una - e solo una - propria carta Malloppo appena presa con una carta Malloppo di un avversario, pescata casualmente da quelle appena prese.



Il Moccioso:

Durante la fase "Tieni Duro!", questo giocatore sceglie il bersaglio dopo tutti gli altri giocatori.



Il Fortunello:

Se viene ferito più di una volta durante un turno, evita i colpi e non ottiene nessun segnalino Ferita. E siccome non è stato ferito, può prendere parte alla spartizione.



Il Professionista:

Se ha giocato una carta Bang!, non si è buttato a terra, mentre il proprio bersaglio si è buttato a terra, scopri la tua carta Bang!, quindi ruba una carta Malloppo al tuo bersaglio. Se il tuo bersaglio non ha carte Malloppo, questa specialità non ha effetto.



L'Esperto:

Se il suo bersaglio si è buttato a terra, questo giocatore può riprendersi la carta Proiettile appena giocata e scartarne una a sua scelta.



Il Furtivo:

Quando questo giocatore si butta a terra, prende subito una banconota da 10.000 \$ dal Malloppo. Se non ci sono banconote da 10.000 \$ nel Malloppo, questa specialità non ha effetto.



L'Invincibile:

Questo giocatore viene eliminato alla sua 5ª ferita, invece che alla 3ª.



L'Avvoltoio:

Quando un giocatore viene eliminato, può rubargli 2 carte Malloppo scelte casualmente.

Credits

Author: Ludovic Maublanc

Development: The "Sombrero-wearing Belgians"

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Art: John Kovalic

Rules proofreading: Ann Pichot

Art director: Alexis Vanmeerbeek

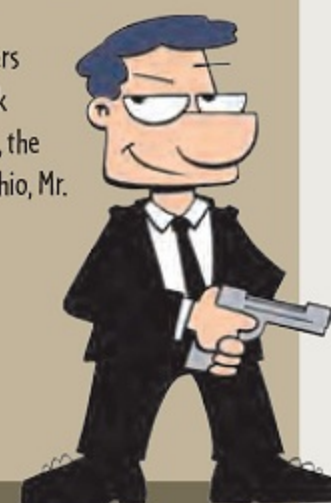
DTP: Éric Azagury, Cédric Chevalier

Production manager: Guillaume Pilon

Translation: Éric Harlaux

The author would like to thank the very numerous testers, players, gangsters, and godfathers who have followed this game for over 10 years! A special mention to Thomas and Cédric for having believed in this completely crazy project from the start. Finally, a thought for Angèle who supported me quite some time in my game author "career". Thanks to all!

The "Sombrero-wearing Belgians" would like to thank all of the testers of the original version as well as the fans who have survived the second. Thanks to the participants at Belgoludiques, Ludinord, and of the Gathering of Friends. All the people we meet at conventions. And to round off the list of gangsters from the first version, thanks to Jax Teller, Franck Costello, Franck Lucas, Nancy Botwin, Nico Bellic, the Joker, Heisenberg, Mickey O'Neil, Sonny LoSpecchio, Mr. Krabs, Jabba le Hutt, Dr. Mad, Cortex.



Cash'n Guns is a game from REPOS PRODUCTION.

Phone +32 471 95 41 32 •

Rue des comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium

www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2014. ALL RIGHTS RESERVED.

This material may only be used for private entertainment.

For customer support, please contact support@asmodee.com

