

Gioco di carte per 4 - 9 giocatori
Durata media a partita : 30 Minuti

ITALIAN
il dovere secondo gli



COS'È ITALIAN JOB?



Italian Job è un burlesco gioco interpretativo, in cui ciascun giocatore dovrà tentare di coprire d'infamia i propri colleghi, destinando ad altri il lavoro che gli verrà assegnato dal Capo di turno.

Italian Job è una sfida senza esclusione di colpi. Un botta e risposta rapido di menzogne e giustificazioni fasulle, che porterà inesorabilmente i poveri lavoratori a svolgere il compito assegnatogli.

CONTENUTO DELLO SCATOLO E PREPARAZIONE

Lo scatolo contiene 182 Carte, di cui:

- **132 carte Vicende** (che metterete coperte in una pila)
- **50 carte Attacco** (che metterete coperte in un' altra pila)

Prima di iniziare, scegliete (casualmente, consensualmente o tramite coercizione) uno tra voi che rivestirà il prestigioso ruolo di Capo all' inizio della partita.

Il **Capo** è di fatto colui che deciderà il compito/lavoro da far svolgere agli altri.

Nel corso della partita, come vedremo più avanti, vari giocatori si avvicenderanno nel ruolo di Capo.

OBIETTIVO DEL GIOCO

A seconda del numero di giocatori, **vince il giocatore (o i giocatori) con meno Rogne al momento dell'eliminazione del secondo giocatore.**

Al raggiungimento della terza Rogna, un giocatore si considera eliminato.

Ogniqualvolta un giocatore riceverà una roгна, diventerà lui il Capo. Quando il primo giocatore viene eliminato, rivestirà lui il ruolo di Capo fino alla fine della partita (ossia fino a che non verrà eliminato il secondo giocatore).

REGOLAMENTO

La figura centrale di questo gioco è il **Capo**. Col termine Capo intendiamo una visione piuttosto ampia dello stesso. Potrebbe trattarsi di un **Manager d'azienda** (e quindi gli altri giocatori sarebbero i suoi dipendenti) oppure di una **Maestra universitaria** (con gli altri giocatori come alunni) o ancora un **Boss mafioso** (con i giocatori come sgherri), un **Politico**, un **Alto funzionario delle Forze Armate**, ecc. Non c'è limite al «vestito» da dare al capo.

Il gioco inizia con il Capo che inventa un compito da far svolgere ai personaggi e che questi non hanno la benché minima intenzione di compiere. Vuoi che sia una ricerca (Es. Ragazzi dovete recuperare la refurtiva che abbiamo nascosto sotto la villa comunale dopo la rapina), vuoi che sia un riporto di oggetto (Es. Occorre ritirare i miei nipoti fuori scuola), ecc, quale che sia il compito, il presupposto di ogni partita è che i giocatori **NON VOGLIANO ADEMPIERE** a tale compito.

Detto questo, ognuno di loro dovrà tentare di **ADDURRE SCUSANTI** e **CONVINCERE** il capo a far svolgere il lavoro ai propri colleghi. Per farlo, essi useranno le carte **Vicende** (prese dal mazzo Vicende) e quelle **Attacco** (prese dal mazzo Attacco).

Prima di ciascuna partita, **ogni Giocatore, eccetto il capo di turno, pesca cinque carte dal mazzo Vicende e tre dal mazzo Attacco.**

Dopo che tutti hanno pescato, il capo annuncia il compito da svolgere (Es: **Signori, occorre che spostiate nell'altro magazzino questi barili di sterco di vacca...**) e dopo indicherà il primo giocatore che dovrà, a suo giudizio, portarlo a compimento.

Come prima cosa, questi dovrà abbinare una delle carte Vicende nella sua mano alla motivazione del perché non vuole/può svolgere il compito, **usando una narrazione calzante al titolo della carta** (scritto nella parte alta). I giocatori possono anche aiutarsi sfruttando l'esempio riportato sotto ogni carta Vicenda.

CARTE VICENDE

Nell'esempio di prima, immaginiamo che il Capo abbia designato Gianni per il lavoro. Questi usa la carta Vicenda **Architettura instabile** ed inizia: “**Capo, ero appena arrivato al magazzino, quando una parte del tetto è crollata sui barili! Essendo io debole e gracile ho chiesto a** (ed usa una carta Attacco **Rimanda il Lavoro!** indicando un personaggio che continuerà la narrazione) **di aiutarmi!**” Dopo aver passato la patata bollente, Gianni scarta la carta Vicenda e quella Attacco usata per la propria motivazione ed il suo turno termina. Le carte Vicende si dividono in 4 tipi (Personaggi, Oggetti, Luoghi, Eventi).

CARTE ATTACCO

Le carte Attacco sono solo 4:

1) **Rimanda il lavoro!** : Questa sarà la carta più usata. Ciascun giocatore dovrà farne uso dopo la narrazione di una carta, per passare la parola ad un altro giocatore, che a sua volta proseguirà la storia. Occorre precisare che questa carta è l'unica a dover essere giocata DOPO aver usato una carta Vicenda di qualsiasi tipo come narrazione!

2) **Frega il capo!** : Questa carta può essere usata da qualsiasi giocatore in qualunque momento della partita, accompagnandolo con la frase: “Non preoccupatevi, capo. Ci penso io.” Subito dopo, il giocatore che ha usato questa carta delegherà un suo avversario per lavorare al suo posto, nominandolo.

Il giocatore nominato dovrà prendersi una rognia senza possibilità di giustificazioni, a meno che non utilizzi con successo in sua difesa una carta Attacco **Minaccia il collega!** o **Fingiti impegnato!**

Se chi ha usato **Frega il Capo** riceve una di queste due carte in risposta dal giocatore che ha nominato, allora rimarrà fregato, ed essendosi già impegnato col proprio capo dovrà svolgere lui il compito e quindi prendersi inesorabilmente una rognà.

3) **Minaccia il collega!** : Questa carta Attacco va usata in due casi: o da un giocatore quando questi è il bersaglio di una carta **Rimanda il lavoro!** da parte di un altro giocatore, oppure quando è designato a lavorare da un giocatore che abbia a sua volta usato la carta **Frega il Capo!** contro di lui.

In entrambi i casi, colui che usa **Minaccia il collega!** deve accompagnarla ad una carta Vicenda Personaggio (carta rossa) o una carta Oggetto (carta arancione).

Quello è il tizio o l'oggetto con cui il giocatore si difenderà dal passaggio di narrazione o dalla rognà (usando frasi intimidatorie come: "Io sono parente di...(Carta Rossa Personaggio)", oppure "Io ti mando contro...(Carta Rossa Personaggio)" o ancora "Ti faccio male...(con la carta Vicenda arancione Il Coltello)").

Non c'è limite alla fantasia. L'unico limite sta nel formulare una minaccia credibile, per quanto comica o assurda sia, che riguardi la carta Vicenda usata e che il Capo non reputi assolutamente inadatta.

Se il giocatore non ha una di queste carte Vicenda a cui allegare **Minaccia il collega!** allora non può giocarla.

Se giocata con successo in risposta ad una carta **Rimanda il lavoro!**, essa costringe colui che voleva passare la parola a redirigere **Rimanda il lavoro!** contro un altro giocatore. Se non può redirigerla su nessun altro (perchè magari sono rimasti solo loro due o perchè ha ricevuto un **Minaccia il collega!** o un **Fingiti impegnato!** anche dal secondo giocatore designato) allora l'utilizzatore di **Rimanda il lavoro!** ottiene subito una Rogna.

Se giocata con successo in risposta ad una carta **Frega il Capo!**, colui che ha usato quest'ultima carta otterrà immediatamente una Rogna.

4) **Fingiti impegnato!** : Quest'ultima carta Attacco va giocata quando si è nominati dopo l'utilizzo di una carta **Rimanda il lavoro!** o quando si è designati da un altro giocatore dopo che questi ha utilizzato una carta **Frega il capo!** (Proprio come accade con **Minaccia il collega!**).

Essa impedisce di essere nominati e costringe chi ha giocato la carta **Rimanda il lavoro!** a designare un diverso giocatore per continuare la narrazione, o chi ha giocato la carta **Frega il capo!** a prendersi subito una rogn.

Per essere giocata, questa carta necessita di essere accompagnata ad una carta Vicenda Luogo (carta verde) o Evento (carta blu), unitamente ad una scusa per cui era impegnato, che calzi con la carta Vicenda cui è accompagnata.

Se il personaggio non ha una di queste carte Vicenda a cui allegare **Fingiti impegnato!** allora non può giocarla.

(Tipologie di carte Vicenda)



EVENTO



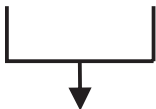
LUOGO



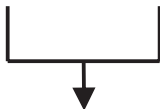
OGGETTO



PERSONAGGIO



Necessarie per giocare
FINGITI IMPEGNATO!



Necessarie per giocare
MINACCIA IL COLLEGA!

ATTRIBUZIONE DELLE ROGNE

Dopo ciascuna narrazione, possono accadere tre cose:

1) Il Capo trova che il motivo narrato non sia assolutamente pertinente con la carta, o il giocatore non riesce a replicare entro 10 secondi: in questo caso il giocatore viene designato a svolgere il compito, ed otterrà una Rogna. Se dovesse ottenere una terza Rogna, verrebbe eliminato.

2) Il giocatore nominato per una narrazione non dispone di alcuna carta Vicenda nella propria mano: In questo caso, il Capo rivela le prime due carte del mazzo Vicenda ed il giocatore dovrà inventare entro 10 secondi una narrazione molto convincente che coinvolga entrambe le vicende, e convinca il Capo a fargli giocare una carta **Rimanda il lavoro!**

3) Il giocatore racconta una narrazione che il Capo reputa convincente ma non ha in mano una carta Rimanda il lavoro! per passare la parola a qualcun altro: In questo caso, il Capo rivela la prima carta del mazzo Attacco dopo che il giocatore ha concluso la sua narrazione. Se viene mostrata una carta **Rimanda il lavoro!** allora il giocatore può usarla subito. Qualora invece esca qualsiasi altra carta Attacco, otterrà subito la Rogna.

Quando un giocatore riceve una Rogna dal capo, scarta tutte le carte dalla mano e diventa lui il Capo per il nuovo giro.

All' attribuzione di una Rogna, tutti gli altri giocatori possono scartare una o più carte e pescare carte dai due mazzi tali da averne 5 di Vicenda e 3 di Attacco.

In seguito il nuovo Capo assegnerà un nuovo compito da svolgere.

SEGUICI SU FACEBOOK PER OTTENERE SPUNTI PER LE TUE NARRAZIONI!

Uno schifosissimo raccomandato,
un crudele ragioniere senza
scrupoli o un astuto dipendente?
Con **Italian Job** puoi essere
chiunque*!

*(Tranne un impiegato voglioso di
lavorare!)



Idee e Grafica: Sergio Roncucci
Illustrazioni: Davide Tinto
Colori: Francesca Carotenuto

Team di Testing e Sviluppo:

Fabrizio Roncucci
Stefano Resicato
Micaela Marasco
Mariano Sacco
Roberto Artruda
Claudio Garofalo
Oscar F. Pelosi

Scopri tutta la gamma di giochi di carte su:
www.cardsandcompany.eu