

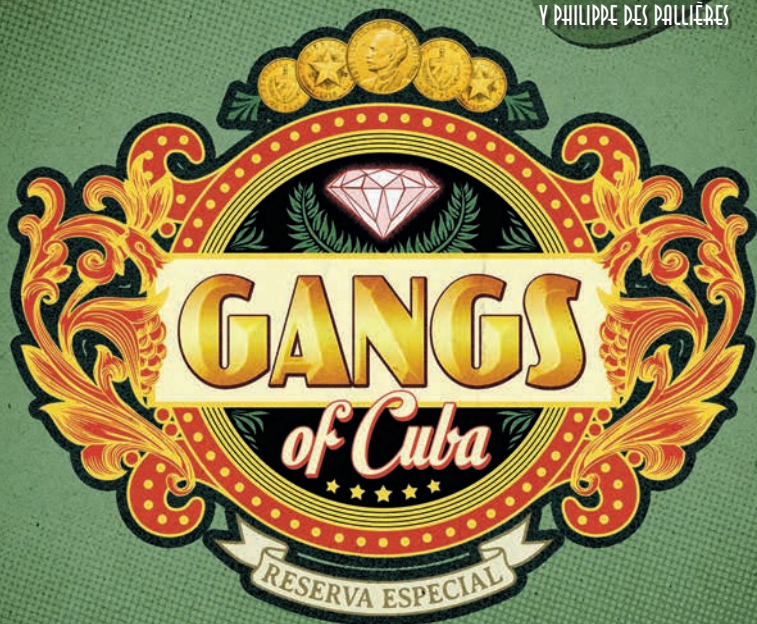
el-mismo

Quality Products



LE RECOMIENDA...

Un juego de
LOÏC LAMY
Y PHILIPPE DES PALLIÈRES



Ilustrado por
TOM VUARCHEX

Instrucciones

★ GANGS of Cuba ★

Un gioco investigativo e di bluff da 6 a 12 giocatori, dai 10 anni in su.

Durata: da 10 a 20 minuti.

★ PRESENTAZIONE

Un giocatore interpreta il Padrino e affida la sua scatola di sigari ad un avversario. La scatola passa di mano in mano attorno al tavolo. I giocatori approfittano dell'occasione per rubare i diamanti contenuti all'interno OPPURE per prendere un gettone personaggio. Poi il Padrino li interroga per identificare i Ladri e ritrovare i suoi diamanti.

★ CONTENUTO

- 15 diamanti di plastica
- 10 gettoni personaggio: 5 Uomini Fidati, 2 Agenti (FBI e CIA), 2 Autisti, 1 Sicario
- 2 pedine Jolly (a forma di bottiglia)
- 1 scatola del gioco
- 1 sacchetto di stoffa

★ PREPARAZIONE

Il giocatore più esperto interpreta il Padrino. Mette nella scatola i 15 diamanti e i gettoni personaggio indicati di seguito, e colloca i Jolly disponibili davanti a sé.

Numero di giocatori	6	7	8	9	10	11	12
Uomini Fidati	1	2	3	4	4	4	5
Agenti (FBI/CIA)	1	1	1	1	2	2	2
Autisti	1	1	1	1	1	2	2
Jolly	-	-	1	1	1	2	2

- A questo punto, in segreto, sceglie di togliere dalla scatola un numero di diamanti compreso tra 0 e 5 e li conserva nascondendoli in tasca. Nella scatola rimarranno quindi tra i 10 e i 15 diamanti.
- Il sacchetto di stoffa viene affidato al **primo giocatore** alla sua sinistra.
- Il resto del materiale viene allontanato dalla zona di gioco.

★ SVOLGIMENTO

Una partita è suddivisa in due fasi: il Furto di diamanti e l'Indagine.

I. Il Furto di diamanti

Durante questa fase la scatola passa di mano in mano in senso orario, partendo dal **primo giocatore** a sinistra del Padrino. Ciascuno, quando la riceve, **deve osservarne il contenuto (1), servirsi (2) e passarla a un avversario (3).**

1 - Il giocatore apre la scatola e memorizza il numero di diamanti e i gettoni personaggio presenti. Queste informazioni sono essenziali per poi testimoniare onestamente o mentire in modo credibile!

2 - Il giocatore **È OBBLIGATO** a prendere, in segreto:
il numero di diamanti che desidera (almeno 1) **OPPURE** 1 solo gettone personaggio.

A quel punto nasconde la refurtiva in tasca (o in mano, o in un sacchetto, ecc.) e non la rivela finché il Padrino non lo chiede. **È VIETATO NON PRENDERE NIENTE!**

ECCEZIONI

- Il **primo giocatore** può scartare in segreto **un gettone personaggio** a scelta, metterlo nel sacchetto di stoffa e nascondere in tasca fino alla fine della partita. Poi si serve normalmente. **Nel sacchetto è vietato mettere dei diamanti.**
- **Ciascun giocatore** che riceve la scatola **vuota** diventa automaticamente un Monello (vedi pagina 5). La maneggia come se contenesse ancora qualcosa e fa finta di servirsi.
- **L'ultimo giocatore**, e soltanto lui, **può** scegliere di non servirsi nonostante la scatola non sia completamente vuota; anche lui, in quel caso, diventa un Monello, ma deve comunque fare finta di servirsi.

Attenzione: in qualsiasi momento della partita, se un giocatore non ha rispettato l'obbligo di servirsi e di farlo nelle quantità sopra descritte, viene eliminato immediatamente. **UN GIOCATORE ELIMINATO NON PUÒ PIÙ PARLARE NÉ PARTECIPARE ALL'INDAGINE.**

3 - Una volta presa la refurtiva, il giocatore passa la scatola al suo vicino di sinistra.



II. L'Indagine

Il Padrino recupera la scatola, esamina il contenuto rimanente e poi interroga i giocatori, nell'ordine che preferisce e per quanto tempo desidera, per ritrovare i diamanti rubati. I giocatori sono liberi di rispondere sinceramente o di mentire, di rimanere in silenzio o di parlare senza essere interrogati. *Attenzione, se tutti hanno rubato qualcosa, la vittoria del Padrino è assicurata.*

Quali domande porre?

- "Quando hai ricevuto la scatola, quanti diamanti c'erano dentro?"
- "Quando hai ricevuto la scatola, quali gettoni personaggio c'erano dentro?"
- "Quando hai passato la scatola, cosa c'era rimasto dentro?"
- "Che cosa hai preso?"

Il Padrino dovrebbe variare le domande da una persona all'altra, animare la discussione e individuare i giocatori affidabili. La partita sarà tanto più divertente e interessante quanto lui riuscirà a interpretare in maniera credibile il suo personaggio.

A quel punto il Padrino, quando pensa di avere trovato un Ladro, lo accusa e gli ordina: "Svuota le tasche!" Questa è l'unica frase valida per obbligare un giocatore a rivelare immediatamente la sua refurtiva.

- *Se il giocatore ha effettivamente rubato dei diamanti*, li restituisce al Padrino, che li mette davanti a sé. Il Ladro viene **eliminato** e **NON POTRÀ PIÙ PARLARE**. Il Padrino prosegue l'indagine fino a quando non ha ritrovato tutti i suoi diamanti.



- *Se il giocatore non ha rubato dei diamanti*, il Padrino ha commesso un errore! In segno di scuse, **deve** regalare un Jolly al giocatore accusato ingiustamente. Quest'ultimo **non viene eliminato** e l'indagine prosegue normalmente. Se il Padrino non ha più Jolly da regalare a seguito di un'accusa ingiusta, è eliminato e l'indagine si interrompe immediatamente.

- *Se il giocatore accusato è un Agente*, l'indagine termina e l'Agente vince immediatamente la partita. Gli Agenti sono incorruttibili, il Padrino non può regalare loro dei Jolly!

In caso di errore?

Se un giocatore, durante la fase di Furto dei diamanti, non ha rispettato le regole, ad esempio ha rubato 2 diamanti e preso 1 gettone personaggio, è eliminato. Se l'errore viene rivelato quando il giocatore è accusato, il Padrino non gli cede nessun Jolly e l'indagine prosegue normalmente.

★ FINE DELL'INDAGINE

Se il Padrino ha ritrovato **tutti** i diamanti rubati, condivide la vittoria con i suoi Uomini Fidati.

Se il Padrino ha accusato un Agente (FBI o CIA), quell'Agente, **da solo**, vince la partita.

Se il Padrino è eliminato, i Ladri ancora in gioco rivelano la loro refurtiva. Il Ladro che ha rubato **il maggior numero** di diamanti vince la partita, assieme a **tutti** i Monelli.

L'Autista vince se il vicino alla sua destra rientra tra i vincitori.

I vincitori designano il prossimo Padrino e danno inizio ad una nuova partita.

VARIANTI DI GIOCO

Si consiglia ai giocatori di cambiare posto e ruolo tra una partita e l'altra.

I giocatori molto esperti possono cambiare la ripartizione dei personaggi rispettando il numero totale di gettoni inizialmente previsto e mantenendo un numero sufficiente di Uomini Fidati.

È possibile cambiare la difficoltà di una partita modificando il numero di Jolly disponibili, se, per esempio, si gioca con dei bambini. Aggiungere più Jolly rende l'indagine ancora più facile per il Padrino, ridurlo aumenta invece le probabilità di vittoria dei Ladri.

La versione a 5 giocatori è possibile, ma vivamente sconsigliata per le prime partite. È necessaria una buona conoscenza del gioco per divertirsi fino in fondo. I due gettoni personaggio utilizzati sono l'Uomo Fidato e l'Agente dell'FBI, mentre il Padrino non possiede alcun Jolly.



★ PERSONAGGI



(senza gettone)

IL PADRINO: *Ha sacrificato molto per ottenere il comando di questa famiglia. E intende mantenerlo!*

Il Padrino vince se ritrova **tutti i diamanti rubati**. Dirige le discussioni, valuta ciò che gli altri dicono ed esige il massimo rispetto dai suoi uomini.

Attenzione, deve accusare soltanto i Ladri, onde evitare di perdere i suoi Jolly ed essere eliminato.



(senza gettone)

IL LADRO: *D'accordo, tutti i membri della "famiglia" sono disonesti, ma rubare al Padrino è molto pericoloso; la giustizia di Don Alessandro è fulminea e spietata.*

Se il Padrino è eliminato, il Ladro ancora in gioco e in possesso del maggior numero di diamanti è dichiarato vincitore. In caso di parità, i Ladri condividono la vittoria.



L'UOMO FIDATO: *La sua fedeltà nei confronti del Padrino gli procurerà un buon profitto.*

L'Uomo Fidato vince la partita se il Padrino ritrova tutti i diamanti rubati. Deve convincerlo del fatto che dice la verità e aiutarlo a trovare i Ladri.



L'AGENTE DELL'FBI - L'AGENTE DELLA CIA: *L'Agente, infiltrato ormai da mesi, cerca di sfruttare la discordia che dilaga in famiglia. Aspetta soltanto una prova per avvertire i suoi colleghi e chiudere la questione.*

L'Agente, se viene accusato dal Padrino, vince immediatamente la partita. Se sono presenti due Agenti, **solo colui che è stato accusato** vince la partita.



L'AUTISTA: *Il suo obiettivo è proteggere il suo passeggero, anche se non ne conosce le vere intenzioni...*

L'Autista vince se vince il vicino seduto alla sua destra.



(senza gettone)

IL MONELLO: *Questo malfattore in erba aiuta i Ladri attirando i sospetti su di lui.*

Il Monello vince la partita se vince uno dei Ladri. Deve quindi aiutarli, per esempio facendosi accusare ingiustamente.

Promemoria: Un giocatore diventa Monello se riceve la scatola vuota **o** se è l'ultimo giocatore e non prende niente.



IL SICARIO: *È l'esecutore dei lavori sporchi della famiglia e ha il grilletto molto facile...*

Preparazione: Questo personaggio sostituisce un gettone Uomo Fidato. Consigliamo di non usare il Sicario nelle prime partite.

Il Sicario si comporta come un Uomo Fidato e vince la partita assieme al Padrino, a meno che non utilizzi la sua capacità "speciale": se il Padrino ordina a qualcuno di svuotare le tasche, il Sicario può gridare "BANG!" prima che l'accusato riveli la sua refurtiva. Se l'accusato è un Agente, il Sicario vince immediatamente la partita da **solo**. Se non è un Agente, sia il Sicario che la sua vittima sono eliminati. Se l'accusato è un Ladro, il Padrino recupera i suoi diamanti; se non lo è, il Padrino non gli consegna nessun Jolly.

Ringraziamenti: Loïc Lamy desidera ringraziare tutti i playtester che hanno partecipato alle varie fasi di sviluppo del gioco e ne hanno consentito la realizzazione. Un ringraziamento particolare a Syro, il primo vero fan del gioco, a RP per l'off du off di Cannes; a "l'Alchimie du jeu" di Tolosa, dove il gioco ha fatto i primi passi in pubblico, alla squadra Wilobee per l'avventura di Banksters; a Philippe e Hervé per l'ispirazione che mi hanno dato con "Lupi Mannari di Roccascura", e soprattutto a Mathilde per avere avuto la pazienza di seguirmi in questo lungo cammino credendo sempre in me!

L'editore desidera ringraziare Bruno Faidutti per il suo aiuto nella stesura delle regole e Barack Obama e Paul Castro per la promozione del gioco.



Attenzione: l'atmosfera di Gangs of Cuba incoraggia l'immedesimazione e l'interpretazione dei giocatori nello scenario di riferimento del gioco. Naturalmente condanniamo l'uso di droghe, stimolanti e alcool, sostanze molto pericolose per la salute, come del resto le organizzazioni malavitose, i coltelli e le armi da fuoco.

L'essenza stessa del gioco consiste nel "fare finta di..."
senza mai prendere sul serio queste trasgressioni!



Gangs of Cuba è un gioco di Loïc Lamy e Philippe des Pallières
Grafica e illustrazioni: Tom Vuarchex

Direzione artistica e direzione di produzione:
Philippe des Pallières, con l'aiuto di Thomas Cosnefroy
Scatola e contenuti: Caroline Ottavis

Si ringrazia in modo particolare il team di Asmodee
che si è impegnato al nostro fianco per la promozione
e l'animazione del gioco.

Seconda edizione, maggio 2016, © edizioni «lui-même».

Gangs of Cuba è già stato nominato per i 4 premi seguenti:

As d'Or Cannes 2016, Double-Six Saint-Herblain 2016,
Tric Trac d'Or 2016, Annuel Golden Geek Award (categoria Party Games),
Dice Tower Awards (categoria Party Games).