

MANI IN ALTO!

Un gioco per aspiranti ladri di Michela D'Addezio

Numero di giocatori: da 2 a 4

Durata: 30 minuti

In questo gioco voi siete i capi di famose bande italiane di ladri, amanti di tre grandi geni dell'arte come Leonardo, Picasso e Van Gogh, intenti a sottrarre dai musei solo ciò che più si confà ai vostri difficili gusti.

Ed è per questo che seguite le opere che più ammirate nei musei itineranti, anche viaggiando da un capo all'altro del mondo, sognando un giorno o l'altro di possedere la più vasta collezione privata di quadri dei vostri artisti preferiti.

Ma attenzione, altri ladri potrebbero arrivare prima di voi, e mi raccomando, occhio alla polizia!

CONTENUTO:

1 mazzo di **110 carte**, così ripartito:

- 4 carte **musei** (dorso azzurro)
- 21 carte **quadro** (dorso marrone), di cui 7 opere di Leonardo da Vinci (sfondo rosa), 7 di Picasso (sfondo blu) e 7 di Van Gogh (sfondo giallo). Su ogni carta vengono descritti gli strumenti necessari per la rapina e il punteggio "prestigio" a fine partita
- 63 carte **strumenti**, suddivisi in MACCHINE (15), PISTOLE (16), TORCE (16), GAS SOPORIFERO (16)
- 12 carte **nascondiglio**
- 6 carte **boss**
- 3 carte **manette**
- 1 carta **primo giocatore**

SCOPO DEL GIOCO: raccogliere più punti "prestigio" rubando il maggior numero di quadri famosi, viaggiando da un museo all'altro, per poi tornare alla base evitando di essere acciuffati.

INIZIO: disponete scoperte al centro del tavolo le carte museo, seguendo l'ordine indicato sulle carte (Firenze, Parigi, Amsterdam, New York) . Mescolate separatamente il mazzo dei quadri e il mazzo delle restanti carte (ad esclusione della carta primo giocatore), che d'ora in poi verrà denominato mazzo dei ladri. Disponete scoperte al centro del tavolo 4 carte quadro (ognuna sotto le 4 carte museo) e 6 carte del mazzo dei ladri. Disponete coperte N+1 carte quadro (con N pari al numero dei giocatori) sotto la carta raffigurante il museo di New York (*figura 1*).

Ogni giocatore, nel corso della partita, avrà a disposizione delle carte in mano, delle carte scoperte a terra, una zona dove disporre i quadri appena rubati e una zona, che verrà chiamata nascondiglio, dove mettere da parte le carte giocate e i quadri ormai al sicuro. Su ogni carta del mazzo dei ladri in alto a sinistra può essere presente o meno una mano, ad

indicare se la carta deve essere rispettivamente tenuta in mano o poggiata a terra. In alto a destra può invece essere presente una chiave (31), un aereo (12) o un asterisco (*figura 2*).
 Sorteggiate il primo giocatore e assegnategli la relativa carta.

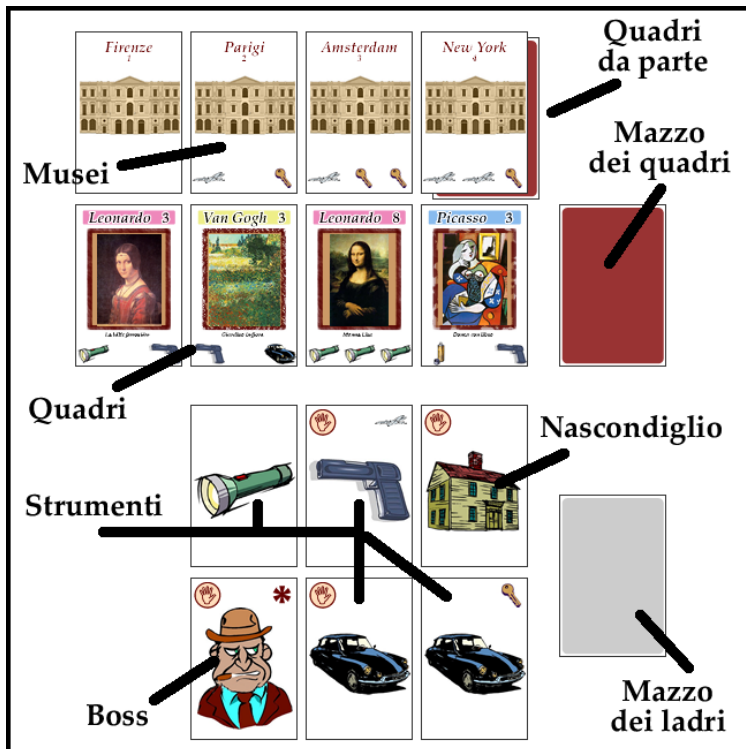


Figura 1

Disposizione iniziale delle carte al centro del tavolo

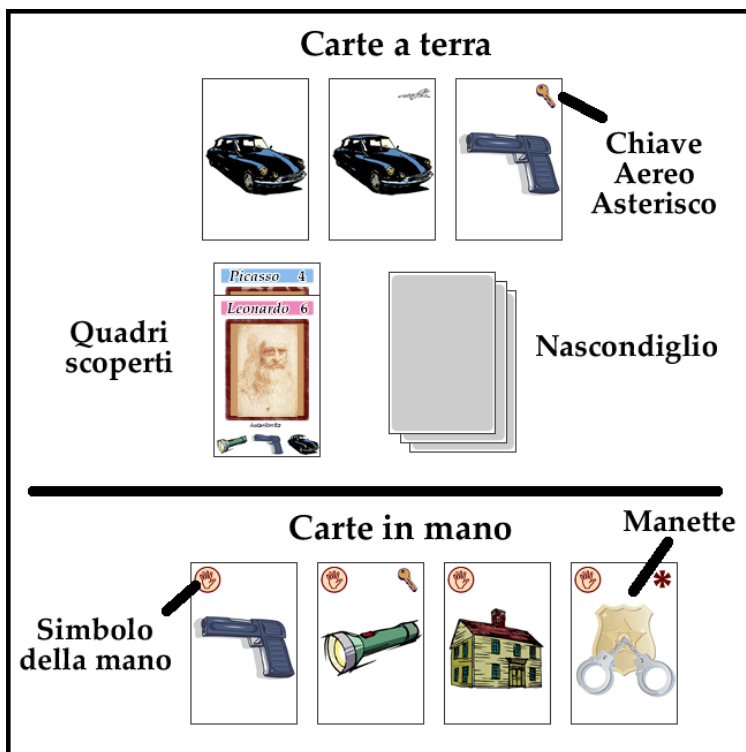


Figura 2

Disposizione delle carte di un giocatore durante il gioco

SVOLGIMENTO: a turno, procedendo in senso orario, ogni giocatore effettua a scelta 2 tra le seguenti azioni (è possibile effettuare 2 volte la stessa azione):

- prendere una carta scoperta appartenente al mazzo dei ladri. Le carte scoperte vengono reintegrate aggiungendone una dal relativo mazzo, se ancora esistente;
- pescare una carta dal mazzo dei ladri. La carta va tenuta in mano o calata a terra a seconda della presenza o meno del simbolo della mano;
- rubare un quadro: la banda esce dal nascondiglio giocando gli strumenti necessari al furto di uno dei quadri scoperti, in base a quanto indicato sulla relativa carta. A seconda della lontananza del museo in cui si trova il quadro, la banda avrà più o meno difficoltà per effettuare il furto. Per riuscire a rubare i quadri più "lontani" sarete infatti costretti a giocare carte contenenti i simboli di aereo e chiave in base a quanto riportato sulla carta museo corrispondente al quadro che si vuole prendere. Gli strumenti utilizzati per effettuare la rapina vengono messi nel nascondiglio mentre il quadro viene tenuto scoperto davanti al giocatore. I quadri rimasti in gioco vengono scalati di un posto e viene aggiunto un nuovo quadro in corrispondenza del museo geograficamente più lontano, ovvero New York.

Esempio: per rubare il quadro "Giardino in fiore" di Van Gogh presente nel museo di Parigi occorre giocare carte su cui sono disegnati in totale una macchina, una pistola, un aereo e una chiave. Possono bastare 2 carte, ma potrebbero essere necessarie anche 3 o 4 carte. Se il quadro fosse a Firenze basterebbero una macchina e una pistola (*figura 3*).

Attenzione: ogni ladro può tenere scoperto davanti a sé al massimo 1 quadro per ogni autore. Disponete in pila i quadri rubati in modo da far vedere la barra colorata relativa all'artista (*figura 2*).

- tornare nel nascondiglio: il ladro gioca la relativa carta e mette nel nascondiglio i quadri di cui si è appropriato.

AZIONI GRATUITE: durante il proprio turno, come azioni gratuite, il giocatore può:

- giocare una carta boss: un capo della malavita ti aiuta, e, tramite i suoi contatti, ti permette di avere più potere sulla destinazione delle opere e sui mezzi a disposizione per rubarli. Puoi, in alternativa, scambiare di posto 2 quadri, sostituirli tutti o sostituire le carte del mazzo dei ladri. Le carte sostituite vengono mescolate e poste in fondo al relativo mazzo: successivamente vengono aggiunte quelle in cima.
- giocare una carta manette: fai una soffiata alla polizia che parte subito alla caccia dei tuoi concorrenti! Nel corso del giro successivo ogni giocatore avversario, se in possesso di quadri scoperti, come prima azione deve cercare di scappare. Per fare ciò deve giocare una carta strumento che abbia raffigurata in un angolo la chiave delle manette (la carta nascondiglio non ha alcun effetto in tal senso). In caso affermativo effettua la seconda azione e passa il turno. In caso contrario il giocatore perde i quadri scoperti che aveva raccolto in precedenza e che andranno messi coperti in fondo alla pila dei quadri posti sotto il museo di New York: non avendo giocato la carta con la chiave potrà però effettuare le 2 azioni che gli competono. Se il giocatore non ha quadri scoperti gioca il suo turno normalmente.

La carta manette viene tenuta scoperta per tutta la durata del giro: all'inizio del proprio turno successivo il giocatore la mette nel nascondiglio. Non si può giocare una carta manette se ne è già presente una.

Le carte boss e manette presentano in alto a destra un asterisco ad indicare che possono essere giocate come azione gratuite.

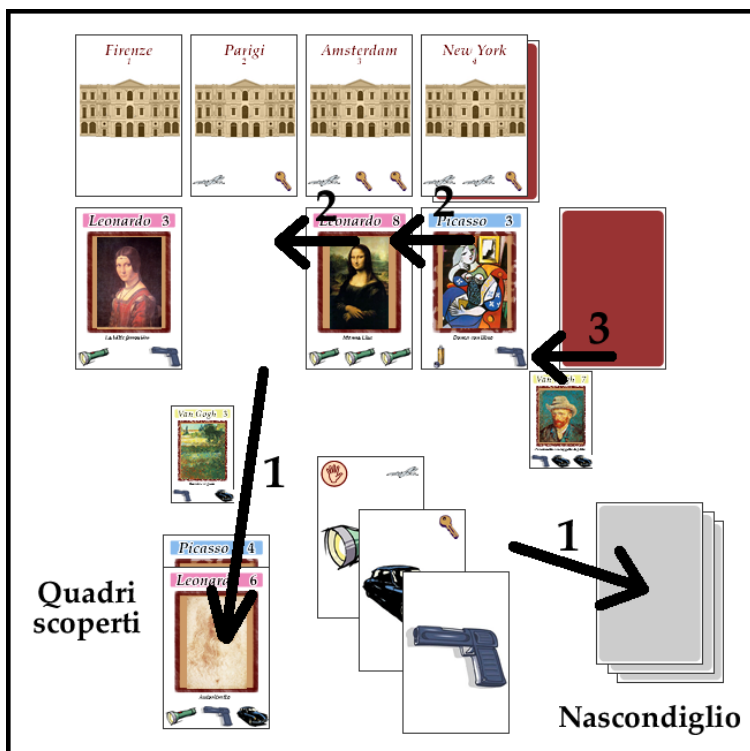


Figura 3

Esempio di furto di un quadro:

1) vengono giocate 3 carte per rubare il “Giardino in fiore” per il quale servono 1 macchina e 1 pistola e una carta in più contenente un aereo per l’appartenenza al museo di Parigi. Il quadro rubato viene aggiunto agli altri.

2) i quadri a destra scalano di 1 posto.

3) viene aggiunto un nuovo quadro accanto all’ultimo museo.

Il giocatore, visto che ha un quadro di ogni autore, dovrà giocare un nascondiglio per poterli mettere da parte e rubarne altri.

FINE TURNO: ogni giocatore, a fine turno, può avere al massimo 4 carte in mano e 4 carte a terra (esclusi i quadri rapinati). Le carte in eccesso vanno poste nel nascondiglio.

FINE: quando il mazzo dei quadri termina vengono completati gli ultimi 4 giri: la partita finirà quando il giocatore alla destra del primo giocatore completerà per la quarta volta il proprio turno. Formate un nuovo mazzo di quadri prendendo quelli posti sotto la carta del museo di New York. Ogni volta che l’ultimo giocatore (quello alla destra del primo) effettua il proprio turno ruotate di 180 gradi una carta museo, partendo da quello più lontano: quando le 4 carte dei musei vengono girate termina la partita. Durante gli ultimi 3 giri, ovvero dopo che è stata ruotata la prima carta museo, non è possibile giocare carte manette.

A fine partita ogni giocatore considera solo le carte nel proprio nascondiglio e somma i punti relativi ai quadri messi da parte: chi ha più punti vince. In caso di parità vince chi ha meno strumenti messi da parte. In caso di ulteriore parità viene dichiarato più di un vincitore.