

Mille Grazie

O distracție la limita legii pentru 2 până la 4 hoți de lux, cu vârste de la 8 ani în sus

Autor: Dirk Hillebrecht

Pe lângă parfumate câmpuri de levănțică, alei pitorești mărginite de chiparoși ne îndeamnă – să cădem în mâinile bandiților. În canioanele șerpuite ale defileelor și la adăpostul pinilor umbroși, proscrisi vicleni dau târcoale pentru a-i grăbi pe nobilii bogați, împreună cu iritatele lor curtezane, să coboare din trăsurile lor confortabile pentru a-și redistribui posesiunile.

Astfel, aristocrații cu experiență fac ochuri mari și angajează escorte scumpe pentru a-i evita pe hoții diurni. Dar bandiții noștri nu sunt naivi. Ei asaltează și celelalte drumuri ocolitoare și astfel, de după curbe discrete, mulțumirile abilitor hoți pot fi auzite pe neașteptate: „Mille Grazie!”.

Aici sunt regulile jocului pentru 3 și 4 jucători. La sfârșitul acestor instrucțiuni, vom găsi regulile că pentru un joc cu două persoane,

Idea și obiectivul jocului

Vom fi, alternativ, nobili și hoți. În timp ce nobilii vor să treacă din oraș în oraș fără a fi jefuiți, hoții stau la pândă la marginile drumului pentru a-i prăda.

Materiale de joc și organizare

Mai întâi, vom așeza planșa de joc în mijlocul mesei.

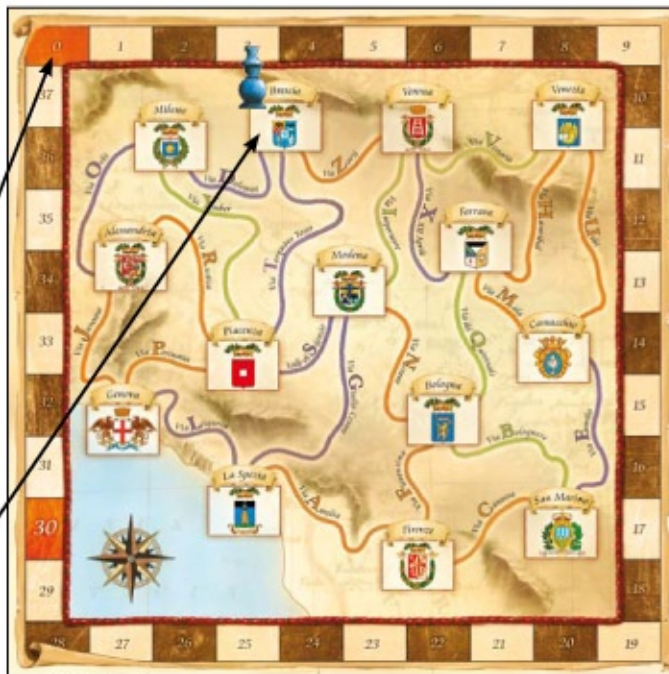


Fiecare dintre noi va primi un nobil, o busolă de ambuscadă și un jeton colorat, pentru a ține scorul, și va plasa acest semn pe locul inițial al marginii care indică punctele.

Apoi vom amesteca bine cărțile care indică sarcinile și vom forma o grămadă cu fața în jos, de unde după aceea fiecare dintre noi va extrage o carte și o va pune înaintea sa, astfel încât să fie vizibilă pentru toți. Primul oraș amintit în această carte indică locul de pe planșa de joc unde ne vom plasa nobilul.



Mihai își plasează nobilul în Brescia.



Acum vom plasa încă patru cărți, dintre cele ce indică sarcini, cu fața în sus pe planșa de joc – fiecare dintre ele pe spațiul orașului care este menționat în partea de sus a cărții. Dacă un spațiu este deja ocupat de o carte jucată anterior, vom așeza cartea abia extrasă în afara jocului și vom extrage o alta.

Cartea „San Marino-Venezia”
va fi așezată în orașul San Marino.
În total, vom plasa 4 cărți de sarcini
pe planșa de joc.



Fiecare carte cu sarcini indică două nume de orașe:
Primul oraș (de sus): Dacă spațiul orașului nu este ocupat, vom plasa această carte acolo imediat ce a fost extrasă. Acela dintre noi care se află în acest oraș pe parcursul acestei runde poate lua cartea.
Orașul destinație (de jos): Oricare dintre noi ajunge la orașul destinație obține punctele indicate pe această carte de joc.

Desfășurarea jocului

Acela dintre noi care arată cel mai inocent începe jocul ca nobil; ceilalți încep ca hoți. După fiecare rundă, rolul de nobil este transferat la un alt jucător, în sensul acelor de ceasornic.

Desfășurarea unei runde de joc

Mai întâi, fiecare dintre cei care avem rolul de hoți vom plănui o ambuscadă. După aceea, nobilul parcurge o distanță de 4 sau 5 orașe. Dacă folosește un drum pândit de hoți, nobilul este acostat și jefuit.

Hoții pândesc pe undeva...



Pe busola sa de ambuscadă, fiecare dintre hoții, își va alege, în secret, prima literă a drumului pe care dorește să-l aștepte pe nobil. (Exemplu: Dacă cineva dintre noi va dori să se ascundă pe **Via Liguria**, va alege litera „L”.)
Pont: Înțelegerile dintre hoți sunt permise în orice moment, dar ele nu obligă. (Acest lucru înseamnă că fiecare dintre noi poate face un lucru diferit față de ce a stabilit în înțelegerea cu ceilalți „colegi”. Simpla pâlăvrăgeală dintre hoți îl poate face pe nobil să se simtă foarte nesigur...)

Nobilul se află pe drum – cu sau fără escortă

Acum, acela dintre noi care are rolul de nobil decide dacă vrea să aibă o escortă sau merge pe propriul risc.

Dacă dorește o escortă, el va alege, în secret, pe busola sa de ambuscadă, prima literă a drumului pe care escorta îl va acompania. După aceea, nobilul își va muta figurina de la un oraș la altul, folosind în total 4 drumuri diferite.

Dacă acela dintre noi care ia rolul de nobil nu dorește o escortă, ne va anunța de aceasta. Astfel, nu va alege nicio literă pe busola sa. Acum el își va muta figurina de la un oraș la celălalt, folosind în total 5 drumuri diferite.

În același oraș pot fi oricât de mulți nobili.

Dacă acela dintre noi care are rolul de nobil ajunge în orașul menționat în josul cărții sale cu sarcini, înseamnă că și-a încheiat runda. Pentru aceasta, el va primi numărul de puncte indicate pe carte și își va muta semnul care ține scorul pe marginea cu puncte. Apoi, va plasa cartea cu sarcinile îndeplinite deoparte.



Nobilul Mariei ajunge în Genova. Pentru îndeplinirea sarcinii sale „Venezia-Genova”, ea primește 6 puncte, iar pentru sarcina „Milano-Genova”, încă 4 puncte. Apoi așează ambele cărți cu sarcini deoparte, în grămada cu cărți jucate.



Oricând unul dintre noi care are rolul de nobil de-a lungul runde sale se află într-un oraș în care o carte de sarcini este plasată, o poate lua.

O va așeza cu fața în sus înaintea sa, astfel încât să fie vizibilă pentru ceilalți. Apoi va extrage o nouă carte de sarcini și o va plasa în spațiul destinat orașului indicat în partea de sus a cărții. Dacă spațiul este deja ocupat de o altă carte, el va extrage o nouă carte în locul primei.



Luca merge de la Milano, prin Piacenza, Modena și Bologna, până la San Marino.

Fiecare dintre noi poate deține **maxim trei cărți de sarcini**. Dacă unul dintre noi are deja trei cărți de sarcini, acesta va putea extrage încă una doar dacă renunță la o alta din cele trei deja aflate în posesia sa, plasând-o în grămada cu cărți jucate.

Hoții îl atacă pe nobil

Dacă acela dintre noi care are rolul de nobil alege un drum (fără escortă) pe care se află unul sau mai mulți hoți ascunși, acești hoți strigă „Mille Grazie!” și demonstrează, arătându-și busolele, ca într-adevăr pândesc acel drum.

Ca pradă, acești hoți vor primi câte **3 puncte**.

Nobilul atacat pierde cărți de sarcini:

- Dacă este atacat pe un drum verde, pierde **1 carte** de sarcini.
- Dacă este atacat pe un drum violet, pierde **2 cărți** de sarcini.
- Dacă este atacat pe un drum portocaliu, pierde **toate cele 3 cărți** de sarcini.
- Dacă nobilul deține **mai puține** cărți decât trebuie să dea, el pierde **toate cărțile pe care le deține**.
- Dacă nobilul deține **mai multe** cărți decât trebuie să dea, unul dintre hoți va alege din mâna nobilului atâtea cărți câte sunt indicate.

Toate cărțile pierdute de un nobil vor fi plasate în grămada cărților jucate.

Nicio ambuscadă, datorită escortei

Dacă acela dintre noi care joacă rolul de nobil și-a luat o escortă pe un drum care este controlat de hoți, el va demonstra acest lucru arătându-ne busola sa. În acest caz, ambuscada hoților eșuează. Aceștia nu vor primi puncte, iar nobilul nu va pierde nicio carte de sarcini.

Exemplu:

Luca deține următoarele cărți de sarcini:



El se mută peste **Via Vittoria** cea verde de la Venezia la Verona. Întrucât el vrea să preia sarcina indicată acolo, întâi va renunța la una dintre cele trei cărți de sarcini pe care le deține.



Acum sarcinile sale sunt:



Acum el se mută peste **Via XXII Aprile** cea violet în Ferrara, unde vrea să-și îndeplinească una dintre sarcini. Dar Maria îl atacă pe **Via XXII Aprile**: a ales „X” pe busola sa de ambuscadă. Pentru aceasta, va primi 3 puncte și-și va muta în consecință semnul pe marginea care ține scorul.

Luca pierde două dintre cele trei cărți, pe care Maria le alege fără să le poată vedea și le așează pe grămada cu cărți jucate. Printre ele, se află și sarcina pe care el voia să o îndeplinească în Ferrara, deci nu va obține cele 7 puncte urmărite. Îi mai rămâne o singură sarcină:



Acum el se mută de-a lungul **Via del Quirinale** în Bologna, unde primește o nouă sarcină.

Sarcinile lui curente sunt:



În a patra, deci ultima încercare din runda sa, Luca își mută nobilul peste **Via Fiorentina** cea portocalie, în Firenze. Acolo, totuși, se află doi hoți care pândesc în același timp: Andrei și Ioana, care amândoi caută să obțină 3 puncte fiecare. Dar Luca și-a tocmnit o escortă pentru acest drum. Astfel, nu-și va pierde cele două cărți cu sarcini. Andrei și Ioana pleacă cu mâna goală. Ajungând în Firenze, Luca își îndeplinește sarcina și obține 7 puncte – conform cărții sale de sarcini – și își mută semnul pe marginea care ține scorul. Acum poate să pună deoparte cartea cu sarcina îndeplinită.



Finalul jocului

Câștigătorul este acela dintre noi care obține cel puțin 30 de puncte; dacă mai mulți jucători reușesc să depășească 30 de puncte în același timp, jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă. Pot fi mai mulți câștigători.

Notă: Dacă unul dintre noi atinge 30 de puncte ca hoț, jocul se termină instantaneu. Nobilul atacat nu ajunge în orașul care se află la sfârșitul drumului.

Jocul cu doi jucători

Fiecare dintre noi primește două busole de ambuscadă. Folosind ambele busole de ambuscadă, acela dintre noi care joacă rolul hoțului își va alege, în secret, primele litere ale celor două drumuri pe care vrea să le pândescă.

Toate celelalte reguli ale jocului rămân neschimbate.

© 2010 Zoch GmbH, Brienerstr. 54a, 80333 München

Designer: Dirk Hillebrecht – Licenșer: White Castle

Artist: Alexander Jung – Layout: Alexander Jung and Victor Boden

Traducere și adaptare în limba română: Echipa Casa Retro

Copyright 2011

SC Casa Retro Import Export SRL



Reproducerea acestui material fără acordul posesorilor este interzisă