



Vladimír Suchý

Il CLUB degli SPENDACCIONI

La vita del gentiluomo medio è molto ripetitiva: amministra la propria ricchezza, accetta incarichi politici e dispensa eleganza alle cene di gala. In altre parole, la vita del gentiluomo medio è insopportabilmente noiosa... Forse è arrivato il momento di movimentarla un po'!

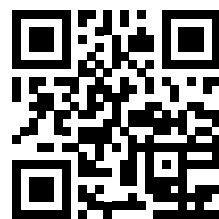
Il Club degli Spendaccioni è una società segreta di giovani gentiluomini, finalizzata a offendere quanto più possibile l'alta società. I suoi membri competono l'un con l'altro disfacciandosi dei propri possedimenti, perdendo quanti più voti possibili nelle elezioni e facendo infuriare le persone che contano.

Introduzione

Il gioco è composto da due o tre competizioni simultanee: ciascuna di esse ha il proprio sistema di punteggio. L'obiettivo, comune a tutte le competizioni, è quello di perdere punti. Ogni partita è suddivisa in cinque round, ma termina anticipatamente nel caso in cui un giocatore raggiunga un punteggio pari a 0 in una delle competizioni.

Tuttavia, questo gioco non è una gara a chi arriva prima a 0: conta di più saper bilanciare con efficacia i diversi obiettivi! Il vostro punteggio finale viene calcolato a partire dalla competizione in cui avete ottenuto il punteggio più alto. Il giocatore con il punteggio finale più basso sarà dichiarato vincitore!

Video di presentazione
delle regole:



cge.as/pcv

Preparazione del gioco

Plance di gioco

Di seguito viene illustrata la preparazione per una partita che comprenda tutte e tre le competizioni: tuttavia, **una partita standard comprende due sole competizioni** a vostra scelta. Ciascuna competizione è dotata di una propria plancia e componenti di gioco; **sceglietene due e riponete la terza plancia e i rispettivi componenti nella scatola**. Se tutti i giocatori conoscono bene il gioco potete giocare con tutte e tre le competizioni. Se questa è la vostra prima partita, vi consigliamo di giocare con le competizioni «Elezioni» e «Alta Società».

Preparate le plance di gioco secondo le istruzioni riportate di seguito. Ciascuna plancia ha un fronte e un retro; il lato da utilizzare dipende dal numero di giocatori della partita.

2-3

Utilizzate questo lato per una partita a 2 o 3 giocatori.

4-5

Utilizzate questo lato per una partita a 4 o 5 giocatori.

Preparazione della plancia centrale



Utilizzate il lato con questa icona per una partita standard con 2 competizioni. Il lato raffigurato in basso viene usato per le partite con 3 competizioni.

Carte centrali



Da questo mazzo di carte dovete estrarre le cinque carte centrali che andrete a utilizzare. Per ciascuna combinazione di competizioni vi è una diversa serie di carte da utilizzare.

Esempio:



le carte con questa combinazione di illustrazioni vengono usate quando si gioca con le competizioni «Elezioni» e «Alta società» (vale a dire, senza la competizione «Possedimenti»).

Mescolate le 2 carte centrali a bordo bianco e posizionatele coperte sulla plancia centrale. Mescolate le 3 carte centrali a bordo nero e posizionatele coperte in cima alle carte a bordo bianco. Questo è l'unico mazzo che deve essere posizionato su una plancia. All'inizio di ogni round verrà rivelata la prima carta del mazzo. Potete iniziare rivelando la prima carta.

Segnapunti «Elezioni»

PLANCIA DI GIOCO «ALTA SOCIETÀ»

PLANCIA DI GIOCO «ELEZIONI»

PLANCIA DI GIOCO «POSSEDIMENTI»

Carte centrali

Caselle azione bonus

Casella Uomo rinascimentale

Indicatore del round

Caselle Sezione di partito

Caselle Possedimenti

Caselle Madama Beatrice
Mescolatele e impilatele, coperte, sulla plancia di gioco «Alta società». All'inizio di ogni round verrà rivelata una nuova casella.

Indicatori Ordine di gioco
Scegliete casualmente la posizione iniziale di questi indicatori.

Indicatore di Quartiere
Puntarlo casualmente su un Quartiere.

Carte

Ciascuna competizione ha due mazzi di carte, e ciascun mazzo è a sua volta suddiviso in due serie. Mescolate la serie con due icone raffigurate sul retro e posizionatele, coperta, accanto alla plancia corrispondente. Mescolate la serie con una sola icona raffigurata sul retro e posizionatele in cima alle carte con due icone. All'inizio di ogni round vengono rivelate nuove carte: le carte con una sola icona di ciascun mazzo, pertanto, entreranno in gioco prima delle carte con due icone.

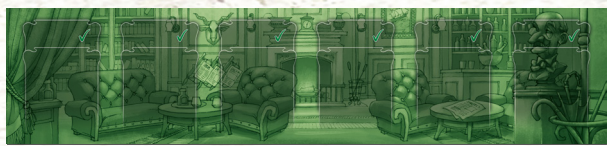
Caselle

Le caselle delle competizioni «Elezioni» e «Possedimenti» vengono preparate seguendo la stessa procedura. Ciascuna competizione ha due set di caselle. Mescolate il set con due icone raffigurate e posizionatele, coperto, accanto alla rispettiva plancia. Mescolate il set con una sola icona e posizionatele in cima all'altro set. All'inizio di ogni round vengono rivelate nuove caselle: tutte le caselle con una sola icona raffigurata entrano quindi in gioco prima delle caselle con due icone.

Preparazione dei giocatori

La preparazione dei giocatori dipende dal numero di giocatori che saranno della partita. Utilizzate la tabella in fondo a questa pagina come riferimento.

Plance giocatori e Faccendieri



Ciascun giocatore sceglie un colore e prende la plancia giocatore e i Faccendieri (pedine cappello a cilindro) corrispondenti. Il numero di Faccendieri viene determinato dal numero di giocatori che saranno della partita, come riportato nella tabella sottostante. In caso di partita con tre competizioni, prendete un Faccendiere in più a testa. I Faccendieri non utilizzati devono essere riposti nella scatola.

Preparazione dei giocatori per la competizione «Possedimenti»



Prendete la quantità di sterline indicata nella tabella riportata di seguito. **Questo denaro viene utilizzato solo nelle partite in cui rientra la competizione «Possedimenti».** Se non state giocando con la competizione «Possedimenti», questo denaro non deve essere utilizzato.



Date a ciascun giocatore uno dei set di caselle Possedimenti contrassegnati dalle lettere A, B, C, D o E. In caso di partita a cinque giocatori, ciascun giocatore scarta casualmente due delle caselle con valore base di 5 sterline. In caso di partita con meno di cinque giocatori, iniziate la partita con tutte e 6 le vostre caselle.

Preparazione dei giocatori per la competizione «Elezioni»



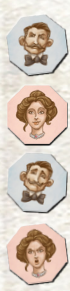
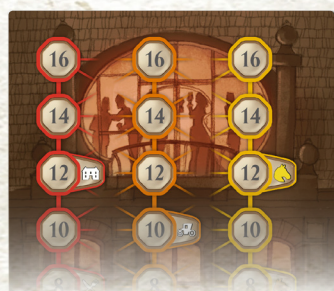
Ciascun giocatore posiziona il proprio contatore dei voti sul segnapunti delle elezioni. Il numero iniziale di voti è specificato nella tabella riportata di seguito.



Inoltre, ciascun giocatore inizia la partita con una di queste caselle Sezione di partito (sprovviste di icona sul retro). **Ciascun giocatore deve scegliere casualmente una casella iniziale** e posizionarla scoperta accanto alla propria plancia giocatore.

Preparazione dei giocatori per la competizione «Alta Società»

Ciascun giocatore ha il proprio segnapunti Alta società e i propri indicatori Influenza. Posizionare i quattro indicatori come indicato nella tabella sulla destra. I due lati dell'indicatore non hanno alcun effetto sulla partita: potete decidere liberamente se queste persone sono felici o seccate. Ciò che conta è il genere degli indicatori... d'altronde, ci troviamo nell'Inghilterra vittoriana!



2	3-4	5

Determinare l'ordine di gioco

Determinare in maniera casuale l'ordine di gioco. Posizionare gli Indicatori Ordine di gioco dei giocatori sugli spazi numerati al centro della plancia centrale.



Distribuire gli handicap

Iniziare per primi è un vantaggio. I giocatori che iniziano per primi devono ricevere un **handicap** in una o più delle competizioni, prima che abbia inizio il primo round:

1. **Possedimenti:** prendete una moneta aggiuntiva da 1 sterlina.
2. **Elezioni:** guadagnate 1 voto in più.
3. **Alta Società:** spostate il contatore dell'Influenza più a destra verso l'alto di uno spazio.

Il giocatore che inizia per ultimo non riceve alcun handicap; il giocatore che inizia per penultimo riceve un handicap; il giocatore che inizia per terzultimo riceve due handicap... e così via. **Gli handicap vengono distribuiti nell'ordine riportato in precedenza: per prima, la moneta; poi, il voto; infine, lo spostamento verso l'alto.**

Esempio:

Stiamo preparando una partita a quattro giocatori con le competizioni «Elezioni» e «Alta Società». Il primo giocatore deve ricevere 3 handicap. Siccome la partita non comprende la competizione «Possedimenti», il punto 1 riportato nel paragrafo precedente viene ignorato. Riceve invece un handicap relativo alle Elezioni, uno relativo all'Alta Società e un altro relativo alle Elezioni. In altre parole, guadagna 2 voti e sposta l'indicatore Influenza più a destra in alto di uno spazio. Il secondo giocatore guadagna 1 voto e sposta l'indicatore Influenza più a destra in alto di uno spazio. Il terzo giocatore guadagna solo 1 voto. Il quarto e ultimo giocatore non riceve alcun handicap.

Una volta che tutti i giocatori hanno ricevuto i propri handicap, si può dare il via al primo round: è tempo di iniziare a giocare!

Il Round

Il Club degli Spendaccioni è un gioco suddiviso in 5 round, che può terminare in anticipo se uno dei giocatori raggiunge un punteggio pari a 0 in una delle competizioni.

Introduzione

Ciascun round è suddiviso in diverse fasi. Due di queste fasi sono proprie di una competizione in particolare:

1. Preparazione
2. Commissioni
3. Azioni
4. Hyde Park (solo per la competizione «Elezioni»)
5. Madama Beatrice (solo per la competizione «Alta Società»)
6. Fine del round

Preparazione

Ciascuna plancia ha una propria fase di Preparazione, che deve essere portata a termine al principio di ogni round. La figura a pagina 2 mostra le plance già preparate per il primo round, a parte le fasi riportate di seguito:

Distribuzione delle carte



Ciascuna plancia di gioco ha tre o quattro spazi in cui vanno inserite delle carte. All'interno di ciascuno spazio è raffigurato il numero e il tipo di carte che vanno inserite. Per esempio, in questo spazio devono essere inserite 2 carte a bordo bianco e 1 carta a bordo nero. **Le carte devono essere distribuite scoperte.** È preferibile sistemare la carta a bordo nero in cima perché la disposizione sia più ordinata e per permettere a tutti i giocatori di visualizzare immediatamente tutte le icone.



In questo spazio deve essere inserita una carta a bordo nero nei round 1, 2 e 3 e una carta a bordo bianco nei round 4 e 5.



In questo spazio non deve essere inserita alcuna carta nel round 5. Offrirà invece le due ricompense raffigurate.

Girate la prima carta della plancia centrale a faccia in su. Ciascun round avrà una nuova carta centrale.



Distribuzione delle caselle

Ciascuna competizione è dotata di un proprio set di caselle.



Per la **competizione «Possedimenti»** distribuite 4 caselle Possedimenti in questi 4 spazi lungo il lato della plancia.



Per la **competizione «Elezioni»** distribuite 4 caselle Sezione di partito nei quattro spazi aventi la forma riportata a sinistra.



Per la **competizione «Alta Società»** scoprite la prima casella Madama Beatrice e posizionala in questo spazio.

Commissioni

Ciascun giocatore possiede delle pedine a forma di cappello a cilindro che rappresentano i Faccendieri. Il numero di Faccendieri dipende dal numero di giocatori della partita, come pure dal numero di competizioni della partita (2 o 3), come spiegato nella pagina precedente.



Seguendo l'ordine di turno stabilito dagli indicatori sulla plancia centrale, i giocatori a turno posiziono un Faccendiere su uno spazio libero di una delle plance di gioco. Una volta posizionato il Faccendiere su

uno spazio, **ne eseguite immediatamente la relativa commissione.**

A volte un Faccendiere vi fornirà delle carte che potrete utilizzare nella fase delle Azioni; altre volte, il Faccendiere avrà un effetto immediato sul vostro punteggio in una delle tre competizioni. Gli effetti dei vari spazi vengono spiegati nel dettaglio nelle pagine seguenti.

Una volta occupati da un Faccendiere, gli spazi non potranno più essere occupati da nessun altro Faccendiere nel corso dello stesso round... ecco perché è così vantaggioso iniziare per primi!

Ciascun giocatore deve posizionare un Faccendiere durante il proprio turno. In linea generale è consentito scegliere una commissione che non può essere eseguita, l'unica eccezione è costituita dalla plancia di gioco «Possedimenti», nella quale scegliendo la possibilità di vendere o scambiare i propri possedimenti devono essere effettuati perlomeno una vendita o uno scambio (vedi pagina 6).

Prendere carte (partite a 2 o 3 giocatori)

Ciascuna plancia è dotata dei propri set di carte che i giocatori possono prendere. In una partita a 4 o 5 giocatori, vi è uno spazio Faccendiere per ciascun set. In una partita a 2 o 3 giocatori, vi è uno spazio Faccendiere in meno. Puoi giocare un Faccendiere su ciascuno spazio libero che permetta di prendere una carta, per prendere una carta da uno qualsiasi dei set. Puoi prendere anche carte da più di un set nel corso di uno stesso round. Una volta che tutti gli spazi che permettono di prendere carte sono occupati nessun altro giocatore potrà prendere l'ultimo set.

Dopo che tutti i giocatori hanno posizionato tutti i propri Faccendieri e hanno eseguito le rispettive commissioni, il round prosegue con la fase Azioni.

Azioni

Seguendo l'ordine di turno stabilito dagli Indicatori nella plancia centrale, ciascun giocatore può giocare le proprie Azioni. Le Azioni sono rappresentate dalle carte. Potete giocare quante carte desiderate in ciascun turno, in qualsiasi ordine. La vostra possibilità di conservare carte per i round successivi è limitata: **al termine di ciascun round non potete avere più di 4 carte, e dovete quindi scartare le carte in eccesso.**

Carte a bordo bianco

Le carte a bordo bianco sono eventi istantanei: giocate la carta e fate ciò che c'è scritto su di essa. Tutte le carte a bordo bianco che giocate verranno scartate a fine turno (potete mantenerle davanti a voi mentre le giocate: alcuni effetti, infatti, si riferiscono a carte già giocate nello stesso round).

Carte a bordo nero

Le carte a bordo nero possono essere riutilizzate più volte nel corso della partita. Per giocare una carta a bordo nero, posizionatela sulla vostra plancia giocatore. **Sulla plancia di ciascun giocatore possono trovare posto fino a sei carte a bordo nero:** una volta che tutti e sei gli spazi saranno stati occupati dovrete scartare una carta già giocata per fare spazio a una nuova. Potete scartare una carta che avete già usato nel round in corso.

Le carte a bordo nero non hanno alcun effetto immediato: potete usare le loro abilità quando meglio credete. Questo tipo di carte è dotato di due diverse categorie di abilità.



Nell'angolo in alto a destra è raffigurata un'azione che potete **attivare** una volta a round, durante la vostra fase Azioni.

Nella parte inferiore è raffigurato un bonus permanente che **si attiva** al raggiungimento di una determinata condizione.



Per attivare l'abilità nell'angolo in alto a destra, fate scorrere la carta verso il basso ed eseguite l'azione ivi raffigurata. La carta è stata utilizzata, e non può essere riutilizzata nel round in corso. È possibile attivare una carta a bordo nero non appena viene giocata, ma non è necessario!

Se nel bordo inferiore della carta è raffigurato un bonus, questi verrà applicato indipendentemente dal fatto che la carta sia stata attivata nel round in corso o meno. Il bonus può essere ottenuto anche più di una volta per round.

Gli effetti delle carte sono illustrati nell'ultima pagina di questo libretto di istruzioni.

Caselle azione bonus



Durante il gioco è possibile acquistare caselle Azione bonus dalla plancia centrale. Queste caselle possono essere utilizzate durante la fase Azioni. Eseguite l'azione indicata sulla casella, quindi posizionatela nuovamente sulla plancia centrale. Le caselle inutilizzate devono essere riposizionate sulla plancia centrale al termine di ciascun round.

Dopo la fase Azioni

A seconda delle competizioni che sono state scelte per comporre la partita vi saranno ancora una o due fasi prima del termine del round. La fase «Hyde Park» è illustrata a pagina 8. La fase «Madama Beatrice» è illustrata a pagina 9. La fine del round è descritta a pagina 10.

Commissioni sulla plancia centrale

Prendere la carta centrale

Ciascun round ha una carta centrale diversa. Questa carta è speciale perché collega fra loro le varie competizioni.

Se state giocando una partita con 3 competizioni, questo spazio funziona esattamente come gli altri spazi Commissione. Una volta posizionato il Faccendiere sullo spazio, prendete la carta. Fino all'inizio del round successivo non verranno rivelate altre carte centrali.



Se state giocando con 2 sole competizioni, per prendere la carta centrale sarà temporaneamente necessario inviare un Faccendiere aggiuntivo: quindi, devono essere inviati due Faccendieri invece di uno.

Quando tutti i giocatori staranno giocando il loro ultimo Faccendiere del round, pertanto, il giocatore che ha preso la carta centrale verrà saltato. Tuttavia, quel giocatore non perde totalmente l'ultima azione del round: infatti, **dopo** che tutti i giocatori avranno giocato il loro ultimo Faccendiere, potrà spostarne uno dei propri e posizionarlo su un altro spazio.

Prenotare un posto nell'Ordine di turno



Potete inviare qui uno dei vostri Faccendieri per **preno-**

tare quel posto nell'ordine di turno per il round successivo. Il vostro ordine di turno, in realtà, non cambierà fino al termine del round, come spiegato a pagina 10. All'inizio della partita è vantaggioso iniziare per primi; tuttavia, nei turni successivi potreste volere giocare fra gli ultimi, per decidere se porre fine o meno alla partita. Anche nella fase «Hyde Park» rivelate per ultimi può essere vantaggioso.

Giocando un Faccendiere in questo modo **ottenete anche una delle caselle Azione bonus a vostra scelta.** La maggior parte di queste caselle permettono a un giocatore di eseguire un'azione durante la propria fase Azioni.

Ciascuna competizione apporta al gioco 2 caselle Azione bonus. Le azioni sono illustrate nell'ultima pagina. Tutte le caselle Azione bonus vengono riposizionate sulla plancia al termine di ciascun round.

Potete prenotare un posto anche nel caso in cui vi sia solo un posto rimasto a disposizione. È consentito giocare un Faccendiere in questo modo anche durante il quinto e ultimo round, per prendere una casella Azione bonus. Non potete giocare un Faccendiere su un numero superiore al numero di giocatori della partita (per esempio, in una partita a 3 giocatori potete utilizzare solo i primi 3 numeri). Non potete giocare più di un Faccendiere a testa in questo modo per ciascun round.

Casella Uomo rinascimentale



Giocate un Faccendiere in questo spazio per ottenere la casella Uomo rinascimentale. **Questa casella vi fornisce due simboli per questo round.** Questi simboli possono combinarsi a carte che utilizzerete durante la vostra fase Azioni (vedi riquadro sottostante).

Potete scegliere due volte lo stesso simbolo, o due simboli diversi. Non dovete specificare quale simbolo userete fino al momento in cui lo userete. Una volta scelto un simbolo, non può essere modificato, ma potrete riutilizzarlo all'occorrenza durante lo stesso round per quante volte volete.

Al termine di ciascun round riposizionate la casella Uomo rinascimentale nella plancia centrale, anche se non lo avete usato.

Simboli comuni



Questi simboli fanno parte di tutte e tre le competizioni. Molte carte hanno Azioni che sono legate al numero di simboli di un certo tipo posseduti. Ogni giocatore dovrebbe puntare a massimizzare i vantaggi offerti da queste carte.

La casella Uomo rinascimentale vi dà l'opportunità di ottenere 2 simboli. Le diverse competizioni forniscono anch'esse simboli, ciascuna secondo le proprie regole, illustrate nelle pagine seguenti. I simboli guadagnati in una competizione si applicano anche alle altre.

Competizione «Possedimenti»

Un vero spendaccione punta a liberarsi della tirannia dei propri beni materiali! Certo, sarebbe un obiettivo più realistico se non ne aveste così tanti... Ma non disperate: attraverso argute transazioni, anche gentiluomini altolocati come voi riusciranno un giorno nell'intento di provare l'ebbrezza della povertà!

Scopo

Lo scopo di questa competizione è quello di liberarvi del vostro denaro e dei vostri possedimenti. Il vostro punteggio ai fini di questa competizione è composto dall'ammontare di denaro e dal valore dei possedimenti sotto il vostro controllo. Viene inoltre conteggiata una penalità di 3 sterline per ciascun possedimento sotto il vostro controllo al termine della partita.

Denaro

Iniziate la partita con l'ammontare di denaro stabilito dalla tabella a pagina 3. Iniziando a vendere i vostri possedimenti, accumulerete sempre più denaro, ma non disperate: ci sono tante cose che potete fare per spenderlo! Ogni volta che spenderete il vostro denaro, non otterrete nulla in cambio, se non il piacere di aver abbassato il vostro punteggio in questa competizione.

Caselle Possedimenti



All'inizio della partita avete ricevuto uno dei set di caselle possedimento contrassegnato dalla lettera A, B, C, D o E. Ciascuna casella possedimento vi fornisce un simbolo, raffigurato nel suo angolo superiore sinistro. La moneta al centro della casella ne illustra il valore di base. Nell'angolo in alto a destra della carta è raffigurato uno scudo che indica il Quartiere nel quale si trova il vostro possedimento.

L'indicatore del Quartiere



All'inizio della partita questo indicatore dev'essere posizionato su un Quartiere a caso. Al termine di ciascun round viene fatto ruotare di uno spazio in senso orario. **Vendendo** un possedimento che si trova nel quartiere indicato, riceverete **1 sterlina in meno** del suo valore. L'indicatore del Quartiere non ha effetto, invece, in caso di scambio di possedimenti.

Scambio



Questo simbolo rappresenta uno scambio. Potete scambiare uno dei vostri possedimenti con uno dei quattro sulla plancia. Solitamente punterete a scambiare uno dei vostri possedimenti con un altro di valore inferiore. Se l'azione specifica un limite, dovrete prendere tante monete quant'è la differenza tra il valore dello scambio e il limite.

Esempio: L'azione rappresentata nella figura in alto specifica un limite di -3. Decidete di scambiare un possedimento di valore 6 per uno di valore 1. Si tratta di una perdita di -5, che supera il limite stabilito dall'azione. Pertanto, dovrete prendere 2 sterline dalla banca per compensare la differenza.

L'indicatore del Quartiere non ha alcun effetto sugli scambi.

Vi saranno sempre quattro possedimenti sulla plancia. Potete anche acquisire, tramite uno scambio, un possedimento del quale si è liberato un altro giocatore nelle fasi precedenti del medesimo round. Al termine del round, tutte le caselle possedimenti devono essere rimosse dalla plancia.

Vendere



I possedimenti vi forniscono simboli molto utili, ma prima o poi deciderete di liberarvene. Quando eseguite una vendita, mettete uno dei vostri possedimenti nella pila degli scarti e prendete un numero di monete equivalente al valore stampato sulla tessera, fatti salvi gli eventuali sconti applicabili alla vendita. Non dimenticate che l'indicatore del Quartiere fornisce uno sconto di -1 quando vendete possedimenti situati in quel Quartiere.



Alcune azioni e abilità vi consentono di vendere un possedimento a un prezzo scontato. La quantità indicata dallo sconto dev'essere scontata dal prezzo di vendita. Tutti gli sconti sono cumulativi.

Se uno sconto porta il valore di un possedimento sotto zero, il suo valore rimarrà comunque pari a zero. In altre parole, non ottenete sterline dalla banca tramite la vendita.



Alcune azioni e/o commissioni vi consentono di vendere due possedimenti. Se è specificato uno sconto, esso viene applicato a entrambe le vendite. **La seconda vendita non è obbligatoria.** Se preferite, potete usare questa azione per effettuare la vendita di un solo possedimento.

Spendere denaro



Questa azione indica che spendete la quantità di denaro raffigurata. Dovete semplicemente consegnare una pari quantità di monete alla banca. Se la quantità raffigurata supera la quantità di denaro in vostro possesso, spendete tutti i soldi che avete. Tuttavia, fino a quando non avrete venduto anche tutti i vostri possedimenti, non potrete fare debiti.

Ancora un po' di Tempo



Queste carte, di per sé, non hanno alcun effetto. Tuttavia, alcune azioni vi consentiranno di spendere più denaro se impiegherete del tempo su di esse. Potete aggiungere una o più carte di questo tipo per ottenere un effetto superiore.

Diversamente dagli altri, i simboli sono monouso. **Questa carta si applica solamente all'azione per la quale è stata usata.**

Commissioni nella competizione «Possedimenti»

Le commissioni *scambio di possedimento e vendita di due possedimenti* sono già state spiegate in precedenza. **Se scegliete una commissione che offre la possibilità di scambiare o vendere, dovete scambiare o vendere perlomeno un possedimento.** Ciò significa che se vi liberate di tutti i vostri possedimenti non potrete più scegliere queste commissioni.

Gli altri spazi commissioni hanno due effetti:



Questo spazio vi consente di **effettuare uno scambio con un limite di -2 oppure di vendere due possedimenti** (senza alcuno sconto speciale). Potete scegliere una di queste due opzioni, ignorando l'altra. **Questa commissione non è disponibile nelle partite a 2 giocatori.**



Questo spazio vi consente di **spendere 1 sterlina** più un'altra sterlina per ciascuna carta *Ancora un po' di Tempo* che giocherete. Se inviate un Faccendiere in questo spazio, la pedina si posizionerà sullo spazio del vostro colore. Non potrete inviare un altro vostro Faccendiere nello stesso spazio per tutto il round in corso; tuttavia, ciò non impedirà agli altri giocatori di scegliere la stessa commissione.

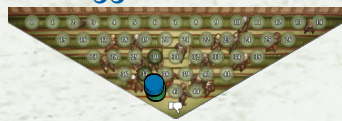


Inviare qui un Faccendiere per **prendere un set di carte**. In una partita a 2 o 3 giocatori qualsiasi spazio vi permette di prendere uno qualsiasi dei set rimanenti (vedi pagina 4).

Competizione «Elezioni»

Gli aventi diritto al voto del vostro collegio elettorale sono uomini d'onore: se qualcuno compra il loro voto, avrà il loro voto... di solito. Vostro padre ha già speso un bel po' di soldi sulle prossime elezioni. Se vorrete perderle, dovrete fare di tutto per essere quanto più impopolari possibile.

Punteggio



Il segnapunti delle Elezioni tiene il conto di quanti voti avete attualmente. Il numero iniziale di voti è stabilito nella tabella preparatoria a pagina 3. Lo scopo di questa competizione è quello di perdere voti.

Caselle Sezione di partito

Nella competizione «Elezioni» possono essere guadagnati simboli atti a ingraziarvi alcune Sezioni del vostro partito. Questo viene rappresentato da una **griglia di caselle Sezioni di partito che può avere una forma qualsiasi**.

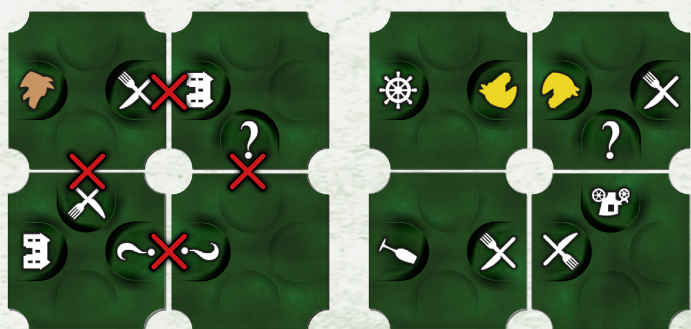
All'inizio della partita la vostra griglia ha una sola casella. **Una casella da sola non vi assegna alcun simbolo**. Per guadagnare il simbolo dovrete ottenere il sostegno dell'intera Sezione.

Potrete ottenere altre caselle scegliendo determinate commissioni. Dovete posizionare le caselle così ottenute accanto a quelle già in vostro possesso. **I lati adiacenti devono combaciare:**

- Possono combaciare solo due simboli identici.
- Un ? combacia con qualunque altro simbolo, TRANNE un altro ?.
- Un bordo senza simbolo combacia solo con un altro bordo senza simbolo.

Non consentito

Tre simboli



Se prendete una casella che non si inserisce correttamente nella vostra griglia in alcun modo, dovrete scartarla. Ma potete decidere di scartare una casella appena presa anche nel caso in cui combaci con un'altra già in vostro possesso. Non si può, invece, scartare una casella che avete già aggiunto alla vostra griglia.

Quando effettuate un abbinamento, che sia attraverso due simboli identici o attraverso un punto interrogativo, avete ottenuto il favore della corrispondente Sezione del vostro partito **e avete quindi ora 1 simbolo di quel tipo** (combinare due bordi senza simbolo è consentito, ma non fornisce alcun simbolo).



Se create un quadrato 2x2, siete entrati a far parte del cosiddetto «cerchio magico». Il vostro nuovo potere politico vi fornisce un vantaggio immediato:

Scegliete 2 delle opzioni seguenti:



Perdete 1 voto. Spendete 1 sterlina. Spostate uno dei vostri indicatori di Influenza verso il basso di uno spazio.

Potete scegliere 2 vantaggi identici oppure 2 diversi. Tutte le volte che siete riusciti a mettere insieme quattro angoli sarete entrati a far parte di un nuovo «cerchio magico». Per esempio, un rettangolo di 3x2 ha al suo interno due «cerchi magici».

Perdere un voto



Quest'icona indica che avete perso 1 voto. Se un'Azione da voi eseguita include tale icona, spostate il vostro contatore di voti verso il basso perché indichi il vostro nuovo punteggio.

Megafoni



I megafoni vengono utilizzati solo nella fase speciale «Hyde Park» che si verifica una volta per turno. Nel corso della fase «Hyde Park» verranno contati tutti i megafoni che ciascun giocatore ha acquisito durante il round.

I megafoni vengono raccolti dai Faccendieri sulla plancia di gioco, dalla casella Azione bonus megafono o da determinate carte. Se giocate una carta a bordo bianco con un megafono raffigurato, lasciatela scoperta davanti a voi fino al termine della fase «Hyde Park», in modo che tutti i megafoni raffigurati sulla carta vengano conteggiati.

Durante la fase «Hyde Park» non è possibile aggiungere ulteriori megafoni: avrete solo quelli guadagnati dai Faccendieri, dalle vostre carte e dalla casella Azione bonus. Questo sistema mette il giocatore che gioca per ultimo in condizione di vantaggio: può infatti contare il numero totale di megafoni giocati dai propri avversari prima di decidere quali carte giocare nella fase Azioni.

Commissioni nella competizione «Elezioni»



Inviare qui un Faccendiere per **perdere 1 voto** posizionando la pedina del Faccendiere sullo spazio del vostro colore. Non potrete inviare un altro vostro Faccendiere nello stesso spazio per tutto il round in corso; tuttavia, ciò non impedirà agli altri giocatori di eseguire la stessa azione.



Inviare qui un Faccendiere per guadagnare il numero di megafoni indicato, che dipende dal round che si sta giocando.



Inviare qui un Faccendiere per **perdere 1 voto e scegliere 1 delle due caselle**. Posizionate immediatamente la casella nella vostra griglia e scartate quella che non avete scelto (potete anche scartarle entrambe, se lo desiderate).



Inviare qui un Faccendiere per **prendere un set di carte**. In una partita a 2 o 3 giocatori qualsiasi spazio vi permette di prendere uno qualsiasi dei set rimanenti (vedi pagina 4).

Due dei set di carte comprendono anche una casella Sezione di partito. Se prendi quelle carte ottieni anche una casella. Posizionate immediatamente la casella nella vostra griglia oppure scartatela.



Nel corso del round 5, lo spazio che offriva una carta a bordo nero offre invece un voto perduto e un megafono. Continua a offrire una casella Sezione di partito.

Liberali e conservatori



Alcune carte rappresentano azioni che offendono il partito Liberale o il partito Conservatore.



Altre azioni sono invece offensive per entrambi.



Una carta a bordo nero con questi simboli raffigurati vi fornirà il proprio bonus ogniqualvolta il giocatore che la possiede giocherà una carta che contiene un'icona nell'angolo superiore sinistro. Non fornirà alcun bonus se giocherete invece carte o . Anche il partito Liberale ha una combinazione analoga a quella raffigurata a fianco.



Alcune altre carte non contemplano l'affiliazione politica: questa carta, per esempio, vi permette di perdere 1 voto per ogni carta da voi giocata durante questa fase Azioni raffigurante un o nel proprio angolo superiore sinistro.

Offrire al Pub



Anche se la recente riforma della legge elettorale ha reso illecita la compravendita diretta della lealtà del corpo elettorale, in molte province resiste ancora la grande tradizione del giro gratis al pub. Potete giocare fino a quattro carte di questo tipo alla volta. Ciascuna carta rappresenta un giro di birra gratis per i vostri leali seguaci: tuttavia, per aiutarli a riconsiderare la loro fedeltà, avete aggiunto un ingrediente segreto alla birra...

Perdete il numero di voti riportato sulla carta giocata, a seconda di quante carte dello stesso tipo avete giocato; per esempio, tre carte *Offrire al Pub* giocate assieme consentono di perdere 6 voti.



Se avete anche questa carta sulla vostra plancia giocatori, essa vi fornirà il proprio bonus per ciascuna carta *Offrire al Pub* che giocherete. Per esempio, tre carte *Offrire al Pub* giocate assieme vi consentirebbero di perdere 12 voti (6 per l'effetto standard della carta, e 2 aggiuntivi per ogni carta giocata).

Fase «Hyde Park»

Nelle partite che comprendono la competizione «Elezioni», il round termina con un comizio a Hyde Park. Ovviamente, l'obiettivo del vostro

discorso è quello di perdere quanti più voti possibili! Ma anche gli altri vostri amici del Club degli Spendaccioni sono guidati dallo stesso scopo, quindi il comizio si trasformerà in una gara a chi urla più forte...



Alcuni Faccendieri e alcune Azioni vi consentiranno di guadagnare megafoni. **Contate tutti i megafoni che avete acquisito durante questo round.**



Megafoni bonus per il giocatore che ha inviato qui un proprio Faccendiere.

Penalità per il giocatore che è in possesso del minor numero di megafoni.

Premio per chi ha più megafoni (e per il secondo e terzo classificato).

I valori dipendono dal round in corso.

Tutti i giocatori che hanno ottenuto il minor numero di megafoni guadagnano 1 voto in più. Non ottengono nessun premio anche se sono arrivati primi, secondi o terzi.

Gli altri giocatori, invece, possono ottenere un premio a seconda del round in corso. Se avete preparato correttamente la plancia di gioco, l'indicatore del round nella plancia centrale vi indicherà quale colonna si applica al round in corso.

Determinate i decibel che hanno saputo mettere in gioco tutti i giocatori: **il giocatore che ha ottenuto più megafoni otterrà la perdita di voti maggiore**, e così via. In caso di parità, tutti i giocatori ottengono lo stesso premio, e il pareggio non influenza i giocatori nelle posizioni inferiori della classifica.

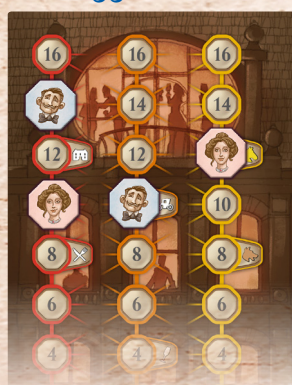
Esempio 1: i giocatori rosso, giallo, blu e verde hanno ottenuto 2 megafoni a testa nel corso di questo round. Tutti hanno ricevuto quindi il minor numero di megafoni, e pertanto guadagnano tutti 1 voto in più; nessun giocatore perderà voti.

Esempio 2: i giocatori rosso e giallo hanno ottenuto 4 megafoni; il blu invece ne ha ottenuti 3, e il verde solo 1. È in corso il quarto round, come mostrato dalla figura in alto. Il giocatore verde ha ottenuto il minor numero di megafoni e pertanto guadagna 1 voto. Il giocatore rosso e quello giallo sono al primo posto a parimerito e pertanto perdono entrambi 4 voti. Il giocatore blu, giunto al terzo posto, perde 1 solo voto.

Competizione «Alta Società»

Siete i preferiti di quattro fra i membri più influenti dell'alta società: ma le cose possono cambiare molto in fretta, basta volerlo...

Punteggio



In questa competizione il punteggio è dato dallo spostamento dei 4 indicatori di Influenza sulla tabella segnapunti. La vostra influenza totale è determinata dalla somma dei numeri delle caselle occupate dagli indicatori: lo scopo della competizione è quello di rovinare la vostra reputazione nella società.

colore, potete spostare liberamente qualsiasi indicatore in vostro possesso. **Gli indicatori devono sempre essere spostati verso uno spazio vuoto.**



Spostate uno dei vostri indicatori di influenza verso il basso di uno spazio.



Spostate un indicatore in diagonale, verso il basso, in una delle due file accanto (scegliete voi se verso sinistra o verso destra).

Se uno spostamento porterebbe un indicatore a uscire dal segnapunti, quello spostamento non può essere eseguito.

In linea generale, queste icone vi consentono di spostare un indicatore verso uno spazio vuoto adiacente a quello che attualmente occupano, nella direzione indicata dalle frecce.



Nell'ultima pagina vengono illustrati alcuni movimenti speciali.

Spostamenti sul segnapunti

Le Azioni e le Commissioni determinano come spostare i vostri indicatori di Influenza. Alcune icone sono colorate; se non è specificato invece alcun



Se nella carta sono raffigurati più di uno spostamento, dovete eseguirli uno alla volta, e sempre verso spazi vuoti. **Potete spostare lo stesso indicatore di influenza o diversi indicatori di influenza nell'ordine che preferite.** Non è obbligatorio utilizzare tutti gli spostamenti di cui si dispone, come pure si può scegliere di non usarne nemmeno uno.

Simboli sul segnapunti



Alcuni spazi sul segnapunti hanno un simbolo, e quel simbolo rimarrà in vostro possesso fintanto che uno dei vostri indicatori si troverà sullo spazio corrispondente. Il punto principale della strategia di gioco, per la competizione «Alta società», risiede nello spazio in cui spostare i propri indicatori e nel tempismo con il quale si spostano.

Se un'Azione vi consente di effettuare più di uno spostamento, tra uno e l'altro spostamento non potrete eseguire nessun'altra azione. Per esempio, se una carta vi consente di spostare un indicatore di due caselle verso il basso, non potete spostarvi verso il basso di una casella perché il vostro indicatore si trovi su una casella contenente il simbolo del cane, quindi giocare un'Azione che si serve del simbolo del cane e infine spostare ancora verso il basso il vostro indicatore. Potete invece usare una carta per spostare l'indicatore sul simbolo del cane, giocare tutte le carte che volete che si servano di quel simbolo e infine giocare un'altra carta per spostare l'indicatore su un'altra casella.



Quando decidete di usare una carta come questa, per prima cosa contate quanti simboli del tipo raffigurato sono in vostro possesso: quindi, effettuate un numero corrispondente di spostamenti. Una volta che vengono conteggiati i simboli, il numero di spostamenti non viene più influenzato

dal modo in cui tali spostamenti vengono usati. Se una carta vi fornisce degli spostamenti e anche altre Azioni che dipendono dai simboli, questi ultimi vanno conteggiati prima di eseguire qualsiasi spostamento.

Esempio: il giocatore rosso ha 1 simbolo grazie a uno dei suoi possedimenti. Utilizza la carta raffigurata in alto per spostare uno dei propri indicatori sullo spazio contrassegnato da del proprio segnapunti; ciò non fornisce uno spostamento aggiuntivo. Invece, fornisce un simbolo aggiuntivo. Se, nel round successivo, avrà ancora 2 simboli , quando userà nuovamente la carta potrà utilizzare il suo primo spostamento per uscire dallo spazio contrassegnato da senza perdere la possibilità di eseguire un secondo spostamento.

Commissioni nella competizione «Alta Società»



Alcuni spazi Commissione forniscono spostamenti, come spiegato in precedenza.



Questa Commissione vi permette di eseguire **1 spostamento verso il basso**. Posizionate la pedina del Faccendiere sullo spazio del vostro colore. Non potrete inviare un altro vostro Faccendiere nello stesso spazio per tutto il round in corso; tuttavia, ciò non impedirà agli altri giocatori di eseguire la stessa azione.



Inviare qui un Faccendiere per **prendere un set di carte**. In una partita a 2 o 3 giocatori qualsiasi spazio vi permette di prendere uno qualsiasi dei set rimanenti (vedi pagina 4).



Questo spazio fornisce un vantaggio durante la fase «Madama Beatrice». Essenzialmente, trovate un momento nella vostra folta agenda per fare qualcosa che farà arrabbiare tantissimo Madama Beatrice! Se scegliete questa commissione non verrete influenzati dalla casella Madama Beatrice nel corso della fase omonima.

Madama Beatrice

Madama Beatrice è un'adorabile vecchietta che se ne va in giro a dire a tutti quanto siete adorabili. Si tratta del genere di persone che possono aiutarvi davvero a migliorare la vostra reputazione nella società... il che è proprio ciò che state cercando di evitare a tutti i costi!

Dopo la fase Azioni (e dopo la fase «Hyde Park»), se state giocando con la competizione «Elezioni»), giunge il momento in cui ciascun giocatore confronta i propri indicatori di Influenza con la casella Madama Beatrice. **La casella del round in corso specifica quali indicatori di Influenza dovranno spostarsi di uno spazio verso l'alto.** Ciascuna casella viene spiegata in seguito.

Tutti gli indicatori influenzati da questo effetto devono essere spostati simultaneamente. Alcuni indicatori potrebbero essere impossibilitati a spostarsi, o perché sopra di essi vi è un indicatore che non deve essere spostato, oppure perché si trovano nella prima fila (16). **Per ciascun indicatore bloccato dovreste spostare un altro indicatore verso l'alto di uno spazio.** In tal caso, sarete voi a scegliere quale indicatore spostare. Può trattarsi di un indicatore già influenzato da Madama Beatrice, oppure da uno che non è stato influenzato da quella casella in questo round.

Se nessuno dei vostri indicatori può spostarsi verso l'alto, ciò significa che la vostra reputazione è talmente cristallina che nemmeno Madama Beatrice può aiutarvi a migliorarla.

Per ciascun casella vi è una maniera di evitare lo spostamento verso l'alto; inoltre, potete evitare di essere influenzati da Madama Beatrice giocando un Faccendiere sullo spazio corrispondente durante la fase delle Commissioni.

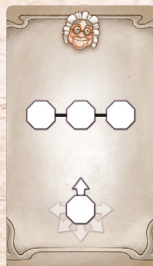
Caselle Madama Beatrice



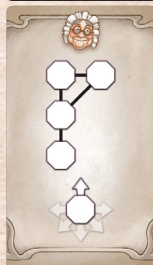
Ciascun indicatore di Influenza in queste due colonne deve spostarsi verso l'alto di uno spazio. **Se tutti i vostri indicatori si trovano nella colonna contrassegnata da una X, Madama Beatrice non vi influenza.**



Ciascun indicatore di Influenza in queste file (da quella che vale 6 punti a quella che ne vale 12) deve spostarsi verso l'alto di uno spazio. **Se nessuno dei vostri indicatori si trova in queste file, Madama Beatrice non vi influenza.**



Se sono presenti due o più indicatori nella stessa fila, si devono tutti spostare verso l'alto di 1 spazio, anche se i due indicatori non sono adiacenti. Se avete 2 file con 2 indicatori ciascuna, tutti e 4 gli indicatori verranno influenzati. **Se nessuna fila ha più di 1 indicatore, Madama Beatrice non vi influenza.**



Ciascun indicatore adiacente a un altro indicatore deve spostarsi verso l'alto di 1 spazio. Gli indicatori adiacenti in diagonale si considerano adiacenti. Essenzialmente, questo significa che ogni gruppo di indicatori vicini si sposta compatto di 1 spazio verso l'alto. **Se nessuno dei vostri indicatori è adiacente a un altro indicatore, Madama Beatrice non vi influenza.**

Fine del round

Al termine di ciascun round eseguite secondo l'ordine di turno le seguenti fasi:

Controllare se la partita è conclusa

La partita termina se il punteggio di un qualsiasi giocatore, in una qualsiasi delle competizioni, è pari a zero (o inferiore). Nel corso di un round, un giocatore può scendere a zero o sottozero e in seguito risalire, a causa di Hyde Park o di Madama Beatrice. In questo caso, la partita non termina. Ciò che conta ai fini della conclusione della partita è il punteggio dei giocatori in seguito alle fasi «Hyde Park» o «Madama Beatrice». La partita termina, inoltre, se sono già stati giocati 5 round. Il calcolo del punteggio viene illustrato nella sezione seguente.

Se la partita non termina in questo momento, è giunta l'ora di prepararsi per il round successivo:

Stabilire il nuovo Ordine di gioco

I giocatori che hanno posizionato un proprio Faccendiere su uno degli spazi Faccendiere numerato assumono quella posizione nell'ordine di gioco del round successivo. Spostate i loro indicatori Ordine di gioco nelle posizioni corrispondenti. Inoltre, se non l'avete già fatto, dovete riposizionare le corrispondenti caselle Azione bonus sulla plancia.

I giocatori che non hanno inviato un Faccendiere a prenotare un posto nell'Ordine di gioco devono posizionare i propri indicatori Ordine di gioco negli spazi rimasti, senza cambiare il proprio ordine relativo.

Esempio:

al termine del round questa è la disposizione dei Faccendieri e degli indicatori Ordine di Gioco:



il giocatore rosso e il blu ottengono le posizioni che hanno prenotato, mentre il giocatore giallo e il verde ottengono le altre due posizioni rimaste. Il giocatore giallo rimane davanti a quello verde.



Se nessuno ha inviato un Faccendiere a prenotare un posto nell'Ordine di gioco, l'ordine non cambia.

Sistemare le place

I giocatori devono scartare tutte le carte a bordo bianco giocate nel corso di questo round dalle proprie place. Se hanno carte in mano, devono scartarne **fino a rimanere con 4 carte in mano**. Inoltre, devono riportare nella posizione originaria tutte le carte a bordo nero attivate durante questo round.

Tutte le carte che non sono state prese dai giocatori durante il round in corso devono essere rimosse dalle place di gioco (senza dimenticare la carta centrale!). Rimuovere tutte le caselle Sezione di partito dalla plancia di gioco «Elezioni», rimuovere tutte le caselle Possedimenti dalla plancia di gioco «Possedimenti» e rimuovere la casella Madama Beatrice corrispondente al round appena terminato.

Tutti i giocatori devono riprendersi le proprie pedine Faccendiere.

La casella Uomo rinascimentale dev'essere riposizionata nella plancia centrale, come pure tutte le caselle Azione bonus.

Passare al round successivo

Spostare in avanti di uno spazio l'indicatore del round. Sulla plancia di gioco «Possedimenti», ruotare in avanti di uno spazio l'indicatore del Quartiere.

Punteggio

Nella **competizione «Possedimenti»** il vostro punteggio è dato dall'ammontare del denaro in vostro possesso. Se avete ancora dei Possedimenti al termine della partita dovete riconsegnarli alla Banca in cambio del valore scritto sulla casella **più una penalità di 3 sterline per ciascun Possedimento**. Ne consegue che, fintanto che avete Possedimenti, il vostro punteggio non può essere pari a zero o inferiore. L'indicatore del Quartiere non ha alcun effetto sul vostro punteggio.

Fintanto che avete dei Possedimenti, non potete avere debiti. Per esempio, se un'azione vi richiede di spendere più denaro di quello che avete, potrete spendere solo il denaro effettivamente in vostro possesso; quando invece avrete venduto tutti i vostri Possedimenti potrete accumulare debiti, e quindi il vostro punteggio potrà andare sotto zero.

Nella **competizione «Elezioni»** il vostro punteggio è dato dal segnapunti delle Elezioni. Questo segnapunti ha un punteggio massimo di 44: se siete giunti al massimo, non potete salire ulteriormente. Tuttavia, se la vostra campagna finalizzata a perdere voti vi ha portato sotto zero, prendete nota del valore ottenuto.

Anche in questa competizione potete infatti avere un punteggio negativo.

Nella **competizione «Alta società»** il vostro punteggio è limitato dalla vostra plancia giocatore. Gli indicatori non possono spostarsi al di sopra della prima fila o al di sotto dell'ultima fila. Il vostro punteggio è dato dalla somma dei valori raffigurati sulle caselle in cui si trovano i vostri quattro indicatori. La somma totale può essere negativa.

Ne consegue che avrete un punteggio per ciascuna delle tre competizioni: uno di questi tre punteggi sarà quindi più alto degli altri due. Questo è il vostro punteggio finale. **Il giocatore che avrà il punteggio maggiore più basso sarà considerato il vincitore!**

In caso di parità, controllate il secondo punteggio maggiore dei giocatori che sono arrivati pari per stabilire il vincitore. Se necessario (e se gareggiate in tutte e tre le competizioni contemporaneamente) potete utilizzare il terzo punteggio per stabilire il vincitore, in caso di ulteriore parità. Se due o più giocatori sono ancora pari dopo il terzo punteggio... beh, che dire, è un fatto assai curioso.



Creato da: Vladimír Suchý

Primo illustratore: Tomáš Kučerovský

Illustrazioni: Václav Šlajch

Ján Lastomírsky

Progettazione grafica: František Horálek

Disegni aggiuntivi: Michael Petrus

Dita Lazárková

Libretto di istruzioni: Jason Holt

Traduzione italiana: Wabbit Translations

Playtester: Vodka, Miloš Procházka, Jirka Bauma, Petr Holub, dilli, Vojta Suchý, Petr Murmak, Fanda Horálek, Vítek Vodička, Vlaada Chvátíl, Lucka, Michal, Kačka, Paul, Jason, David Nedvidek, Radka Řeháková, Zuzka, Yuyka, Stáňa e molti altri.

Un ringraziamento speciale a: Paul Grogan, Jason Holt, Vlaada Chvátíl, Vítek Vodička e Fanda Horálek.



© Czech Games Edition
Ottobre 2015
www.CzechGames.com

Giocare a «Il Club degli Spendaccioni» insieme a «Last Will»



«Last Will» è un gioco da tavolo di Vladimír Suchý, creatore di «Il Club degli Spendaccioni». In «Last Will» i giocatori competono per spendere più velocemente degli altri il proprio denaro: in sostanza, si tratta di una versione più elaborata della competizione «Possedimenti» di «Il Club degli Spendaccioni».

Quindi, è possibile sostituire la competizione «Possedimenti» con «Last Will»!

Preparazione del gioco

Decidete se volete combinare «Last Will» con la competizione «Elezioni», la competizione «Alta società» o entrambe. Preparate le plance di «Il Club degli Spendaccioni» come al solito. Preparate la plancia di «Last Will» al di sotto della plancia centrale.

Plancia centrale



Utilizzate questo lato della plancia centrale, nel quale prendere la carta centrale costa 1 solo Faccendiere. Utilizzerete solo il triangolo superiore. La parte della plancia relativa all'Ordine di gioco, le caselle Azione bonus e la casella Uomo rinascimentale possono restare nella scatola.

L'Ordine di gioco verrà determinato secondo il regolamento di «Last Will». Le plance di «Last Will» possono essere posizionate come mostrato in alto.

Carte centrali

Scegliete le carte centrali corrispondenti alle competizioni a cui vi state sfidando.



Le carte centrali a bordo bianco sono contrassegnate come riportato a sinistra.



Utilizzare le carte centrali a bordo nero corrispondenti alla competizione «Possedimenti».

Preparazione dei giocatori

- Le altre due competizioni utilizzano la configurazione iniziale stabilita nella tabella di preparazione a pagina 3.
- La competizione «Last Will» inizierà con 70 sterline.
- Il numero di Faccendieri verrà determinato, per ogni round, nel corso della fase di pianificazione di «Last Will».
- Utilizzate la vostra plancia giocatore di «Il Club degli Spendaccioni» per le carte di «Il Club degli Spendaccioni», e la plancia giocatore di «Last Will» per le carte di «Last Will».

Primo giocatore

Consegnate l'indicatore Primo giocatore di «Last Will» al giocatore che ha offerto qualcosa agli altri più di recente. L'indicatore poi passerà di mano come da regolamento di «Last Will». **All'inizio della partita non vengono assegnati handicap di alcun tipo ai giocatori.**

Il Round

La meccanica di gioco è la medesima per entrambi i giochi, pertanto è molto semplice combinarli.

Preparazione e pianificazione

Ciascuna plancia segue le rispettive regole di preparazione.

Una volta conclusa la preparazione, iniziate dalla fase di Pianificazione di «Last Will».

Commissioni

Durante la fase Commissioni **puoi giocare 1 Faccendiere aggiuntivo se giochi con una sola competizione di «Il Club degli Spendaccioni», o 2 Faccendieri aggiuntivi se giochi con entrambe.** Aggiungili al numero di Faccendieri raffigurato sulla plancia di pianificazione.

Le Commissioni sono le medesime su tutte le plance, eccetto quella centrale, in cui non hai la possibilità di prendere la casella Uomo rinascimentale, né di scegliere l'Ordine di gioco (che viene invece stabilito durante la pianificazione).

Azioni

Ciascun gioco gestisce le Azioni come da rispettivo regolamento. **Le vostre azioni di «Il Club degli Spendaccioni» sono illimitate. Le vostre azioni di «Last Will» sono conteggiate nella vostra plancia giocatore.** Le carte centrali a bordo bianco hanno un'icona **A** o **2A** che ne indica il costo.

Le carte a bordo nero vengono giocate sulle rispettive plance giocatore. Una plancia giocatore di un gioco non può contenere carte dell'altro.

Simboli



Potete ottenere simboli dalle carte a bordo nero di «Last Will». Se l'effetto di una carta dipende dal numero di simboli, devono essere inclusi i simboli negli angoli superiori sinistri

delle carte a bordo nero di «Last Will» presenti sulla vostra plancia giocatore. **Le carte a bordo bianco di «Last Will» non vi forniscono alcun simbolo per le altre competizioni.**



Questi tre tipi di proprietà vi forniscono un simbolo . Le fattorie, invece, no.



I vostri simboli sulle caselle Sezione di partito e sul segnapunti Alta società non si applicano alle carte di «Last Will».

Hyde Park e Madama Beatrice

Queste fasi si svolgono come di consueto.

Fine del round

La fase terminale del round si svolge come di consueto; tuttavia, il limite di carte in mano è più generoso **e si possono tenere in mano fino a 5 carte.** Non dimenticatevi di riposizionare tutti gli Accompagnatori Jolly che sono stati presi.

Conclusione della partita

La partita termina quando un qualsiasi giocatore raggiunge un punteggio pari o inferiore a zero in una qualsiasi delle competizioni.

Il vostro punteggio nella **competizione «Last Will»** è determinato dal numero di sterline in vostro possesso, più il valore di mercato attuale di tutte le vostre proprietà. Il vostro punteggio finale viene determinato dalla competizione in cui avete ottenuto il punteggio più alto. **Il giocatore con il punteggio finale più basso sarà dichiarato vincitore!**

Azioni che garantiscono punti

Ciascuna competizione ha le proprie Azioni che garantiscono punti:



Perdete 1 voto.



Spendete 2 sterline.



Spostate 1 indicatore di Influenza in una delle direzioni indicate.

Altri effetti base



I megafoni non influiscono direttamente sul punteggio, vengono invece conteggiati prima del termine di ciascun round, durante la fase «Hyde Park».



Vendete un Possedimento.



Vendete un Possedimento con uno sconto di -1.



Scambiate uno dei vostri Possedimenti con uno di quelli sulla plancia. Se la vostra perdita di valore supera il limite, prendete tante monete quant'è la differenza.

Bonus attivati

I Bonus attivati sono riportati nella metà inferiore di alcune carte a bordo nero:



Questo simbolo, se raffigurato nella metà inferiore di una carta, significa che perdete 1 voto ogniqualvolta giocate una carta a bordo bianco che raffigura un simbolo o .



Ogniqualvolta giocate una carta a bordo bianco che raffigura un simbolo , perdete 1 voto. I simboli e non attivano questo effetto (l'effetto del partito Conservatore è il medesimo).



Per ciascuna carta a bordo bianco giocata raffigurante il simbolo , perdete 2 voti.



Se vendete uno dei vostri Possedimenti situati nel Quartiere indicato, il suo valore di vendita ha uno sconto aggiuntivo di -2.



Ogniqualvolta giocate una carta a bordo bianco raffigurante uno o più megafoni, potete spostare un indicatore di Influenza verso il basso di uno spazio per ciascun megafono raffigurato.

Combinazioni

Alcune carte operano in combinazione con i simboli che sono in vostro possesso:



Perdete 2 voti per ciascun simbolo di questo tipo in vostro possesso.



Spendete 1 sterlina per ciascun simbolo di questo tipo in vostro possesso.



Ottenete 1 spostamento per ciascun simbolo di questo tipo in vostro possesso. Ciascuno spostamento deve avvenire verso uno spazio libero e deve essere effettuato nella direzione indicata. Potete spostare lo stesso indicatore più di una volta. Spostare un indicatore su un simbolo, o via da un simbolo, non cambia il numero di spostamenti a disposizione.

Vi sono altre combinazioni simili:



Ottenete 1 spostamento verso il basso per ciascun indicatore di Influenza su uno spazio da 6 punti.



Questo simbolo, se raffigurato nell'angolo di una carta, significa che perdete 1 voto per ogni carta a bordo bianco raffigurante un simbolo , o già giocata in questo turno.



Perdete 1 voto se avete un Faccendiere su Hyde Park.



Perdete 2 voti per ciascun indicatore di Influenza di questo colore che si trova nella colonna del segnapunti specificata.



Spendete 1 sterlina per ciascuna casella Possedimento in vostro possesso che è situata in questo Quartiere.



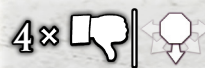
Spendete 2 sterline aggiuntive per ciascuna carta Ancora un po' di Tempo che giocate (queste carte vengono scartate e non possono essere usate in nessun'altra combinazione).



Spendete 2 sterline. Spendete sterline aggiuntive in base a quante carte Ancora un po' di Tempo giocate. Per esempio, se combinate questo simbolo a una carta Ancora un po' di Tempo spendete $2 + 1 = 3$ sterline. Se lo combinate a tre carte Ancora un po' di tempo, spendete $2 + 1 + 2 + 3 = 8$ sterline (le carte Ancora un po' di Tempo vengono scartate e non possono essere usate in nessun'altra combinazione).



Altri effetti delle carte



Due Azioni che garantiscono punti separate da una barra verticale indicano che dovete scegliere l'una o l'altra. Nel caso vi sia un moltiplicatore, potete scegliere per un numero di volte pari a quello indicato dal moltiplicatore. In questo esempio, potete perdere 4 voti, effettuare 4 spostamenti oppure perdere 1 voto ed effettuare 3 spostamenti ecc.



Potete posizionare il vostro Faccendiere su uno spazio Commissione libero ed eseguire quella Commissione.



Scambiate una delle Azioni che garantiscono punti con un'altra. Per esempio, per scambiare con spostate un indicatore di Influenza verso l'alto in uno spazio libero e spendete 1 sterlina.



Prendete una sterlina dalla banca per effettuare spostamenti verso il basso oppure spostate un indicatore di Influenza verso l'alto per spendere 2 sterline.



Ottenete 5 vantaggi invece di 2 quando entrate a far parte di un «cerchio magico» (vedi pagina 7).



Esegui ciascuna di queste Azioni che garantiscono punti.



Scegli una riga qualsiasi. Ciascun indicatore in quella riga può spostarsi verso il basso di 1 spazio. Non è necessario che sposti tutti gli indicatori presenti in quella riga.



Puoi spostare verso il basso di 1 o 2 spazi tutti gli indicatori del colore specificato che si trovano nella colonna specificata (ma non puoi oltrepassare uno spazio occupato).



Scegli una riga qualsiasi. Ciascun indicatore del colore specificato può spostarsi verso il basso di 1 o 2 spazi (ma non puoi oltrepassare uno spazio occupato).



Un indicatore del colore specificato può effettuare un salto al di là di un altro indicatore (per eseguire un salto, lo spazio sotto quello occupato dall'indicatore dev'essere a sua volta occupato, e lo spazio ancora sottostante deve invece essere libero).



Puoi effettuare fino a 3 spostamenti di indicatori del colore specificato: tutti gli spostamenti devono essere effettuati nella direzione indicata.