

SNEAKY

Jannik Walter

Oggi usciamo – per giocare e trovare un bel bottino!



Giocatori: 2-4

Età: da 8 anni in su

Durata: 20 minuti

MATERIALE

7 dadi



con i colori giallo, rosso,
verde, blu, grigio e viola

24 ladri con i valori 1, 2 e 3



con rispettivamente 1, 2 o 3
dadi nei 6 colori dei dadi

20 manette



tutti identici

IDEA DI GIOCO

Quando si ottiene un brigante dal centro del tavolo tramite un tiro di dado, lo si prende davanti a sé. I briganti di valore 1 sono immediatamente messi al sicuro e collocati coperti. I briganti di valore 2 e 3 vengono invece disposti scoperti davanti a sé in un unico mazzo (in una partita a due giocatori in due mazzi separati). La carta in cima a ciascun mazzo può essere rubata dagli avversari e sottratta nuovamente. Al termine della partita, vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti brigante (con un bonus aggiuntivo di 5 punti per chi possiede il maggior numero di manette).

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Tre briganti con colori di dado diversi vengono disposti scoperti uno accanto all'altro al centro del tavolo: un brigante con valore 1, uno con valore 2 e uno con valore 3. I restanti 21 briganti vengono mescolati e collocati accanto come un mazzo coperto. Ogni giocatore riceve 2 manette, che dispone davanti a sé; le manette rimanenti vengono poste in un mazzo al centro del tavolo.

Centro di tavolo



Per giocatori



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si determina casualmente chi inizia. Il giocatore di turno prende tutti e 7 i dadi e li lancia. Deve quindi collocare **almeno un dado** su una carta scoperta dello **stesso colore del dado** (preferibilmente posizionandolo al centro della carta). Sulle carte rosse possono essere collocati solo dadi rossi, sulle carte gialle solo dadi gialli, e così via. Il giocatore può inoltre distribuire più dadi (in numero qualsiasi) su carte diverse a sua scelta, come preferisce. **Un dado deve** essere collocato, **più dadi possono** essere collocati.

Attenzione: se il giocatore non è in grado di collocare nemmeno un dado, il suo turno termina immediatamente senza successo e non ottiene alcun bottino.



Sarah lancia tutti e 7 i dadi e colloca due dadi verdi sulla carta verde di valore 3 e un dado giallo sulla carta gialla di valore 2.

Dopo che il giocatore ha posizionato i dadi sulla/e carta/e, deve ora decidere se fermarsi o continuare. Se decide di continuare, deve rilanciare **tutti i dadi che non sono ancora stati collocati sulle carte**.

Nota: non è mai consentito rimuovere dadi già collocati dalle carte per rilanciarli. Ciò che è stato posizionato rimane tale.

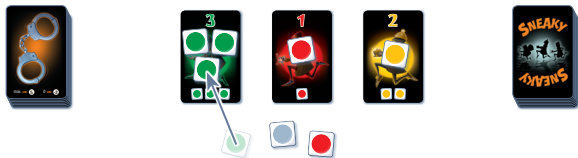
Il giocatore deve ora collocare nuovamente **almeno un dado** (o qualsiasi numero maggiore) su **almeno una carta**, oppure distribuire più dadi su carte diverse come preferisce. Se non è in grado di collocare **nemmeno un solo dado**, il suo turno termina **immediatamente senza successo** e in questo caso non ottiene alcun bottino. Il turno passa quindi al giocatore successivo.



Sarah decide di continuare. Rilancia i quattro dadi rimanenti e colloca un dado rosso sulla carta rossa di valore 1.

Il giocatore può continuare a giocare finché, dopo ogni lancio, riesce a collocare **almeno un dado**. Se dopo un lancio ciò non è possibile, il suo turno termina **immediatamente senza successo** e in questo caso non ottiene alcun bottino.

Nota: se una carta è completamente riempita (ad esempio una carta verde di valore 2 con due dadi verdi), non è possibile collocarvi ulteriori dadi.



Sarah decide di continuare e rilancia i tre dadi rimanenti. Colloca un dado verde sulla carta verde di valore 3. La carta verde di valore 3 è ora completa e non è possibile collocarvi ulteriori dadi verdi.

Se il giocatore decide di fermarsi (dopo aver collocato almeno un dado), prende tutte le carte che ha **completamente riempito con i dadi richiesti**:

- le carte di valore 1 conquistate vengono collocate **coperte** accanto a sé (sono immediatamente messe al sicuro per il resto della partita)
- le carte di valore 2 e 3 conquistate vengono invece disposte **scoperte** davanti a sé, formando un proprio mazzo personale.

Nota: se un giocatore conquista più carte di valore 2 e/o 3 nel corso del proprio turno, tutte queste carte vengono collocate sul suo mazzo personale. Il giocatore può decidere liberamente quale di queste carte collocare in cima al mazzo.

Modifica per la partita a due giocatori: In una partita a due giocatori, ciascun giocatore dispone **due mazzi separati** davanti a sé: un mazzo con le carte di valore 2 conquistate e uno con le carte di valore 3 conquistate.



Sarah decide di fermarsi, poiché un ulteriore lancio sarebbe troppo rischioso. Prende la carta rossa di valore 1 e la carta verde di valore 3. La carta di valore 1 viene collocata **coperta** accanto a sé, mentre la carta di valore 3 viene collocata **scoperta** davanti a sé (come inizio del proprio mazzo).

LE MANETTE: BONUS OTTENUTO!

Se un giocatore riesce, nel corso della propria azione, a conquistare **almeno due briganti dal centro del tavolo**, riceve immediatamente come ricompensa **una carta Manette** dal mazzo e la colloca accanto a sé. In ogni momento deve essere chiaramente visibile quante manette possiede ciascun giocatore. **Nota:** ai fini dell'ottenimento di una carta Manette contano esclusivamente i briganti presi **dal centro del tavolo**; non contano invece i briganti che, nel corso della partita, si trovano scoperti davanti agli altri giocatori e che possono eventualmente essere conquistati successivamente.

Molto importante: se un giocatore, nel corso della propria azione, **non conquista alcun brigante dal centro del tavolo**, deve restituire **una carta Manette** in suo possesso. Se non ne possiede più, non deve restituire nulla. Anche in questo caso contano esclusivamente i briganti conquistati dal **centro del tavolo**.



Nell'esempio precedente, Sarah ha conquistato due carte dal centro del tavolo. Riceve una carta Manette, che colloca accanto a sé. Ora possiede tre carte Manette.

PROSEGUIMENTO DEL GIOCO

Dopo che un giocatore ha concluso il proprio turno, la disposizione scoperta al centro del tavolo viene nuovamente completata fino a **tre briganti**, scoprendo dal mazzo di pesca il numero necessario di carte. Il gioco prosegue poi a turno secondo la modalità descritta.

Molto importante: la **carta in cima** a ciascun mazzo scoperto degli avversari può (in aggiunta alle carte scoperte al centro del tavolo) essere occupata con dadi e, se del caso, conquistata. È quindi possibile razziare dai mazzi di tutti gli avversari.

Nota: non è mai consentito collocare dadi sul proprio mazzo.



Tim è di turno e lancia tutti e 7 i dadi. Colloca un dado verde sul brigante verde di valore 3 di Sarah e colloca un dado blu e un dado verde sulle carte al centro del tavolo. Tim sceglie di non collocare il dado giallo. Decide di continuare e rilancia i quattro dadi rimanenti, e così via.

Se il giocatore decide infine di fermarsi (dopo aver collocato almeno un dado), prende tutte le carte che ha **completamente riempito con i dadi richiesti**, sia dal centro del tavolo sia dagli altri giocatori. Le carte conquistate dagli altri giocatori vengono sempre collocate **scoperte** sul proprio mazzo. In questo modo, le carte di valore 2 e 3 possono cambiare più volte proprietario nel corso della partita.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco prosegue a turno secondo le modalità descritte. Quando, dopo il completamento di un'azione, **l'ultimo brigante** del mazzo viene scoperto e collocato al centro del tavolo, si gioca **esattamente un ultimo giro completo**: ogni giocatore ha quindi esattamente un'ultima occasione di tirare i dadi. Può accadere che all'inizio dell'ultimo giro vi siano meno di tre briganti al centro del tavolo. Al termine di questo ultimo giro, la partita termina. Eventuali briganti ancora presenti al centro del tavolo vengono rimessi nella scatola.

Nota: se, durante l'ultimo giro, non rimane **nemmeno una carta scoperta** al centro del tavolo, la partita termina immediatamente.

Ogni giocatore somma i valori di tutti i briganti in suo possesso in quel momento, includendo i briganti di valore 1 coperti e i briganti di valore 2 e 3 presenti nel proprio mazzo personale. Il giocatore con il maggior numero di manette ottiene **5 punti bonus** aggiuntivi. In caso di parità per il maggior numero di manette, **tutti** i giocatori in parità ricevono i 5 punti bonus.

Nota: se un giocatore non possiede alcuna manetta, riceve **2 punti di penalità**.

Vince il giocatore con il punteggio totale più alto. In caso di parità, ci sono più vincitori.

