

Gioco Ravensburger® n° 27 209 9  
Un bizzarro gioco di contrattazioni tattiche  
per 2 - 4 giocatori  
da 10 anni in su.

# BIG SHOT



Autore: Alex Randolph  
Illustrazioni: Klaus Wilinski  
Grafica: Klaus Wilinski,  
DesignEntwicklung Ravensburger

Ravensburger

## CONTENUTO

1 tavoliere

Rappresenta il centro di una città in cui si progetta di rinnovare tredici grandi lotti. Su undici di questi è stampato il valore in milioni di dollari. ....

Gli altri due lotti (x2) sono parchi. I parchi non hanno valore in sé, ma se acquisiti da un giocatore che possiede uno dei lotti adiacenti, il valore di queste ultime raddoppia. ....

Intorno alle proprietà ci sono 18 caselle, in ognuna delle quali ci sarà un'asta durante la partita. ....



30 piccoli certificati di debito registrano i debiti dei giocatori con la banca.

**SOLD**

13 titoli di Proprietà, con scritto „Sold“ attestano la proprietà dei lotti.



4 biglietti da visita indicano il colore dei giocatori



72 cubetti in 4 colori rappresentano i diritti dei giocatori sui lotti.



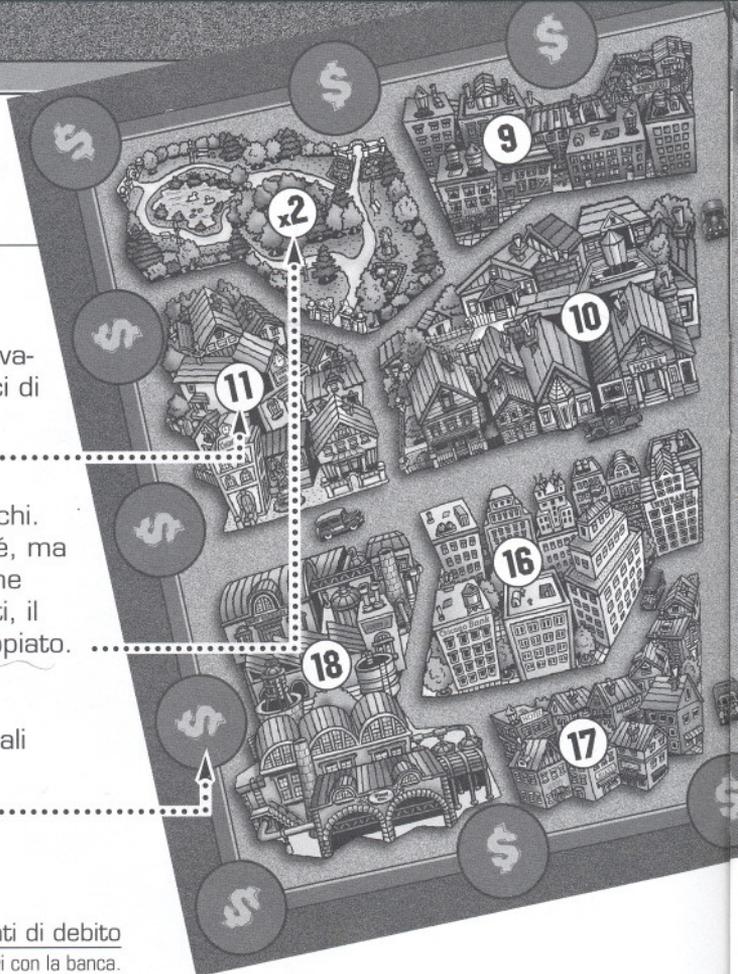
50 gettoni  
valore 1 milione, 2 milioni, 5 e 20 milioni di dollari



1 pedina (il broker immobiliare)



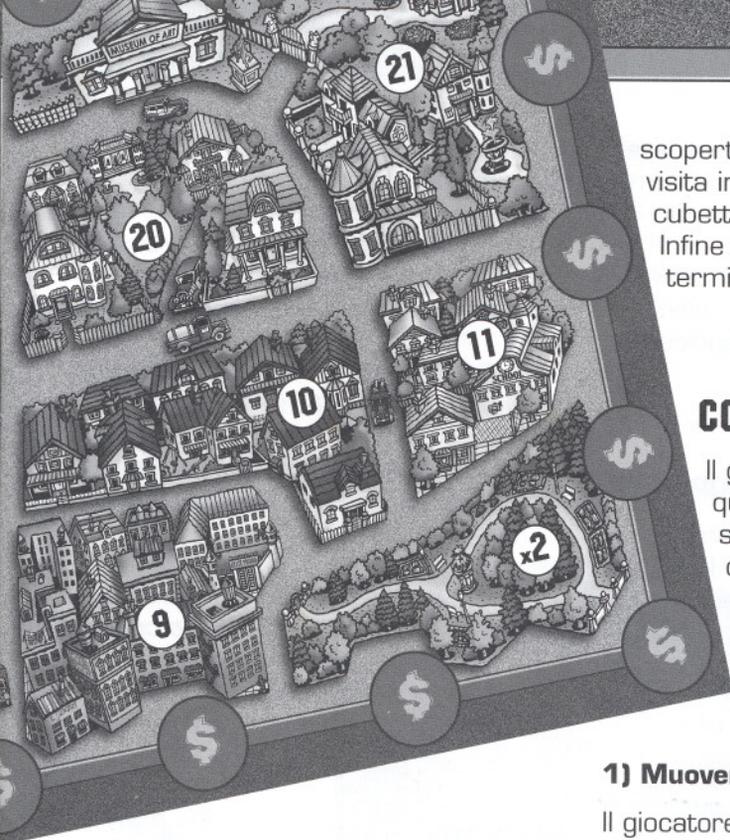
1 dado



## SCENARIO

Siamo in una città degli anni 20 in pieno boom edilizio. Nelle periferie sorgono nuovi quartieri ed ora sta per essere rinnovato anche il centro. Ciò attrae gli speculatori edilizi che hanno intuito la possibilità di fare grandi affari ed intascare enormi profitti.

I giocatori impersonano questi speculatori e tentano, distribuendo nel modo migliore i loro diritti (i cubetti), di mettere le mani sulle proprietà di più grande valore... ma senza lasciarsi sopraffare dai debiti. Vince il giocatore che ammassa la fortuna più grande e acquisisce almeno 2 proprietà.



scoperto di fronte a sé. I biglietti da visita indicano qual è il colore dei cubetti dei giocatori.

Infine ognuno tira il dado per determinare chi inizia il primo turno.

## COME SI GIOCA

Il gioco dura 18 turni e finisce quando tutte le aste sono state bandite e tutti i cubetti distribuiti nelle proprietà del tavoliere.

Ogni turno è costituito dalle seguenti due azioni:

### 1) Muovere il Broker

Il giocatore che inizia tira il dado, muove di conseguenza il Broker in senso orario e passa il dado alla sua sinistra. I 4 cubetti che si trovano nella casella in cui il Broker si è fermato vengono messi all'asta.

### 2) L'asta e la distribuzione dei cubetti nelle proprietà.

Le offerte vanno fatte a turno, in senso orario, a cominciare dal giocatore alla sinistra di quello che ha tirato il dado. Ogni offerta, in milioni di dollari, deve essere superiore all'offerta precedente. I giocatori possono rilanciare o passare, ma se un giocatore passa viene escluso dall'asta. Se un giocatore non ha abbastanza denaro per rilanciare deve passare oppure richiedere un prestito alla banca (vedi **Prestiti**).

Le offerte continuano finché rimane in gioco soltanto un giocatore che, dopo aver pagato alla banca l'ammontare della sua ultima offerta, prende i 4

## PREPARATIVI

Prima di iniziare la prima partita, estrarre con cautela i vari componenti dalla fustella.

Stendere il **tavoliere** e distribuire casualmente i 72 **cubetti** nelle 18 caselle attorno al tavoliere, facendo però in modo che non ce ne siano mai con 4 cubetti dello stesso colore. La pedina **Broker** va poi piazzata su una casella a piacere.

Uno dei giocatori si **deve** incaricare della banca. Egli riceve in custodia i **gettoni**, i **certificati di debito** e i **titoli di Proprietà**. All'inizio della partita ogni giocatore riceve un capitale iniziale di **10 milioni di dollari**, da conservare ben visibile di fronte a sé.

Mescolare i 4 **biglietti da visita**, ogni giocatore ne riceve uno e lo conserva

cubetti e li distribuisce come desidera nelle proprietà. A questo punto il turno è concluso ed inizia il successivo. Il Broker salta le caselle vuote.

**Nota:** Se non ci sono offerte il giocatore che ha tirato il dado si aggiudica i cubetti gratuitamente.

## L'ACQUISIZIONE DELLE PROPRIETÀ

In una proprietà possono essere piazzati al massimo 7 cubetti. Imnesso il settimo cubetto, la proprietà viene assegnata al giocatore in maggioranza. Se però due o più giocatori sono in parità (per esempio 3/3/1 o 2/2/2/1) i loro cubetti si annullano a vicenda e la proprietà va al giocatore che ha un solo cubetto.

Il giocatore che acquisisce la proprietà pone un Titolo di Proprietà sotto uno dei suoi cubetti: segnalando che l'acquisizione è definitiva. Gli altri 6 cubetti vengono rimossi.



*Un Esempio delle possibilità tattiche : Sono messi all'asta 2 cubetti rossi, 1 giallo ed 1 nero ed in un lotto ci sono già 4 cubetti: 2 gialli, 1 rosso ed 1 bianco. Tre giocatori hanno ora l'opportunità di acquisire il lotto.*

- il rosso mettendo 2 rossi ed 1 nero (maggioranza di 3/2/1/1);
- il Giallo inserendo 1 giallo, 1 rosso ed 1 nero (anche in questo caso maggioranza 3/2/1/1); e
- il bianco, che potrebbe inserire 2 rossi ed 1 giallo ottenendo così la proprietà con la combinazione ideale (maggioranza 1/3/3)! Si prospetta un'asta durissima...

## PRESTITI

Una volta per turno ogni giocatore può chiedere alla banca un prestito di 10 milioni, ma la banca trattiene 1 milione per il primo prestito (se ne ricevono soltanto 9), 2 per il secondo (se ne ricevono 8), 3 per il terzo (se ne ricevono 7), ecc... Quando un giocatore contrae un prestito riceve, assieme al denaro, anche un certificato di debito. Alla fine della partita dovrà restituire alla banca 10 milioni per ogni certificato di debito in suo possesso.



*(con la scritta 10/MIO in rosso).*

## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce alla fine del 18° turno, quando tutte le caselle sono vuote e tutti i cubetti sono stati piazzati nel tavoliere.

A quel punto vanno assegnate le proprietà che contengono meno di 7 cubetti, applicando le normali regole. Ogni proprietà viene cioè assegnata a chi dispone della maggioranza dei cubetti (p.es. 2/1/1 oppure 1/0).

Nei casi di parità tra due o più giocatori (p.es. 2/2/1) i colori in parità si annullano a vicenda e la proprietà viene assegnata al giocatore con un solo cubetto oppure non viene assegnata a nessuno (es. 3/3 oppure 2/2/1/1).

Chi acquisisce la proprietà pone un Titolo di Proprietà sotto uno dei suoi cubetti. Gli altri cubetti vengono rimossi.

### Promemoria sui valori

Il valore delle proprietà, in milioni di dollari, è indicato dal rispettivo numero. I parchi non hanno un valore in sé, ma se il giocatore che possiede il parco possiede anche una o più proprietà adiacenti, il valore di quest'ultime viene raddoppiato.

*Esempio:*

*Il Rosso controlla un parco e due proprietà adiacenti, di valore 9 e 10, mentre il bianco possiede la proprietà di valore 11. Il valore delle proprietà del rosso è quindi di 38 milioni ( $9 \times 2 + 10 \times 2$ ), mentre quello della proprietà del bianco è soltanto 11.*

■ = Rosso

□ = Bianco



I giocatori che hanno acquisito almeno due proprietà calcolano infine il loro patrimonio totale, sommando il valore delle proprietà acquisite, **più** il denaro residuo, **meno** l'ammontare dei suoi debiti (10 milioni per ogni certificato di debito in suo possesso). Il giocatore con il miglior bilancio è il vincitore (anche se il suo punteggio finale è negativo!).

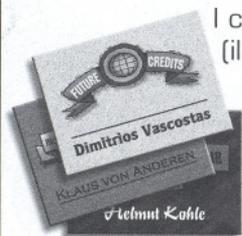
## VARIANTE

Chi lo desidera può provare ad applicare le normali regole con le seguenti modifiche:

- Conservate il vostro denaro *nascosto*.
- I prestiti vanno richiesti all'inizio del turno, prima dell'asta.
- Se un giocatore ha offerto più di quanto poteva pagare, l'asta viene ripetuta. Il giocatore che ha commesso "l'errore" deve, da quel momento in poi, conservare il proprio denaro scoperto.

## IL GIOCO PER TRE GIOCATORI

Le regole sono quelle normali eccetto per i seguenti punti:



I cubetti del quarto colore (il biglietto da visita non distribuito all'inizio) appartengono al "morto". Il "morto" non ha denaro e non partecipa alle aste, ma i giocatori possono distribuire i suoi cubetti come vogliono e possono persino, per ragioni tattiche, fargli acquisire una proprietà. Quando ciò avviene si piazza un Titolo di Proprietà sotto un cubetto del morto.



## IL GIOCO PER DUE GIOCATORI: UNA VARIANTE PIÙ TATTICA.

Le regole sono le consuete, tranne i seguenti punti:

- Ogni giocatore gioca con 2 colori e per ogni colore riceve un capitale iniziale di 10 milioni di dollari.
- I due capitali vanno conservati separati accanto al corrispondente biglietto da visita.
- I prestiti vanno richiesti prima che le aste abbiano inizio. Ogni giocatore può richiedere prestiti per l'uno o per l'altro colore o anche per entrambi. Per ogni colore è però consentito richiedere un solo prestito per turno.
- Dopo l'asta il giocatore che ha prevalso può decidere con quale dei due colori pagare, ma non può combinare tra loro i due capitali.
- Le proprietà vengono assegnate ai colori e non al giocatore. Può addirittura accadere che cubetti dei due colori che appartengono allo stesso giocatore si annullino tra di loro.
- I parchi raddoppiano il valore delle proprietà adiacenti soltanto se assegnate allo stesso colore. Il valore delle proprietà che appartengono allo stesso giocatore ma non allo stesso colore non viene raddoppiato.
- Ogni giocatore deve acquisire almeno 2 proprietà con ciascun colore.
- Alla fine i patrimoni dei due colori (proprietà+denaro-debiti) vengono sommati.