



\$CHEFFELN



Scopo del Gioco

I Ruggenti Anni Venti, furono un decennio di prosperità economica e culturale. Invia la tua gente nei diversi distretti per fare soldi con il contrabbando di alcool, il gioco d'azzardo, o anche in qualità di magnati dell'industria cinematografica.

Ma attenzione! I vostri avversari sono spietati e cercheranno di allontanarvi dalle attività commerciali più redditizie...



Componenti



8 Tessere Attività Commerciali



8 Carte Personaggio



24 Carte Movimento

32 Gettoni Moneta

valore ascendente da A (0-2000) a H (14000 - 16000)



Retro

Fronte

8 Automobili



Gettone Primo Giocatore



1 regolamento

Gioco Base per 2-4 Giocatori: Setup

- Prendere le 8 tessere attività commerciali e disporle in cerchio in ordine alfabetico (A-H)
- Mettere le 8 automobili in ordine casuale sugli spazi strada delle tessere attività commerciali: 1 automobile per ogni carta.
- Posizionare le 8 Carte Personaggio scoperte sul tavolo, a portata di tutti i giocatori.
- Disporre i gettoni moneta in pile a seconda delle lettere sul retro (A-H). Mescolare i 4 gettoni di ogni pila e mettere le pile coperte sulle corrispondenti attività commerciali. Scoprire il gettone in cima ad ogni pila.



- Il giocatore più giovane comincia il gioco e prende il segnalino prima giocatore

■ Il primo giocatore mescola le carte movimento e distribuisce 4 carte ad ogni giocatore.

■ Cominciando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore sceglie una delle carte personaggio dal centro del tavolo e la mette di fronte a sé. Questo personaggio è l'attuale rappresentante del giocatore.

Svolgimento del gioco

Iniziando dal primo giocatore, i giocatori giocheranno, a turno e in senso orario, una carta movimento alla volta. Dopo che tutti i giocatori hanno giocato tutte le loro carte, il round finisce e inizierà la **Fase Scheffeln**.

Turni:

Quando è il proprio turno, si deve giocare una carta movimento. E' possibile giocare una carta movimento in due modi:

1. Movimento

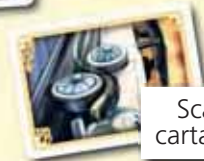
Giocare la carta **scoperta**. L'automobile con il colore corrispondente alla carta deve essere spostata rispettando le **Regole di Movimento** (vedere pagina 4).

(Potete giocare qualsiasi carta, non importa quale personaggio state rappresentando! Tutti i giocatori possono spostare qualsiasi automobile in questo modo).

2.Scambio

Scartare la carta **coperta**. Potete ora scambiare il vostro personaggio. Rimettete la vostra carta personaggio al centro del tavolo e sceglietene una nuova, diversa, tra le carte personaggio disponibili. Non è consentito prendere la carta personaggio di un altro giocatore!

Scambio di una
carta
personaggio

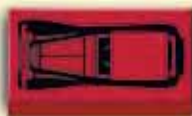


Scarto di una
carta movimento

IMPORTANTE: Non è possibile eseguire l'azione di Scambio nel proprio ultimo turno. L'ultima carta movimento **deve** essere sempre giocata **scoperta**!

Al massimo 2 automobili su ogni attività commerciale:

Ogni attività commerciale può contenere al massimo 2 automobili. La seconda automobile che raggiunge l'attività commerciale deve sempre essere piazzata sopra la prima.



singola automobile



pila di 2
automobili

Regole di movimento:

Giocare una carta movimento implicherà che l'automobile dello stesso colore della carta diventi l'**automobile attiva**. L'automobile attiva viene quindi spostata di uno spazio in avanti (in senso orario) nella successiva attività commerciale, rispettando le seguenti regole:

Muovere una singola automobile:

Se l'automobile attiva è singola o è sopra ad un'altra automobile prima del movimento, allora si sposterà solo l'automobile attiva.

■ Se sull'attività commerciale successiva non ci sono automobili, allora l'automobile vi si fermerà;



■ Se sull'attività commerciale successiva è già presente esattamente **1 sola** automobile, allora l'automobile attiva vi si fermerà e verrà piazzata sopra questa automobile;



■ Se sull'attività commerciale successiva ci sono già **2** automobili, allora l'automobile attiva salterà quell'attività commerciale e continuerà il movimento fino a che raggiungerà un'attività commerciale senza automobili;



Una singola automobile si sposterà nell'attività commerciale successiva senza automobili o con solo una automobile

Muovere 2 automobili insieme:



Quando due automobili si muovono insieme devono passare nell'attività commerciale successiva senza automobili.

Se l'automobile attiva si trova sotto un'altra prima del movimento, entrambe le automobili si sposteranno insieme. Quando l'automobile in fondo all'attività commerciale viene spostata, si muoverà sempre anche l'automobile posta in cima ad essa.

■ Quando 2 automobili si muovono insieme, devono spostarsi sull'attività commerciale successiva senza automobili, saltando tutte le attività commerciali con automobili sopra di esse.

Fase Scheffeln:

La fase Scheffeln inizia dopo che tutti i giocatori hanno giocato tutte le loro carte. Ogni giocatore controlla ora dove si trova l'automobile del suo attuale personaggio.



- Se l'automobile di un giocatore è l'unica su una attività commerciale o è sopra un'altra automobile, allora il giocatore prende il gettone moneta più in cima, di quella attività commerciale.
- Se l'automobile di un giocatore è sotto un'altra automobile, allora non riceve nulla.

L'automobile rossa è ferma su Lucre District. Il giocatore con il personaggio rosso prende il gettone moneta più in cima. Il giallo è sotto il rosso e non ottiene denaro.

Dopo la Fase Scheffeln:

- I giocatori prendono le loro attuali carte personaggio mentre le automobili rimangono sulle attuali attività commerciali;
- Il gettone primo giocatore passa al giocatore successivo in senso orario;
- Il nuovo primo giocatore raccoglie tutte le 24 carte movimento, le mescola e ne distribuisce 4 ad ogni giocatore;
- Scoprire il gettone moneta in cima ad ogni pila.

Inizia il round successivo giocando le carte movimento (a partire dal primo giocatore).

Fine Partita

Il gioco finisce quando l'ultima tessera attività commerciale non ha più gettoni moneta. Il giocatore con più monete vince! In caso di pareggio tutti i giocatori in pareggio vincono la partita!



Questa è la versione veloce di Scheffeln. Tutti i giocatori contemporaneamente. Possono partecipare fino ad 8 giocatori!

Setup

- Disporre le tessere attività commerciale in cerchio (l'ordine non importa) e mettere un'automobile su ciascuna di esse.
- Mescolare **insieme tutti** i gettoni moneta. Non ordinarli in base alle lettere! Formare 8 pile di 4 gettoni moneta casuali ciascuno e posizzarle coperte su ciascuna tessera attività commerciale. Scoprire il gettone in cima ad ogni
- Posizionare tutte le 8 carte personaggio sul tavolo a portata di mano di tutti i giocatori. *(In questa variante, i giocatori non scelgono la carta personaggio all'inizio della partita).*

- Il primo giocatore mescola le carte movimento e ne dispone 7 coperte in una fila. *(Questa fila determinerà quali automobili si muoveranno alla fine del round).*



fila di 7 carte movimento coperte

Svolgimento del gioco

- Procedendo **da destra verso sinistra** il primo giocatore scopre ciascuna carta movimento.
- Dopo che è stata scoperta l'ultima carta, ogni giocatore simultaneamente cerca di determinare dove le macchine si fermeranno dopo lo spostamento e quale personaggio otterrà le monete. **NOTA:** le carte movimento hanno effetto **da sinistra verso destra!**
- Quando un giocatore ha preso la sua decisione, prende immediatamente una carta personaggio dal centro. *(Il primo giocatore che tocca una carta ne diventa il proprietario. Il giocatore deve prendere quella carta!)*
- Quando il penultimo giocatore ha preso una carta, comincia un conto alla rovescia da 5 a 0. L'ultimo giocatore senza carta personaggio ha 5 secondi per prenderne uno! Se non ha preso una decisione resterà senza carta!

Movimento:

Successivamente, **da sinistra verso destra**, le carte movimento producono il loro effetto e le automobili vengono spostate, seguendo le normali **Regole di Movimento** (vedere pagina 4).

Fase Scheffeln:

Ogni giocatore riceve i gettoni moneta come descritto nella **Fase Scheffeln** (vedi pagina 5).

Dopo la Fase Scheffeln:

- Le carte personaggio ritornano nel centro e le automobili rimangono sulle correnti attività commerciali.
- Il gettone primo giocatore passa al giocatore successivo in senso orario;
- Scoprire il gettone moneta in cima ad ogni pila e iniziare il round successivo;

- Il nuovo primo giocatore raccoglie tutte le 24 carte movimento, le mescola e ne dispone 7 coperte in una fila.

Fine della partita

Il gioco finisce quando l'ultima tessera attività commerciale non ha più gettoni moneta. Il giocatore con più monete vince! In caso di pareggio tutti i giocatori in pareggio vincono la partita!



Autore: Reiner Stockhausen
Grafica: Christian Opperer | spiellusion
Revisione: Brian Bezeredi
Traduzione: olafteam.ita@gmail.com
© dlp games 2014
www.dlp-games.de
e-mail: info@dlp-games.de



Questa espansione include 6 carte movimento aggiuntive. Le carte Run vengono mescolate insieme alle normali carte movimento e hanno le seguenti funzioni:



Evasione (1x):

Prendere un'automobile che si trova sopra un'altra e spostarla su una tessera attività commerciale attualmente vuota (senza automobili)



Arretramento (2x):

Spostare un'automobile a scelta indietro di 1 spazio (in senso orario). Si applicano le normali regole di movimento, ma in senso inverso.



Scambio Indecente (1x):

Scambiare la propria carta personaggio con un'altra. Si può scambiare anche con la carta personaggio di un altro giocatore.



Jolly (2x):

Spostare una automobile qualsiasi di uno spazio in avanti.

Nota: Una carta Run può essere giocata scoperta anche se è l'ultima carta nella mano.

Scheffeln Mafia-Style (Espansione esclusiva per Spieleschmiede)



Oltre alle regole normali, Mafia-Style segue le seguenti regole:

Setup:

Prima di iniziare, l'automobile aggiuntiva nera "Mafia" viene posta sotto l'automobile della tessera attività commerciale "Dinero Docks".



Movimento:

L'automobile Mafia si muoverà (seguendo le normali Regole di Movimento) ogni volta che un giocatore scarta una carta coperta per cambiare il proprio personaggio.

Fase Scheffeln:

Se l'automobile nera Mafia non è sotto un'altra automobile, allora la Mafia otterrà i gettoni moneta dalla sua attività commerciale attuale. Fra tutti i giocatori che hanno guadagnato gettoni moneta in questo turno, il gettone moneta della Mafia viene dato al giocatore la cui auto è sull'attività commerciale meno redditizia. Quel giocatore riceve il gettone Mafia oltre a quello che ha vinto.

Nota: Il valore dell'attività commerciale si incrementa dal più basso (A, "Dinero Docks") al più alto (H, "Splendid Boulevard").