

Tim Rogasch

Lady Richmond

UN'EREDITÀ ALL'ASTA

IL 57564 1/16



Un velocissimo gioco d'asta
per 2-5 smalzati maestri del
rischio a partire da 8 anni

CHRISSEFF '16

HABA[®]

Nella casa d'aste Wetherby la tensione è alta. Dopo che Lady Richmond è venuta a mancare all'improvviso tra le braccia del giovane amante Jacques Monetaire, tutta la famiglia si è riunita per contendersi la grossa eredità. Purtroppo la venerabile Lady Richmond non ha lasciato nessun testamento, e i potenziali eredi non riescono ad accordarsi sulla spartizione della collezione di opere d'arte e di antiquariato, ma anche di tutte le cianfrusaglie e paccottiglie. L'avvocato ed esecutore testamentario della famiglia, Mr. Harmsworth, non trova altra soluzione che mettere all'asta tra gli eredi gli oggetti della vasta collezione. Sembra facile a dirsi, ma i personaggi che si sono dati appuntamento alla casa d'aste Wetherby formano un mix potenzialmente esplosivo ...



Fiona Smith-Richmond: la figlia di Lady Richmond è una megera a cui l'orgoglio non fa certo difetto. Viziata, irascibile e senza scrupoli, ha sempre ottenuto quello che voleva grazie al patrimonio della madre. Di lei non c'è da fidarsi: le umili origini del padre l'hanno privata del titolo di lady di cui si fregiava la madre, e per questo teme sempre di venire penalizzata.



Sir Harvey Devenport: il nipote di Lady Richmond non brilla per intelligenza. Rampollo dell'antica nobiltà, preferisce i piaceri della tavola allo spietato mondo degli affari. Ma non fatevi ingannare dal suo aspetto bonario, perché ha già calcolato quanto paté di quaglie si può ottenere con ognuno degli oggetti messi all'asta.



Sir Arthur Richmond IV: per il fratello di Lady Richmond l'eredità della sorella non è una questione di bisogno materiale, ma di orgoglio familiare. Non riesce a rassegnarsi che i preziosi oggetti d'arte finiscano in mani altrui. Dopotutto, alcuni cimeli appartengono alla famiglia da generazioni. E così questo gentleman della vecchia scuola si trasforma in un uomo d'affari spietato e calcolatore.



Lady Esther Richmond-Devenport: la sorella minore di Lady Richmond e madre di sir Harvey Devenport in realtà è una simpatica vecchietta. Ha perso in parte la vista a causa dell'età avanzata, e con il tempo è diventata sempre più piccola. È molto più modesta della sorella morta, ma ovviamente anche lei vuole una fetta della torta.



Jacques Monetaire: qualche anno fa Lady Richmond era tornata da un viaggio a Parigi con un "souvenir" particolare: un giovane e affascinante amante di nome Jacques Monetaire, che la riempiva di lusinghe. Jacques si fa passare per un celebre poeta francese e afferma di avere trovato in Lady Richmond la sua musa spirituale, ma in realtà il suo unico obiettivo è sempre stata la futura eredità. Dopo la morte di Lady Richmond sono emersi chiaramente il suo contegno arrogante e le sue vere mire.

DOTAZIONE DEL GIOCO



1 tabellone di gioco



15 tessere imbroglio



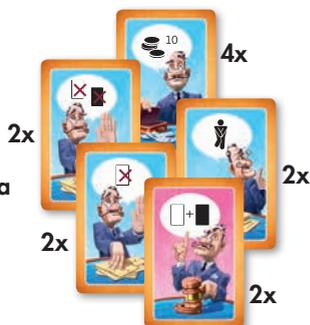
50 monete



1 cassetta del denaro



1 pedina dell'asta



12 carte del banditore

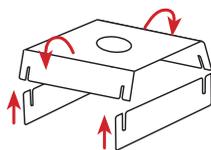


37 carte oggetto

Nel corso dell'asta concitata gli eredi cercano di ottenere per primi i pezzi più pregiati dell'eredità e di rifilare ai loro concorrenti le inutili cianfrusaglie. Ma il gioco non è sempre all'insegna del fair play: gli eredi barano, scambiano gli oggetti e talvolta prendono in prestito, senza chiederli, dei soldi dagli altri partecipanti. Chi mantiene uno sguardo lucido nella concitazione dell'asta e fa un uso oculato del proprio denaro riesce alla fine ad assicurarsi i pezzi migliori e a vincere questo gioco turbolento e imprevedibile sull'eredità di Lady Richmond.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mettete il tabellone di gioco al centro del tavolo. Unite i tre pezzi della cassetta del denaro e mettetela lì accanto. Mescolate tutte le carte di gioco coperte e formate con esse un mazzo di pesca. Lasciate un po' di spazio per il mazzo degli scarti. La pedina dell'asta viene posta al centro del tabellone di gioco. Sistemate una carta del mazzo di pesca coperta su ogni casella del tabellone di gioco.



Ciascun giocatore sceglie un personaggio e mette le relative 3 tessere imbroglio (barare, scambiare, prendere in prestito) scoperte davanti a sé. Ogni giocatore riceve inoltre 10 monete, che costituiscono la sua riserva personale. Le monete e le tessere imbroglio in più vengono riposte nella scatola.

Consiglio: durante il gioco cercate di nascondere il più possibile la vostra riserva personale di monete. Dopotutto, a chi fa piacere farsi spiare dentro il portafoglio?



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario. Il giocatore più grande di età inizia, scopre una carta a piacere sul tabellone di gioco e la mostra agli altri.

Ogni volta che viene scoperta una carta sul tabellone di gioco, **ciascun giocatore** può decidere se avviare un'asta afferrando la pedina al centro del tabellone. Tutte le carte **scoperte** vengono messe all'asta.

Nessuno vuole avviare un'asta? Allora il giocatore successivo in senso orario scopre la carta seguente e la mostra agli altri. Il gioco prosegue fino a quando uno dei giocatori non dà inizio a un'asta.

ASTA

◆ Afferrare la pedina dell'asta

Per dare inizio all'asta, il giocatore deve afferrare per primo la pedina dell'asta.

◆ Fare l'offerta iniziale

Il giocatore fa quindi l'offerta iniziale e mette sul tavolo, davanti a sé, le monete corrispondenti. L'offerta riguarda **tutte le carte scoperte presenti** sul tabellone di gioco.

◆ Rilanciare o passare

Dopo l'offerta iniziale il giocatore alla sinistra del giocatore che ha iniziato l'asta può rilanciare l'offerta, cioè fare un'offerta più alta di una o più monete, e sistemare quindi davanti a sé la quantità corrispondente di monete. Se non vuole partecipare all'asta, può passare. In questo modo, tutti i giocatori possono fare la propria offerta a turno in senso orario, rilanciando quella in corso di una o più monete (e mettendo davanti a sé la quantità corrispondente di monete); in alternativa, possono passare. Chi ha deciso di passare non può più fare nessuna offerta in questa tornata d'asta.

◆ Aggiudicazione

Le offerte proseguono fino a quando nessuno è più disposto a rilanciare. Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta ottiene l'aggiudicazione, mette le monete offerte nella cassetta del denaro, prende tutte le carte scoperte presenti sul tabellone di gioco e forma con esse un proprio mazzo coperto. Gli altri giocatori possono riprendersi le monete offerte e rimetterle nelle rispettive riserve.

Il giocatore che ha ottenuto l'aggiudicazione scopre la carta successiva del tabellone di gioco.

Regole importanti per l'asta:

- ◆ **Attenzione!** Se il giocatore che ha afferrato la pedina dell'asta non può fare nessuna offerta iniziale perché non ha monete, deve mescolare le carte coperte che ha ottenuto nelle aste precedenti, pescarne una a piacere e metterla per punizione sul mazzo degli scarti.
- ◆ **Scoprire con correttezza.** per quanto concitata sia un'asta, il giocatore deve assicurarsi che, quando scopre una nuova carta, tutti gli altri giocatori possano vederla contemporaneamente. Questo significa che, per scoprire una carta, è necessario prendere quella posta sul lato più lontano da sé e girarla velocemente. Per semplificare le cose, è necessario girare prima il tabellone di gioco in modo che la carta venga a trovarsi davanti a sé.

CARTE DEL BANDITORE

Come in ogni asta che si rispetti, il banditore non può fare a meno di intervenire. Quando viene scoperta una delle carte del banditore **blu**, i giocatori devono seguire subito le istruzioni corrispondenti. **Non** è possibile avviare un'asta e, quindi, **nemmeno** afferrare la pedina dell'asta!



- ◆ **Pausa:** il banditore ordina una pausa. Durante questo intervallo non succede nulla e il turno passa al giocatore successivo.



- ◆ **Rimuovere le carte scoperte:** il banditore non è soddisfatto perché non ci sono abbastanza offerte. Di conseguenza, tutte le carte scoperte presenti sul tabellone di gioco vengono subito tolte e poste sul mazzo degli scarti.



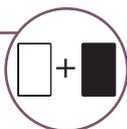
- ◆ **Rimuovere tutte le carte:** "L'asta e mia e le regole le faccio io". Il banditore fa rimuovere tutte le carte presenti sul tabellone di gioco, che vengono sistemate sul mazzo degli scarti. Subito dopo sul tabellone di gioco vengono sistemate altre 7 carte del mazzo di pesca coperte.



- ◆ **Giorno di paga:** ricevete una chiamata dalla banca, che vuole mettere in pareggio il vostro conto. Aprite la cassetta del denaro. I giocatori che hanno una riserva personale inferiore a 10 monete possono prendere quelle necessarie per ripristinare la quantità iniziale. Prima però i giocatori che in questo momento possiedono ben 11 monete (vedi tessera imbroglio "prendere in prestito") devono cedere la moneta in più.

Una volta eseguite le istruzioni del banditore, il giocatore successivo scopre la carta seguente.

Se viene scoperta la carta del banditore **rossa** "liquidazione", succede quanto segue:



- ◆ **Liquidazione:** il banditore è di ottimo umore, per questo ha deciso di mettere all'asta **tutte le carte, scoperte e coperte**, del tabellone di gioco. Uno dei giocatori afferra la pedina dell'asta? Allora può dare inizio all'asta sulla totalità delle carte.

Nessun altro giocatore afferra la pedina? Allora il giocatore successivo scopre la carta seguente sul tabellone di gioco e la liquidazione si conclude.

Può succedere che, durante un'asta, sul tabellone di gioco possa ancora trovarsi una carta del banditore "pausa", "giorno di paga" o "liquidazione" scoperta. In questo caso il giocatore che ottiene l'assegnazione si prende anche queste carte.

TESSERE IMBROGLIO

Nel corso di un'asta, **prima** di decidere se fare un'offerta o passare, il giocatore di turno può usare una o più tessere imbroglio per mettere in difficoltà gli altri giocatori:



- ◆ **Barare:** chissà cosa esce dopo? Il giocatore guarda, senza farle vedere, due carte coperte a piacere sul tabellone di gioco e poi le rimette, sempre coperte, al loro posto.



- ◆ **Scambiare:** questa tessera imbroglio permette di scambiare una delle carte che il giocatore ha già vinto all'asta con una delle carte sul tabellone di gioco. Se prende una delle carte scoperte presenti sul tabellone di gioco, il giocatore deve sistemare la sua carta, anch'essa **scoperta**, sulla casella vuota. Se invece prende una delle carte coperte presenti sul tabellone di gioco, deve sistemare la sua carta, anch'essa **coperta**, sulla casella corrispondente.

Attenzione! Se il giocatore mette sul tabellone di gioco una carta del banditore **scoperta**, la carta **non** ha più alcun effetto! Se invece la pone coperta sul tabellone di gioco, non appena la carta viene girata occorre eseguire di nuovo l'azione corrispondente.

Importante! L'offerta corrente rimane valida anche se, ad esempio, una preziosa auto d'epoca ha lasciato il posto a un vecchio barattolo di uova in salamoia.



- ◆ **Prendere in prestito:** se la cassa di un giocatore langue, questi può sempre farsi "prestare" una moneta. Tutto rimane, per così dire, in famiglia. Il giocatore sceglie chi deve cedergli una moneta dalla sua riserva personale. Se però, per sfortuna, la persona prescelta è rimasta senza monete, purtroppo non ottiene nulla.

Quando hai usato una tessera imbroglia, devi girarla e non potrai più usarla nel corso del gioco.

Una volta che tutte le carte del tabellone di gioco sono state cedute all'asta, pescate altre 7 carte e mettetele coperte sul tabellone di gioco. Quando un giocatore ha scoperto l'ultima carta presente sul tabellone di gioco, ma nessuno è disposto ad avviare un'asta, tutte le carte rimaste vengono tolte e messe in cima al mazzo degli scarti. Pescate quindi altre 7 carte e mettetele coperte sul tabellone di gioco. Il giocatore di turno scopre poi una carta e il gioco prosegue come illustrato.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando tutte le carte sono state cedute all'asta o messe sul mazzo degli scarti, e il mazzo di pesca è esaurito.

Sommate i punti su ognuna delle vostre carte oggetto e sottraete i punti negativi. Il giocatore con il punteggio più alto vince l'eredità di Lady Richmond. In caso di parità vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di oggetti della stessa categoria (ad es. la più vasta collezione di animali di peluche).

Autore & Redattore: Tim Rogasch
Illustratore: Christian Effenberger

© HABA-Spiele Bad Rodach 2016, Art.-Nr. 302865

GUIDA RAPIDA

SCOPO DEL GIOCO

Acquistare all'asta pezzi pregiati dell'eredità per ottenere alla fine il maggior numero di punti

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- ◆ Disporre il tabellone di gioco, mettere al centro la pedina dell'asta, mescolare le carte di gioco, formare con esse un mazzo di pesca coperto, mettere una carta del mazzo di pesca coperta su ogni casella
- ◆ Comporre la cassetta del denaro
- ◆ Ogni giocatore riceve: 3 tessere imbroglio di un personaggio e 10 monete

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Scoprire una carta sul tabellone di gioco

- Nessuno vuole iniziare un'asta? → Scoprire la carta successiva
- Uno dei giocatori vuole iniziare un'asta? → Afferrare la pedina dell'asta
- Asta: Afferrare la pedina dell'asta /→ Fare l'offerta iniziale /→ Gli altri giocatori possono a turno passare o rilanciare /→ Hanno passato tutti tranne uno? Il miglior offerente mette le monete corrispondenti alla propria offerta nella cassetta e prende le carte
- Scoprire la carta successiva

Tutte e 7 le carte disposte sul tabellone di gioco sono state cedute all'asta / tolte o scoperte e nessuno vuole avviare un'asta? Disporre altre 7 carte coperte prese dal mazzo di pesca.

CARTE DEL BANDITORE BLU:

- ◆ Pausa: non si accettano offerte
- ◆ Rimuovere le carte scoperte: mettere subito sul mazzo degli scarti le carte scoperte presenti sul tabellone
- ◆ Rimuovere tutte le carte: mettere sul mazzo degli scarti tutte le carte presenti sul tabellone, disporre altre 7 carte coperte prese dal mazzo di pesca
- ◆ Giorno di paga: aprire la cassetta del denaro, aumentare o ridurre la propria riserva fino ad arrivare a 10 monete

CARTA DEL BANDITORE ROSSA "LIQUIDAZIONE"

- ◆ **Liquidazione:** vengono messe all'asta tutte le carte presenti sul tabellone di gioco (sia scoperte che coperte)

TESSERE IMBROGLIO

Possono venire giocate una volta ciascuna (ma solo prima di fare un'offerta o passare), quindi vanno girate.

- ◆ **Barare:** il giocatore può guardare due carte coperte tra quelle presenti sul tabellone di gioco
- ◆ **Scambiare:** sostituire una carta acquistata all'asta con una di quelle del tabellone di gioco
- ◆ **Prendere in prestito:** prendere una moneta da un altro giocatore

FINE DEL GIOCO

Mazzo di pesca esaurito e tabellone di gioco vuoto = fine del gioco

Maggior numero di punti = vincitore

In caso di parità: il giocatore con il maggior numero di carte oggetto della stessa categoria = vincitore