

MIDNIGHT EXCHANGE™



Regole



blue orange
Hot Games of Planet



**Wilfried Fort
Marie Fort
Sylvain Aublin**

Introduzione

Nelle vesti di un rapinatore incallito, ti accingi a compiere diversi furti nelle case più sontuose della città. Ti accingi poi a scambiare il variegato bottino al mercato nero per arricchire la tua preziosa collezione. Ma le voci che circolano fanno capire che i tuoi principali rivali cercano di invadere il campo. Sarai tu il primo a rubare i pezzi migliori e diventare il più prestigioso dei collezionisti?

Materiali

- ✦ 4 plancette Identità
- ✦ 4 plancette Mercato Nero
- ✦ 4 gettoni Fuga
- ✦ 54 tessere Luogo
- ✦ 24 carte Prestigio
- ✦ 60 gettoni Oggetti d'Arte
- ✦ 1 sacchetto in tela



Scopo del gioco

Depreda i migliori bottini per poi scambiarli al mercato nero in cambio di magnifiche opere d'arte e per completare la tua collezione e ottenere il massimo di punti prestigio.



Preparazione

- 1 Ogni giocatore sceglie un personaggio e prende la plancetta corrispondente **A**.
- 2 Si dispongono tutte le tessere Luogo al centro del tavolo con l'immagine dei Luoghi in vista **B**. Nessuna tessera deve essere sovrapposta a un'altra.
- 3 Si prendono tanti gettoni Fuga quanti sono i giocatori e li si piazza tra le tessere Luogo **C**.
 - > Per una partita in 2 giocatori, si usano i gettoni Fuga 1 e 2
 - > Per una partita in 3 giocatori, si usano i gettoni Fuga 1, 2 e 3
 - > Per una partita in 4 giocatori, si usano tutti i gettoni Fuga.

Nelle partite con meno di 4 giocatori, i gettoni fuga inutilizzati vengono rimessi nella scatola.

- 4 Si mischiano senza girarli tutte le tessere Luogo e i gettoni Fuga che sono sul tavolo.
- 5 Si piazzano tante plancette Mercato Nero quanti sono i giocatori e le si mette con l'immagine che si preferisce **D**. Nelle partite con meno di 4 giocatori, i mercati neri inutilizzati vengono rimessi nella scatola. Di conseguenza può succedere che alcuni bottini non siano scambiabili al mercato nero durante tutta la partita.
- 6 Si mettono tutti i gettoni Opere d'arte nel sacchetto e si mischiano **E**.
- 7 Si pescano a caso tante Opere d'Arte quante sono necessarie per riempire ogni postazione corrispondente sulle diverse plancette Mercato Nero utilizzate, collocando soltanto un gettone per ogni postazione **F**.
- 8 Si mischiano tutte le carte Prestigio mettendole impilate con l'immagine nascosta di fianco alle plancette Mercato Nero **G**.
- 9 Si piazzano con l'immagine in vista tante carte quante sono necessarie per riempire ogni postazione corrispondente sulle diverse plancette Mercato Nero in gioco **H**. Attenzione: una delle postazioni richiede obbligatoriamente che vi siano collocate 2 carte Prestigio, messe una sull'altra.

Esempio di preparazione per una partita in 4 giocatori



Svolgimento della partita

Nel corso di diverse manches successive, si metteranno a segno diversi furti, ciascuno essendo un rapinatore incallito; lo scopo è quello di poter barattare i propri preziosi bottini in cambio di Opere d'arte. Ogni manche si compone di tre fasi successive:

- 1) **Perquisizione**
- 2) **Fine della perquisizione**
- 3) **Scambi**

Durante le fasi **Perquisizione** e **Fine della perquisizione** tutti i giocatori giocano contemporaneamente.



1) Perquisizione

Il rapinatore più giovane da l'avvio sussurrando "Perquisite...!". A partire da questo momento, tutti i giocatori perquisiscono contemporaneamente le tessere Luogo al centro del tavolo per recuperare i diversi bottini che vi si nascondono sul verso e piazzarli sulla loro plancetta Identità.

Regole per la perquisizione

✦ Si perquisisce con una sola mano, tenendo l'altra posata vicino alla propria plancetta Identità.

✦ Ogni rapinatore perquisisce come meglio crede. Quando un bottino interessa, lo si colloca in una delle postazioni libere della propria plancetta Identità. Quando un bottino non interessa si è liberi di rimmetterlo, immagine in vista o nascosta, al centro del tavolo tra le altre tessere Luogo. NB: è vietato sovrapporre le tessere una sull'altra.

✦ Ogni bottino richiede una postazione libera sulla plancetta Identità per poterlo detenere. Si potranno recuperare in questo modo al massimo 6 tessere Luogo per ogni manche. Si potranno avere più esemplari dello stesso bottino, eccettuate le chiavi. Di fatto si avrà il diritto di prendere solo una chiave di ferro e una sola chiave d'ottone durante ciascuna fase di **Perquisizione**.

✦ Attenzione: quando parte la perquisizione si ha accesso soltanto al garage blu che è già aperto e non si può ancora perquisire l'ufficio (tessere viola) né la cassaforte (tessere arancione).



✦ **Chiave di ferro**
Perché sia consentito perquisire l'ufficio, si deve recuperare una delle chiavi di ferro che si trovano nel garage blu. Una volta che la chiave di ferro viene collocata in una postazione libera della propria plancetta Identità, si potrà perquisire tutto l'ufficio (tessere viola).

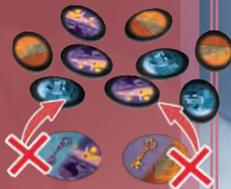


✦ **Chiave d'ottone**
Allo stesso modo, per avere accesso alla cassaforte (tessere arancione), si dovrà recuperare una delle chiavi d'ottone nascoste nell'ufficio (tessere Viola). Quando quella chiave d'ottone verrà posta in una postazione libera della propria plancetta, si avrà il diritto di perquisire la cassaforte (tessere arancione).



✦ In ogni momento durante la fase di Perquisizione, si potranno mettere in gioco se lo si desidera uno o più bottini a propria scelta e farlo finché la perquisizione non sarà finita. Per fare questo si prendono le tessere corrispondenti della propria plancetta Identità e le si mette con l'immagine in vista o nascosta tra le tessere Luogo che sono sul tavolo.

Però è proibito rimettere una chiave sia di ferro che d'ottone dopo averla piazzata sulla propria plancetta Identità; ogni chiave deve restare fissa fino al termine della manche.



2) Fine della perquisizione

In ogni momento quando un giocatore si ritiene soddisfatto delle 6 tessere Luogo recuperate sulla propria plancetta Identità, può terminare la sua perquisizione prendendo il gettone Fuga del minor valore tra quelli ancora disponibili. Lo si piazza davanti alla propria plancetta e si comunica ad alta voce il numero di questo gettone.

«Uno!»



Nel frattempo tutti gli altri giocatori possono continuare le loro ricerche oppure, facendo lo stesso, smettere di perquisire prendendo il gettone Fuga di minor valore ancora disponibile; lo piazzano davanti alla loro plancetta e comunicano a voce alta il valore di questo gettone.



La fine della perquisizione avviene quando rimane soltanto un gettone Fuga disponibile tra le tessere Luogo. L'ultimo giocatore ancora intento a perquisire è obbligato a fermarsi subito e deve prendere quest'ultimo gettone, anche se non avrà avuto il tempo di recuperare la totalità dei 6 bottini.

Esempio: in una partita con 4 giocatori la fine della perquisizione avviene quando un giocatore prende il gettone Fuga numero 3 e lo comunica ad alta voce. Il quarto ed ultimo giocatore deve arrestare la sua perquisizione immediatamente e prendere l'ultimo gettone Fuga disponibile.



3) Scambi

Quando tutti i giocatori hanno terminato la perquisizione, a quel punto arriva per loro il momento di rivendere i loro preziosi bottini al mercato nero. Seguendo l'ordine crescente del proprio gettone Fuga, ogni giocatore può, al suo turno, dirigersi al mercato nero di sua scelta per finalizzare un primo scambio con il venditore..

Regole dello scambio

Per finalizzare uno scambio, un giocatore deve eseguire, a sua scelta, una delle seguenti azioni:

✦ **Il giocatore sceglie una delle plancette Mercato Nero e paga il prezzo in bottino che è indicato in alto a sinistra di questo mercato.**

Per fare questo prende dalla sua plancetta Identità i bottini corrispondenti e li rimette, con le immagini in vista tra le tessere Luogo presenti al centro del tavolo.

In cambio prende a sua scelta una tra le carte Prestigio o uno dei gettoni Oggetto d'Arte presenti sul Mercato in questione.

Esempio: su questo mercato nero, un giocatore deve spendere due mazzetti di banconote e un Lingotto d'oro. Per fare questo prende questi 2 bottini dalla sua plancetta Identità e li rimette, con le immagini in vista, al centro del tavolo. In cambio, sceglie di prendere uno dei quattro gettoni Oggetti d'Arte oppure una delle tre carte Prestigio proposte da questo venditore.



Importante: una delle postazioni dei mercati neri ha 2 carte Prestigio, una sull'altra. In questa situazione, il giocatore prende entrambe le carte quando procede allo scambio.



Oppure,

✦ il giocatore scambia una delle sue Borse in cuoio che ha appena rubato durante la sua perquisizione. Per fare questo il giocatore prende dalla sua plancetta Identità una tessera "Borsa in cuoio" e la colloca con l'immagine in vista tra le tessere Luogo che sono al centro del tavolo.



In cambio, il giocatore pesca a caso un gettone Oggetto d'Arte dal sacchetto di stoffa e scopre il prezioso contenuto che la Borsa conteneva. Poi il giocatore piazza questo gettone Opera d'Arte dove meglio crede:

- > o sulla sua plancetta Identità per usarlo in seguito,
- > su una delle sue carte Collezione prese in precedenza.



Caso particolare: se un giocatore deve pescare un gettone Opera d'Arte nel sacchetto e lo trova vuoto, purtroppo non pesca nulla. Rièpone semplicemente la tessera Borsa di cuoio al centro dell'area di gioco.

Inoltre, questo caso particolare determina la fine della partita appena quest'ultima fase di Scambi sarà terminata; v. Fine della partita.

✦ Quando tutti i giocatori che sono in grado di farlo avranno effettuato uno scambio al mercato nero, cominceranno un nuovo giro di scambi che ci svolgeràà nello stesso ordine crescente dedotto dai gettoni Fuga di ciascuno.

✦ Se un giocatore non è in grado di fare scambi, passa la mano.

✦ Le sequenze di scambi si succedono finchè tutti i giocatori avranno passato il loro turno. La fase di Scambi termina e anche la manche finisce. Si dà inizio a una nuova manche.

Prestigio dei collezionisti

Grazie agli scambi fatti al mercato nero, i rapinatori si impadroniscono di molti capolavori: oggetti d'arte o carte Prestigio che possono incrementare per cumulare il maggior numero possibile di punti prestigio.



Carte Prestigio

Possono essere sia dei pezzi unici sia delle collezioni da completare.



✦ Pezzo unico

(carta senza occhiello di miglioramento)
Se un giocatore recupera una carta Pezzo Unico, deve metterla con l'immagine nascosta di fianco alla sua plancetta Identità e questa carta gli farà vincere 3 punti prestigio al termine della partita.

✦ Collezione

(carta con occhiello di miglioramento)

> Se un giocatore recupera una carta Collezione, la mette con l'immagine in vista di fianco alla sua plancetta Identità perché potrà incrementarne il valore. Senza alcun incremento, questa carta gli farà vincere 2 punti prestigio al termine della partita.

> Se il giocatore riesce a incrementare questa collezione con i gettoni **Oggetti d'Arte richiesti**, in questo caso la carta gli farà guadagnare la quantità di punti previsti: **v. Gettoni Oggetti d'Arte**.

Esempio: questa carta Prestigio è una collezione. Senza essere migliorata, conferirà 2 punti prestigio al suo proprietario al termine della partita. Se verrà completata con un gettone Manoscritto, allora conferirà 4 punti prestigio invece di 2.



> Se tutte le postazioni dell'occhiello di miglioramento di una carta vengono completate prima del termine della partita, la carta Collezione viene girata a faccia in giù di fianco alla plancetta Identità. Tutti i gettoni Oggetti d'Arte di questa carta vengono riposti nella scatola.

Gettoni Oggetti d'Arte

Allo scopo di accumulare più prestigio, i giocatori possono migliorare ciascuna delle loro collezioni, aggiungendo oggetti d'arte dentro l'occhiello di miglioramento delle loro carte.



✦ Quando un giocatore recupera un gettone Oggetto d'Arte al mercato nero lo mette dove meglio crede:

- > o sulla propria plancetta d'Identità per poterlo usare in seguito,
- > o su una delle carte Collezione acquisite in precedenza.

✦ Quando un giocatore decide di mettere un gettone Oggetto d'Arte su una delle sue carte Collezione, deve posarlo sulla postazione libera più in basso dell'occhiello di miglioramento. Questo gettone deve corrispondere all'oggetto d'arte richiesto dalla carta. E' vietato mettere un gettone diverso da quello raffigurato. Ogni gettone posato resta sul posto fino al termine della partita o finchè la collezione sarà completata.

Esempio: un giocatore cerca di migliorare la sua carta Collezione di Calici. Comincia col posare il suo primo gettone Calice sulla postazione libera più in basso nell'occhiello di miglioramento, cioè quella che conferirà 4 punti prestigio. Avrà poi la possibilità in qualunque altro momento della partita, di riempire la seconda postazione con un nuovo gettone Calice per guadagnare 7 punti prestigio invece di 4.

In ogni caso sarà obbligato ad utilizzare 2 gettoni Calice per completare questa collezione e nessun altro oggetto d'arte potrà essere utilizzato.



✦ Ogni carta Collezione deve essere completata sempre seguendo l'ordine crescente dei punti prestigio che può conferire. Nel momento del conteggio finale, ogni collezione migliorata con questo criterio conferirà una quantità di punti prestigio pari alla cifra indicata dalla più alta postazione completata.

N.B. Se una carta Collezione non avrà alcun gettone Oggetto d'Arte al termine della partita, conferirà al suo possessore 2 punti prestigio.



Esempio: su questa carta Collezione, il giocatore deve prima completare la prima postazione libera dell'occhiello di miglioramento usando un gettone Parure. La sua Collezione al termine della partita varrà 5 punti prestigio invece di 2.



Proseguendo, se il giocatore desidera aumentare questa collezione, dovrà allora completare la seconda postazione con un gettone Orologio. A questo livello di miglioramento la carta varrà 9 punti prestigio invece di 5.



Infine se il giocatore riesce a completare la terza e ultima postazione con un gettone Quadro, allora questa collezione gli farà vincere 14 punti prestigio invece di 9.



Una nuova manche

✦ I rapinatori preparano insieme una nuova manche adottando questi criteri:

> Ogni giocatore rimette al centro del tavolo tutti i bottini non scambiati al mercato nero che detiene ancora sulla sua plancetta Identità. Anche le chiavi, essendo dei bottini, devono essere rimesse al centro del tavolo.

> Si mischia per bene il tutto avendo cura che restino visibili le immagini delle tessere Garage, Ufficio e Cassaforte, come all'inizio della partita. N.B. Nessuna tessera deve essere sovrapposta a un'altra.

> Su ogni plancetta Mercato Nero si riempiono le postazioni libere con tanti gettoni Oggetti d'arte quanti ne sono necessari, estratti dal sacchetto e tante carte Prestigio quante sono necessarie, prese dal mazzo.

> **Attenzione:** se questa preparazione non determina la fine della partita (v. **Fine della partita**) ogni giocatore rimette il suo gettone Fuga tra le tessere Luogo.

✦ Si comincia quindi una nuova manche, partendo dalla fase Perquisizione, fino alla fase Fine della perquisizione e finendo con la fase degli Scambi.

✦ Si continua così a giocare più manche fino al termine della partita.

Fine della partita

La partita finisce quando si presenta una delle due seguenti situazioni:

✦ **Nel sacchetto non c'è più alcun Oggetto d'Arte.**

> Se questo accade durante la preparazione di una nuova manche, la partita termina immediatamente.

> Se questo accade durante una fase di **Scambi**, nel momento in cui un giocatore deve pescare un gettone **Oggetto d'Arte** dal sacchetto, allora lui non pesca nulla. Rimette semplicemente la sua tessera Borsa di cuoio al centro del tavolo. Tutti i giocatori completano quest'ultima fase di Scambi e subito dopo la partita finisce.



Oppure,

✦ **Non ci sono più carte Prestigio a sufficienza per completare tutte le plancette Mercato Nero nel momento della preparazione di una nuova manche.**



Ogni giocatore mostra allora tutte le sue carte Prestigio con l'immagine in vista e si procede al conteggio finale dei punti accumulati dai diversi rapinatori. Ogni giocatore vince:

> 1 punto prestigio per ogni gettone Oggetto d'Arte argentato (Manoscritto, Calice o Statuetta) che è ancora presente sulla sua plancetta Identità,

> 2 punti prestigio per ogni gettone Oggetto d'Arte dorato (Parure, Orologio o Quadro) che è ancora presente sulla sua plancetta Identità.

> 3 punti prestigio per ogni carta Pezzo Unico in suo possesso,

> per ogni carta Collezione completata, un livello di prestigio pari alla cifra indicata più in alto nell'occhiello di miglioramento,

> e per ogni carta Collezione incompleta, un livello di prestigio uguale alla cifra indicata sulla più alta postazione completata nel suo occhiello di miglioramento. N.B. Se il suo occhiello di miglioramento è vuoto, una carta Collezione conferisce 2 punti prestigio al suo possessore.

Le borse in cuoio non conferiscono alcun punto prestigio al termine della partita.

Il giocatore che avrà il totale più alto di punti prestigio vince la partita e diventa il più considerato dei collezionisti!

In caso di parità il giocatore che si è impadronito del gettone Fuga con il numero più basso durante l'ultima manche, vince la partita.



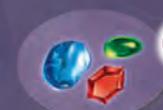
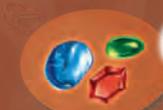


Esempio: questo giocatore che è il rapinatore viola può conteggiare i seguenti punti prestigio:

- ✦ 1 punto prestigio per il gettone argentato Calice e 4 punti prestigio per i gettoni dorati Parure e Orologio ancora presenti sulla sua plancetta Identità.
- ✦ 3 punti prestigio per il pezzo unico Statuetta di Faraone.
- ✦ 5 punti prestigio per la sua collezione di gioielli completata.
- ✦ 11 punti prestigio per la sua collezione di manoscritti completata.
- ✦ 4 punti prestigio per la sua vetrina di statuette incompleta.
- ✦ e 9 punti prestigio per la sua vetrina di opere d'arte incompleta

Questo rapinatore ha quindi un totale di 37 punti prestigio per l'insieme delle sue opere d'arte.

Ripartizione dei bottini sul retro delle tessere Luogo

 Garage (blu)	 Ufficio (viola)	 Cassaforte (arancione)
<p>I gioielli e i mazzetti di biglietti sono presenti in tutti i luoghi: 4 esemplari per luogo.</p>		
 x4  x4	 x4  x4	 x4  x4
<p>Le Borse di cuoio sono nascoste in tutti i luoghi: 2 esemplari per luogo.</p>		
 x2	 x2	 x2
<p>Una volta che sono collocate in una postazione libera della propria plancetta Identità, ogni chiave consente l'accesso al livello di perquisizione superiore.</p>		
 x4	 x4	
<p>Una chiave di ferro trovata nel garage (blu) consente l'accesso all'ufficio (viola): 4 esemplari.</p>	<p>Una chiave d'ottone trovata nell'ufficio (viola) consente l'accesso alla cassaforte (arancione): 4 esemplari.</p>	
 x4	 x4	 x4
<p>Presenti soltanto nel garage (blu), alcuni cassetti vuoti faranno perdere tempo di perquisizione molto prezioso, oppure saranno di aiuto per completare velocemente la propria plancetta Identità: 4 esemplari.</p>	<p>Le pietre preziose sono presenti nell'ufficio (viola) e nella cassaforte (arancione): 4 esemplari per ciascun luogo.</p>	
		 x4
		<p>I lingotti d'oro sono presenti soltanto nella cassaforte (arancione): 4 esemplari.</p>




blue orange
Hot Games Cool Planet

© 2020 Blue Orange Edition. Midnight Exchange e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia.
Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu