

# THE GANG™

**Un gioco di prese, spari... e dispari,  
per 2-5 aspiranti capobanda**

*Il capo sta per spedire i ragazzi a Detroit: una spia ha fatto catturare un'intera squadra delle sue spietate "pupe col mitra"! I boss decidono in segreto come intrappolare le gang: già in campo: ma il pezzo grosso spedito in missione a New York può diventare una pregiata preda per gli avversari!*

## Contenuto

Queste regole e 110 carte così divise:

- 80 **Gangster** (40 numeri pari, 40 numeri dispari)
- 12 **carte speciali** (4 pali, 4 spie, 4 telefonate del boss)



- 3 **città** (Chicago, Detroit, New York)



- 15 **biglietti** per la scelta della città (5 set Chicago – Detroit – New York)



## Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di catturare il maggior numero di punti “revolver” indicati sulle carte gangster. Per catturare i gangster devi sorprenderli quando si muovono in “gang”, ossia quando ci sono due o più carte adiacenti dello stesso tipo (pari o dispari) in una stessa città.

## Preparazione

Separa le carte per tipo. Mischia separatamente i **gangster** e le **carte speciali**. Dai a **ogni giocatore una mano di quattro gangster e una carta speciale**, coperte. Le carte avanzate formano i mazzi da cui pescare. Dai a ogni giocatore anche **un set di tre biglietti** (1 Chicago, 1 Detroit e 1 New York; in meno di 5, metti i biglietti avanzati nella scatola).

Poni sul tavolo le **tre città**, una sotto l'altra, e metti a fianco di

ciascuna una fila di cinque gangster presi dal mazzo, a faccia in su, avendo cura di sistemarli in ordine crescente.



*Un esempio di disposizione iniziale.*

## Il gioco

Il proprietario del gioco sceglie chi inizia, oppure tirate a sorte.

Il gioco si svolge in una serie di turni; ogni turno è composto da quattro mani. Dopo aver giocato quattro mani il turno termina, e solo allora peschi nuove carte per affrontare il prossimo turno.

All'inizio di ogni mano, tutti i giocatori scelgono segretamente dalla propria mano:

- a) **un gangster e un biglietto;**  
*oppure*
- b) **un gangster e una carta speciale.**

Tutti rivelano contemporaneamente le carte che hanno scelto. Si procede al piazzamento dei gangster nelle città, partendo da chi ha giocato il valore più basso, e proseguendo con quelli di valore man mano più alto.



*Esempio. Giovanni gioca il gangster 12, Leonardo il 43 e Beatrice il 9. Beatrice piazza per prima, seguita da Giovanni e infine da Leonardo.*

Quando piazzhi il gangster devi rispettare le seguenti regole:

- **se hai giocato un gangster e un biglietto**, piazza il gangster nella città del biglietto, sempre secondo l'ordine crescente. Poi, verifica se il piazzamento ha portato alla cattura di una "gang" (vedi il paragrafo "Cattura di una gang"). Al termine della mossa, riprendi il biglietto che hai giocato: i biglietti possono essere giocati infinite volte. Il gangster che hai giocato resta invece in città.

*Esempio.*



Se giochi   devi piazzarlo rispettando l'ordine crescente, e cioè tra il 17 e il 24:



Riprendi poi in mano il biglietto "Chicago".

- **se hai giocato un gangster e una carta speciale**, scegli liberamente in quale città giocare entrambe le carte. Le carte devono essere giocate nella stessa città. Scegli anche in quale ordine giocare le carte. Il gangster si piazza sempre in ordine crescente. La carta speciale ha degli effetti diversi a seconda del tipo (vedi “Carte speciali”). Verifica poi se catturi carte con il gangster e/o con la carta speciale. La carta speciale viene scartata alla fine della tua mossa.

## **Nuova mano e nuovo turno**

---

Quando tutti hanno giocato le carte scelte, la mano termina e ne inizia un'altra. All'inizio di ogni mano **non ci possono essere meno di cinque gangster per città**: se necessario, le tre città vengono reintegrate ciascuna a cinque gangster, pescando dal mazzo. Sistema i gangster sempre secondo l'ordine crescente.

**Dopo quattro mani**, e cioè quando termini i gangster da giocare, **il turno è completo** e ne inizia un altro. Se non hai giocato la carta speciale, scartala. Quindi distribuisci pescando dai mazzi quattro nuovi gangster e una nuova carta speciale a ogni giocatore, poi reintegra le file di gangster sul tavolo, se necessario. Se il mazzetto di carte speciali termina, rimischia gli scarti a formare un nuovo mazzetto; se il mazzo di gangster termina, la partita finisce (vedi “Fine del gioco”).

## **Cattura di una gang**

---

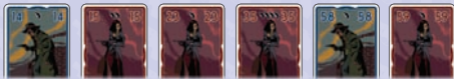
Quando un gangster arriva in città, cercherà di catturare una gang rivale!

Una gang è formata da almeno due carte adiacenti dello stesso tipo (tutte pari o tutte dispari) nella stessa città. Una gang viene catturata se, con la tua mossa, **la racchiudi tra due carte di tipo opposto**: in altre parole, le carte dispari catturano una gang di carte pari, e viceversa. Può accadere che, con una mossa, si catturino due gang (vedi l'esempio). Catturi una gang solo se giochi una delle due carte che la racchiudono. Metti le carte che catturi a faccia in giù tra le tue prese (serviranno al conteggio finale dei punti).

*Esempio. Continuando l'esempio precedente, giocare il 19 porta alla cattura della gang 24-36 (queste carte pari sono infatti racchiuse da due carte dispari: 19 e 57). La fila, dopo la cattura, assumerà questo aspetto:*



*Esempio 2. A Detroit c'è la fila seguente:*



*Giocando il 52, catturi la gang dispari 17, 23, 35 che viene racchiusa tra le due carte pari 14 e 52.*



*Giocando adesso il 55 non catturi niente: il 58 racchiuso tra 55 e 59 da solo non forma nessuna gang (almeno due o più carte adiacenti!).*



*Esempio 3.*



*Giocando il 35, catturi in una sola mossa, due gang pari (12, 34 e 36, 54). Sul tavolo, restano: 11, 35, 55.*

**Nota:** i numeri dei gangster sono colorati in modo da facilitare l'individuazione delle gang. I numeri pari sono tutti blu, quelli dispari tutti rossi.

## Carte speciali

Hai a disposizione una carta speciale per turno. Se non usi la carta speciale in una delle quattro mani del turno, devi scartarla. Quando la giochi, la carta speciale resta in gioco solo per la durata della tua mossa, poi viene scartata. Le carte speciali non possono mai finire nelle tue prese.

Ci sono tre tipi di carte speciali:

1. Palo
2. Spia
3. Telefonata del boss



## 1. Palo

Un palo può essere giocato solo **all'estremità di una fila**, destra o sinistra. È una carta neutra, e può consentire la cattura in quanto assume il significato indifferentemente di carta pari o dispari.

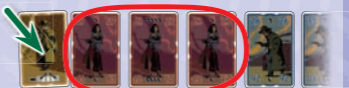
*Esempio. In una fila con le carte seguenti:*



*puoi giocare un palo all'estremità sinistra della fila considerando una carta pari, e catturando così la gang 19, 21, 23;*

*oppure puoi giocare il palo all'estremità destra della fila*

*contandolo come carta dispari, e catturando così la gang 26, 30, 32, 38.*



## 2. Spia

La spia può essere giocata **solo sopra un gangster** e ne determina momentaneamente il cambio di colore. Per effetto di una spia, un gangster dispari è come se fosse pari, e viceversa. Il cambio di colore può comportare una cattura.

### Esempio 1:



*Giochi un 18 e poi la spia sul 18, che cambia colore. La gang 24...44 viene catturata. Terminata la mossa, la spia viene scartata e la fila assume il seguente aspetto: 18, 45*

### Esempio 2:



*Giochi spia e 55. Giochi la spia sul 35, che cambia colore. Ciò non comporta una cattura, ma giocando di seguito il 55, catturi la gang 12...54, compreso il 35. La spia si scarta e nella fila restano: 11, 55.*



### 3. Telefonata del boss

Con la telefonata del boss **sposti nella città in cui viene giocata un gangster di un'altra città.** Lo spostamento può comportare una cattura per la posizione che il gangster va ad assumere nella nuova città.

*Esempio:*



*Giochi una Telefonata del boss a Chicago, e sposti l' "11" da Detroit. L'11 viene spostato a Chicago, e catturi la gang 18...44.*



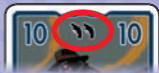
*L'aspetto delle file dopo la cattura è:*



## Fine del gioco

Quando all'inizio di una nuova mano, non sono disponibili gangster in numero sufficiente al reintegro delle file sul tavolo o a una nuova distribuzione di carte, la partita termina e si contano i punti.

Per calcolare i tuoi punti, **somma il numero di revolver** delle carte gangster che hai catturato (nota: ogni carta riporta i revolver in alto e in basso per praticità, ma contali una sola volta!).



Chi ha totalizzato più punti vince!

In caso di parità tra due o più giocatori, vince tra loro chi ha catturato il gangster col numero più alto.

*Esempio.*

*Andrea ha catturato 1, 9, 18, 40, 42, 50, 62, 65, 1, totalizzando 15 punti.*

*Leonardo ha catturato 14, 16, 25, 35, 41, 44, 64, 67, 68, 79, totalizzando 15 punti.*

*Matteo ha catturato 5, 6, 26, 28, 31, 32, 47, 49, 57, 59, 70, totalizzando 13 punti.*

*Vince Leonardo, perché a parità di punti ha catturato il gangster 79.*

## Variante per due giocatori

La partita si gioca su due sole città, Chicago e Detroit: rimuovi dal gioco la città di New York e i relativi biglietti. Prima di iniziare, rimuovi dal gioco anche una carta speciale per tipo, e 30 gangster a caso, senza vederli. Le altre regole restano invariate.

# THE GANG™

**Autore:** Antonello Lotronto

**Sviluppo:** Domenico Di Giorgio

**Illustrazioni:** Fouad Mezher

**Grafica:** Roberta Barletta

**Redazione regole:** Domenico Di Giorgio, Roberto Corbelli

**Coordinatore progetto:** Domenico Di Giorgio




Copyright © MMXI - dV Giochi

daVinci Editrice S.r.l.

Via Bozza, 8

I-060073 – Corciano (PG) – Italia

Tutti i diritti riservati.

Sponsorizzato e prodotto da Cartamundi  **Cartamundi**  
A heart for cards



Lucca Comics & Games S.r.l.

Via della Cavallerizza, 11 – 55100 Lucca (Italy)

Presidente: Francesco Caredio

Amm. Delegato: Massimo di Grazia

Direttore: Renato Genovese

Vice Direttore e Coordinatore Games: Emanuele Vietina

[www.luccacomicsandgames.com](http://www.luccacomicsandgames.com)

[giocoinedito@luccacomicsandgames.com](mailto:giocoinedito@luccacomicsandgames.com)



*Un ringraziamento alla giuria di **Gioco Inedito**, presieduta da Luigi Ferrini e coordinata da Daniele Boschi; a Leo Colovini, Sonia Rossi, Stefano Parducci, Raffaele Perini, Annalisa Sciarra, Paola Lamberti, Andrés J. Voicu, Sergio Roscini, Cristina e Nicoletta Manzari, Vlad Latyshav, Gigi Aprea, Ilaria Capacchione, Marco Pizzuti e Lisa Vaughan.*

Per domande, commenti, suggerimenti:  
[www.dvgiochi.com](http://www.dvgiochi.com) - [info@dvgiochi.com](mailto:info@dvgiochi.com)

## Lucca Games XXV Edizione

THE GANG è il gioco vincitore del premio Gioco Inedito 2010, organizzato da Lucca Comics & Games - rassegna internazionale del fumetto, dell'illustrazione, del gioco e dell'immaginario fantastico - e daVinci Editrice, leader nella produzione di giochi da tavolo per famiglie a marchio dV Giochi. Gioco Inedito è un concorso per autori non professionisti, che mette in palio la pubblicazione del vincitore a cura di Lucca Comics & Games e daVinci Editrice.



Da oltre quarant'anni Lucca e i fumetti costituiscono un binomio inscindibile. In questo contesto nel 1993 nasce Lucca Games, nel volgere di pochi anni si è rivelata una felice intuizione: una lungimirante e lucida scelta culturale che è riuscita a portare alla luce i forti legami esistenti tra il mondo dei giochi e quello del cartooning, in quanto l'immaginario al quale attingono è indubbiamente lo stesso. Nel 2006 la manifestazione si sposta nel centro storico di Lucca diventando un vero e proprio festival cittadino. Un palcoscenico ideale per il concorso che negli ultimi 7 anni ha pubblicato "Lucca Città", "F.A.T.A.", "Borneo", "Amerigo", "Turandot" e "Kaboom!".

Trovi tutte le informazioni riguardanti il concorso sul sito:  
[www.giocoinedito.com](http://www.giocoinedito.com)

## Con COSV, il Gioco Inedito ha un sapor mediorientale

Dall'esperienza di "Let's Comics", progetto di cooperazione internazionale su multiculturalità e fumetti realizzato in Libano dal COSV con il contributo dell'Unione Europea, nasce la collaborazione tra Lucca Comics and Games, dVGiochi e COSV. L'edizione 2010 di Lucca Comics and Games ha ospitato un'esposizione collettiva del fumetto libanese, "Libano: Medio Oriente a Fumetti", a cui hanno preso parte anche i fumettisti esordienti vincitori del concorso internazionale organizzato all'interno dell'iniziativa interculturale "Let's Comics!". Tra le opere in mostra, hanno riscosso grande interesse le tavole di Fouad Mezher, che realizza le illustrazioni del gioco inedito 2010 "The Gang". Con l'introduzione della traduzione delle regole anche in arabo, la strada è aperta per una nuova collaborazione ludica verso il Medio Oriente!



COSV - Solidarietà italiana  
nel Mondo  
[www.cosv.org](http://www.cosv.org)  
Seguici anche su Facebook  
[www.facebook.com/COSVngo](http://www.facebook.com/COSVngo)

