

CRASH!

THE BANKRUPT GAME

di Giacomo Sottocasa
regole versione 1.5
con modifiche di Italo Casonato e Alessandro Gariup

Gioco per 3-6 giocatori

Organizza un Cocktail Party a sorpresa nell'appartamento a Manhattan del tuo amico, invia un'ispezione al tuo avversario...

"Crash!" è un gioco di carte semplice e veloce nel quale ogni giocatore (multi-milionario) deve costringere tutti gli avversari a sperperare il proprio patrimonio e dichiarare bancarotta. Ogni giocatore ha carte proprietà (appartamento a Manhattan, Società off-shore, conti cifrati in Svizzera, etc.) e carte evento (cocktail party, scandalo sui giornali, Orso, Toro, OPA Ostile, etc.) con cui intaccare il patrimonio (carte in mano e carte in gioco) degli avversari ed accrescere il proprio; l'ultimo che rimane in gioco ha vinto. La durata delle partite (20/25 minuti circa), la semplicità delle regole e la possibilità di inserire facilmente nuovi giocatori rendono "Crash! (the bankrupt game)" un gioco a metà fra il party game e un classico gioco di carte, ideale per qualunque tipo di serata.

CRASH!

THE BANKRUPT GAME

by Giacomo Sottocasa
rules release 1.5
additions by Italo Casonato and Alessandro Gariup

Game for 3-6 players

Set up a Surprise Cocktail Party in your friend's flat in Manhattan, send an audit to your adversary... "Crash! The bankrupt game" is simple and fast card game in which every player (billionaire) must force all the adversaries to dissipate their properties and go bankrupt.

Every player has property cards (flat in Manhattan, off-shore Society, etc.) and event cards (cocktail party, tabloid scandal, Bear, Bull, Acquisition, etc.) to reduce properties (cards in hand and cards in play) of the other players and increase his own; the last standing player wins.

The duration of the games (20/25 minutes approximately), simple rules and the chance to easily insert new players make "Crash! The bankrupt game" half a party game and half a classic card game, ideal for any gaming night. Giacomo Sottocasa, the author, is co-author of "Angeli e Demoni" (Rpg), italian translator of "The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen" and responsible for

Giacomo Sottocasa, l'autore, è coautore di Angeli e Demoni (GdR), traduttore di "Le Strordinarie Avventure del Barone di Munchausen" e responsabile dell'edizione di "Orlando Furioso - il gioco di ruolo dei paladini di Re Carlo", "Sine Requite" e "Prendi e porta a casa".

CONTENUTO

55 carte così divise:
16 carte proprietà (4 proprietà immobiliari, 4 accessori, 4 assetti finanziari, 4 attività)
36 carte evento
3 carte regolamento veloce

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è molto semplice: ogni giocatore deve cercare di costringere gli altri a dichiarare bancarotta, a non avere, cioè, né carte in mano, né carte in gioco.

PREPARAZIONE

Si mescola per bene il mazzo e si distribuiscono le carte ai giocatori:
5 carte ciascuno se vi sono 3 giocatori;
4 carte ciascuno se vi sono 4 giocatori;
3 carte ciascuno se vi sono 5 o più giocatori;

"Orlando Furioso - il gioco di ruolo dei paladini di Re Carlo" (Rpg), "Sine Requite" (Rpg) and "Prendi e Porta a casa!" (card game).

CONTENT

55 cards:
16 property cards (4 real estates, 4 accessories, 4 financial assets, 4 activities)
36 event cards
3 fast rules cards

AIM OF THE GAME

The aim of the game is a simple one: every player must force the others to go bankrupt (having no more cards in hand, neither in play).

PREPARATION

Carefully shuffle the deck and give to every player:
5 cards each if there are 3 players;
4 cards each if there are 4 players;
3 cards each if there are 5 or more players;
The unused cards are put face down in the middle.
Randomly choose who plays first.

Le carte non utilizzate si mettono al centro coperte. Si sorteggia chi inizia il gioco.

IL GIOCO

Si gioca a turni in senso orario.

Il turno di ogni giocatore si compone di 5 fasi:
1 - Pesca una carta: il giocatore pesca una carta dal mazzo.
2 - Acquisisci una proprietà: se tra le carte della propria mano il giocatore di turno ha una proprietà, può metterla in gioco, disponendola davanti a sé. Non si può mettere in gioco più di una proprietà per turno.
3 - Gioca le tue carte: il giocatore può giocare le carte evento che ha in mano (fino ad un massimo di 5).
4 - Scambio: se il giocatore lo desidera può scambiare una (e non più di una) proprietà in gioco, ponendola nella pila degli scarti e pescare in cambio un numero di carte pari a quelle indicate sulla carta stessa.
5 - Scarta: se a fine turno il giocatore ha più di 4 carte in mano scarta tutte quelle in eccesso fino a rimanere con solo 4 carte in mano.
Nota: le fast 2, 3 e 4 possono essere giocate in qualunque ordine o saltate completamente.

Se un giocatore subisce l'effetto di una carta evento che gli impone di scartare un certo numero di carte dalla mano ed egli non ha un numero sufficiente di carte in mano può scartare proprietà che ha in gioco che per controvalore in

THE GAME

Play clockwise in turns.

The turn of every player is made up of 5 phases:

1 - Draw a card: the player draw one card from the deck.
2 - Acquire a property: if the player in turn has a property card in his hand, he can play it, placing it face up in front of himself. You cannot play more than one property card per turn.
3 - Play your cards: the player can play the event cards in his hand (to a maximum of 5).
4 - Exchange: if the player wishes it he can exchange one (and only one) property card that is in play, he puts it on face up on the discard pile (near the central deck) and draws a number of cards (as written on the card itself).
5 - Discard: if at the end of his turn the player has more than 4 cards in his hand he discards all those in excess until he remains with only 4.
Note: phases 2, 3 and 4 can be played in any order or not played at all.

If a player suffers the effect of an event card that forces him to discard a certain number of cards from his hand and he does not have enough cards, he can discard properties (in play) worth enough cards (as for phase 4) to cover number of due cards.

The effect of event cards is written on the card itself.

carte (lo stesso valido per la fase 4 del turno) coprono il numero di carte dovuto.

L'effetto delle carte evento è scritto sulla carta stessa. Dato che lo scopo del gioco è far finire le proprie carte (in gioco e in mano) agli avversari, i giocatori devono cercare di far scartare agli avversari quante più carte possibile, tentando al tempo stesso di accumulare il maggior numero di proprietà in gioco rimanendo con un buon numero di carte in mano. Non è però possibile eliminare un avversario finché questi non abbia giocato almeno una carta (proprietà o azione).

SPIEGAZIONE DELLE CARTE

Proprietà Immobiliari: (Appartamento a Manhattan, Isola tropicale privata, fattoria in Australia, appartamento a Montecarlo) non si può avere in gioco più di una proprietà immobiliare alla volta. Quando vengono scartate dal gioco (come nella fase 4) possono essere scambiate con 3 carte.

Accessori: (jet privato, off-shore, panfilo, elicottero) non si possono avere in gioco più di due accessori alla volta. Quando vengono scartati dal gioco (come nella fase 4) possono essere scambiati con 2 carte.

Assetti finanziari: (2 conto cifrato in Svizzera, 2 Società off-shore) non si possono avere in gioco più di due assetti

Since the aim of the game is to force the adversaries to end their cards (in play and in hand), the players must try to force the adversaries to discard as many cards as possible, trying, at the same time, to accumulate the greater number of property cards in play and having a good number of cards in hand at the end of every turn. Anyway a player cannot eliminate another player until this has played at least one card (property or event).

CARDS EXPLAINED

Real estates: (Flat in Manhattan, Private Island, Farm in Australia, Flat in Montecarlo) you cannot have more than one real estate in play at the same time. When they are discarded (as in phase 4) can be exchanged with 3 cards.

Accessories: (Plane, Off-shore, Yacht, Helicopter) you cannot have more than two accessories in play at the same time. When they are discarded (as in phase 4) can be exchanged with 2 cards.

Financial assets: (2 coded account in Swiss, 2 Off-shore Companies) You cannot have more than two financial assets in play at the same time. When they are discarded (as in phase 4) can be exchanged with 2 cards.

finanziari alla volta. Quando vengono scartati dal gioco (come nella fase 4) possono essere scambiati con 2 carte.

Attività: (Società Finanziaria, Società Mineraria, Società Telefonica, Società di Biotech) non si può avere in gioco più di una attività alla volta. Quando vengono scartate dal gioco (come nella fase 4) possono essere scambiate con 3 carte.

Ispezione: il fisco esegue un'ispezione sui conti dell'avversario che la subisce e che deve pagare una multa pari ad una proprietà in gioco che va posta sul mazzo degli scarti.

Toro: grazie ad una soffiata chi la gioca riesce a trarre il massimo vantaggio dall'andamento positivo della borsa e pesca due carte. Gli altri giocatori pescano 1 carta.

Orso: grazie ad una soffiata chi la gioca riesce ad evitare una grossa perdita in borsa. Gli altri giocatori, invece, perdono 1 carta dalla loro mano.

Affare Vantaggioso: chi lo subisce passa 2 carte dalla mano o una proprietà a chi la gioca. la scelta è fatta da chi ha giocato la carta.

Cambio Favorevole: chi gioca questa carta può scartare una carta dalla mano per pescarne 3 dal mazzo.

Scalata: chi la gioca dà la scalata alle proprietà di un avversario.

Activities: (Investment Trust, Mining Company, Phone Company, Biotech Corporation) you cannot have more than one activity card in play at the same time. When they are discarded (as in phase 4) can be exchanged with 3 cards.

Audit: the state treasury executes an audit on the accounts of the adversary who suffers it, he must pay an endorsement equal to a property in play that goes face up on the discard pile.

Bull: thanks to a tip, who plays it succeeds in getting maximum advantage from the positive course of the stock market and draws two cards. The other players draw 1 card.

Bear: thanks to a tip, who plays it succeeds to avoid large damages from the negative course of the stock market. The other players discard 1 card from their hand.

Taken! who suffers its effects passes 2 cards from his hand or a property to the one who played it. the choice is made by who has played the card.

Gain on the exchange: who plays this card can discard one card from his hand in order to draw 3 cards from the deck.

Acquisition (Scalata): who plays this card tries to acquire an adversary's property, he offers 1 card from his hand, face down, in order to choose one property (in play) of the adversary.

rio, offre 1 carta coperta dalla sua mano per scegliere una proprietà dell'avversario.

Cocktail Party: chi la gioca costringe un avversario ad offrire un Cocktail party in grande stile, chi la subisce, per offrirlo, paga 1 carta ponendola sulla pila degli scarti.

Casino: chi la gioca convince un avversario a giocare un'ingente somma al casinò. Il giocatore che la subisce perde una proprietà, ma pesca 2 carte.

Investigazione: gli agenti di chi gioca questa carta riescono a carpire tutte le informazioni sugli avversari. Chi la gioca guarda le carte in mano a tutti gli avversari.

Paradiso Fiscale: chi la gioca riesce a trasferire i propri averi in un paradiso fiscale ed evita gli effetti di una ispezione.

OPA Ostile: si gioca in risposta alla carta scalata, ne annulla gli effetti e chi la subisce perde 2 carte.

Money Crash: chi la gioca causa un grave crack finanziario a chi la subisce che scarta tutte le carte che ha in mano e ne pesca 1 nuova.

Tabloid Scandal: i giornali pubblicano foto scandalose del giocatore che la subisce che deve rinunciare a 2 proprietà per mettere a tacere lo scandalo.

Cocktail Party: who plays it forces an adversary to set up a Cocktail party in great style. who suffers the effect of this card pays 1 card placing it face up on the discard pile.

Casino: who plays it convinces an adversary to play big money in a casino. The player who suffers its effects loses one property, but draws 2 cards.

Private Investigation: secret agents of who play this card succeed in picking every info on all the adversaries. Who plays it watches the cards in adversaries' hands.

Fiscal Heaven: who plays it succeeds to transfer all his assets in a tax haven and avoids the effects of an inspection.

Acquisition (OPA ostile): can be played replying to the other acquisition card, it cancels the effects of the card and who suffers its effects loses 2 cards.

Money Crash: who it plays cause a major financial crack to the another player. The one who suffers effects of this card discards his hand draw 1 new card.

Tabloid Scandal: the newspapers publish scandalous photos of the player who suffers the effects of this card. In order to hush the scandal he must renounce to 2 properties (in play).

ATTENZIONE

Questo è soltanto un gioco. L'autore e gli editori non si assumo alcuna responsabilità per amicizie rovinate, storie d'amore infrante, separazioni, divorzi, licenziamenti, fallimento, disastri finanziari ed ogni altro genere di lite che possa essere in qualsivoglia maniera imputabile all'uso di "Crash! the bankrupt game"



Rose & Poison
game design group
Corso Garibaldi 189
Sanremo (IM)

www.roseandpoison.com

Ideazione: Giacomo Sottocasa
Illustrazioni: Alberto Bontempi
Digital ink: Antonio Sottocasa
Art direction: Sergio Giovannini
Stampato presso Punto Erre s.a.s., Milano

© 2003 Rose & Poison – Tutti i diritti riservati

DISCLAIMER

This is just a game. The author and the publishers do not assume any responsibility for ruined friendships, broken love story, divorces, lay-offs, failure, disasters and every other kind of argument that can be connected with the use of this game.



Rose & Poison
game design group
Corso Garibaldi 189
Sanremo (IM)

www.roseandpoison.com

Author: Giacomo Sottocasa
Drawings: Alberto Bontempi
Digital ink: Antonio Sottocasa
Art direction: Sergio Giovannini

Printed by Punto Erre s.a.s., Milano

© 2003 Rose & Poison – Tutti i diritti riservati

Ti è piaciuto questo gioco?

Allora prova anche

prendi e porta a casa

il gioco degli insulti
collezionabili

di Beniamino Sidoti

Capito...

brutto secchione
ciccione?

Did you like this game?

Then you have to try

prendi e porta a casa

the game of the
collecting affronts

by Beniamino Sidoti

Do you understand,

baddie flabby
nerd?