

## WAR FAIR

Traduzione italiana di un gioco [WarpSpawn](http://www.warpspawn.com)  
<http://www.angelfire.com/games2/warpspawn/>  
a cura di **Alessandro Crespi** © 2005 – [alecrespi@alice.it](mailto:alecrespi@alice.it)

### INTRODUZIONE

Gioco di carte per 2-6 partecipanti.

I giocatori impersonificano dei Venditori di Armi, il cui unico scopo è il profitto!

### OBIETTIVO

Vince il giocatore che, al termine della partita, ha più soldi.

### MAZZO

Nel mazzo ci sono 76 carte suddivise in 5 tipi differenti:  
Armi, Venditori, Acquirenti, Intercettazione, Evasione.

### MATERIALI

Utilizzate delle FICHES per rappresentare le monete.

### PREPARAZIONE

Ogni giocatore comincia con 5 carte. L'ordine iniziale è scelto casualmente.

### SEQUENZA DI GIOCO

I giocatori svolgono il loro turno di gioco seguendo queste fasi:

1. Pescaggio
2. Affari
3. Intercettazione
4. Profitto

#### 1. PESCAGGIO

Pescate una carta, se non ci sono più carte da pescare, allora la partita termina istantaneamente. Si possono avere in mano al massimo 7 carte. Scartate gli eccessi.

#### 2. AFFARI

Si possono scambiare carte con gli altri giocatori. Si può saltare questa fase, oppure mostrare a tutti un "Affare". Un "Affare" deve includere 1 Venditore, 1 Acquirente e 1 o più carte Armi dello stesso tipo.

#### 3. INTERCETTAZIONE

Gli altri giocatori possono giocare carte "Intercettazione" dalla propria mano. Il giocatore di turno può giocare carte "Evasione" per impedirne l'effetto. Le carte Evasione ed Intercettazione si "annullano" una ad una. Se alla fine risultano giocate più carte "Intercettazione" rispetto alle carte "Evasione", allora l'Affare è "sfumato" e viene saltata la fase di profitto.

#### 4. PROFITTO

Se l'Affare non è stato Intercettato, allora vengono incassati i soldi confrontandosi con la tabella sottostante. Le carte vengono scartate e se ne pesca 1.  
*Esempio: Se il tuo Affare è costituito da 1 Arma Chimica, allora incassi 5\$. Se invece è costituito da 4 Missili, allora incassi 110\$. Alcune combinazioni Venditori/Acquirenti aumentano o riducono gli incassi.*

## **Elenco Carte ARMI**

<b>Tipo di Arma:</b>	<b>n°</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Chimica	9	5	15	30	50	75
Biologica	8	10	25	45	70	100
Convenzionale	10	15	35	60	90	125
Missile	7	20	45	75	110	150
Nucleare	6	25	55	90	130	175

## **Elenco Carte VENDITORE**

<b>Nazione:</b>	<b>n°</b>	<b>Incasso Non può vendere a:</b>	
USA	4	+10%	Iraq
USSR	3	-10%	Afghanistan
China	1	-10%	North Korea
France	2	---	Angola
UK	2	---	--

## **Elenco Carte ACQUIRENTE**

<b>Nazione:</b>	<b>n°</b>	<b>Incasso</b>
India	2	+10%
Iraq	2	---
Afghanistan	2	---
Iran	2	---
North Korea	2	---
Angola	2	-10%

## **Elenco Carte INTERCETTAZIONE**

<b>Agenzia:</b>	<b>n°</b>	<b>Non può essere evasa con:</b>
CIA	2	Front Company
FBI	2	Staging Post
Interpol	2	Diplomatic Immunity

## **Elenco Carte EVASIONE**

<b>Trucco:</b>	<b>n°</b>
Staging Post	2
Front Company	2
Diplomatic Immunity	2