

Hollywood

1947

1-9 GIOCATORI | 10-45 MINUTI

(5 minuti per giocatore)

INTRODUZIONE

Siamo nell'anno 1947. Fai parte della fiorente industria cinematografica di Hollywood.

Tuttavia diffidenza e sospetto si insinuano tra i membri della tua piccola casa cinematografica: alcuni di loro potrebbero essere comunisti, intenzionati a diffondere segretamente propaganda antipatriottica nei tuoi film! Sarai in grado di scovare i dissidenti e sediziosi prima che il tuo studio sia costretto alla chiusura? O sarai tu stesso a venir sospettato e messo al bando da Hollywood?

COMPONENTI



15 GENRE POSTERS



9 FILMSTRIPS



60 PROPAGANDA CARDS



9 JOB CARDS



9 LOYALTY CARDS



9 CUSTOM STAR DICE



4 SCULPTED TOKENS

PREPARAZIONE

Mescolate le carte professione e distribuitene una ad ogni giocatore, il quale le terrà a faccia in su, visibile a tutti. Posizionate le professioni rimanenti al centro del tavolo, a faccia in su.

Prendete le carte lealtà, creando un mazzo come indicato nella tabella. Mescolate il mazzo delle carte lealtà, distribuendo, senza rivelarla, 1 carta ad ogni giocatore. Ognuno può vedere la propria carta ma non può mostrarla agli altri. Rimuovete le rimanenti carte lealtà dal gioco.

	PATRIOTA	COMUNISTA	ASTRO NASCENTE
1 Giocatore	1		
2 Giocatori	1	1	
3 Giocatori	2	1	
4 Giocatori	2	1	1
5 Giocatori	3	2	
6 Giocatori	3	2	1
7 Giocatori	4	2	1
8 Giocatori	4	3	1
9 Giocatori	5	3	1



Tutti i giocatori chiudono gli occhi. Quindi il mazziere invita i membri della fazione comunista ad aprire gli occhi, riconoscersi e infine a richiuderli.

Mescolate le carte propaganda, dandone 3 ad ogni giocatore. Mettete il mazzo di carte che rimane, a faccia in giù, al centro. Ogni giocatore può vedere queste carte ma non può rivelarle agli altri. Tali carte

formeranno la "mano" del giocatore. Quando in questa guida si parlerà di "mazzo" "carte" o "mano", si farà riferimento alle carte propaganda.

Assegnate quindi 1 dado a ciascun giocatore, il quale lo lancerà posizionandolo poi di fronte a sé. Mescolate i poster genere e posizionate a faccia in giù, al centro del tavolo.

Posizionate i 4 segnalini cinema e le 9 pellicole cinematografiche al centro del tavolo.



PANORAMICA DI GIOCO

Il gioco si svolge in 7 rounds. In ciascun round lo studio cinematografico di cui facciamo parte lavorerà per produrre un film, che verrà indicato dal poster genere per quello specifico round. I giocatori, durante il loro turno di gioco, potranno decidere se applicare gli effetti dalla loro carta professione o modificare il valore attuale dei dadi in gioco. Dopo che tutti i giocatori avranno svolto il loro turno, i giocatori il cui dado mostra come risultato una stella aggiungeranno una carta a faccia in giù al centro del tavolo. Queste carte verranno poi mescolate e rivelate. Si procederà quindi al calcolo del numero di simboli "patriota" e "comunista" presenti. A questa somma si aggiungerà anche il numero di simboli presenti sul poster genere.

Se appartieni alla fazione dei patrioti, il tuo obiettivo sarà quello di produrre 4 film patriottici, ovvero con un numero di simboli "patriota" superiore ai simboli "comunista". Se sei un "astro nascente", il tuo obiettivo sarà quello di mantenere la partita in stallo fino al round finale (maggiori dettagli in seguito). Il gioco terminerà non appena una delle fazioni avrà raggiunto il suo obiettivo.

Il gioco ha una componente strategica e di deduzione sociale. Non è mai possibile mostrare le proprie carte o la fazione di appartenenza a nessuno, ma è possibile "dichiarare" ciò che si vuole sulle carte giocate nel mazzo o sulla propria fazione di appartenenza. **La discussione e il dibattito sulle carte giocate durante la partita è caldamente consigliato!** In particolare, chi fa parte della fazione comunista o è un astro nascente dovrà sviare gli altri per raggiungere i propri obiettivi, dato che la maggior parte dei giocatori saranno patrioti.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il gioco si svolge, al più, in 7 rounds. Ad ogni round verrà prodotto un nuovo film e, per ciascun film, avranno luogo tre fasi (Produzione, Post-Produzione e Premiere). Quando parleremo di "giocare carte nel film" faremo riferimento all'azione di giocare carte a faccia in giù al centro del tavolo.

1 | LA FASE DI PRODUZIONE

Inizia il turno il giocatore che possiede la carta professione col numero più basso e **si procede in senso orario**. Quindi ciascun giocatore svolge il proprio turno, durante il quale è possibile passare o svolgere una delle tre azioni elencate qui sotto.

Opzione 1: Utilizzare la propria abilità professione

Se una professione non è ricoperta da alcun giocatore, l'azione corrispondente non può essere eseguita nel round. La dicitura "ogni giocatore" indica anche il giocatore stesso.



1. Lo **Sceneggiatore** pesca, senza mostrarli, 2 poster genere, ne sceglie 1 e lo rivela mettendolo al centro del tavolo. L'altro viene scartato senza mostrarlo agli altri giocatori, i quali non possono chiedere nulla allo Sceneggiatore riguardo il poster scartato (nome del genere, dettagli, ecc), tranne che per il simbolo nell'angolo basso del poster.
 - *Se nessun giocatore riveste il ruolo di Sceneggiatore (o lo Sceneggiatore non usa la propria abilità durante il proprio turno) il genere viene semplicemente rivelato dalla cima del mazzo e collocato al centro del tavolo.*
2. Il **Produttore** scambia 2 carte professione qualsiasi, comprese le carte al centro o quelle di 2 giocatori, inclusa la propria. Se il Produttore decide di scambiare la propria professione con un'altra, il precedente produttore può utilizzare immediatamente la nuova professione acquisita, purché non sia già stata utilizzata da un altro giocatore in questo round.
3. Il **Regista** può assegnare 1 segnalino cinema a qualunque giocatore. Il giocatore che ha ricevuto un segnalino non può riceverne un altro nel round immediatamente seguente (si veda "segnalini cinema" alla pagina__).
4. Il **Tecnico delle Luci** rilancia 3 dadi qualsiasi. A differenza degli altri giocatori può rilanciare lo stesso dado più volte come parte dalla sua abilità (si veda la sezione "Opzione 3").
5. Il **Cameraman** obbliga un giocatore a scartare tutte le sue carte e pescare una nuova mano.
6. L'**Attrice** permette ad un giocatore di pescare 2 carte e quindi di scartarne 2 a piacere.
7. L'**Attore** permette ad un giocatore di pescare 2 carte e quindi di scartarne 2 a piacere.
8. Il **Compositore** pesca 2 carte, ne gioca 1 a faccia in giù nel film e scarta l'altra.
9. Il **Montatore** segnala la sua volontà di editare il film in uscita avvicinando la sua carta professione al centro del tavolo (si veda a pagina __).

Opzione 2: Scambiare la propria professione con un'altra al centro

Quest'azione termina il proprio turno, perciò non sarà possibile utilizzare la nuova abilità professione fino al round seguente. In una partita a 9 giocatori quest'azione non è disponibile.

Opzione 3: Rilanciare 2 dadi qualsiasi

Il giocatore sceglie 1 o 2 dadi qualsiasi, poi lancia un dado alla volta e lo restituisce al proprietario. E' possibile scegliere il proprio dado ma non è possibile rilanciare lo stesso dado 2 volte.

2 | LA FASE DI POST-PRODUZIONE

Dopo che ciascuno ha eseguito il proprio turno:

1. **Ogni giocatore che ha ottenuto una stella nel dado gioca 1 carta a faccia in giù nel film.**
Quindi ogni giocatore dotato di un segnalino cinema (fornito dal regista) può spenderlo per giocare una carta addizionale nel film (anche se non ha ottenuto una stella col proprio dado).

2. Si aggiunge al film, senza rivelarla, 1 carta dalla cima del mazzo.

Questa sottofase può essere saltata se il compositore ha utilizzato la propria abilità.

3. Il mazzo viene mescolato e 1 carta viene rimossa dal film.

Le carte giocate nel film vengono mescolate e 1 viene scartata in maniera casuale. Se il montatore ha deciso di utilizzare la propria abilità, la carta scartata va a lui.

3 | LA PREMIERE

1. Rivelazione delle carte rimanenti e determinazione della fazione vincitrice del round.

La fazione col maggior numero di simboli rivelati, inclusi i simboli nel lato inferiore del poster genere, vince il round! In caso di pareggio, la fazione comunista si aggiudica il round. Si indica quindi la fazione vincitrice sovrapponendo la pellicola corrispondente al poster genere.

2. Verifica della presenza di carte "Audizione Congressuale" e "Riorganizzazione".

Se 1 o più carte "Audizione Congressuale" sono state rivelate, tutti i dadi vengono rilanciati. Se 1 o più carte "Riorganizzazione" sono state rivelate, tutte le carte professione (incluse quelle al centro) sono mescolate e ridistribuite casualmente ai giocatori.

3. Sottofase di Pesca.

Per ultimo, ciascun giocatore con meno di 3 carte pesca carte fino ad averne 3 in mano.

Tutte le carte giocate nel round vengono scartate. Il gioco prosegue con un nuovo film, ripetendo le fasi appena descritte.

Nota importante sulla Pila degli Scarti

Nel gioco non esiste una pila degli scarti. Al contrario, quando 1 o più carte vengono "scartate" devono essere poste a faccia in giù in un'area lontana dal tavolo, di modo che non possano essere viste o ripescate accidentalmente dai giocatori. Solo se il mazzo si esaurisce si rimescolano tutte le carte scartate per riformare il mazzo.



FINE DELLA PARTITA

Non appena una fazione (comunista o patriota) si sarà aggiudicata 4 rounds, tale fazione avrà vinto e la partita sarà conclusa!

Se, invece, sono stati prodotti 7 film (ovvero nei 3 rounds precedenti ci sono state 3 vittorie per la fazione comunista e 3 per i patrioti) ed il punteggio nel 7o round vede un pareggio o una vittoria patriota/comunista per 1 simbolo di vantaggio, allora a vincere sarà l'astro nascente. Se invece una fazione prevale di 2+ simboli, quest'ultima avrà vinto (e l'astro nascente avrà perso). *Nota: nelle partite a 1, 2, 3, e 5 giocatori la carta lealtà "astro nascente" non viene inserita ed il 7o round viene assegnato normalmente.*

Siete pronti a giocare! Di seguito troverete ulteriori informazioni su regole avanzate, varianti a 1-3 giocatori e dettagli sulle carte professioni.



ROUND DI GIOCO - ESEMPI

Alla fine di un round, 3 giocatori possiedono un dado posizionato sul simbolo stella. Ciascuno di essi aggiunge 1 carta a faccia in giù al centro del tavolo. Dopodiché, dato che il compositore ha deciso di utilizzare la propria abilità aggiungendo 1 carta al mazzo, non si aggiunge alcuna carta casuale. Il montatore sceglie di usare la propria abilità, quindi mescola le 4 carte, ne pesca 1, la guarda e decide di scartarla. Le 3 carte rimanenti vengono rivelate. Le carte mostrano 1 doppio simbolo patriota, 1 carta neutra, 1 simbolo comunista. Il poster genere presenta 1 simbolo patriota. La fazione dei patrioti vince il round (3 simboli patriota vs 1 simbolo comunista). Inoltre, la carta con doppio simbolo patriota presenta l'evento "audizione congressuale", perciò tutti i dadi vengono rilanciati prima del prossimo round.

Alla fine di un round, 4 giocatori hanno un dado con il simbolo stella, perciò ognuno di loro aggiunge 1 carta a faccia in giù al centro. Si aggiunge anche 1 carta casuale dal mazzo, poiché il compositore ha deciso di non utilizzare la propria abilità. Anche il montatore ha deciso di non utilizzare la propria abilità, quindi le 5 carte vengono mescolate ed 1 viene scartata casualmente. Le 4 carte rimanenti vengono rivelate, mostrando 2 carte neutre, 1 con doppio simbolo comunista, 1 patriota. Il poster genere mostra 1 simbolo patriota. La fazione comunista vince il round (è un pareggio 2 a 2 e in caso di parità vince la fazione comunista). Inoltre, la carta con doppio simbolo comunista presenta l'evento "riorganizzazione" - tutte le carte professione vengono mescolate e redistribuite prima dell'inizio del round successivo.

Alla fine del 7o turno, 2 giocatori possiedono un dado con il simbolo stella, perciò ciascuno di loro aggiunge 1 carta al centro. Non si aggiunge alcuna carta casuale dal mazzo, in quanto il compositore ha deciso di utilizzare la propria abilità. Il montatore sceglie di usare la propria abilità, quindi mescola le 3 carte, ne pesca 1, la guarda e decide di rimetterla nel mazzo, che viene quindi mischiato. Viene scartata 1 carta e le 2 carte rimanenti vengono rivelate, mostrando 2 carte, ciascuna con un simbolo comunista. Il poster genere mostra 1 simbolo patriota. Nonostante la fazione comunista possieda più simboli (2 a 1), l'astro nascente vince la partita, poiché il 7o round si è concluso con 1 solo punto di differenza tra le fazioni.

VARIANTE AD 1-3 GIOCATORI

Nelle partite ad 1-3 giocatori si mantengono le regole tradizionali con alcune modifiche:

- Ciascun giocatore riceve 2 dadi e 2 professioni scelte in maniera casuale.
- Ogni round inizia dal giocatore la cui professione indica il valore numerico più basso e si procede in senso orario per 2 volte (il 1o giocatore esegue 2 turni consecutivi). I giocatori possono attivare entrambe le abilità professione durante il loro turno, ma nessuna abilità può essere attivata 2 volte nello stesso round (persino se scambiata dal produttore).
 - L'abilità dello sceneggiatore può essere utilizzata solo nel 1o turno del round. Pertanto se lo sceneggiatore, all'inizio del round, si trova al centro del tavolo o se il giocatore decide di non utilizzarne la abilità, si passa direttamente a pescare un poster genere casuale per iniziare il round.
- Come per le regole tradizionali, i giocatori possono utilizzare il proprio turno per rilanciare fino a 2 dadi o scambiare le proprie professioni (inclusa una che hanno già utilizzato nel loro turno) con una delle professioni disponibili al centro del tavolo.
 - Se i 2 dadi di un giocatore mostrano entrambi una stella alla fine del turno, egli dovrà giocare 2 carte nel film.
- Posizionate 1-3 carte propaganda "fantasma" (3 nel caso di 1 giocatore, 2 per 2 giocatori e 1 per 3 giocatori) a faccia in giù al centro del tavolo e lanciate 1 dado accanto ad ognuna di esse. Al termine di un round, per ciascuno dei dadi fantasma che presenta una stella, aggiungete la carta corrispondente nel film, quindi sostituite la carta giocata con un'altra casuale a faccia in giù. Le carte non corrispondenti a dadi stella non sono sostituite, ma rimangono dove sono, pronte per il round successivo. E' possibile spendere un turno per rivelare tutte le carte fantasma. All'inizio di ogni turno, ciascuno dei dadi fantasma viene rilanciato. Durante il proprio turno, come azione, è possibile rilanciare 1 o 2 dadi fantasma

Nelle partite a 3 giocatori la fazione comunista vince la partita riesce ad aggiudicarsi 3 rounds.

Nelle partite a 2 giocatori, rimuovete dal gioco i generi "Mostro", "Horror" e le 6 carte con doppio simbolo comunista - ma senza l'evento "riorganizzazione" - dal mazzo. Se il round termina in un pareggio viene conteggiato come vittoria per entrambi i giocatori. Se entrambi si aggiudicano simultaneamente 4 vittorie, la partita si conclude con una parità.

Nelle partite ad 1 solo giocatore, rimuovete la carta professione "Produttore" dal gioco.

VARIANTI CON REGOLE AVANZATE

Nelle partite di gruppo potete anche provare ad introdurre le seguenti varianti di gioco avanzate:

Sciopero di Categoria: Ogni volta che un poster neutrale è attivo nel round i giocatori con dadi stella possono giocare un qualsiasi numero di carte (0-3) dalla propria mano. Al termine del turno i giocatori pescano carte fino a riaverne di nuovo 3 in mano.

Lealtà Casuali: Anziché seguire la tabella a pag.2, distribuite tra i giocatori le carte lealtà disponibili in maniera casuale. In questo modo nessuno saprà quanti patrioti, comunisti e astri nascenti sono in gioco! Questo renderà le partite ancora più imprevedibili!

Scelta Granulare delle Professioni: Rimuovete dal gioco le professioni che preferite, mantenendo comunque il vincolo di 1 professione assegnata per ciascun giocatore.

CARTE PROFESSIONE - CHIARIMENTI

Regista: Il regista può autoassegnarsi un segnalino cinema, ma solo a turni alterni (dato che uno stesso giocatore non può ricevere più di 1 segnalino in 2 round consecutivi). Se tutti i segnalini sono già stati assegnati, il regista può comunque decidere di spostarne 1 da giocatore ad un altro. Nelle partite ad 1-3 giocatori, se il regista assegna un segnalino ad un fantasma, questi lo spenderà per giocare una carta nel 1o round in cui non avrà ottenuto una stella col proprio dado.

Montatore: Se durante un round il Montatore decide di editare ma perde la propria professione a causa di uno scambio (e.g. produttore o uno scambio di professione in una partita a 1-3 giocatori), egli può comunque utilizzare la propria abilità per quel round.

Produttore: Il Produttore può scambiare 2 carte professione qualsiasi (inclusa la propria) dal centro o tra 2 giocatori. I giocatori che hanno subito lo scambio e che non hanno ancora eseguito un'azione possono utilizzare la nuova abilità nel loro turno. Non è tuttavia possibile utilizzare una professione già utilizzata nello stesso round. Pertanto un giocatore che ricevesse una professione la cui abilità sia già stata spesa nel round corrente (incluso il giocatore che riceve la professione Produttore a seguito di uno scambio col Produttore precedente) potrà spendere un'azione solo per rilanciare i dadi o scambiare la sua professione con una al centro del tavolo. Al contrario, se il Produttore decidesse di scambiare la propria professione con un'altra, il precedente produttore potrà utilizzare immediatamente la nuova professione acquisita, sempre che non sia già stata utilizzata da un altro giocatore in questo round (si veda "Montatore" e "Sceneggiatore").

Sceneggiatore: Lo Sceneggiatore può attivare la propria abilità solo nel 1o turno di un round. Pertanto se un giocatore diventa Sceneggiatore durante un round (a causa di uno scambio) non sarà in grado di utilizzare la propria abilità fino all'inizio del prossimo round.

Segnalini Cinema: Non è necessario che un giocatore abbia ottenuto una stella col proprio dado per spendere un segnalino cinema e giocare quindi una carta nel film. Un giocatore può spendere più segnalini nello stesso round.

CONTESTO STORICO

Nei primi anni della cosiddetta "Paura Rossa" e del Maccartismo, il governo statunitense sospettò che il partito Comunista fosse riuscito ad infiltrarsi all'interno dell'industria hollywoodiana. Si temeva che alcuni produttori potessero portare nelle sale e sugli schermi statunitensi film con ideali "antiamericani", che avrebbero minato i principi della libertà e del capitalismo. In quel periodo, la "Società cinematografica per la salvaguardia degli ideali americani" (o MPA) pubblicò degli opuscoli, raccomandando ai produttori di evitare ogni "potenziale o sottile accenno socialista" nei propri film e consigliando alle case cinematografiche di non diffamare o calunniare in alcun modo il sistema capitalista e di libero mercato, la ricchezza e il conseguimento di profitto, nonché di evitare di glorificare l'uomo comune, la collettività, ecc.

La paranoia diffusa portò alla creazione della famigerata "Lista Nera di Hollywood", a cui furono ascritti attori, registi, sceneggiatori e professionisti illustri della Hollywood del tempo, e a cui veniva negata ogni futura possibilità lavorativa, sulla base della presunta appartenenza a tale lista, nonché di supposte simpatie verso il partito Comunista. Alcune delle più note vittime della "Blacklist" sono oggi note col nome di "The Hollywood Ten" (ovvero "I dieci di Hollywood") - scrittori e registi che si rifiutarono di testimoniare di fronte al Congresso e furono, di conseguenza, condannati alla prigionia. La lista nera rappresentò uno dei capitoli più bui nella storia hollywoodiana, per via delle vite e delle carriere che furono annientate dai mormorii e dalle accuse, perlopiù infondate, nei confronti di coloro che ne divennero bersaglio.

IL COSTUMISTA - REGOLE AGGIUNTIVE



Il **Costumista** è una professione giocabile aggiuntiva. Durante il proprio turno il Costumista può pescare 2 carte Costume, assegnarne una ad 1 giocatore (anche a sé stesso/a) e scartare l'altra. Non può tuttavia assegnare più di un Costume allo stesso giocatore all'interno di 2 round consecutivi. Le carte Costume possono essere utilizzate in qualsiasi momento (anche al di fuori dal proprio turno se non esplicitamente e diversamente previsto). Una volta utilizzata, scartate quindi la carta Costume, inserendola in fondo al mazzo delle carte Costume. L'espansione Costumista è adatta a partite con 3 o più giocatori.