

GIANLUCA
SANTOPIETRO

BACIAMO LE MANI!™

GIOCO DI CARTE



REGOLAMENTO



Giochi Uniti

Uno spietato Boss, dieci subdoli Protagonisti, undici misteriose Borse di pelle nera, un mucchio di Soldi in ballo. Se le vostre Scuse non saranno pronte e convincenti vi ritroverete con un paio di scomode Scarpe di Cemento, a far compagnia ai pesci in fondo alla baia...

Baciamo le Mani è uno spassoso gioco di "ruoli" per 5-11 giocatori.

IDEA E SCOPO DEL GIOCO

Il Boss vuole tornare in possesso della sua Borsa piena di Soldi.

Per sfogare la sua rabbia e punire colui che, a suo parere, voleva farlo fesso, quando penserà di averlo trovato gli regalerà un paio di Scarpe di Cemento, sia a lui che al suo Prediletto ❤️.

I giocatori, dal canto loro, "colpevoli" di fare parte della "famiglia" e di pensare solo al proprio interesse, cercheranno di scaricare la colpa su qualcun altro in modo da passarla liscia anche questa volta, magari riuscendo alla fine a svignarsela con i Soldi, in compagnia del proprio Prediletto ❤️.

Ogni giocatore può vivacizzare il gioco interpretando a proprio modo il ruolo che gli è capitato, prendendo spunto dalle carte. Questa possibilità non è obbligatoria, ma farlo renderà molto più divertenti le vostre partite.



COMPONENTI DI GIOCO

Questo regolamento e **110 carte** di 5 diversi tipi: ognuno si riconosce dal dorso, caratterizzato da una diversa immagine e da un colore specifico.



11 Protagonisti
(marrone)



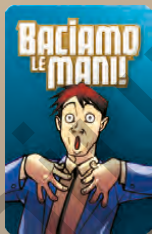
3 Umori
(verde, giallo
e rosso)



1 Sentenza
(grigio)



11 Borse
(nero)



84 Scuse
(blu)



TIPI DI CARTE



Protagonisti: *siete voi, i componenti di una improbabile “famiglia” allargata dell’America Anni ‘30, come nei migliori gangster movie.*

Ogni carta rappresenta un diverso personaggio, abbinato a un numero e un Prediletto ❤️, un altro

Protagonista per cui quel personaggio ha un “debole” (se è in gioco). Di qualunque natura sia questo sentimento (amicizia, affetto, passione), esso vi spingerà, durante la partita, a difendere il vostro Prediletto ❤️. Lo svolgimento e l’esito di una partita riguardano ogni singolo giocatore, ma possono influenzare anche la sorte del proprio Prediletto ❤️ o del Protagonista da cui si è prediletti. Se, a causa del numero dei giocatori, il Prediletto ❤️ dell’ultimo giocatore in ordine di numero non è in gioco, quest’ultimo avrà come Prediletto ❤️ il **Gorilla**.



Umori: *quando il Boss è adirato, non fatelo arrabbiare, perché poi diventa furioso e sono dolori!*

Le carte Umore sono 3, in dotazione al giocatore che assume il ruolo del Boss. Rappresentano i tre diversi gradi di “collera” del Boss: **Adirato**,

Arrabbiato e **Furioso**. Durante tutto

lo svolgimento della partita, il giocatore che ha il ruolo del Boss deve sempre avere una di queste carte scoperte di fronte a sé, in modo che tutti gli altri giocatori possano capire l’Umore che ha in quel momento il Boss. Di conseguenza si possono regolare sulla migliore strategia da adottare nell’uso delle Scuse giocate dalla propria mano. Per questo scopo, ogni carta è dotata di un segnale colorato (verde, giallo o rosso).



Adirato
(verde)



Arrabbiato
(giallo)



Furioso
(rosso)

Per i giocatori sarà sempre possibile giocare Scuse di qualsiasi Umore, ma per poter scaricare la colpa su un avversario bisognerà giocare una con il segnale colorato corrispondente all'Umore del Boss di quel momento.



Sentenza: l'usanza introdotta da questo spietato capofamiglia è che colui che si macchia di un misfatto debba indossare comode "scarpe di cemento" per andare a fare compagnia ai pesci che nuotano in fondo al molo della baia.

Anche questa carta è in dotazione al Boss, e viene utilizzata per emettere la "sentenza" che determina la fine della partita e che condanna un componente della "famiglia" (un Protagonista), colpevole, almeno secondo il Boss, di aver fatto sparire la preziosa borsa piena di soldi in contanti. Quando viene giocata la Sentenza contro un Protagonista, questa ha effetto anche sul Prediletto ❤️ dell'accusato.



Borse: in casa del Boss c'è molta confusione e con tutte le Borse di pelle nera che gironzolano è difficile capire esattamente quale sia quella che potrebbe rendervi ricchi.

Le Borse vengono date in dotazione, una a ogni giocatori, tra cui la più importante di tutte, quella dei **Soldi**; tutte le altre servono solo a confondere le idee.





Scuse: di fronte al Boss è il momento di “cantare”, cercando di essere sbrigativi e, soprattutto, convincenti, dannatamente convincenti...

Le Scuse permettono ai giocatori di inventare motivazioni più o meno plausibili per scaricare la colpa della sparizione della preziosa Borsa dei

Soldi del Boss su qualcun altro. Su ogni Scusa compare sempre un segnale colorato di Umore (verde, giallo o rosso): è possibile giocare Scuse di qualsiasi colore, ma se corrisponde all'Umore del Boss e riuscite a raccontare la Scusa in maniera credibile, allora potrete incolpare un altro Protagonista, distogliendo da voi l'ira del Boss.

Quando una Scusa scarica la colpa, si attiva immediatamente il suo effetto che colpisce le Borse:



Indica che il giocatore che ha giocato quella Scusa (e solo lui) **può guardare, per un momento**, la Borsa in suo possesso.



Indica che **tutti i giocatori si passano le Borse, senza guardarle**, facendole ruotare in senso orario (verso sinistra) o antiorario (verso destra) a scelta del giocatore che ha giocato la Scusa che ha attivato questo effetto.



Indica che il giocatore che ha giocato quella Scusa **scambia la propria Borsa** con quella del giocatore a cui ha scaricato la colpa. Nessuno dei due giocatori può guardare la carta.



PREPARAZIONE

1

Prendete tanti **Protagonisti** quanti sono i giocatori partecipanti, minimo cinque, in ordine di numerazione. Quelli non utilizzati vengono rimossi dal gioco: per questa partita non serviranno più. Consegnate il **Boss** al giocatore che interpreta quel ruolo (solitamente il più esperto), oppure assegnatelo casualmente (se tutti i giocatori hanno la stessa esperienza di gioco) mischiando anche il **Boss** con gli altri Protagonisti. Ora distribuiteli coperti, 1 a ogni giocatore.



Quando ognuno ha ricevuto un Protagonista lo rivela. A questo punto disponetevi attorno al piano di gioco in senso orario, partendo dal **Boss**, in ordine di numerazione del Protagonista, in modo da avere a sinistra il vostro Prediletto ❤️.

Se siete giocatori esperti o se vi piacciono le situazioni più caotiche, rimanete pure ai vostri posti, ma ricordatevi chi è il vostro Prediletto ❤️ e di chi siete voi il Prediletto ❤️.

2

Il **Gorilla** prende, dalla pila delle Borse, i **Soldi** e un numero di Borse scelte casualmente fino a raggiungere il numero dei giocatori partecipanti meno il **Boss**: le mischia e le distribuisce, coperte a faccia in giù, dandone una a ogni giocatore, a esclusione del **Boss**. Tutti i giocatori guardano il “contenuto” della Borsa che hanno ricevuto, ma solamente quello con la Borsa dei **Soldi** la rivela. Lui sarà il primo giocatore, ovvero quello che il Boss comincerà ad “accusare” per primo.



3

Il **Contabile** ora prende la propria Borsa, quella della **Moglie** e quella con i **Soldi** appena rivelata (se questa appartiene a uno dei due Protagonisti appena citati, allora prende una Borsa di un altro



Protagonista a sua scelta), le mischia e le ridistribuisce, senza guardarle, tra i tre Protagonisti rimasti senza Borsa. Da questo momento nessun giocatore può più guardare la propria Borsa a meno che uno specifico effetto non gli consenta di farlo.

4

La **Moglie** prende, o ordina al **Gorilla** di prendere, il mazzo delle Scuse. Queste carte vanno mischiate e ne vanno distribuite 3, coperte, a ogni giocatore, escluso il **Boss**. Le tre carte costituiscono la mano del giocatore. Il mazzo delle Scuse rimanenti viene messo al centro del piano di gioco.

5

Il **Boss** rivela, di fronte a sé, l'Umore giallo e rivolgendosi al primo giocatore, con fare arrabbiato gli domanda: «Che cosa ci facevi tu con i miei soldi?». La partita ha inizio.



COME SI GIOCA

Partendo dal primo giocatore il turno prevede che si cerchi di inventare scuse plausibili che spieghino al Boss, in modo convincente, il motivo per il quale il Protagonista ha “maneggiato” i suoi soldi. I giocatori dovranno avvalorare le proprie fantasiose tesi giocando le Scuse in loro possesso.

Ricordate: il gioco si svolge in un’ipotetica America degli Anni ‘30 fatta di proibizionismo, gangster e soldi facili, ma spesso illegali.

TURNO DI GIOCO

Un giocatore comincia il proprio turno quando gli viene *scaricata la colpa* di aver preso i **Soldi** del Boss. Usando il “rispetto” che si conviene, ci si rivolge al Boss raccontando in modo convincente tutto quello che può confondere la situazione, tentando di calmare la furia del Boss e predisponendo la conversazione in modo da trovare l’appiglio giusto per *scaricare la colpa* a un altro giocatore, con il preciso intento di incastrarlo.

- Cominciate a parlare, in tono dimesso e rispettoso, in linea il più possibile con il vostro ruolo e con la caratterizzazione del vostro personaggio.
- Volgete, in modo convincente e rassicurante, la conversazione su argomenti che trattino personaggi, luoghi, oggetti, azioni ed eventi legati alle Scuse che avete in mano. Nel momento in cui citate uno di questi elementi avvalorate la vostra tesi giocando la relativa Scusa dalla vostra mano. In questo modo dimostrerete al Boss la vostra buona fede: lui apprezzerà moltissimo. Potete giocare Scuse con qualsiasi segnale colorato.
- Fate attenzione a soddisfare anche l’Umore del Boss. Ci sono scuse buone che a volte, in certe situazioni, non funzionano come dovrebbero: se fate coincidere il colore del segnale della vostra Scusa giocata con quello dell’Umore del Boss e riuscite a essere credibili, molto probabilmente il Boss vi permetterà di *scaricare la colpa* su di un altro giocatore a vostra scelta, che non sia il vostro Prediletto ❤️ né l’ultimo giocatore che vi ha *scaricato la colpa*.

- Non appena *scaricate la colpa* a un altro, applicate l'effetto sulle Borse innescato dalla Scusa giocata con successo.



**Guarda
la tua Borsa**



**Fai ruotare
tutte le Borse**



**Scambia
la tua Borsa**

- Ogni volta che giocate una Scusa dalla vostra mano, rimpiazzatela subito pescandone un'altra dal mazzo. Se non avete la Scusa con il segnale del colore giusto "guadagnate tempo" giocando altre Scuse, nella speranza di pescare una Scusa che vi permetta di *scaricare la colpa*.

SCARICARE LA COLPA

- Per *scaricare la colpa* a un altro giocatore a vostra scelta, che non sia il giocatore che vi ha precedentemente *scaricato la colpa* né il vostro Prediletto ❤️, dovete giocare almeno una Scusa che abbia il segnale del colore uguale a quello dell'Umore del Boss.
- Se, nel vostro turno, riuscite a *scaricare la colpa* giocando 1 sola Scusa, l'Umore del Boss migliora (non è possibile andare oltre all'**Adirato**, verde).
- Se, nel vostro turno, riuscite a *scaricare la colpa* giocando 2 Scuse, l'Umore del Boss rimane invariato.

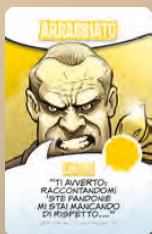


- Se, nel vostro turno, *scaricate la colpa* giocando 3 Scuse, l'Umore del Boss peggiora (non è possibile aumentare oltre al **Furioso**, rosso).
- Dopo che un giocatore ha convinto il Boss *scaricando la colpa*, il turno passa a un altro giocatore e tutte le Scuse giocate vengono scartate.

UMORE DEL BOSS



Adirato
(verde)



Arrabbiato
(giallo)



Furioso
(rosso)

- Se l'Umore del Boss è **Adirato** (verde) e peggiora, diventa **Arrabbiato** (giallo); se è **Arrabbiato** e peggiora ancora diventa **Furioso** (rosso, non può peggiorare oltre).
- Se l'Umore del Boss è **Furioso** (rosso) e migliora, diventa **Arrabbiato** (giallo); se è **Arrabbiato** e migliora ancora diventa **Adirato** (verde, non può migliorare oltre).
- Quando il Boss cambia il proprio Umore, scartate tutte le Scuse giocate fino a quel momento.
- L'Umore del Boss può cambiare più volte durante lo stesso turno.
- Ogni 3 Scuse giocate nello stesso turno, l'Umore del Boss peggiora (non è possibile peggiorare oltre al **Furioso**, rosso).
- Se l'Umore del Boss è **Furioso** (rosso) e vengono giocate 4 carte Scusa senza riuscire a *scaricare la colpa*, il Boss deve giocare la Sentenza a quel giocatore. A quel punto la partita ha termine.



ANNULLARE GLI EFFETTI

- Qualsiasi giocatore può giocare (fuori turno) una Scusa dalla propria mano per annullare l'effetto dell'ultima Scusa giocata dal giocatore di turno. Se nella sua argomentazione il giocatore di turno ha nominato un personaggio, un luogo, un oggetto, un'azione o un evento che compaiono nella Scusa giocata per controbattere. Anche il giocatore fuori turno rimpiazza immediatamente la carta appena giocata.
- Il Boss ha sempre la possibilità, a sua discrezione, di annullare l'effetto di una qualsiasi Scusa giocata, se ritiene che il racconto del giocatore sia troppo contraddittorio, confuso o inaccettabile.

Le Scuse invalidate in questi modi rimangono in gioco fino a che un effetto non le scarta, ma vengono capovolte a faccia in giù per mostrare che il loro effetto è *annullato*. Le Scuse *annullate* vengono ugualmente conteggiate ai fini dei cambiamenti di Umore del Boss.

AIUTARE IL PREDILETTO

Se il vostro Prediletto ❤️ è in difficoltà potete aiutarlo giocando una delle vostre Scuse nella sua sequenza di carte, intervenendo nel suo racconto. Questa carta ha lo stesso valore delle Scuse giocate dal quel giocatore, ma dovrà essere argomentata al Boss da voi, eventualmente con l'aiuto del giocatore di turno.

Non è possibile giocare in questo modo più di una carta a turno.

Se la Scusa del giocatore accorso in aiuto permette di *scaricare la colpa*, agli effetti del gioco risulta essere l'aiutante ad aver passato il turno, non il Prediletto ❤️ in difficoltà.

La Scusa giocata dall'aiutante viene conteggiata ai fini dei cambiamenti di Umore del Boss insieme a quelle del Prediletto ❤️ di turno.



BORSE

Quando viene *scaricata la colpa* (e il turno) a un avversario, il giocatore, prima di terminare il proprio turno, deve ricordarsi di applicare l'effetto della Scusa riguardante le Borse (vedi a pag. 6 gli effetti descritti nel dettaglio).



Guarda
la tua Borsa



Fai ruotare
tutte le Borse



Scambia
la tua Borsa

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando il **Boss** gioca la Sentenza contro un giocatore "colpevole" di non averlo convinto, oppure quando il mazzo delle Scuse si esaurisce: in questo caso, il gioco termina immediatamente e il Boss sceglie un giocatore contro cui giocare la Sentenza.

La "colpa" viene estesa, per "contratto", anche al Protagonista che aveva come Prediletto ❤️ l'accusato: entrambi vengono eliminati dal gioco.



Se uno dei due giocatori che “indossano” le **Scarpe di Cemento** possiede la Borsa con i **Soldi**, il Boss si riprende il contante e vince la partita.

Se il denaro era in possesso di un altro giocatore, lui e il suo Prediletto ❤️ vincono la partita, godendosi i soldi con il beneplacito del Boss. Dopo tutto lui è un uomo generoso...

Grazie per avere giocato con noi!

VARIANTI DI GIOCO

Una borsa anche per il Boss: se le cose non sono complicate abbastanza, potete decidere di usare una Borsa per coinvolgere anche il Boss nel “giro”. Fate in modo che tra le Borse in gioco ci sia quella delle **Armi**.

Qualunque giocatore può decidere di giocare una tra le Scuse **Federali**, **Poliziotto** o **Retata** per fare “arrestare” il Boss. In questo caso la partita termina e si possono verificare le seguenti condizioni:

- se il Boss ha una Borsa con i **Soldi**, viene arrestato e vince la partita l'accusatore;
- se il Boss ha una Borsa con le **Armi**, viene arrestato ma vince chi ha la Borsa con i **Soldi**;
- se il Boss ha un'altra Borsa, vince chi ha i **Soldi** e l'accusatore si becca le **Scarpe di Cemento**.

Pochi ma buoni: (per partite a 4 giocatori) se siete pochi “in famiglia”, adottate le seguenti modifiche al regolamento:

- durante la Preparazione, assegnato il ruolo del Boss, i giocatori scelgono a caso il proprio Protagonista tra tutti gli altri 10 disponibili, ignorando tutte le regole riguardanti la sequenza e i Prediletti ❤️.



- nel corso della partita, è possibile *scaricare la colpa* a qualsiasi avversario (tranne il Boss), anche se quest'ultimo l'ha appena *scaricata* a voi.

L'AUTORE

Gianluca Santopietro è dal 1991 un professionista, oltre che un appassionato, del mondo del gioco.

Ha dato vita anche all'associazione *Cacciatori di Teste* e successivamente all'innovativo progetto *La Ludoteca*. Ha collaborato alla crescita della *Fiera del Gioco* di Faenza (RA). Per un breve periodo ha fatto anche l'editore: ha pubblicato il fumetto *Cronache di Mondi Fantasy* e i racconti le *Pratiche #1317* e *#2702* della *Inquire Into*.

Come autore di giochi ha firmato: *Sì, Oscuro Padrino* (ora *Baciamo Le Mani!*), *MotoGrandPrix*, *Prodigy Game Card*, *Wizards of Mickey*, *Collapsible D: the Final Minutes of the Titanic*, *Lettere da Whitechapel*, *Whitechapel Dear Boss*, *H.P. Lovecraft Kingsport Festival* (gioco da tavolo e gioco di carte). Ama particolarmente i giochi di ambientazione storica, di investigazione e i giochi di ruolo.

Tra le sue passioni aggiuntive, ci sono gli sport motoristici, tra cui svetta il motociclismo, e le serie tv. Vive a Ravenna (Italia), è felicemente sposato e ha un figlio.





Autore
GIANLUCA SANTOPIETRO

Sviluppo
ENIGMA.IT

Direzione creativa e artistica
GIANLUCA SANTOPIETRO

Grafica e impaginazione
DEMIS SAVINI

Illustrazioni
CHRISTIAN DALLA VECCHIA (disegni),
DOMENICO NEZITI e DEMIS SAVINI (colore)

Playtesting
GABRIELE MARI e LIVIO VALENTINI (responsabili)
ROBERTO ARGALIA, TOMMASO BATTIMIELLO, VALERIA BOTTIGLIERI,
DEVIL PIERANTONI, MATTEO PIRONI, EDOARDO PONTI,
MASSIMILIANO ROSSI, GIAN PAOLO VERNOCCHI

Produzione
GIACOMO SANTOPIETRO per Young Cobblepot
GIULIANA SANTAMARIA e FEDERICO BURCHIANI per Giochi Uniti srl

Ringraziamenti
tutti i giocatori de LA LUDOTECA DEI CACCIATORI DI TESTE che
hanno ispirato questa idea, ALESSANDRO DREI e ALAN D'AMICO
per la loro preziosa consulenza, RACHELE STOCCO e SILVIO NEGRI
CLEMENTI, GUGLIELMO SIGNORA per aver trovato il modo di
illustrare questo gioco

Edito e distribuito in Italia da **Giochi Uniti srl** (Via Sant'Anna dei Lombardi 36, Napoli, Tel. 081.19323393) su licenza di Tiopi srl. TM e ©2017 Tiopi srl. Tutti i diritti sono riservati.

I marchi Baciamo Le Mani e Young Cobblepot sono utilizzati da Giochi Uniti dietro autorizzazione. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale del materiale se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti personaggi e i fatti citati in questo gioco sono frutto di fantasia. Ogni riferimento a persone esistenti, vive o morte, o a fatti realmente accaduti è puramente casuale. Made in Poland.

YC025BLM - RULES - IT - design e-Nigma.it