



©Robert Vigasky



Nel XX secolo, alla fine della Prima guerra mondiale, Thomas Shelby prende il comando del gruppo dei Peaky Blinders. L'ambizioso gangster è disposto a tutto pur di arricchire la sua famiglia ed estendere il suo dominio su Birmingham. Furti, bische clandestine, scommesse illegali e contrabbando... Secondo Thomas, niente può fermare i Peaky Blinders! Purtroppo, numerosi nemici gli si parano davanti: poliziotti implacabili, capi di bande rivali... E tra questi, il pericoloso Billy Kimber, che non si tirerà certo indietro, pur di fermare questa banda troppo presuntuosa. La lotta per il potere è cominciata!





CONTENUTO

 **1 TABELLONE SEGNAPUNTI**

 **1 PEDINA NERA**

 **14 CARTE RUOLO**

● **9 membri della squadra dei Peaky Blinders (blu)**

8 carte Famiglia e Alleati

+ 1 carta speciale Thomas Shelby

● **5 membri della squadra dei Rivali**

4 carte Scagnozzi

+ 1 carta speciale Billy Kimber



Nota: Le carte Ruolo speciali forniscono un potere speciale durante la partita. Sono riconoscibili grazie all'icona della pistola situata in basso a sinistra della carta.

 **52 CARTE AZIONE**

● **27 carte Banconote**

12 carte Banconote semplici

10 carte Banconote +250

5 carte Banconote +500

● **25 carte Sabotaggio**

13 carte Sabotaggio semplici

8 carte Sabotaggio -250

4 carte Sabotaggio -500



OBIETTIVO DEL GIOCO



In questo gioco di bluff, due squadre con obiettivi opposti si sfidano tra loro:

● **La squadra dei Peaky Blinders** (composta dalla famiglia Shelby e dai suoi Alleati)

Deve raccogliere una certa somma di denaro prima della fine del 5° round, facendo prosperare gli affari illegali della Shelby Company Limited.

● **La squadra dei Rivali** (composta dalla gang di Billy Kimber)

Deve impedire ai Peaky Blinders di arricchirsi sabotando i piani di Thomas. In più, Billy Kimber deve smascherare Thomas per far diminuire il bottino dei Peaky Blinders alla fine della partita.

Nel corso della partita, tutti i giocatori fingono di fare parte della squadra dei Peaky Blinders e di voler contribuire all'arricchimento della famiglia. In realtà, una minoranza di giocatori, membri della squadra dei Rivali, non lavora affatto per la famiglia Shelby. Di chi ci si potrà fidare?

OBIETTIVI PER LA VITTORIA

Per vincere la partita, i Peaky Blinders devono, alla fine del 5° round, aver raccolto una certa somma di denaro, definita in base al numero dei giocatori.

Numero di giocatori	Obiettivo dei Peaky Blinders
4, 5, 6	2.000
7, 8	2.500





PREPARAZIONE

POSIZIONAMENTO

Posizionatevi intorno a un tavolo in modo che tutti i giocatori possano avere accesso al centro del tavolo dove collocherete il tabellone segnapunti. Collocate la pedina nera sulla casella 0.

FORMAZIONE DELLE SQUADRE

Preparate le carte Ruolo in base al numero dei giocatori.

- **Le carte Ruolo Thomas Shelby e Billy Kimber devono sempre essere selezionate, dato che forniscono un potere speciale.**
- Completate le squadre selezionando altre carte Ruolo in base alle preferenze dei giocatori, ma rispettando le indicazioni della tabella sottostante.
- Le carte Ruolo rimanenti vengono rimesse nella scatola. Non verranno utilizzate nel corso della partita.

Numero di giocatori	Squadra dei Peaky Blinders (tra cui Thomas Shelby)	Squadra dei Rivali (tra cui Billy Kimber)
4*	3*	2*
5	3	2
6	4	2
7	4	3
8	5	3

- Mescolate le carte Ruolo selezionate per la partita e distribuitene 1 a faccia in giù a ogni giocatore, che la guarda segretamente.





***PARTICOLARITÀ DI UNA PARTITA A 4 GIOCATORI:**

In una partita a 4 giocatori, 1 delle carte Ruolo non verrà distribuita e verrà scartata per creare suspense nella divisione delle squadre. Per essere sicuri che le carte Thomas Shelby e Billy Kimber vengano distribuite, procedete come di seguito:

- Mettete da parte a faccia in giù le carte Thomas Shelby e Billy Kimber, insieme a 1 carta dei Peaky Blinders a vostra scelta;
- Prendete poi 1 altra carta dei Peaky Blinders e 1 carta dei Rivali, mescolatele e sceglietene casualmente 1, che aggiungerete alle 3 carte messe da parte, sempre a faccia in giù;
- Avrete quindi una distribuzione casuale e segreta: o 2 membri della squadra dei Peaky Blinders (tra cui Thomas Shelby) contro 2 membri della squadra dei Rivali (tra cui Billy Kimber), oppure 3 membri della squadra dei Peaky Blinders (tra cui Thomas Shelby) contro Billy Kimber.

DISTRIBUZIONE DELLE CARTE AZIONE

Preparate le carte Azione in base al numero dei giocatori. Mescolate insieme le carte Banconote e le carte Sabotaggio e distribuite 5 carte Azione a faccia in giù a ogni giocatore. I giocatori guardano segretamente le proprie carte.

Numero di giocatori	Carte Banconote			Carte Sabotaggio		
	Semplici	+ 250	+ 500	Semplici	- 250	- 500
4	6	4	1	5	3	1
5	7	4	2	7	4	1
6	8	6	2	8	4	2
7	8	7	3	10	5	2
8	10	9	3	11	6	2





NOMINA DEL CAPOGRUPPO DEL 1° ROUND

Il giocatore con la ferita di guerra più recente (taglio con la carta, mignolo contro lo spigolo di un mobile...) viene nominato Capogruppo del 1° round. Se nessun giocatore soddisfa questa condizione, nominate il Capogruppo in maniera casuale.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge in 5 round che si compongono di 5 fasi:

- 1. La scelta della carta Azione**
- 2. Il dibattito**
- 3. La selezione delle carte da parte del Capogruppo**
- 4. La risoluzione del round e il conteggio dei punti**
- 5. La nomina del Capogruppo successivo**





1. LA SCELTA DELLA CARTA AZIONE

Tutti i giocatori possono essere inviati a commettere un crimine per portare denaro ai Peaky Blinders.

I giocatori iniziano con 5 carte Azione e ne giocheranno 1 per round. Tutte le carte verranno quindi giocate nel corso della partita.

All'inizio di ogni round, i giocatori scelgono 1 carta Azione dalla propria mano e la mettono a faccia in giù davanti a sé. In base alla squadra e alla propria mano, i giocatori possono:

- Giocare 1 carta Banconote per portare denaro ai Peaky Blinders;
- Giocare 1 carta Sabotaggio per impedire al denaro di entrare nelle casse della famiglia Shelby;
- Cercare di scartare 1 carta in contrasto con il loro obiettivo.

I giocatori non possono né parlare né consultarsi prima di giocare la loro carta.

Il Capogruppo non può dare istruzioni all'inizio del round.

Nel 4° round, alla fine di questa fase e prima del dibattito, Thomas Shelby può attivare il suo potere e guardare la carta Ruolo di un giocatore (vedere il paragrafo POTERI).

2. IL DIBATTITO

Non tutti i giocatori verranno inviati in missione per commettere un crimine. Tra le carte giocate a faccia in giù dai giocatori, **solo le carte selezionate dal Capogruppo** (vedere il paragrafo CAPOGRUPPO) **verranno prese in considerazione nella risoluzione del round**. Le altre carte verranno scartate definitivamente senza essere rivelate.

Il Capogruppo selezionerà un certo numero di carte Azione, definito in base al numero dei giocatori.

Numero di giocatori	Carte selezionate*
4, 5, 6	3
7, 8	5

**tra cui quella del Capogruppo*





Durante questa fase del dibattito, i giocatori dovranno cercare di convincere il Capogruppo a selezionare la loro carta, oppure, al contrario, a non selezionarla, se è una carta in contrasto con il loro obiettivo. Il Capogruppo ascolterà una per una le argomentazioni di ogni giocatore. I giocatori possono essere più o meno precisi.

- **Se un giocatore appartenente alla squadra dei Peaky Blinders vuole scartare 1 carta Sabotaggio**, può dire: «Non scegliere la mia carta, è un Sabotaggio che sto cercando di scartare!».
- **Se un giocatore appartenente alla squadra dei Rivali vuole che la sua carta venga selezionata**, può dire: «Scegli la mia carta, ho truccato l'ultima corsa di Kempton, ci farà fare un sacco di soldi!».

ATTENZIONE! Per raggiungere i loro fini, i giocatori dovranno adattare le loro argomentazioni e i loro bluff in base al Capogruppo, che potrebbe appartenere alla squadra avversaria.

3. LA SELEZIONE DELLE CARTE DA PARTE DEL CAPOGRUPPO

In base alle argomentazioni di ognuno, il Capogruppo selezionerà i giocatori che invierà a commettere il loro crimine. **Il Capogruppo è OBBLIGATO a selezionare la propria carta; non può scartarla.** Seleziona le altre carte Azione necessarie e le mette accanto al tabellone segnapunti, sempre a faccia in giù, facendo in modo che si sappia sempre a chi appartengono. Le carte che non sono state selezionate rimangono davanti ai giocatori, per il momento.

Nel 2° round, alla fine di questa fase, Billy Kimber può attivare il suo potere di scambiare 1 carta non selezionata con 1 carta selezionata (vedere il paragrafo POTERI).

4. LA RISOLUZIONE DEL ROUND E IL CONTEGGIO DEI PUNTI

Le carte Azione non selezionate vengono scartate definitivamente, senza essere rivelate.

Le carte Azione selezionate vengono mescolate e rivelate a faccia in su, poi si procede con la risoluzione del round e con il conteggio dei punti.





La risoluzione del round segue il PRINCIPIO DI MAGGIORANZA:

● Se le **carte Banconote** sono in maggioranza, il piano dei Peaky Blinders funziona e il loro bottino aumenta automaticamente di 500.

BONUS: Se tra le **carte Banconote** in maggioranza ci sono dei bonus (+250, +500), il bottino aumenta di 500 (per la maggioranza) + il totale dei bonus.

● Se le **carte Sabotaggio** sono in maggioranza, il piano dei Peaky Blinders viene contrastato e il loro bottino non aumenta.

PENALITÀ: Se tra le **carte Sabotaggio** in maggioranza ci sono delle penalità (-250, -500), si sottrae il totale delle penalità dal bottino.

Si annota il risultato del round sul tabellone segnapunti facendo avanzare o arretrare la pedina.

NOTA:

● I bonus o le penalità che sono in una minoranza non hanno effetto, si applicano solo quando si trovano in una maggioranza.

● Per fare diminuire il bottino, si deve assolutamente avere una penalità in una maggioranza di carte Sabotaggio. Una maggioranza semplice non è sufficiente.

● Il bottino non può mai scendere sotto lo zero.

ESEMPI

 **Partita a 4, 5 o 6 giocatori / 3 carte selezionate dal Capogruppo (maggioranza a partire da 2 carte)**

Maggioranza di carte Banconote semplici

● Il bottino aumenta di 500.





Maggioranza di carte Sabotaggio semplici

● Il crimine non viene commesso, il bottino non aumenta.



 **Partita a 7 o 8 giocatori / 5 carte selezionate dal Capogruppo (maggioranza a partire da 3 carte)**

Maggioranza di carte Banconote con 2 bonus

● Il bottino aumenta di 1.000 (500 per la maggioranza + 2x250 di bonus). La penalità -250 non si applica perché non si trova in una maggioranza.





Maggioranza di carte Sabotaggio con 2 penalità

● Il bottino diminuisce di 500 (2x250). Il bonus non si applica perché non si trova in una maggioranza.



5. NOMINA DEL CAPOGRUPPO SUCCESSIVO

In base al risultato del round, i giocatori fanno delle ipotesi sull'appartenenza dei giocatori a una delle due squadre. Chi ha mentito? Chi ha detto la verità?

Il Capogruppo nomina il suo successore e un nuovo round può iniziare.

IL CAPOGRUPPO

Il Capogruppo ha un ruolo molto importante visto che sceglie le carte che verranno giocate e quelle che verranno scartate nel corso del suo round. Si può fare consigliare ma è lui a prendere la decisione finale.

È obbligato a selezionare la propria carta; non può scartarla.

Il Capogruppo cambia a ogni round: a eccezione del primo round dove viene scelto casualmente, il nuovo Capogruppo viene nominato dal suo predecessore.

Attenzione! Il Capogruppo non può nominare una persona che ha già ricoperto questo ruolo (a eccezione delle partite a 4 giocatori, dove una persona farà il Capogruppo due volte).

Il Capogruppo viene nominato prima che i giocatori giochino la loro carta del round.





POTERI

Nel corso della partita, 2 personaggi attiveranno il proprio potere:

- **Billy Kimber**, il capo della gang rivale (nel 2° round)
- **Thomas Shelby**, il capo della famiglia Shelby (nel 4° round)

I due poteri si attivano allo stesso modo: il Capogruppo del round in corso annuncia un piano da seguire e che deve rimanere di massima segretezza. Tutti i giocatori, compreso il Capogruppo, chiudono gli occhi. Il Capogruppo chiama il personaggio affinché attivi il suo potere con la massima discrezione e gli lascia 15 secondi. I giocatori possono fare del rumore per coprire le persone mentre maneggiano le carte.

Nota: Per familiarizzare con la meccanica generale del gioco, i giocatori possono cominciare con una partita senza poteri.

SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA CON I POTERI

1° Round	Round normale
2° Round	Potere di Billy Kimber
3° Round	Round normale
4° Round	Potere di Thomas Shelby
5° Round	Round normale

IL POTERE DI BILLY KIMBER NEL 2° ROUND

Il 2° round si svolge normalmente, a eccezione della fase 3 (la selezione delle carte da parte del Capogruppo) che si svolge come segue:

Dopo la selezione delle carte da parte del Capogruppo e prima della risoluzione del round, Billy Kimber ha la possibilità di scambiare 1 carta selezionata con 1 carta che sta per essere scartata (**compresa la sua**).





Basandosi sulle argomentazioni dei giocatori durante il dibattito, Billy Kimber sceglie 1 carta non selezionata che vuole rimettere in gioco e la guarda. Decide con quale carta selezionata farà lo scambio (quest'ultima non verrà guardata). Billy Kimber non è obbligato ad attivare il suo potere. In questo caso, non deve guardare alcuna carta. Tutte le carte guardate devono essere rimesse in gioco.

Nota: Le carte selezionate dal Capogruppo vengono messe accanto al tabellone segnapunti; le carte non selezionate, quelle cioè che stanno per essere scartate, rimangono invece davanti ai giocatori. Billy Kimber deve sempre sapere a chi appartiene ogni carta.

ESEMPI

Partita a 5 giocatori/ 3 carte selezionate/ 2 carte non selezionate

Il Capogruppo ha scelto 3 carte, tra cui quella di Billy Kimber (una carta Sabotaggio). Per ottenere una maggioranza di carte Sabotaggio, deve esserci 1 altra carta Sabotaggio. Billy Kimber è sicuro che le altre 2 carte selezionate siano delle carte Banconote. D'altra parte, durante il dibattito, uno dei giocatori la cui carta non è stata selezionata ha lasciato intendere di avere 1 carta Sabotaggio con una penalità. Billy Kimber decide di guardare la carta di questo giocatore.

● **Se è davvero una carta Sabotaggio con una penalità: Magnifico!**

Decide di scambiarla con una delle carte selezionate che crede essere una carta Banconote. Si assicura così una maggioranza di carte Sabotaggio con in più una penalità che farà diminuire il bottino dei Peaky Blinders.

● **Se è una carta Banconote: Maledizione!**

È stato ingannato durante il dibattito. Tuttavia, avendo guardato la carta, è obbligato a rimetterla in gioco e a scambiarla con 1 delle carte selezionate. Non può ottenere la maggioranza, ma può cercare di limitare il guadagno dei Peaky Blinders scambiandola con una carta selezionata che sospetta essere una carta Banconote con un bonus.

Billy Kimber può decidere di rimettere in gioco la propria carta, se non è stata selezionata dal Capogruppo, scambiandola con una carta selezionata.





IL POTERE DI THOMAS SHELBY NEL 4° ROUND

Il 4° round si svolge normalmente, a eccezione della fase 1 (la scelta della carta Azione) che si svolge come segue:

Subito dopo che i giocatori hanno giocato la loro carta Azione a faccia in giù e prima del dibattito, Thomas Shelby può guardare la carta di un giocatore.

Si servirà di questa informazione per influenzare il dibattito, rimanendo il più discreto possibile se non vuole farsi scoprire da Billy Kimber alla fine della partita.





FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del 5° round, quando i giocatori hanno giocato tutte le loro carte Azione.

I giocatori devono attendere ancora prima di rivelare la loro identità.

PUNTEGGIO FINALE

- Se il bottino dei Peaky Blinders è inferiore all'obiettivo della vittoria, la squadra della famiglia Shelby ha perso la partita. Vince la squadra di Billy Kimber.
- Se il bottino dei Peaky Blinders è pari o superiore all'obiettivo della vittoria, la squadra della famiglia Shelby non ha ancora vinto la partita, dato che Billy Kimber ha un'ultima occasione per far fallire i Peaky Blinders.

L'ULTIMA OCCASIONE DI KIMBER

Alla fine della partita, Billy Kimber rivela la sua identità e nomina la persona che pensa sia Thomas Shelby.

- **Se Billy Kimber identifica e ferma Thomas Shelby, il bottino dei Peaky Blinders diminuisce di 500.**
- Se questa penalità fa diminuire il bottino al di sotto dell'obiettivo della vittoria, i Peaky Blinders perdono la partita. Altrimenti, i Peaky Blinders vincono!





DIREZIONE DELLA PUBBLICAZIONE:
ISABELLE JEUGE-MAYNART E GHISLAINE STORA
DIREZIONE EDITORIALE:

EMILIE FRANC

DIREZIONE ARTISTICA: GÉRALDINE LAMY

EDIZIONE: MARION DELLAPINA E BARBARA JANSSENS

DESIGN DELLA SCATOLA: AURORE ELIE

DESIGN E LAYOUT DELLA CARTE E DEL REGOLAMENTO: SKGD CRÉATION

TESTI: EDWINA GIRARD E AMANDINE HILT

PRODUZIONE: DONIA FAIZ

QUALSIASI RIPRODUZIONE O RAPPRESENTAZIONE, TOTALE O PARZIALE, CON QUALSIASI MEZZO, DEL TESTO E/O DELLA NOMENCLATURA CONTENUTA IN QUEST'OPERA, CHE È DI PROPRIETÀ DELL'EDITORE, È SEVERAMENTE VIETATA.

© LAROUSSE 2020

ISBN: 978-2-37099-077-8

STAMPATO IN CINA

DEPOSITO LEGALE: OTTOBRE 2020

326164/01- 11044375 - MAGGIO 2020

**PEAKY BLINDERS™ © 2013 - 2021 CARYN MANDABACH PRODUCTIONS LTD.
PEAKY BLINDERS IS A REGISTERED TRADEMARK OF CARYN MANDABACH PRODUCTIONS LTD.
LICENSED BY ENDEMOL SHINE GROUP.**

EDIZIONE ITALIANA:

TRADUZIONE: DENISE VENANZETTI

REVISIONE: ALICE AMADEI, VITTORIA VINCENZI

ADATTAMENTO GRAFICO: ILARIA BORZA

SUPERVISIONE: MASSIMO BIANCHINI

DISTRIBUITO IN ITALIA DA:

ASMODEE ITALIA SRL

VIALE DELLA RESISTENZA, 58

42018 SAN MARTINO IN RIO (RE) • ITALIA

WWW.ASMODEE.IT