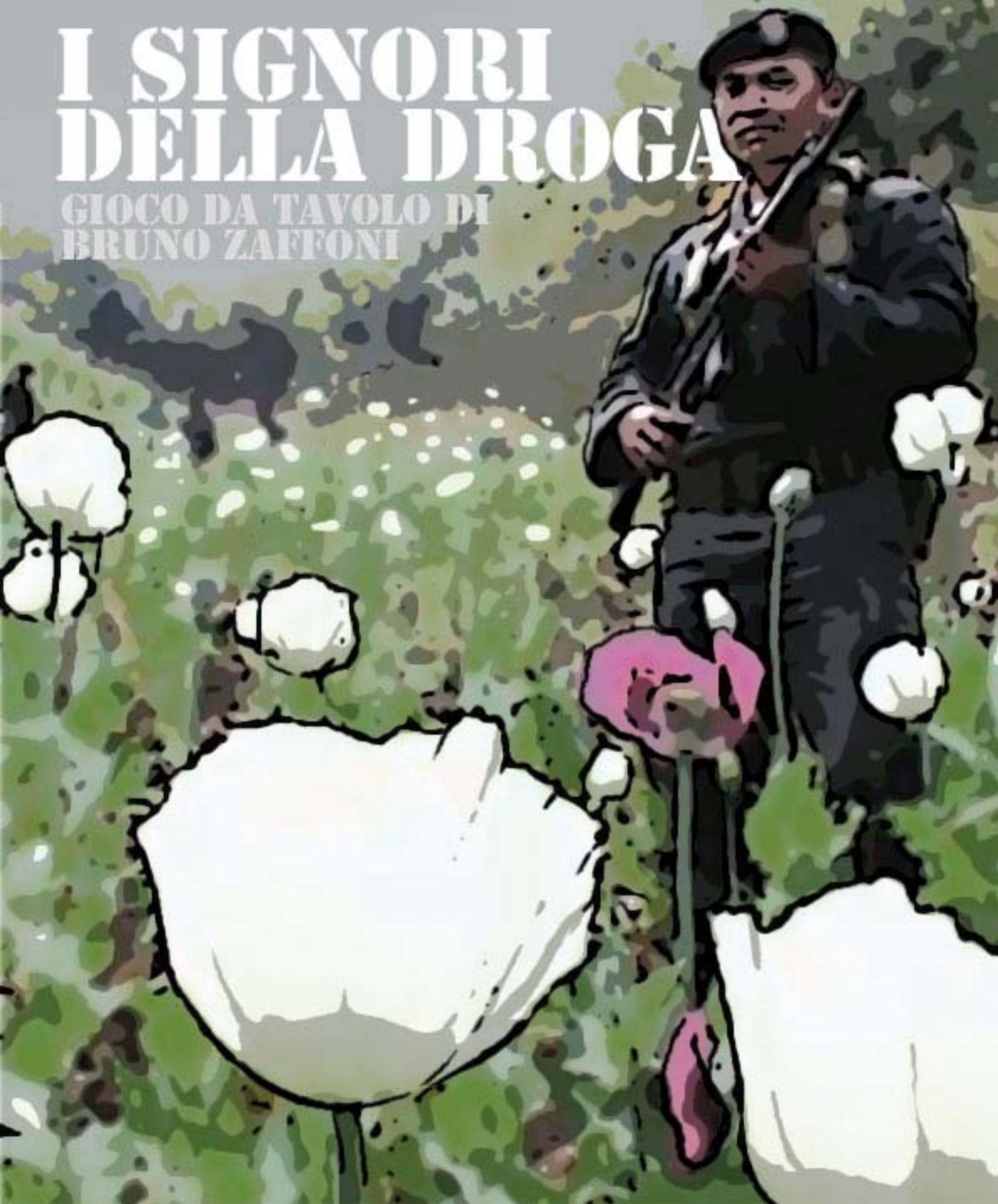


ORIENT EXPRESS

I SIGNORI DELLA DROGA

GIOCO DA TAVOLO DI
BRUNO ZAFFONI

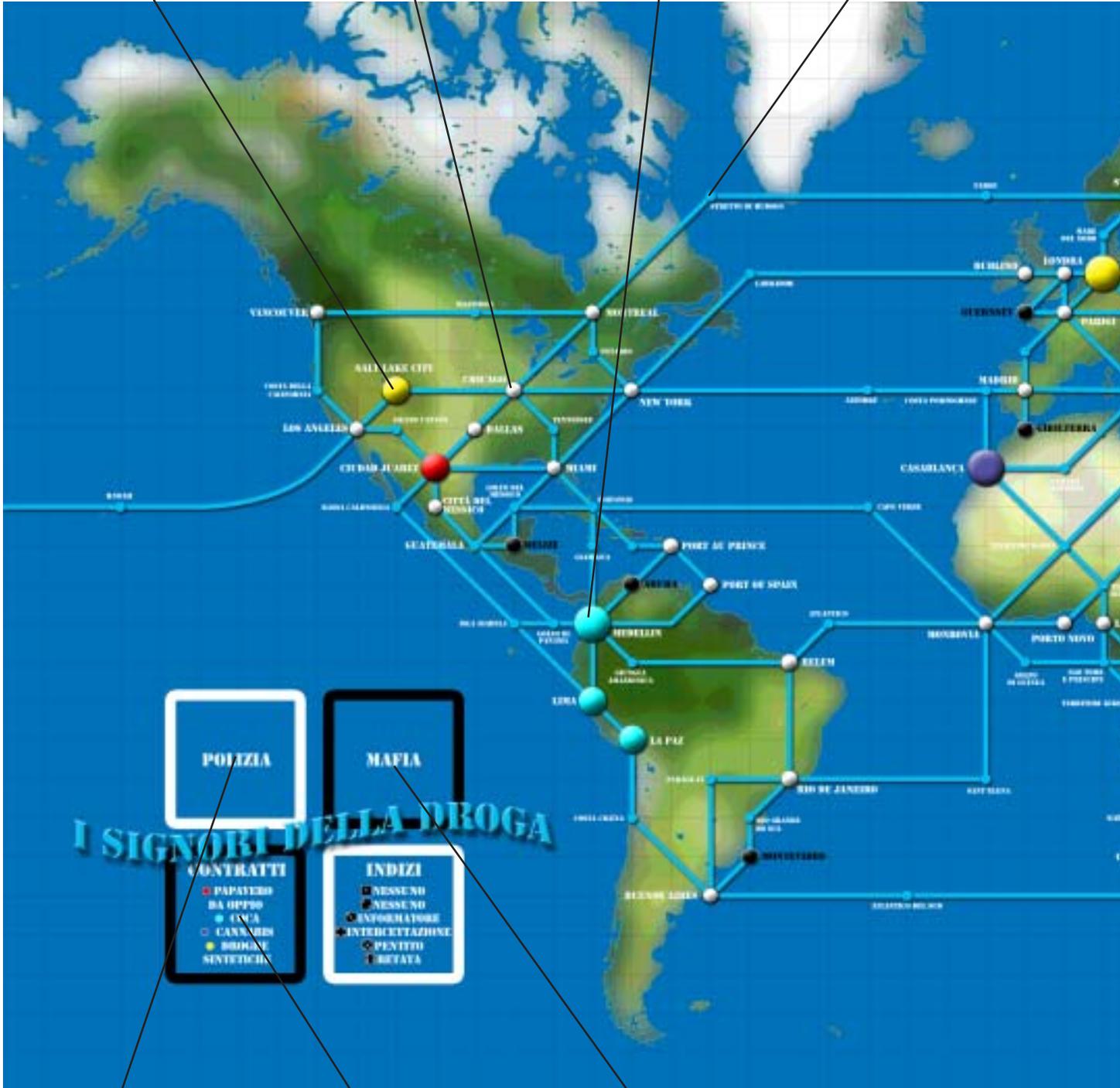


●
 PRODUZIONE
 DI DROGHE SINTETICHE
 (ECSTASY, AMFETAMINE,
 LSD)

○
 CITTA DI TRANSITO
 O SPACCIO

●
 PRODUZIONE
 DI ERYTHROXYLUM COCA
 (COCAINA)

●
 LOCALITÀ DI
 PASSAGGIO



CARTE
 POLIZIA



CARTE
 CONTRATTI

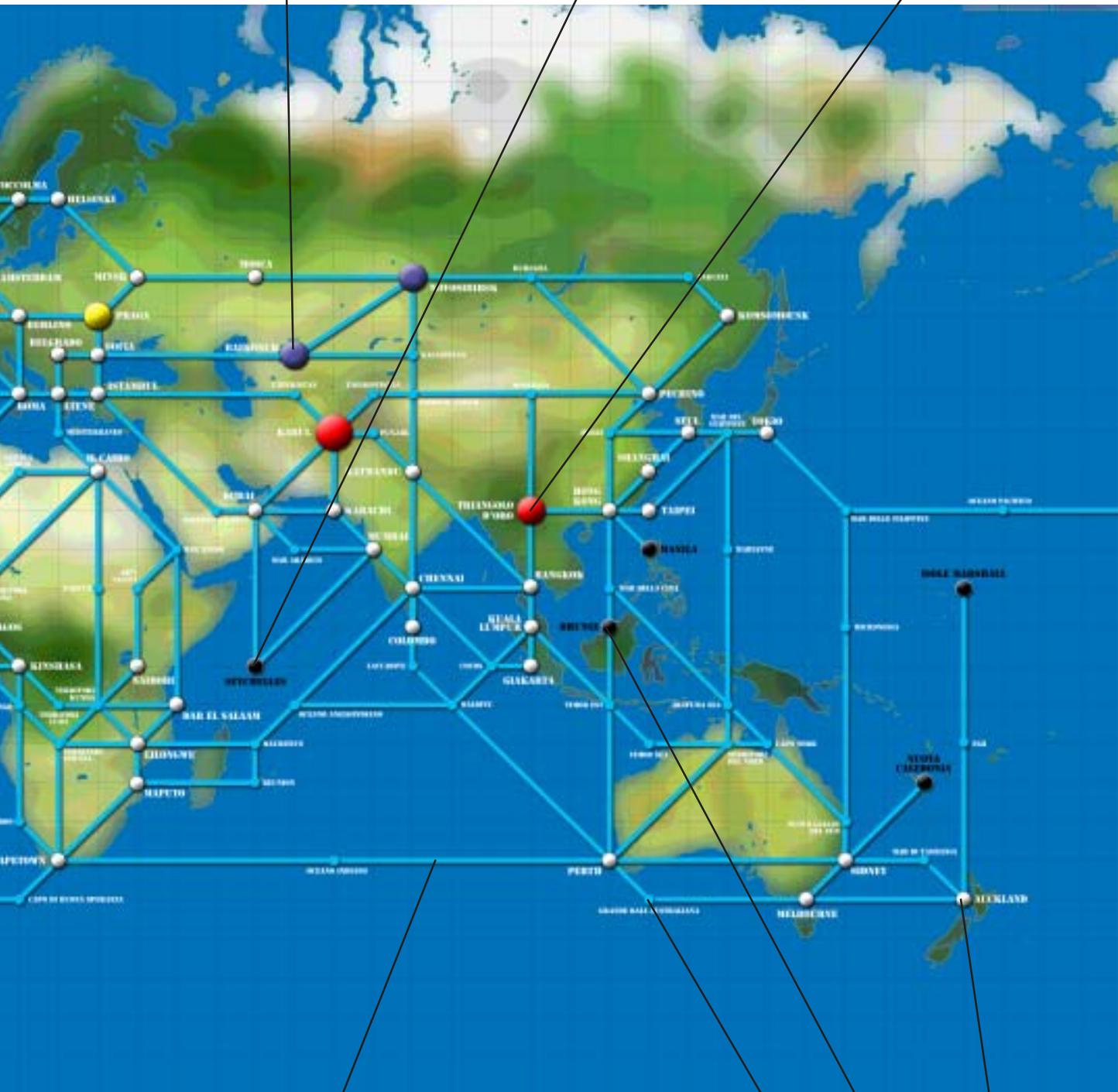


CARTE
 MAFIA

●
PRODUZIONE
DI CANNABIS INDICA
(HASHISH, MARIJUANA)

●
PARADISI FISCALI

●
L. PRODUZIONE
DI PAPAVERUM SOMNIFERUM
(OPPIO, HEROINA, MORFINA)



▬
VIE
DELLA DROGA

▬ ● ● ●
CASELLE
DEL VIAGGIO

MATERIALE DEL GIOCO

Un tabellone 57 x 28 cm rappresentante il planisfero con i cinque continenti, i luoghi di produzione, le vie della droga e le principali città di transito e/o spaccio (*da stampare e ritagliare, vedi appendice*).

Un mazzo di carte “POLIZIA” con gli stemmi delle polizie antidroga e un mazzo di carte “MAFIA” con le principali narcomafie e i cartelli della droga (*idem*).

Un mazzo di carte “CONTRATTI” (*idem*).

Banconote del valore di 1 , 5 e 10 narcodollari. Ogni narcodollaro corrisponde, più o meno, a un milione di dollari (*idem*).

Plico di fogli “Piano di viaggio”, che i mafiosi devono compilare durante il gioco (*da stampare in più copie*).

Un dado a sei facce, segnalini per le forze di polizia e matite per i mafiosi (*non forniti*).

SCOPO DEL GIOCO

Per i giocatori che interpretano i mafiosi, consegnare i carichi di droga previsti dai contratti e incassare i compensi pattuiti: per quelli che fanno la parte dei poliziotti, catturare i mafiosi, sequestrare la droga e appropriarsi del compenso.

SVOLGIMENTO

Le carte delle polizie, delle mafie e dei contratti vengono disposte coperte negli spazi sul tabellone indicati nelle pagine precedenti.

I giocatori, da 4 a 10, si dispongono in circolo attorno al tabellone. Con un lancio di dado si determina il primo giocatore, che sarà un appartenente a una delle narcomafie. In senso antiorario, il secondo sarà un poliziotto, il terzo ancora un mafioso e così via. Se il numero dei giocatori è pari, ci saranno tanti mafiosi quanto poliziotti, se dispari le forze dell'ordine conteranno un giocatore in meno.

Ai mafiosi viene data una dotazione iniziale di 5 narcodollari per le piccole spese (di corruzione, naturalmente).

I mafiosi pescano una carta MAFIA e la depongono scoperta davanti a sé. Le narcomafie non hanno una base fissa, e la loro denominazione non ha influenza sul gioco.

I poliziotti pescano una carta POLIZIA e la scoprono; quindi depongono il loro segnalino sulla loro città di partenza: la DEA a New York, la DIA a Roma, New Scotland Yard a Londra, la Milicija russa a Mosca, la Policia messicana a Città del Messico, la Polizia cinese da Pechino, la Polizia australiana da Melbourne, l'Interpol da qualsiasi città a scelta del giocatore.

Le carte MAFIA e POLIZIA restanti rimangono sul tabellone.

PRIMA MOSSA DEI MAFIOSI: IL CONTRATTO

Il primo mafioso pesca in segreto una carta CONTRATTO, che indica il luogo di partenza (che coincide con un luogo di produzione) e quello di arrivo del carico (dove gli sarà saldato il prezzo della

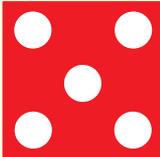
droga). La carta riporta il luogo di produzione, da dove partirà il carico, e sei possibili destinazioni, la cui scelta viene decisa con il lancio del dado.

Quindi il mafioso lancia nuovamente il dado per determinare il valore del contratto in narcodollari (1 = 1 narcodollaro, 2 = 2 narcodollari, ecc.).

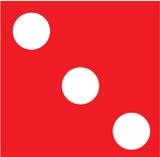
ESEMPIO DI CONTRATTO



Carta
CONTRATTO



Primo lancio per definire il
luogo di arrivo
(5 = Seul)



Secondo lancio per definire
il guadagno in narcodollari

Il contratto in esempio prevede quindi il trasporto di hashish o Marijuana da Casablanca a Seul, con un ricavo di 3 narcodollari.

A questo punto il mafioso, sempre in segreto, scrive sul proprio foglio “piano di viaggio” il nome della prima città (bollino bianco) che intende raggiungere e le caselle intermedie che rappresentano zone di passaggio (bollino azzurro). Nell’esempio potrà decidere di recarsi verso Madrid o Roma, distanti due mosse, oppure verso Monrovia, Porto Novo, Lagos o Il Cairo, che distano 3 caselle.

Se deciderà per la via più corta verso la sua meta australiana segne-

rà: Territori Dogon-Territori Hausa- Lagos e sottolineerà Territori Dogon. Quella è la sua posizione, poiché ad ogni turno potrà spostarsi di una sola casella, obbligatoriamente verso la città prescelta: eccolo quindi segretamente arrivato in Mali, dove vive l'etnia Dogon. Solo quando arriverà a Lagos dovrà decidere la prossima città da raggiungere e indicarla come sopra, eventuali caselle intermedie comprese, e così via fino a raggiungere la città prevista dal contratto. Ma non è finita: dopo la consegna dovrà raggiungere anche uno dei paradisi fiscali per depositare il ricavato, sempre indicando, con le stesse modalità segrete, le caselle necessarie per arrivarci (*vedi un bell'esempio di foglio compilato nelle pagine successive*). Solo allora potrà segnare i narcodollari guadagnati (nel caso in esempio, gli basterà arrivare a Manila) e prepararsi a stipulare, nel prossimo turno, un nuovo CONTRATTO pescando un'altra carta. A discrezione del giocatore, un contratto può essere rifiutato perché troppo lungo, poco remunerativo o per la presenza di troppi poliziotti: in tal caso brucerà la carta e attenderà il turno successivo per pescarne un'altra.

PRIMA MOSSA DEI POLIZIOTTI: L'INDIZIO

Al proprio turno, ciascun poliziotto lancerà il dado per definire quale sarà l'indizio che verrà a sua conoscenza e subito punterà il dito contro un mafioso a sua scelta. Costui sarà costretto a rispondere in base al risultato del dado.

Escludendo i lanci di 1 e 2, che non danno indicazioni, questi sono i tipi d'indizi possibili:

3 Informatore = un confidente informa il poliziotto che una partita di droga è partita da uno determinato luogo di produzione. Di conseguenza il mafioso indagato dichiara da dove è partito (nell'esempio, afferma di essere partito da Casablanca).

4 Intercettazione = un'intercettazione telefonica rivela l'area nella quale sta transitando la droga: il mafioso depone sul tabellone la sua carta MAFIA, coprendo un'area di 3x3 quadretti nella quale è com-

presa la sua posizione attuale (trovandosi in territorio Dogon nella prima tappa, cercherà di confondere le acque coprendo anche la posizione Sahara algerino, in modo che il poliziotto non capisca se sta dirigendosi a sud o a est).

5 Pentito = un collaboratore di giustizia rivela la posizione esatta del carico di droga: il mafioso è costretto a rivelare la sua esatta posizione, cioè la casella in cui si trova.

Nei casi 3, 4 e 5 tutti i poliziotti in gioco sentono la risposta e possono coordinare la caccia, ad esempio incaricando il collega più vicino di spostarsi verso l'area sospetta. Però attenzione, questo non è un gioco a squadre: anche i poliziotti sono in concorrenza.

6 Retata = ci sono due opzioni:

a) il poliziotto esegue in proprio una retata, cioè cala sul tabellone, in un qualsiasi punto a sua scelta purché comprendente la sua posizione, la sua carta POLIZIA e copre un'area di 3x3 quadretti;

b) il poliziotto chiede la collaborazione di un'altra polizia, prelevando una carta POLIZIA non usata dal tabellone e calandola scoperta in una qualsiasi zona del mondo.

Se all'interno dell'area coperta si trova un mafioso con un carico di droga, questi dichiara la casella e il carico di droga viene sequestrato senza colpo ferire, vista la massiccia presenza di poliziotti necessari per la retata.

Se il giocatore poliziotto ha usato l'opzione a) incamera tutti i narcodollari previsti dal contratto del mafioso catturato (che comunque continuerà a giocare, pescando una nuova carta CONTRATTO nel proprio turno successivo); nel caso dell'opzione b) li divide per un massimo del 50% con la polizia autrice della retata (quindi nel caso di un contratto del valore di 5 narcodollari ne preleva dalla banca solo 2). Se nell'area coperta dalla retata non ci sono mafiosi, questi continuano il loro viaggio.

Nel caso di collaborazione tra polizie la carta deposta sul tabellone ci rimane per tutta la durata del gioco e non è più possibile transitare nelle caselle coperte.

CONTRATTO N. 1

CONSEGNA DI UNA PARTITA DI HASHISH

DA CASABLANCA

A SEUL

COMPENSO ~~€~~ 3

PRIMA TAPPA

TERRIT. DOGON - TERRIT. HAUSA - LAGOS

SECONDA TAPPA

KINSHASA

TERZA TAPPA

TERRIT. LUBA - TERRIT. KUNDA - LLONGWE

QUARTA TAPPA

MAURITIUS - OC. ANGLOINDIANO - CHENNAI

QUINTA TAPPA

BANGKOK

SESTA TAPPA

TRIANGOLO D'ORO

SETTIMA TAPPA

HONG KONG

OTTAVA TAPPA

SHANGHAI

NONA TAPPA

SEUL

DECIMA TAPPA

PARADISO FISCALE

SHANGHAI - HONG KONG - MANILA

Sopra un esempio di foglio compilato (in appendice il foglio non compilato da stampare in più copie). Raggiunto l'obiettivo (consegna del carico e visita in un paradiso fiscale) il mafioso lo mostrerà agli altri giocatori.

MOVIMENTO

I mafiosi dovranno seguire l'itinerario tracciato sul loro piano di viaggio, muovendo in segreto di una casella per turno. Tra una città e l'altra non è consentito variare percorso, pena l'eliminazione. Se dopo dieci tappe (*vedi piano di viaggio in appendice*) non sono riusciti a consegnare il carico il contratto è annullato e i mafiosi dovranno pescare, nel loro turno successivo, una nuova carta **CONTRATTO**.

I poliziotti muovono allo scoperto, spostando il loro segnalino sul tabellone e seguendo le vie della droga a loro piacimento, con la limitazione di una casella per turno.

Qualora il segnalino della polizia occupi, fortuitamente o meno, la posizione segreta di un mafioso, costui deve rivelarsi e iniziare uno scontro a fuoco.

SCONTRO A FUOCO

Il mafioso lancia il dado per primo, il poliziotto per secondo: vince chi fa il punteggio maggiore o il poliziotto, se in parità.

Il mafioso, nel caso di sconfitta, rinuncia alla consegna e nel turno successivo dovrà pescare una nuova carta **CONTRATTO**; se vince prosegue il suo viaggio come previsto dal suo itinerario.

Il poliziotto, se sconfitto, torna alla base di partenza; se vincente sequestra la droga e ne incamera il valore in narcodollari, pari al compenso pattuito dal mafioso.

Esiste però un sistema per evitare un conflitto a fuoco rischioso per entrambi i contendenti: la corruzione.

LA CORRUZIONE

Il mafioso offre al poliziotto una somma a sua scelta in narcodollari, anche comprendente parte del compenso previsto dal contratto, che pagherà al compimento del viaggio. **Il poliziotto** può accettarla, trattare o rifiutarla. Se esiste accordo, il mafioso prosegue normalmente tentando di consegnare la merce, ritirare il compenso e depositarlo in un paradiso fiscale; altrimenti si torna allo scontro.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Il gioco è individuale: vince chi, tra mafiosi e poliziotti, incamera più narcodollari in un tempo determinato, una o più ore a scelta dei giocatori. I 5 narcodollari iniziali dei mafiosi non sono conteggiati.

*Nelle pagine che seguono:
carte e narcodollari, da stampare e ritagliare;
il tabellone in tre pezzi da montare su supporto rigido;
il piano di viaggio, da stampare in più copie;
un esempio ragionato di partita.*



POLIZIE

Interpol - DEA (USA) - DIA (Italia) - Scotland Yard (Bran Bretagna)
 Policia (Messico)- Milicija (Russia) - Jingcha (Cina) - Australian Police (Australia)

MAFIE

Yakuza (Giappone) - Cartello di Tijuana (Messico) - Khun Sa (Thailandia) - 'Ndrangheta (Italia)
 Mafia (USA) - Triade (Cina) - Cosa Nostra (Italia) - Organizatsija (Russia)
 Camorra (Italia) - Mafia (Serbia) - Cartello di Medellin (Colombia)

CARTE POLIZIA E MAFIA

MEDELLIN 1 VANCOUVER 2 LOS ANGELES 3 HELSINKI 4 ROMA 5 CAPETOWN 6 PECHINO	MEDELLIN 1 MONTREAL 2 DALLAS 3 STOCCOLMA 4 MADRID 5 MUMBAI 6 TOKIO	MEDELLIN 1 CHICAGO 2 RIO 3 LONDRA 4 BERLINO 5 SEUL 6 SIDNEY	MEDELLIN 1 NEW YORK 2 BUENOS AIRES 3 PARIGI 4 MOSCA 5 SHANGHAI 6 AUCKLAND
LIMA 1 VANCOUVER 2 LOS ANGELES 3 HELSINKI 4 ROMA 5 CAPETOWN 6 PECHINO	LIMA 1 MONTREAL 2 DALLAS 3 STOCCOLMA 4 MADRID 5 MUMBAI 6 TOKIO	LIMA 1 CHICAGO 2 RIO 3 LONDRA 4 BERLINO 5 SEUL 6 SIDNEY	LIMA 1 NEW YORK 2 BUENOS AIRES 3 PARIGI 4 MOSCA 5 SHANGHAI 6 AUCKLAND
LA PAZ 1 VANCOUVER 2 LOS ANGELES 3 HELSINKI 4 ROMA 5 CAPETOWN 6 PECHINO	LA PAZ 1 MONTREAL 2 DALLAS 3 STOCCOLMA 4 MADRID 5 MUMBAI 6 TOKIO	LA PAZ 1 CHICAGO 2 RIO 3 LONDRA 4 BERLINO 5 SEUL 6 SIDNEY	LA PAZ 1 NEW YORK 2 BUENOS AIRES 3 PARIGI 4 MOSCA 5 SHANGHAI 6 AUCKLAND
KABUL 1 VANCOUVER 2 LOS ANGELES 3 HELSINKI 4 ROMA 5 CAPETOWN 6 PECHINO	KABUL 1 MONTREAL 2 DALLAS 3 STOCCOLMA 4 MADRID 5 MUMBAI 6 TOKIO	KABUL 1 CHICAGO 2 RIO 3 LONDRA 4 BERLINO 5 SEUL 6 SIDNEY	KABUL 1 NEW YORK 2 BUENOS AIRES 3 PARIGI 4 MOSCA 5 SHANGHAI 6 AUCKLAND
TRIANGOLO 1 VANCOUVER 2 LOS ANGELES 3 HELSINKI 4 ROMA 5 CAPETOWN 6 PECHINO	TRIANGOLO 1 MONTREAL 2 DALLAS 3 STOCCOLMA 4 MADRID 5 MUMBAI 6 TOKIO	TRIANGOLO 1 CHICAGO 2 RIO 3 LONDRA 4 BERLINO 5 SEUL 6 SIDNEY	TRIANGOLO 1 NEW YORK 2 BUENOS AIRES 3 PARIGI 4 MOSCA 5 SHANGHAI 6 AUCKLAND
CIUDAD JUAREZ 1 VANCOUVER 2 LOS ANGELES 3 HELSINKI 4 ROMA 5 CAPETOWN 6 PECHINO	CIUDAD JUAREZ 1 MONTREAL 2 DALLAS 3 STOCCOLMA 4 MADRID 5 MUMBAI 6 TOKIO	CIUDAD JUAREZ 1 CHICAGO 2 RIO 3 LONDRA 4 BERLINO 5 SEUL 6 SIDNEY	CIUDAD JUAREZ 1 NEW YORK 2 BUENOS AIRES 3 PARIGI 4 MOSCA 5 SHANGHAI 6 AUCKLAND

CARTE CONTRATTI

<p>CASABLANCA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 VANCOUVER 2 LOS ANGELES 3 HELSINKI 4 ROMA 5 CAPETOWN 6 PECHINO 	<p>CASABLANCA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 MONTREAL 2 DALLAS 3 STOCCOLMA 4 MADRID 5 MUMBAI 6 TOKIO 	<p>CASABLANCA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 CHICAGO 2 RIO 3 LONDRA 4 BERLINO 5 SEUL 6 SIDNEY 	<p>CASABLANCA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 NEW YORK 2 BUENOS AIRES 3 PARIGI 4 MOSCA 5 SHANGHAI 6 AUCKLAND
<p>BAIKONUR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 VANCOUVER 2 LOS ANGELES 3 HELSINKI 4 ROMA 5 CAPETOWN 6 PECHINO 	<p>BAIKONUR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 MONTREAL 2 DALLAS 3 STOCCOLMA 4 MADRID 5 MUMBAI 6 TOKIO 	<p>BAIKONUR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 CHICAGO 2 RIO 3 LONDRA 4 BERLINO 5 SEUL 6 SIDNEY 	<p>BAIKONUR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 NEW YORK 2 BUENOS AIRES 3 PARIGI 4 MOSCA 5 SHANGHAI 6 AUCKLAND
<p>NOVOSIBIRSK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 VANCOUVER 2 LOS ANGELES 3 HELSINKI 4 ROMA 5 CAPETOWN 6 PECHINO 	<p>NOVOSIBIRSK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 MONTREAL 2 DALLAS 3 STOCCOLMA 4 MADRID 5 MUMBAI 6 TOKIO 	<p>NOVOSIBIRSK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 CHICAGO 2 RIO 3 LONDRA 4 BERLINO 5 SEUL 6 SIDNEY 	<p>NOVOSIBIRSK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 NEW YORK 2 BUENOS AIRES 3 PARIGI 4 MOSCA 5 SHANGHAI 6 AUCKLAND
<p>AMSTERDAM</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 VANCOUVER 2 LOS ANGELES 3 HELSINKI 4 ROMA 5 CAPETOWN 6 PECHINO 	<p>AMSTERDAM</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 MONTREAL 2 DALLAS 3 STOCCOLMA 4 MADRID 5 MUMBAI 6 TOKIO 	<p>AMSTERDAM</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 CHICAGO 2 RIO 3 LONDRA 4 BERLINO 5 SEUL 6 SIDNEY 	<p>AMSTERDAM</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 NEW YORK 2 BUENOS AIRES 3 PARIGI 4 MOSCA 5 SHANGHAI 6 AUCKLAND
<p>PRAGA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 VANCOUVER 2 LOS ANGELES 3 HELSINKI 4 ROMA 5 CAPETOWN 6 PECHINO 	<p>PRAGA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 MONTREAL 2 DALLAS 3 STOCCOLMA 4 MADRID 5 MUMBAI 6 TOKIO 	<p>PRAGA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 CHICAGO 2 RIO 3 LONDRA 4 BERLINO 5 SEUL 6 SIDNEY 	<p>PRAGA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 NEW YORK 2 BUENOS AIRES 3 PARIGI 4 MOSCA 5 SHANGHAI 6 AUCKLAND
<p>SALT LAKE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 VANCOUVER 2 LOS ANGELES 3 HELSINKI 4 ROMA 5 CAPETOWN 6 PECHINO 	<p>SALT LAKE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 MONTREAL 2 DALLAS 3 STOCCOLMA 4 MADRID 5 MUMBAI 6 TOKIO 	<p>SALT LAKE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 CHICAGO 2 RIO 3 LONDRA 4 BERLINO 5 SEUL 6 SIDNEY 	<p>SALT LAKE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 NEW YORK 2 BUENOS AIRES 3 PARIGI 4 MOSCA 5 SHANGHAI 6 AUCKLAND

CARTE CONTRATTI



PIANO DI VIAGGIO

CONTRATTO N.

CONSEGNA DI UNA PARTITA DI

DA

A

COMPENSO ~~€~~

PRIMA TAPPA

SECONDA TAPPA

TERZA TAPPA

QUARTA TAPPA

QUINTA TAPPA

SESTA TAPPA

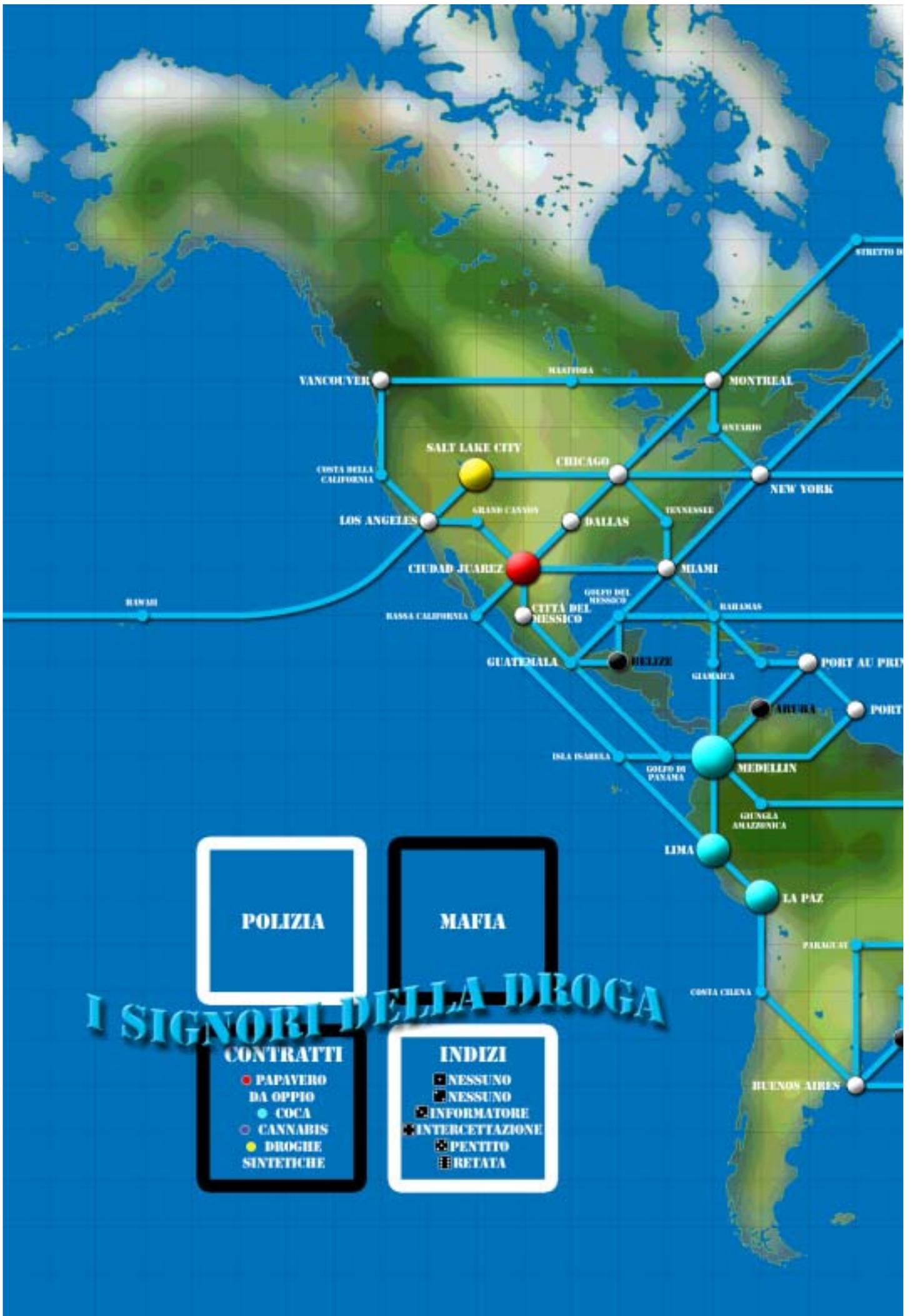
SETTIMA TAPPA

OTTAVA TAPPA

NONA TAPPA

DECIMA TAPPA

PARADISO FISCALE



POLIZIA

MAFIA

I SIGNORI DELLA DROGA

CONTRATTI

INDIZI

- PAPAVERO DA OPIO
- COCA
- CANNABIS
- DROGHE SINTETICHE

- NESSUNO
- NESSUNO
- ⊠ INFORMATORE
- ⊠ INTERCETTAZIONE
- ⊠ PENTITO
- ⊠ RETATA

PARTITA RAGIONATA

RUOLI

I Giocatori (G) lanciano il dado per definire i ruoli:

GA =5 **GB** =1 **GC** = 3 **GD** =3.

GA, punteggio più alto, è mafioso e, in ordine di seduta, **GB** poliziotto, **GC** mafioso, **GD** poliziotto.

Inizia **GA** che pesca carta MAFIA: Kuhn Sa, thailandese.

GB pesca carta POLIZIA: Scotland Yard, posiziona il suo segnalino a Londra.

GC pesca carta MAFIA: Organizatsjia russa.

GD pesca carta POLIZIA: l'italiana DIA, posiziona il segnalino a Roma.

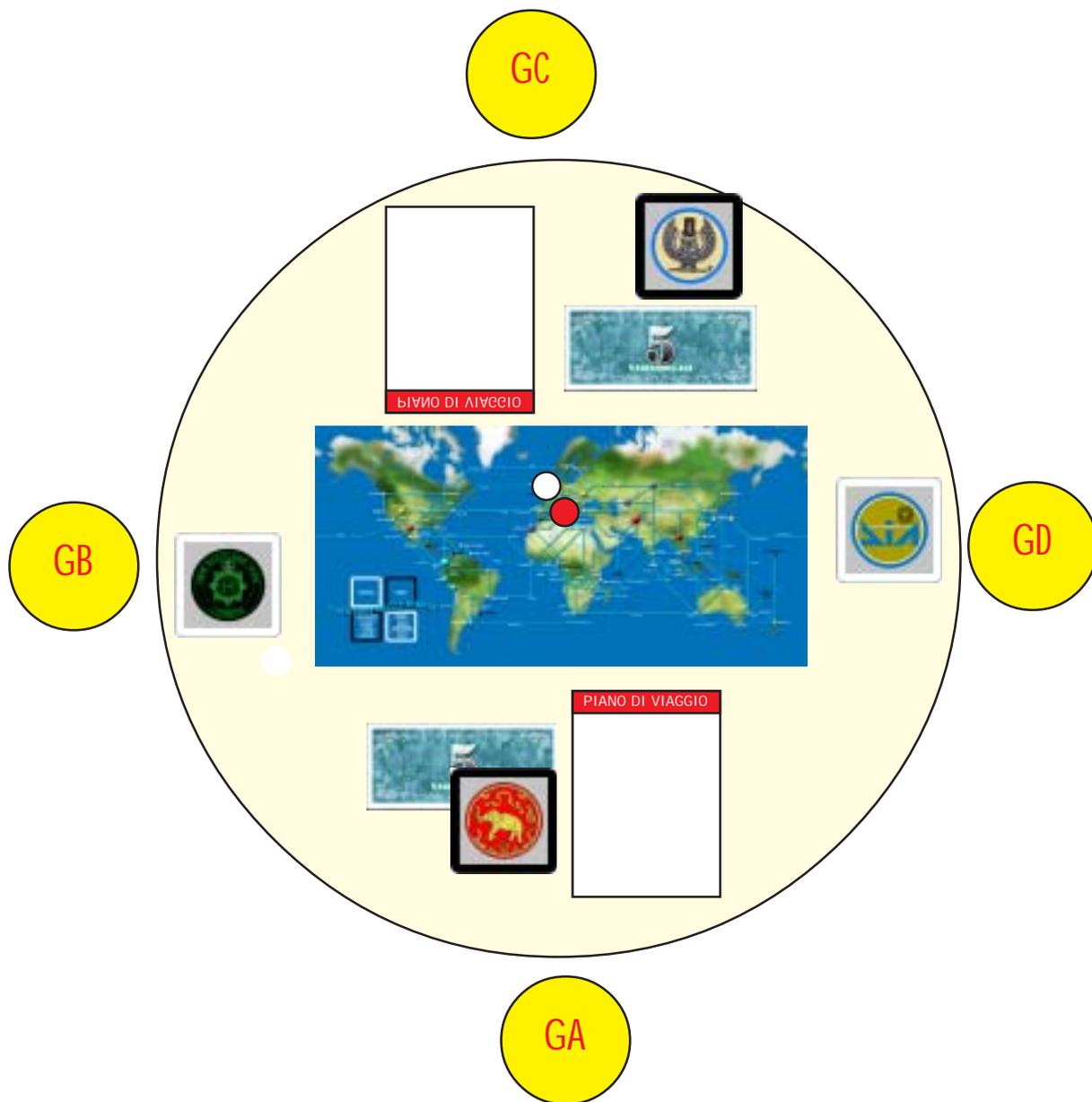
PRIMO TURNO

GA pesca carta CONTRATTO Amsterdam e la tiene coperta; lancia dado per la destinazione = 5, Shanghai; lancia dado per il compenso = 5; cioè carico di droghe sintetiche da Amsterdam a Shanghai per 5 narcodollari; accetta il contratto; scrive M. del Nord-Stoccolma e cerchia M. del Nord, la sua posizione.

GB lancia dado = 5 (pentito); punta il dito contro GA; GA dichiara di trovarsi nel Mare del Nord; GB sposta il segnalino su Amsterdam.

GC pesca carta CONTRATTO Salt Lake e la tiene coperta; lancia dado = 6, Sidney; lancia dado = 5; cioè carico di droghe sintetiche da Salt lake City a Sidney per 5 narcodollari; accetta il contratto; scrive Los Angeles e lo cerchia.

GD lancia dado = 4 (intercettazione); punta il dito contro GC; GC depone la sua carta MAFIA, sempre coperta, in modo da coprire Los Angeles e, per non dare troppi indizi, si premura di coprire un riquadro ai cui vertici ci sono anche Dallas e Guatemala; GD sposta il suo segnalino da Roma a Berlino, preferendo inseguire il più vicino GA.



SECONDO TURNO

GA è costretto a seguire il suo piano di viaggio e cerchia Stoccolma.

GB lancia dado = 1 (nessun indizio); sposta il segnalino su Mare del Nord, all'inseguimento di GA.

GC scrive decide di andare direttamente a Sidney via mare e scrive sul piano di viaggio segreto Hawaii-Oceano Pacifico-Mar delle Filippine-Micronesia-Nuovo Galles del Sud-Sidney spostandosi in segreto alle Hawaii (nota: le parti destra e sinistra del tabellone sono collegate da una via della droga).

GD lancia dado = 2 (nessun indizio); si sposta a Praga, sperando d'intercettare GA.

TERZO TURNO

GA da Stoccolma può adesso scegliere quale via intraprendere per raggiungere Shanghai: la più breve è verso est, passando dalla Siberia. Ma la vicinanza dei poliziotti lo consiglia di dirigersi a ovest, passando per l'America del Nord. Scrive quindi sul suo piano di viaggio Faroe-Stretto di Hudson-Montreal e cerchia Faroe.

GB lancia dado = 1 (nessun indizio); sposta il segnalino su Stoccolma, all'inseguimento di GA.

GC cerchia Oceano Pacifico.

GD lancia dado = 6 (retata); è chiaro che GA si trova o alle isole Faroe o a Helsinki, quindi GD preleva una delle carte POLIZIA ancora coperte e scoprendola la depone sopra l'area che lascia Praga, dove si trova, nell'angolo inferiore sinistro e copre Minsk ed Helsinki; GA dichiara di non trovarsi nell'area (di fatto allora non può che essere alle Faroe); GD si sposta a Parigi.

QUARTO TURNO

GA cerchia Stretto di Hudson.

GB lancia dado = 1 (nessun indizio); sposta il segnalino su Faroe.

GC cerchia Mar delle Filippine.

GD lancia dado = 6 (retata); chiede collaborazione e pesca una carta POLIZIA dal tabellone: gli esce la Jingcha cinese che depone su Stretto di Hudson e Labrador; GA ammette la sua presenza nello stretto; GD incassa il 50% in difetto del contratto di GA, cioè $5:2=2,5=2$ narcodollari; la carta della Jingcha rimane sul tabellone e d'ora in poi non sarà più possibile passare né da Hudson né dal Labrador; si sposta a Roma.

QUINTO TURNO

GA pesca una nuova carta CONTRATTO Casablanca e la tiene coperta; lancia dado per la destinazione = 4, Madrid; lancia dado per il compenso = 6; cioè carico di marijuana da Casablanca a Madrid per 6 narcodollari; accetta il contratto; punta a nord e indica sul piano di

viaggio Costa portoghese-Madrid, cerchiando la prima.

GB lancia dado = 2 (nessun indizio); ormai la preda gli è sfuggita e la via per il Nordamerica è preclusa: torna in Europa, spostando il segnalino su Stoccolma.

GC cerchia Micronesia.

GD lancia dado = 3 (informatore); indica GA che dice di essere partito da Casablanca; GD si sposta da Roma a Madrid.

SESTO TURNO

GA è costretto a cerchiare Madrid, dove per puro caso lo aspetta la DIA italiana; dichiara la sua posizione e tenta di corrompere GD con 3 narcodollari; GD rilancia a 10; GA non ci sta e si va allo scontro; GA lancia il dado = 4; GD lancia il dado = 1; GA incassa il compenso di 6 narcodollari e si prepara per pescare un nuovo contratto; GD riparte da Roma.

GB lancia dado = 6 (retata); con GA inattivo e GC uccel di bosco (unico indizio è che al primo turno GC si trovava probabilmente negli USA) chiede collaborazione pescando la carta Australian Police e ponendola su una area a caso, che copre un'area caraibica; d'ora in poi la zona sarà intransitabile; GC nega di esserci; GB si sposta a Helsinki.

GC cerchia Nuovo Galles del Sud.

GD lancia dado = 3 (informatore); GA è momentaneamente fuori gioco, quindi indica GC che confessa di essere partito da Salt Lake City.

SETTIMO TURNO

Eccetera