

DSCHUNKE

Variante per 2 giocatori

Traduzione dal tedesco dal sito: www.poeppelkiste.de/varianten/varianten-i.htm

Questa variante è studiata per i giocatori che già conoscono il gioco "Dschunke" di Michael Schacht e hanno sufficiente esperienza nelle partite con 3 o 4 giocatori; non è invece adatta per imparare a giocare a "Dschunke" le prime volte.

Preparazione del gioco

Si può partire da una disposizione iniziale prefissata oppure libera, a scelta dei giocatori.

Nel primo caso si dispongono barre merci e mercanti come descritto nella tabella sottostante:

Giunca	Barre Merci		Mercante
	Giocatore 1	Giocatore 2	
Grigia	1	2	Giallo
Arancione	1	0	-
Viola	1	1	Verde
Marrone	2	1	Viola
Bianca	0	1	-

Nel caso di disposizione iniziale libera, ciascun giocatore consegna 5 delle sue barre merci all'altro; a partire dal giocatore iniziale, ognuno piazza una delle barre merci ricevute su una giunca a sua scelta; si procede così finché non vengono piazzate tutte le barre merci consegnate. In questa fase, su ciascuna giunca non possono trovarsi più di 2 barre merci per ciascun giocatore e più di 3 in totale. I 3 mercanti sono piazzati a faccia coperta su 3 giunche a caso e vengono capovolti prima dell'inizio della partita.

Una regola analoga, per la disposizione iniziale libera, può essere utilizzata anche nelle partite a 3 o 4 giocatori (vedere la nota in fondo a questo regolamento)

Prendete poi 6 carte risorsa di ciascun tipo: riso (bianco), pesce (marrone), verdure (viola), spezie (arancione), per un totale di 24 carte, mescolatele e distribuitene 8 a ciascun giocatore, a faccia coperta. Le 8 carte rimanenti formano un "mazzo misto" che viene piazzato sulla giunca grigia, a faccia coperta. Se questo mazzo viene esaurito durante la partita, mischiate immediatamente 3 nuove carte di ciascun tipo per formare un nuovo mazzo.

Piazzate infine uno degli assistenti sulla riga indicate dal simbolo $\frac{3}{4}$: questo servirà esclusivamente a indicare il turno di gioco e se si verifica qualche evento (lettere "S" o "Y"), ma non potrà mai essere scelto dai giocatori per compiere delle azioni durante la partita.

Svolgimento della partita

- **Fase 1:** Non ci sono cambiamenti rispetto alla partita standard con 3 o 4 giocatori.
- **Fase 2:** Dopo aver scelto un mercante (non si può scegliere l'assistente) e aver svolto l'azione prevista, spostare il mercante stesso su una delle giunche libere, capovolgendolo in modo che non possa essere scelto dall'altro giocatore per questo turno. Se si sceglie il mercante viola (pescare carte risorsa) sulla giunca grigia, è possibile sia scegliere una carta qualsiasi dalle altre giunche, sia prendere una carta dal mazzo misto precedentemente posizionato sulla giunca stessa.
- **Fase 3:** Si svolge come nel gioco originale, con la differenza che si possono pescare carte risorsa anche dal mazzo misto posizionato sulla giunca grigia.
- **Fase 4:** Si svolge come nel gioco originale, con la differenza che ciascun giocatore può offrire carte di due tipi differenti. Un'offerta non valida può essere effettuata, per bluff, giocando carte di 3 o 4 tipi differenti; in tal caso il giocatore riprende in mano tutte le carte. Nei turni di offerta successivi, se insieme alle carte del colore corretto ne vengono giocate anche altre corrispondenti a risorse già assegnate in precedenza, l'offerta delle carte corrette si considera comunque valida, mentre le carte degli altri colori tornano in mano al giocatore che le ha offerte.

- **Fase 5:** Il mercante che non era stato usato al turno precedente viene spostato in senso orario sulla giunca libera successiva, dopodichè si rigirano anche i due mercanti precedentemente utilizzati, ma senza spostarli dalla giunca sulla quale erano stati posizionati nella Fase 2. Infine si sposta l'assistente avanti di una casella.
- **Fase 6:** Non ci sono cambiamenti rispetto alla partita standard con 3 o 4 giocatori.

Fine del gioco e punteggio

La partita finisce normalmente al termine del decimo turno. Poichè in 2 giocatori è molto più facile avere casse visibili del proprio colore sulle giunche, il punteggio è assegnato in modo leggermente differente rispetto alle partite in 3 o 4 giocatori:

- Si guadagnano 2 yen per ciascuna giunca sulla quale si ha la *maggioranza* di casse visibili; in caso di parità^(*) nessuno dei due giocatori guadagna gli yen. Se uno dei giocatori ha la maggioranza delle casse su *tutte* le giunche, guadagna un ulteriore bonus di 5 yen (in totale 15 invece di 10).
- Le carte speciali che normalmente assegnano un bonus di 8 yen, ne danno solo 3 e quelle che ne assegnano 12, ne danno invece solo 4 (questa regola riduce il potere delle carte e rende più importanti il ruolo del mercante giallo per la vendita delle merci in Fase 2 e le offerte delle carte in Fase 4).

^(*) Tale eventualità si può verificare solo se alla fine della partita su una giunca sono presenti solo 2 barre merci, una di un giocatore e una dell'altro, per un totale di 3 casse visibili per ciascuno.

Note

1. Una disposizione iniziale libera, analoga a quella descritta nella preparazione del gioco di questo regolamento, può essere utilizzata anche per le partite in 3 o 4 giocatori. Innanzitutto:
 - *in 3 giocatori:* ciascun giocatore consegna 2 delle sue barre merci a ciascuno degli altri 2.
 - *in 4 giocatori:* ciascun giocatore consegna 1 delle sue barre merci a ciascuno degli altri 3.

A partire dal giocatore iniziale, ognuno piazza una delle barre merci ricevute su una giunca a sua scelta; si procede così finchè non vengono piazzate tutte le barre merci consegnate. In questa fase, su ciascuna giunca possono trovarsi al massimo 1 barra merci per ciascun giocatore e 3 in totale. Per finire, si piazzano i 3 mercanti a faccia coperta su 3 giunche a caso, capovolgendoli prima dell'inizio della partita.
2. Le regole per il movimento dei mercanti in Fase 2 e successivamente in Fase 5 possono essere utilizzate anche nelle partite con 3 o 4 giocatori, in modo da renderle più varie, poichè impediscono di sapere a priori dove si sposterà un mercante nel turno successivo.