

Kogge

Regole di gioco

Ai vecchi tempi, non così buoni come si dice di solito, molti pericoli aspettavano il mercante. In aggiunta ai ladri, ai clienti scontenti e ai pedaggi troppo cari, le rotte non erano sicure come oggi. Tempeste, pirati, guerre, doganieri corrotti, porti in secca e altri disastri affliggevano le rotte commerciali.

E così capitava che città, che ieri erano distanti solo pochi giorni di viaggio, oggi si trovassero come dall'altra parte del mondo.

Questi problemi sono descritti nel gioco di Kogge.

Kogge è un gioco da 2 a 4 giocatori. Usando le rotte commerciali i giocatori tentano di scambiare le loro merci, guadagnando il più possibile e costruendo i loro uffici di commercio, noti come Kontore (singolare Kontor). Le rotte sempre mutevoli non rendono la vita più facile ai giocatori che tentano di essere i migliori mercanti del Mar Baltico.

Componenti del gioco

Tabellone di gioco: Sono rappresentate le nove più importanti città commerciali del Mar Baltico nel Medioevo (numerate da 0 a 8). Il centro della mappa viene usato come area di deposito delle merci.

Ogni città ha una struttura identica: il disegno di una città, il suo nome e numero, e le merci prodotte (ad esempio, Reval, 3, produce pellicce (arancio) e il colore della città corrisponde alla merce prodotta), due quadrati (a cui punta una freccia) su cui vengono messi i segnalini di rotta che indicano le città raggiungibili da questa e due uffici.

Segnalini di rotta: talloncini numerati da 0 a 8, in queste quantità:

6 da "8"	7 da "7"	8 da "6"
9 da "5"	10 da "4"	11 da "3"
12 da "2"	13 da "1"	14 da "0"

(Ci sono alcuni segnalini di rotta addizionali come riserva)

Merci: Cubi di legno in diversi colori; grigio (minerali, 25 pezzi), arancio (pellicce, 18 pezzi), bianco (sale, 10 pezzi), porpora (ambra, 13 pezzi).

Per ogni giocatore (nei colori rosso, verde, blu e giallo) ci sono:

- una Cog (un vascello medievale)
- quattro uffici (edifici di legno)
- due segnalini 'Raid'

Il Maestro della Gilda (Guild Master): un segnalino di legno più grande degli altri.

Segnalini di ordine di gioco: quattro segnalini con i numeri da 1 a 4.

Segnalini Bonus: due segnalini per quattro tipi diversi.

Quattro fogli con un sommario delle regole.

Un segnalino fine del gioco (Game Ends, Spiel Ende).

Preparazione del gioco

Mettete tre merci del colore corrispondente su ogni città; ad esempio Riga riceve tre merci color arancio (pellicce).

Ogni giocatore sceglie un colore e prende la Cog, gli uffici e un segnalino 'Raid' di quel colore. Il secondo segnalino 'Raid' dello stesso colore viene messo da parte.

Inoltre ogni giocatore riceve:

- nove segnalini di rotta, da 0 a 8
- due minerali (grigi) e una pelliccia (arancio).

I segnalini di rotta rimanenti formano la riserva e vengono messi in una tazza o un sacchetto da cui possono essere pescati a caso; all'inizio vengono pescati in questo modo:

- un segnalino viene pescato per indicare lo spazio di partenza del Guild Master: nella città con quel numero vengono messi il Guild Master e il segnalino di fine del gioco;
- nove segnalini, da 0 a 8, vengono pescati, mischiati e messi a caso su un quadrato di ogni città. Il processo viene poi ripetuto così ogni città ha due segnalini: per il secondo giro si pesca a caso da tutta la riserva. Entrambi i numeri pescati devono essere diversi dal numero della città e l'uno deve essere diverso dall'altro. Ripescate dalla riserva se necessario.

Il segnalino pescato per indicare la posizione del Guild Master viene rimesso nella riserva.

Tutte le merci vengono divise per colore e messe al centro del tabellone.

Posizione di partenza

Ogni giocatore deve ora fondare un ufficio. Tutti scelgono segretamente un segnalino di rotta tra i propri, e lo rivelano contemporaneamente agli altri; è possibile mettere un ufficio nella città corrispondente. I segnalini di rotta vengono poi messi nella riserva.

Se tre o più giocatori hanno scelto la stessa città, tutti questi giocatori devono risorteggiare: ci possono essere solo due uffici per città. Scelgono quindi un segnalino diverso dal precedente e ripetono il processo finché tutti hanno un ufficio e soltanto otto segnalini.

Ogni giocatore mette la sua Cog nella città con il suo ufficio.

Prima di iniziare a giocare va determinato l'ordine di gioco: il giocatore la cui Cog è nella città col numero PIU' BASSO muove per primo e riceve il segnalino di ordine di gioco col numero 1; gli altri seguono via via in ordine di città. Se due giocatori hanno l'ufficio nella stessa città il loro ordine è scelto a caso.

Durante il gioco, non si procede mai in senso orario, ma seguendo l'ordine dato dai segnalini di ordine di gioco.

Scopo del gioco

I giocatori devono pianificare le rotte delle loro navi, scambiare le merci e i segnalini e cercare di costruire nuovi uffici. Tutte le merci che sono sulla Cog di un giocatore vengono tenute davanti al giocatore stesso. Queste merci vengono usate per commerciare o per pagare certe azioni.

Il primo giocatore che raggiunge 5 punti sviluppo (DP) vince immediatamente. Però il gioco finisce immediatamente anche nel momento in cui il Guild Master raggiunge o supera per la seconda volta la sua posizione di partenza. In questo caso vince il giocatore con il maggior numero di punti vittoria (VP).

Sequenza di gioco

- 1) Asta: i giocatori fanno delle offerte per l'ordine di gioco
- 2) Fase del Guild Master
- 3) Fase principale
 - a) Movimento: i giocatori muovono le loro Cog
 - b) Azioni: ogni giocatore compie una o più azioni per ottenere DP, VP o comunque influenzare il corso del gioco a suo favore.

1) Rifornimenti e ordine di gioco

Rimettete nella riserva i segnalini di rotta rimasti dal turno precedente. Pescate 8 segnalini di rotta dalla riserva e formate 4 gruppi da 2; piazzateli a faccia in su vicino al tabellone: potranno essere comprati dai giocatori durante il turno.

(Il numero di segnalini non varia con il numero di giocatori).

A partire dal primo giocatore e nell'ordine di gioco, ogni giocatore fa un'offerta usando uno o più dei suoi segnalini di rotta e mettendoli davanti a se a faccia in su.

I segnalini di rotta hanno due funzioni:

- quali città produrranno merci questo turno
- in che ordine i giocatori muoveranno.

Quando si fanno le offerte non è possibile replicare esattamente l'offerta di un altro giocatore; ad esempio il primo giocatore ha offerto il segnalino '5'; nessun altro può offrire il '5' ma si può offrire una coppia '2' e '3' e persino una '5' e '0'.

Un giocatore senza segnalini lo deve annunciare e non può fare offerte; lo stesso vale per chi potrebbe solo fare un'offerta identica ad una precedente.

Rifornimenti: Dopo che tutti i giocatori hanno fatto la loro offerta, ogni segnalino giocato genera 2 merci nella città corrispondente; le merci vengono prese dalla riserva (quattro se sono stati giocati due segnalini, e così via). Ogni città produce le merci del colore corrispondente. Le nuove merci vengono poste sulla città.

Per distribuire le merci si parte dalla città col numero più alto e si prosegue verso il basso; se non ci sono più merci di un tipo nella riserva, la città non riceve niente.

Uffici: Le prime merci ricevute da una città vanno negli uffici (uno o due); se ci sono altre merci queste vanno nella città.

Ad esempio: vengono giocati due segnalini con il '3', tre con il '4' e uno col '6'. C'è un ufficio nella città '3' e ce ne sono due nella '6'. Due merci color porpora (ambra) vengono messe negli uffici della città '6'; la città '4' riceve sei pellicce e la '3' ne riceve quattro: uno nell'ufficio e tre in città.

Se ci sono due uffici in una città, ma solo una merce nella riserva, nessuno dei due uffici riceve la merce, che viene messa nella città.

Ordine di gioco: I segnalini di rotta determinano anche l'ordine di gioco nel turno.

L'offerta più alta è considerata quella che consiste solo di segnalini uguali (cioè con lo stesso numero). Ogni offerta che non consiste di segnalini uguali perde nei confronti di una con due segnalini uguali, che a sua volta perde nei confronti di un'offerta composta da tre segnalini uguali e così via. Ad esempio due '0' battono un '8' o una coppia '7' e '5'.

Se due offerte hanno lo stesso numero di segnalini uguali, quella con i segnalini col valore maggiore vince. Ad esempio due '3' battono due '2'.

Tra offerte non composte da segnalini uguali, vince quella col valore della somma più alto. In caso di pareggio vince quella col segnalino dal valore più alto. Ad esempio una coppia '3' e '4' perde rispetto ad un '7', ma vince contro un '6'. Un'offerta '0' batte solo chi non ha potuto offrire niente e una coppia '4' e '0' vale di più di un '4' da solo.

Il giocatore che ha l'offerta più alta prende il segnalino di ordine di gioco col numero 1 e giocherà per primo; così via tutti gli altri, in ordine di offerta.

Tutti i segnalini di rotta offerti vengono poi rimessi nella riserva.

Esempio: Il giocatore A ha offerto un '7', il B un '3' e un '4', il C un '4' e il D due '2'. Lubeck (7) riceve due sali (bianco), Rigfa (4) quattro pellicce (arancio), Reval (3) due pellicce (arancio) e Abo (2) quattro minerali (grigio). D vince l'asta, seguito da A, B e C, in quest'ordine.

2) Fase del Maestro della Gilda (Guild Master)

Questa fase vien eseguita solo dal primo giocatore, che muove il Guild Master di 1 o 2 spazi in senso orario. Le città con un segnalino 'Raid' non contano e vengono saltate. Il movimento non avviene via mare ma sulla terra, seguendo l'ordine numerico delle città, da Stoccolma (1) ad Abo (2) e così via.

Nella città dove si ferma il Guild Master vengono messe 2 merci prodotte dalla città; queste merci non vengono mai messe negli uffici ma nella città stessa.

Se il Guild Master raggiunge o supera per la seconda volta la sua posizione di partenza, il gioco finisce immediatamente e vince il giocatore con il maggior numero di VP.

3) Fase dei Giocatori

La fase dei giocatori si divide in due parti: la fase di movimento che precede la fase delle azioni. Il primo giocatore muove la sua Cog e quindi compie le azioni che può o vuole, poi il secondo giocatore muove la sua Cog e compie le azioni e così via.

3A) Fase di movimento

Durante questa fase ogni giocatore muove la sua Cog, come determinato dai segnalini di rotta. Ad esempio se i segnalini in una città sono il '2' e il '5', la nave può muovere verso Abo (2) o verso Danzig (5). La distanza tra le città è irrilevante.

La prima mossa è gratis. Ma il movimento può proseguire: la mossa successiva (verso un'altra città) costa 1 merce o 1 segnalino di rotta. Da lì, il giocatore può muovere ancora, sempre al costo di 1 merce o 1 segnalino di rotta, verso una nuova città e così via.

Non c'è limite al numero di città che si possono toccare con una mossa e non è obbligatorio muovere (ma in questo caso non si può commerciare, vedi 3B azione d).

Segnalini di rotta nascosti: in alcune situazioni un segnalino di rotta può essere girato a faccia in giù. Un giocatore può usare la rotta relativa, ma può guardare il numero sul segnalino solo dopo aver deciso di usarlo. Perciò il giocatore deve annunciare che vuole usare quella rotta, girare il segnalino e muovere la nave nella città indicata. Il segnalino viene lasciato a faccia in su.

Se la rotta non è utilizzabile (perchè porta alla stessa città in cui si è già o ad una città con un proprio segnalino di 'Raid'), deve essere usata una rotta

diversa, pagando gli eventuali costi (è come se fosse una mossa normale).

Uffici e merci: ogni giocatore può raccogliere le merci dai propri uffici presenti nelle città in cui passa con la sua Cog. Anche se passa dalla città (e non ci si ferma) o se parte da essa, può prendere le merci dai propri uffici di quella città. Non è permesso muovere merci dalla Cog agli uffici.

Esempio di movimento: il giocatore rosso ha la sua Cog a Stralsund (6), con le rotte '3' e '7'. Può muovere a Reval (3) o a Lubeck (7) o non muovere affatto. Decide di muovere a Reval (3), e questo movimento è gratis. A Reval egli ha un ufficio con due merci, che può caricare sulla sua Cog.

A Reval ci sono due segnalini di rotta: un '4' e uno nascosto. Dato che il giocatore ha un segnalino di 'Raid' su Riga (la città del numero 4) deve per forza scegliere il segnalino nascosto se vuole muovere ancora. Il giocatore paga una merce e gira il segnalino nascosto che è un 6. Quindi muove la sua Cog a Stralsund. A questo punto potrebbe pagare un'altra merce per muovere ancora.

3b) Fase delle azioni

In questa fase i giocatori eseguono varie azioni nell'ordine che desiderano, ma eseguendo solo un tipo di azione per turno. Il turno del giocatore termina immediatamente se egli gioca un 'Raid'.

a) Costruire un ufficio

Per costruire un ufficio in una città un giocatore deve:

- pagare 1 merce per ogni tipo non prodotto nella città; ad esempio a Riga, che produce pellicce, si devono pagare 1 sale, 1 minerale e 1 ambra. Le merci vengono rimesse nella riserva OPPURE
- pagare 1 segnalino di rotta col numero della città (nell'esempio precedente un segnalino col '4'), se non c'è alcun ufficio nella città, o pagarne 2 se c'è già un ufficio.

Non ci possono mai essere più di due uffici in una città e ogni ufficio vale un DP.

b) Commerciare col Guild Master

Il Guild Master ha anche la funzione di permettere di commerciare con lui se ci si trova nella stessa città. E' possibile eseguire UNO di questi scambi:

- 3 segnalini di rotta identici (ad esempio tutti con il '4') per il proprio secondo segnalino di 'Raid'; non è possibile ricevere più di un segnalino 'Raid' in questo modo.
- 6 merci identiche (ad esempio 6 minerali) per un segnalino Bonus; le merci vengono rimesse nella riserva.
- Una merce per un segnalino di rotta dello stesso colore.
- Un segnalino di rotta per una merce dello stesso colore.

Se nella riserva non ci sono merci o segnalini di rotta del colore desiderato non è possibile scambiarli.

c) Comprare segnalini di rotta

Il giocatore può comprare una coppia di segnalini, tra le quattro coppie pescate all'inizio del turno, pagando una merce qualsiasi, che viene rimessa nella riserva. Non è possibile comprare segnalini singoli, va comprata per forza la coppia.

d) Commerciare

Importante: un giocatore può commerciare solo se la sua Cog ha mosso ed è in una città diversa da quella da cui è partita.

E' possibile scambiare merci presenti sulla Cog con merci di tipo DIVERSO presenti in città (non negli uffici). Per ogni merce della Cog, si ricevono 2 merci dalla città (quindi per 2 quattro, per 3 sei, ecc).

Le merci ricevute dal giocatore vengono messe sulla Cog (ovvero davanti a lui); quelle data alla città vengono poste sulla città stessa (e non negli uffici).

Un giocatore può decidere di scambiare una merce per una sola merce, ad esempio se in città rimane solo una merce del tipo che gli interessa.

C'è una sola fase di commercio: non è possibile commerciare le merci appena ricevute.

Esempio: A Reval ci sono sei minerali (grigi) e due sali (bianchi). La vostra Cog raggiunge Reval con a bordo: quattro sali, due pellicce e un'ambra. E' possibile scambiare, ad esempio:

due pellicce e un sale per sei minerali,
due pellicce per tre minerali e un sale,
un'ambra per un minerale e un sale,
un'ambra e un sale per quattro minerali.

Non è possibile scambiare un sale per due sali.

e) Cambiare rotte

Le rotte sono variabili. Un giocatore può scambiare un segnalino di rotta della città con uno di quelli in suo possesso (ma solo nella città dove è la sua Cog). Il segnalino preso dalla città viene messo nella riserva personale del giocatore.

Il segnalino nuovo va messo a faccia in giù e deve avere un numero diverso dal numero della città, ma può avere lo stesso numero dell'altro segnalino di rotta già presente.

Per tutti gli altri giocatori la rotta rimane nascosta finché qualcuno non la userà per la prima volta, girando così il segnalino.

E' possibile scambiare solo i segnalini a faccia in su.

f) Raid

Un giocatore che gioca il proprio segnalino di 'Raid' può eseguire una a scelta tra queste due azioni:

- Può prendere metà dei beni della Cog di un altro giocatore, se quella Cog si trova nella stessa città. Il proprietario dei beni li divide in due gruppi, in numero quasi uguale (al massimo una merce di differenza); il ladro ne sceglie uno e il proprietario tiene solo l'altro.
- Può derubare la città e prendere tutti i beni presenti nella città e negli uffici.

Svantaggi: dato che il segnalino di 'Raid' del giocatore rimane nella città, il giocatore non potrà più rientrare nella stessa città per tutto il resto del gioco. Inoltre la sua Cog viene immediatamente mossa di uno spazio (lungo le rotte consentite) a scelta degli altri giocatori (se non si mettono d'accordo, sceglie il giocatore alla sinistra del ladro).

Inoltre il turno del giocatore finisce immediatamente.

Se una Cog, per una ragione qualsiasi, sta per entrare in una città con un segnalino 'Raid' del suo colore, termina il movimento nello spazio precedente.

Commercio tra i giocatori

I giocatori possono commerciare tra di loro in QUALSIASI momento, purchè le loro Cog siano nella stessa città. Possono scambiarsi merci e segnalini di rotta e possono anche accordarsi per eseguire o non eseguire determinate azioni.

I segnalini Bonus, gli uffici o le merci che sono negli uffici non possono mai essere scambiati.

I giocatori DEVONO mantenere le promesse fatte, ogni volta che ciò sia possibile.

Fine del Gioco/Vittoria

Il gioco finisce immediatamente, ovvero i giocatori non completano il loro turno di gioco, quando si verifica una delle due condizioni di vittoria.

La condizione di vittoria principale è ottenere 5 punti sviluppo (DP). Ogni ufficio e ogni segnalino Bonus valgono un DP. Non appena un giocatore ottiene il suo quinto DP il gioco termina subito e quel giocatore vince.

Ci sono solo quattro uffici di ogni colore, ma è possibile per un giocatore che non ha alcun segnalino Bonus, costruire il quinto ufficio e finire il gioco, vincendo.

L'altra condizione di vittoria si ha quando il Guild Master raggiunge o supera il suo punto di partenza per la seconda volta. In questo caso il vincitore è chi ha più punti vittoria (VP), così calcolati:

Ogni ufficio vale 10 VP
Ogni segnalino Bonus vale 20 VP
Ogni segnalino 'Raid' non usato vale 10 VP

Ogni merce sulla Cog o nei propri uffici:
Sale (bianco) 7 VP
Ambra (porpora) 5 VP
Pellicce (arancio) 3 VP
Minerale (grigio) 1 VP

Se due giocatori hanno lo stesso numero di VP, il gioco finisce in parità tra di loro.

I segnalini Bonus

Ci sono 4 differenti tipi di segnalini Bonus. Un giocatore che vende al Guild Master sei merci identiche, riceve un segnalino Bonus a sua scelta. Ogni segnalino Bonus conta come un DP o come 20 VP.

Bonus 3:1 Il giocatore può, durante la fase di commercio con la città, scambiare 1 merce per altre 3, oppure 2 per 6, ecc. Tutte le altre regole rimangono valide.

Bonus +1 Wegemarker Il giocatore può prendere, prima della fase dell'asta, un segnalino di rotta in più preso a caso dalla riserva.

Bonus 2 Felder gehen La Cog del giocatore può muovere un secondo spazio gratis. Ogni spazio successivo ha il costo normale.

Bonus Geheinweg Il giocatore ha, in ogni città, una possibilità di movimento in più, una specie di terza rotta. Questa rotta porta sempre alla città che contiene il Guild Master. Se il giocatore usa questa rotta segreta paga una merce o segnalino di rotta in più rispetto al costo normale.

Il gioco avanzato

Queste regole addizionali rendono il gioco più complicato. I giocatori possono accordarsi per usarne alcune, tutte o nessuna.

a) Tasse

Il Guild Master guadagna la capacità di riscuotere le tasse. Ogni volta che il suo movimento termina in una città:

-Ogni giocatore la cui Cog è nella città paga una merce come tassa; le Cog che passano da quella città o che ci si fermano più avanti nel turno non subiscono questo effetto.

-Tutti le merci presenti in città ma che non sono prodotte nella città (quindi tutte le merci di colore diverso da quello della città) vengono confiscate e rimesse nella riserva.

b) Commercio con gli Uffici

Un giocatore può commerciare con l'ufficio di un altro giocatore se la sua Cog è nella stessa città dove c'è l'ufficio e se l'altro giocatore è d'accordo. E' possibile scambiare segnalini di rotta e merci presenti sulla Cog e nell'ufficio. I beni scambiati vengono messi nell'ufficio o nella Cog.

Non è possibile commerciare tra due uffici.

c) Conflitti

Se si usa questa regola i giocatori devono tenere nascoste le proprie merci e i propri segnalini di rotta.

Dopo che un giocatore ha finito le sue azioni può esserci un conflitto: in una città dove sono presenti due o più Cog, il giocatore corrente può iniziare un conflitto tra due giocatori.

Entrambi i giocatori scelgono segretamente dei segnalini di rotta (come nella fase di offerte per l'ordine di gioco) e li scambiano tra di loro. Il giocatore con l'offerta più alta vince e riceve dall'altro tre merci a sua richiesta. Se il perdente non ha alcune o tutte le merci richieste, il vincitore non riceve quelle mancanti e non può chiederne altre in cambio. Se entrambi i giocatori fanno la stessa offerta, nessuno dei due vince.

Il valore delle offerte si determina come nella fase d'asta per la scelta dell'ordine di gioco.

I segnalini di rotta scambiati non vengono scartati ma tenuti dal giocatore che li ha ricevuti. Perciò gli altri giocatori non sanno quali segnalini sono stati scambiati, ma solo chi ha vinto.

Il vincitore può anche muovere il perdente di uno spazio, lungo una rotta ammissibile.

Esempio: La Cog del giocatore giallo è a Stralsund con quattro merci. Il giocatore blu muove la sua Cog con sette merci e commercia una merce per due ambre. Il giocatore blu non vuole iniziare un conflitto, ma quello giallo sì.

Il giocatore blu sceglie un '8' e un '4', mentre quello giallo sceglie una coppia di '5', vincendo.

Il giocatore giallo chiede due ambre e un minerale al perdente; il giocatore blu consegna le due ambre (che ha appena scambiato) ma non ha minerali; quindi il giocatore giallo riceve solo due merci.

Entrambi i giocatori tengono i segnalini di rotta dell'avversario.

Inoltre il giocatore giallo decide di muovere la Cog del blu lungo una delle rotte che partono da Stralsund.

d) Memoria

In questa variante tutti i segnalini di rotta delle città sono nascosti. All'inizio del gioco i segnalini delle città sono piazzati a faccia in giù, ed è quindi possibile che ci siano delle rotte illegali (che puntano alla stessa città da cui partono).

Come nel gioco normale, ogni giocatore sceglie una città di partenza. Nella propria città di partenza è possibile guardare i due segnalini di rotta. Inoltre è possibile scambiare uno dei due con uno dei propri segnalini di rotta.

Ogni giocatore riceve due minerali e tre pellicce come merci iniziali.

Durante il movimento, il giocatore gira il segnalino della rotta che intende seguire per mostrare a tutti dove sta andando, poi lo gira di nuovo. Alla fine di ogni movimento tutti i segnalini devono essere nascosti.

La regola 3e viene cambiata con la possibilità di scambiare anche segnalini di rotta nascosti; anche quelli appena scambiati da altri giocatori.

Prima di muovere un giocatore può pagare una merce o un segnalino di rotta per guardare i due segnalini di rotta della città dove si trova la sua Cog.