

Un gioco di Wolfgang Kramer & Richard Ulrich

Da 2 a 4 giocatori

Da 10 anni in su

90 minuti

Merchants of the Middle Ages



Europa durante il Medioevo. Sei un mercante proprietario di importanti negozi in 6 magnifiche città dell'Europa. Nel cuore del commercio ci sono 6 diversi tipi di merci: vestiti, ferro, vino, cibo, seta e sale. Queste merci sono, come meglio possibile, acquistate a prezzo basso. Vengono trasportate da carri in altre città dove, se il mercato è sufficientemente attrezzato, vengono vendute con un buon profitto. E cosa vuoi farci con tutte queste monete? Farti un nome in giro aumentando il tuo status sociale. Alla fine della partita, il giocatore che avrà ottenuto il miglior prestigio per se stesso sarà il vincitore.

NOTA.

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



Tabellone

Ci sono sei città sul tabellone, ognuna con un magazzino per giocatore, identificato con il suo stemma delle armi. Ogni città ha un mercato con 3 merci diverse illustrate; solo queste 3 precise merci possono essere acquistate in quella città. C'è anche una **traccia bonus** sopra ad ogni città (che va da 0 a 500). **Strade** con svariati spazi che connettono le diverse città. Le seguenti informazioni sono anche rappresentate sul tabellone:

- A** Grafico del prezzo con il valore di vendita e di acquisto di ogni merce.
- B** Traccia dei carri con il numero di carri arrivati e il costo per avanzare al successivo livello di status.
- C** Tabella dello status (rappresentante la scalata sociale) con il costo di mantenimento, per ogni livello, necessarie al mantenimento dello status sociale.

Componenti

- 1 Tabellone
- 3 Carri di legno



- 54 Merce in 6 colori (9 pedine per ogni colore)



- 1 Pedina Corriere di legno



- 16 Tessere stemma delle armi (4 per colore)



- 4 Set di tessere movimento (valori da 1 a 4)



- 4 Ruote prezzo, ognuna con 6 merci, uno stemma delle armi e 2 frecce.



- 8 Carte Investimento (Rosse)



- 21 Carte Influenza (verdi)



- 4 Carte Lettere di Credito (blu)



- 6 Segnalini Bonus (cubi grigi), 1 per ogni città



- 2 Cilindri grigi, utilizzati per indicare la sequenza di turno e il numero di carri che richiede la città.



- 1 Tabella Sequenza del Turno, con le differenti fasi del turno

Fasi di Gioco						
FASE 1 Acquisto delle merci. La Fase si svolge 2 volte per il primo round.	FASE 2 Asta dei Carri e Caricamento. 1 Asta per determinare il Capo Carriatore. 2 Caricare i vagoni.	FASE 3 Movimento: carri e corriere. +1 Caricamento sulla base dei vagoni. Per ogni vagono arrivato in una città.	FASE 4 Variazione dei prezzi o vendite. Riusta dei prezzi.	FASE 5 Vendita delle merci consegnate. Cambio del bonus delle città.	FASE 6 Offerta per le Carte Investimento.	FASE 7 Mantenimento o miglioramento dello status sociale.

- 100 monete (50 x 100, 20 x 500 e 30 x 1000 fiorini)



- 4 Schermi per nascondere i fiorini
- 1 Regolamento

- Le 8 carte Investimento sono mescolate. Pescare 4 carte e metterle a faccia in su vicino al tabellone. Le altre carte Investimento sono messe a faccia in giù in un unico mazzo e messe vicino alle carte a faccia in su.

- Le carte Lettera di Credito sono messe in una pila a faccia in su vicino alle altre carte.

- Le 21 carte Influenza sono messe in una pila vicino al tabellone.

- Mettere 1 merce per tipo delle 6 disponibili sulla riga più bassa (100/600) sulla Tabella del Prezzo. Le merci rimanenti sono messe vicino al tabellone.

- I 3 carri vuoti sono messi a Parigi (Paris), Colonia (Köln) e Ginevra (Geneva) oppure a Ginevra (Geneva), Bruges (Brugge) e Vienna (Wien). Ci può essere un solo carro per città.

- Il corriere è messo 2 spazi lontano da una città vuota (senza carro).

- Mettere un cubo grigio (segnalino bonus) sullo spazio "200" della traccia bonus di ogni città vuota. Nelle città con un carro, mettere il segnalino bonus sullo "0".

- Il primo giocatore cambia all'inizio di ogni turno. Riceve sempre la Tabella della Sequenza del Turno e un cilindro grigio. Per il primo turno determinare il primo giocatore con il metodo che preferite. Il primo giocatore mette il cilindro sulla spazio Acquisto della Tabella (Fase 1).

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve (nel suo colore):

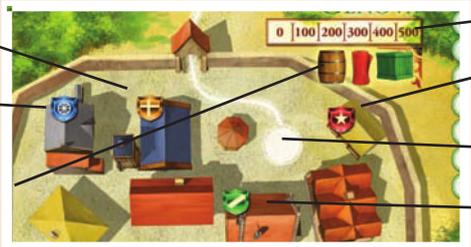
- 1 schermo per nascondere le monete durante il gioco.
- 1 set di tessere movimento (numerate da 1 a 4) che mette a faccia in su di fronte al proprio schermo.
- 4 tessere stemmi delle armi, uno di questi va messo nel livello più basso della tabella dello status. Mettere i rimanenti nella propria area di gioco.
- 1 ruota del prezzo (con 2 frecce).
- Ogni giocatore riceve inoltre **5000 fiorini** come capitale iniziale (3 x 1000, 3 x 500, 5 x 100). Il resto delle monete sono divise in 3 pile e messe vicino al tabellone: questa sarà la banca.



• Un cilindro grigio è messo sul primo spazio della Traccia dei Carri. Viene utilizzato per tenere conto del numero di carri che hanno raggiunto una città.

Marketplace

- Magazzino Arancione
- Magazzino Blu
- Queste 3 merci possono essere acquistate in questa città.



- Traccia Bonus
- Magazzino Rosso
- Spazio di partenza e di arrivo dei carri.
- Magazzino verde

Le diverse fasi del turno

FASE 1: ACQUISTO MERCI

Partendo dal primo giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore può acquistare da 0 a 3 merci pagandole alla banca.

Tipi di merci: Un giocatore può acquistare uno o più tipi di merci dalla riserva. Se un tipo non è disponibile nella riserva, il giocatore dovrà comprare un altro tipo di merce oppure aspettare e sperare in meglio.

Prezzo: I giocatori pagano l'attuale costo alla banca. Il costo si trova sul lato sinistro della tabella dei prezzi. Durante il primo turno, le merci costano tutte 100 fiorini ognuna.

Magazzino: Le merci acquistate vanno stoccate nei magazzini dei giocatori. Tuttavia, solamente i 3 tipi di merci mostrati nel mercato della città possono essere stoccate in quella città. Fintanto che viene rispettato il vincolo del mercato della città, il giocatore può stoccare quante merci desidera in ogni suo magazzino.

Nota: I giocatori possono comprare / stoccare le loro merci in una città dove è presente un carro vuoto o una città dove un carro è in arrivo

Nel primo turno, **questa fase viene svolta due volte**. Questo significa che dopo la prima Fase del primo turno, un giocatore può avere fino a 6 merci nei suoi magazzini.

Consiglio: È altamente raccomandato di acquistare 6 merci durante la prima Fase del primo turno.



Le merci acquistate sono stoccate nei vari magazzini dei giocatori.

Carta Investimento: Sconto

Il giocatore in possesso di questa carta (Le carte investimento possono essere ottenute durante la fase 6, vedere pagina 8) paga solamente 100 fiorini quando acquista un numero qualsiasi di merci in un turno. Questo significa che per il resto della partita, quando questo giocatore acquisterà un numero di merci (1, 2 o 3), pagherà solamente 100 fiorini per turno durante la fase 1.



FASE 2 - ASTA PER TITOLO DI MASTRO CARICATORE e CARICAMENTO CARRI

Questa fase viene svolta solamente quando c'è almeno 1 carro vuoto in una città. Altrimenti saltare questa fase.

Se c'è un carro vuoto in una o più città, il titolo di Mastro Caricatore per ogni carro è messo all'asta. I carri vengono caricati in ordine di numero partendo dal Carro 1. Le aste determinano il Mastro Caricatore per ogni carro. Il Mastro Caricatore ha svariati privilegi, inclusa la priorità sul caricamento ed il monopolio di un tipo di merce.

Asta per il titolo di Mastro Caricatore

Ogni giocatore punta quanti fiorini vuole in un'asta a pugno chiuso. I giocatori mettono il numero di fiorini che vogliono puntare nella loro mano chiusa. Quando tutti sono pronti, vengono rivelate tutte le puntate allo stesso tempo e colui che ha fatto la puntata più alta diventa il Mastro Caricatore. Questo giocatore paga la sua puntata alla banca mentre gli altri giocatori rimettono la loro puntata dietro ai loro schermi. Il Mastro Caricatore quindi mette una delle sue tessere **Stemma delle armi** nella città dove è diventato Mastro Caricatore. Questa tessera ritornerà nella sua riserva una volta che il carro avrà lasciato la città.

I giocatori possono puntare 0 (in questo caso non avranno fiorini nella loro mano).

- **Pareggi:** I pareggi sono risolti in ordine di turno, partendo dal primo giocatore.
- **Nessuna puntata:** Se nessun giocatore punta, il primo giocatore vince l'asta.

Esempio: C'è un carro vuoto a Colonia. In ordine di turno i giocatori puntano i seguenti importi: Stephen (primo giocatore) punta 1200; Christian 1300; Matt 500 e Alice 1300 fiorini. Le puntate più alte sono quelle di Christian e Alice. Visto che Christian è il secondo giocatore ed Alice il quarto, Christian diventa il Mastro Caricatore e paga alla banca 1300 fiorini.

2. Caricare un carro:

Il mastro caricatore carica sul carro fino a **3 merci dello stesso tipo**, gratuitamente, dal suo magazzino al suo spazio sul carro (quello con il suo stemma delle armi).

Gli altri giocatori possono solamente caricare **fino a 2 merci** sullo loro spazio. A differenza del mastro caricatore, **possono caricare più di un tipo di merce**, ma non possono caricare lo stesso tipo di merce che il mastro caricatore ha messo sul carro. A tutti gli effetti, il mastro caricatore ha il monopolio del tipo di merce che ha caricato sul carro.

Il costo per caricare il carro è concordato tra il mastro caricatore ed i giocatori. Il prezzo concordato è pagato al mastro caricatore.

Il mastro caricatore può accordarsi diversamente tra i giocatori. Può anche offrire prezzi diversi in base al numero delle merci da caricare (per esempio, 1 merce per 300 e 2 merci per 500).



Il giocatore carica le sue merci dal suo magazzino sul suo spazio sul carro.

3. Quanto un giocatore rimane Mastro Caricatore:

Un giocatore rimane mastro caricatore finché il carro rimane in città e finché sarà possibile caricarci delle merci, sempre che il monopolio e il vincolo di capacità siano rispettati (3 merci per il mastro caricatore, 2 merci per ogni altro giocatore).

Esempio: C'è un carro a Colonia. Le seguenti merci sono prodotte / disponibili in questa città: Vino (marrone), Seta (viola) e Ferro (nero). Il mastro caricatore (il giocatore **blu** per esempio) carica 3 seta. Dopo aver concordato con il mastro caricatore, il giocatore **arancione** paga un prezzo di 400 fiorini per caricare 2 merci: **l'arancione** paga il mastro caricatore e quindi mette 1 Ferro ed 1 Vino sul suo spazio sul carro. Il **rosso**, che non è parsimonioso a negoziare come l'arancione, ha concordato un prezzo di 500 fiorini per 2 merci: paga i 500 fiorini e carica 2 Ferro sul suo spazio sul carro. Infine, il giocatore verde, che ha solamente seta nel suo magazzino a Colonia, non si preoccupa di negoziare con il **blu** visto che non può caricare le sue merci sul carro.

FASE 3 - MOVIMENTO DEI CARRI e DEL CORRIERE

Muovere un carro:

Ogni giocatore può muovere un carro, anche se è vuoto. Devono essere rispettate le seguenti regole:

- **Movimento in avanti:** I carri muovono sempre in avanti (la direzione in cui punta il sedile del conducente). Un carro non può mai muovere indietro, nemmeno quando c'è un incrocio).
- **Incroci:** Il giocatore che arriva ad un incrocio decide quale direzione far prendere al carro.
- **Non ci può mai essere più di un carro** per spazio. Questa restrizione è applicata anche alle città.
- **Passaggio e Sorpasso:** E' possibile sorpassare e passare un altro carro; in questo caso lo spazio occupato conta come uno spazio normale nel movimento.



Con la tessera movimento "3", il carro si muove in avanti di 3 spazi.

I carri sono solamente mossi tramite le tessere movimento e le **2 Carte Investimento Conducente**.

Scegliere una tessera movimento:

Ogni giocatore ha 4 tessere movimento del valore da 1 a 4. Il giocatore attivo sceglie una delle sue tessere movimento e muove un carro del corrispondente numero di spazi.

I punti movimento non possono essere suddivisi su più carri. La tessera utilizzata viene girata a faccia in giù e messa temporaneamente da parte. Dopo 4 turni, tutte le tessere saranno state giocate (lo stemma delle armi sarà visibile su ognuna delle tessere); diventano nuovamente disponibili da questo momento e vengono tutte ri girate a faccia in su. Un carro deve sempre muovere il più lontano possibile, indipendentemente dalla tessera utilizzata.

I punti movimento possono essere persi:

- Se un carro termina il movimento in uno spazio **occupato da un altro carro**, il movimento del carro termina e si ferma nello spazio precedente a quello occupato. In questo caso, i punti movimenti in eccesso sono persi.
- I punti movimento sono persi anche quando un carro arriva in una città.

Importante:

- Quando un giocatore gioca una tessera movimento deve muovere un carro più lontano possibile. Non può scegliere di muovere un carro che non ha una destinazione legale quando un altro carro potrebbe essere mosso in un'altra posizione.
- Un giocatore può scegliere di muovere un carro che non utilizzerà tutti i suoi punti movimento.
- Un carro che raggiunge una città non può più muovere per questo turno, dovrà prima essere stato scaricato.
- In casi rari, può capitare che nessun carro possa essere mosso. Per esempio se tutti e 3 i carri hanno raggiunto una città questo turno o se 2 carri consecutivi sono diretti verso una città occupata. In questi rari casi, i giocatori devono comunque giocare una tessera movimento, anche se i punti movimenti saranno persi.

Carte investimento: *Conducente e Miglior Conducente*

Un giocatore che acquista la carta **Conducente** durante la fase 6 ha, per ognuno dei turni seguenti, 1 punto movimento extra. Il giocatore che possiede la carta **Miglior Conducente** ha 2 punti movimento extra. Questi punti movimento bonus possono essere utilizzati per muovere qualsiasi carro, anche uno che è già stato mosso da un altro giocatore questo turno. Il Miglior Conducente può inoltre muovere un carro di 2 spazi o due carri di 1 spazio.

Importante:

- Le carte **Conducente** e **Miglior Conducente** possono essere utilizzate in qualsiasi momento durante il proprio turno, prima o dopo aver utilizzato le proprie tessere movimento.
- Un carro che permette al giocatore attivo di ricevere una carta Influenza (incontrando il corriere) non può essere mosso nuovamente **da questo giocatore** questo turno.



Movimento del Corriere e ottenere le carte Influenza

Il corriere può essere mosso solamente utilizzando una delle **2 carte Investimento** che possono essere vinte con l'asta durante la fase 6. Queste carte sono **Corriere** (1 punto movimento) e **Corriere Espresso** (fino a 2 punti movimento).

Se il corriere termina il movimento **in uno spazio occupato da un carro**, il giocatore attivo **riceve una carta Influenza** (come descritto sotto). Il corriere può muovere in qualsiasi direzione ma non può entrare in città. Il corriere può muovere prima o dopo il carro.

Carta Influenza:

Ci sono 7 tipi diversi di carte Influenza e 3 copie di ognuna. Una carta Influenza dà al suo proprietario vantaggi significativi (come descritto alla fine di questo regolamento).

Ottenere una carta Influenza:

Un giocatore può ottenere una carta Influenza solamente quando è il giocatore attivo e se:

- un carro termina il movimento in uno spazio occupato dal corriere, **oppure**
- il corriere termina il movimento in uno spazio occupato da un carro.

Il giocatore che riesce a far incontrare il corriere ed il carro sceglie immediatamente 1 carta Influenza fra quelle ancora disponibili. Il giocatore tiene la carta nascosta agli altri giocatori (dietro al proprio schermo per esempio).

Avrà la possibilità di utilizzarla più avanti nel gioco. Gli effetti della carta e la fase in cui potrà essere utilizzata sono indicati sulla carta stessa.

Le carte Influenza sono rimosse dal gioco una volta utilizzate.



Il corriere può solo essere mosso utilizzando o il Corriere o il Corriere Espresso.



Carta Influenza

Un giocatore può avere quante carte Influenza vuole. Può anche giocare più di una nello stesso momento. Se più di un giocatore vuole giocare una carta allo stesso tempo, le carte vengono giocate in ordine di turno a partire dal primo giocatore.

FASE 4: AGGIUSTAMENTO DEL PREZZO e VENDITA DA MAGAZZINO

Il **costo** di ogni merce è indicato nella colonna di sinistra della **tabella del prezzo** (100 - 100 - 200 - 300 - 400) mentre il **prezzo di vendita** è mostrato nella colonna di destra (600 - 700 - 800 - 900 - 1000).

Ruota del Prezzo:

Tutti i giocatori decidono, contemporaneamente, il prezzo di quali merci desiderano aumentare. Questa scelta viene fatta **segretamente** utilizzando le due frecce delle ruota. Queste due frecce possono puntare, o a **due merci differenti**, o puntare entrambe alla **stessa merce**. Le merci indicate dalle frecce salgono di 1 o 2 livelli, in base al numero di frecce che puntano verso di essa. Se un giocatore non vuole cambiare il prezzo di 1 o 2 merci, allinea la/le freccia/frecce della sua ruota verso il suo stemma delle armi.

Cambio del prezzo:

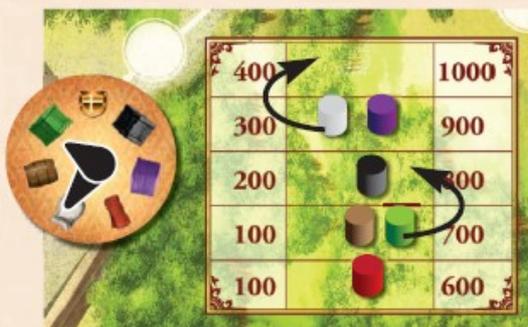
I giocatori rivelano le proprie ruote allo stesso tempo e i prezzi vengono cambiati di conseguenza: il costo di una merce viene **mossa verso l'alto di 1 livello** sulla **tabella del prezzo** per ogni freccia che punta verso di essa. Se una merce è già al massimo livello (400/1000) bisogna muoverla di nuovo, semplicemente riparte dal primo livello della tabella (100/600).

Carte Investimento: Ufficio e Ufficio Grande

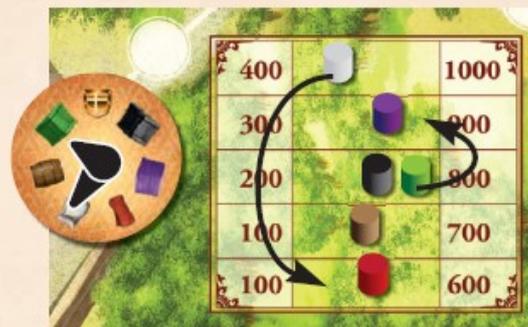
Dopo che i prezzi sono stati sistemati con le ruote, il giocatore che possiede una di queste due carte (acquisite in Fase 6) può incrementare o diminuire il prezzo di una merce di un livello. **Solo** il possessore dell'**Ufficio Grande** può far andare una merce dal primo livello all'ultimo o viceversa (da 600 a 1000 o da 1000 a 600).

Se l'**Ufficio** e l'**Ufficio Grande** sono in possesso di giocatori differenti, viene utilizzato il regolare ordine di turno.

Se un giocatore possiede entrambe le carte, può modificare il prezzo di una merce di 2 livelli o il prezzo di due merci di 1 livello, solamente una delle due merci, però, può andare dalla cima della tabella all'ultimo livello o viceversa.



La merce verde e quella bianca salgono di 1 livello sulla tabella del prezzo.



La merce bianca ottiene 1 livello. Visto che è già al livello più alto, scende al livello più basso.

Carta Investimento: Vendita di Magazzino

Una volta che tutti i prezzi sono stati sistemati, il giocatore in possesso della carta Vendita di Magazzino (acquisita durante la Fase 6) può vendere fino a 5 merci dai suoi magazzini. Vende queste merci alla banca al **costo di acquisto (non di vendita!)** attuale. Le merci vendute ritornano nella riserva.



FASE 5: SCARICARE I CARRI e VENDERE LE MERCI

Questa azione viene eseguita solo quando uno o più carri sono arrivati in una città.

1- Segnare l'arrivo di un carro

Per ogni carro che ha raggiunto una città, il segnalino sulla Traccia dei Carri è mosso verso l'alto di 1 livello.

2 - Vendere le merci

Tutte le merci che sono arrivate in una città sono ora scaricate e vendute alla banca.

Prezzo: Per ogni merce venduta la banca paga il venditore in base al prezzo attuale di vendita sulla traccia del prezzo.

Bonus: Se un tipo di merce venduta in una città non è disponibile nel mercato di quella città, il venditore riceve, per ogni merce venduta, un numero di fiorini pari al livello di bonus attuale indicato sulla traccia della città.

Le merci vendute ritornano nella riserva. I carri vuoti sono girati di modo che siano rivolti verso la strada e siano pronti per i seguenti turni di asta per il Mastro Caricatore.

Se più di un carro è entrato in città, vengono scaricati nel rispettivo ordine (primo il Carro 1, poi il Carro 2 infine il Carro 3).

3 - Sistemare la traccia bonus

Terminato di scaricare i carri, la traccia bonus in una città dove c'è un carro viene riportata a 0. Nelle città vuote, il segnalino bonus avanza di uno spazio per ogni carro che ha raggiunto una città questo turno. Una volta che il segnalino bonus è nell'ultimo spazio della Traccia Bonus (500), rimane lì fino a quando un carro non arriva in quella città.

Esempio di Scaricamento a Bruges: Un carro entra a Bruges. C'è, tra le altre cose, Vino sul carro; un tipo di merce non prodotta a Bruges. Il Vino è attualmente venduto a 600 fiorini e la traccia bonus di Bruges è sul 300. Quindi ogni Vino venduto a Bruges durante questo turno ha un valore di 900 fiorini.

FASE 6: CARTE INVESTIMENTO

Ci sono 8 carte Investimento nel gioco. Forniscono al loro possessore svariate abilità a partire dal turno che segue l'acquisto e per il resto della partita.

Le carte Investimento sono messe all'asta. Sono disponibili quattro carte a faccia in su per la prima asta e per la maggior parte dei turni.

Suggerimento: La parte bassa di ogni carta mostra 1 o 4 ★. Queste stelle indicano il valore della carta e sono una guida per i giocatori per conoscere quanto puntare alla loro prima partita. Per esempio 1000 fiorini può essere un buon prezzo per una carta a 3 ★ ★ ★, il valore di ogni carta dipende molto dalla situazione. Quindi il valore di ogni carta è molto variabile da una partita all'altra.

Per acquistare una carta Investimento vanno seguite queste regole:

- Finché è possibile, la prima asta di ogni turno sarà di 4 carte. Dopo, ci saranno meno di 4 carte fino a quando tutte le carte non saranno acquistate dai giocatori o fino a quando ci saranno rimaste solo carte che nessuno vuole.
- Ogni turno si faranno un numero di aste pari al numero di giocatori meno uno. In altre parole, in 4 giocatori saranno messe all'asta 3 carte ogni turno, in 3 giocatori 2 carte e in 2 giocatori 1 carta. Di conseguenza ci sarà sempre almeno un giocatore per turno che non otterrà una carta.
- Un giocatore non può vincere più di una carta per turno. Può anche rifiutarsi di puntare per tutte le carte del turno.



Ogni volta che un carro entra in una città, il segnalino grigio viene spostato in su di un livello sulla Traccia dei Carri.

Dopo aver scaricato i carri, il segnalino bonus è mosso.



Esempio: Un carro è arrivato a Vienna e un altro a Genova. In entrambe queste città il segnalino bonus è rimesso sullo 0. Il segnalino bonus di Amburgo, Parigi, Bruges e Colonia si muove di 2 spazi.



Investment card

- Il giocatore con la puntata più alta sceglie una delle carte a faccia in su. La prende e la mette di fronte a se per tutta la durata della partita e può utilizzarla ogni turno. Gli altri giocatori quindi continuano l'asta con le rimanenti carte a faccia in su.
- Alla fine delle aste, riportare a 4 le carte disponibili a faccia in su. Se non ci sono abbastanza carte, pescarne quante possibile.

Round di asta per la carta Investimento:

Il giocatore di turno (quello con la Tabella della Sequenza di Turno) dice quanto vuole offrire per una delle 4 carte. Se rinuncia a fare una puntata, il giocatore successivo alla sua sinistra parte con la puntata; se decide di puntare, deve offrire almeno 100 fiorini o un valore che possa essere divisibile per 100. In senso orario, gli altri giocatori possono passare o offrire di più, sempre con multipli di 100 fiorini. Questo continua finché non c'è solamente un giocatore rimasto. Il giocatore che ha fatto la puntata più alta paga i fiorini alla banca e prende la carta scelta. Quindi, seguendo l'ordine di turno, il giocatore successivo che non ha ancora vinto una carta parte con l'asta successiva o passa. Questo round di asta finisce quando tutti i giocatori tranne uno hanno vinto una carta. Il round di asta finisce anche se tutti i giocatori passano e non viene fatta nessuna puntata. Una volta che tutte e 8 le carte Investimento sono state assegnate, la Fase 6 viene saltata per il resto della partita.

FASE 7: MANTENIMENTO e AUMENTO DELLO STATUS SOCIALE

Mantenimento

A partire dal primo giocatore e seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore deve pagare il suo mantenimento alla banca. Il mantenimento è indicato dalla posizione dello stemma delle armi del giocatore sulla tabella dello status. Se un giocatore non può mantenere il suo status attuale, deve muovere verso il basso il suo stemma delle armi di tanti livelli quanti necessari a raggiungere un livello che possa mantenere.

Esempio: Un giocatore che ha raggiunto 1000 deve pagare 1000 fiorini. Visto che ha solamente 700 fiorini, deve diminuire il suo titolo sociale a 600 e pagare 600 fiorini per mantenere il suo status.

1600	[Portrait]
1300	[Portrait]
1000	[Portrait]
800	[Portrait]
600	[Portrait]
400	[Portrait] [Blue Shield Icon]
200	[Portrait] [Green Shield Icon]
100	[Portrait] [Red Shield Icon]
0	[Portrait]

Il mantenimento per ogni livello sociale è indicato sulle sinistra.

Lettera di credito

Un giocatore che diminuisce il status sociale ha i requisiti per prendere un prestito di 2000 fiorini dalla banca; per fare questo, prende anche una carta Lettera di Credito che mette a faccia in su di fronte al suo schermo. Questo è l'unico modo che ha un giocatore per ottenere un prestito. Un giocatore può prendere più di un prestito, ma solamente uno per turno. Finché il giocatore è in possesso di Lettere di Credito, non può aumentare il suo status sociale. Un credito può essere rimborsato in qualsiasi momento pagando alla banca 2500 fiorini.

Alla fine della partita, se un giocatore ha ancora delle Lettere di Credito da rimborsare, viene considerato l'ultimo giocatore, non importa la sua attuale posizione nella tabella dello status. Se più di un giocatore ha ancora dei prestiti alla fine della partita, il loro status sociale vale come tie-break; in caso di ulteriore parità, vale la loro ricchezza.

Aumento dello Status Sociale

Una volta pagato il mantenimento, ogni giocatore può decidere di aumentare il proprio status sociale. Il prezzo per aumentare di uno status sociale è indicato sulla **traccia dei carri**. Un giocatore può aumentare il suo status fino a 2 livelli per turno. Paga il prezzo per ogni livello.

Esempio: Tre carri sono entrati in una città questo turno. I segnalino Carri è spostato in su di tre livelli. Un giocatore che vuole incrementare il suo status sociale deve pagare 1000 fiorini per livello (2000 fiorini se vuole salire di 2 livelli).

NUOVO TURNO

Il turno termina dopo la Fase 7 e un nuovo turno inizia successivamente. La tabella della Sequenza di Turno ed il suo segnalino vengono dati al giocatore alla sinistra che diventa il nuovo primo giocatore.

Il nuovo turno inizia con la Fase 1.

8	3000
7	2500
6	2000
5	1500
4	1200
3	1000
2	900
1	800
x	700

Il costo per aumentare di uno lo status sociale cresce ogni volta che un carro entra in una città.

Fine del Gioco

La fine del gioco dipende dal numero di giocatori:

- 2 giocatori: Il gioco termina quando 6 carri sono entrati in città.
- 3 giocatori: Il gioco termina quando 7 carri sono entrati in città.
- 4 giocatori: Il gioco termina quando 8 carri sono entrati in città.

L'ultimo turno viene sempre completato. In altre parole, il gioco termina sempre dopo la settima Fase (Mantenimento e Aumento dello Status Sociale) nel turno in cui l'ultimo carro richiesto è entrato in una città. I giocatori possono tutti quanti aumentare il loro status sociale di altri 2 livelli prima della fine del gioco, a patto che possano pagarli.

Durante l'ultimo turno, **ogni carro viene scaricato**, non importa l'attuale numero di carri richiesti per la fine del gioco.

Il giocatore con la miglior posizione sulla Tabella dello Status vince la partita. Se più di un giocatore condivide la posizione, il giocatore più ricco vince la partita. Merci e carte (Influenza ed Investimento) non contano per i pareggi.

La Variante di Negoziazione Astuta

In questa variante, ogni tipo di accordo è consentito, allungando i tempi di gioco. Vanno utilizzate le seguenti regole:

- I giocatori possono solo negoziare con il giocatore attivo.
- Tutto viene negoziato, purché le regole vengano rispettate.
- Tutte le negoziazioni devono essere pubbliche.
- Quando un accordo è stato raggiunto, i giocatori devono rispettare l'accordo.
- I giocatori possono intervenire in una negoziazione tra due giocatori.

Esempi

- Sposterò il vagone a Parigi se gli fai prendere questa strada.
- Non punterò per diventare il Mastro Caricatore del carro 2 se tu diventi il Mastro caricatore e mi permetti di caricare le mie merci gratuitamente.
- Non comprerò vino se mi dai 300 fiorini.
- Ti vendo questa carta Influenza per 500 fiorini.
- Dammi 600 fiorini o aumenterò il prezzo del sale da 1000 a 600 con la mia carta Grande Ufficio.
- Ti darò 700 fiorini e tu non giocherai la tua carta Asse Rotta sul carro 1.
- Se muovi il corriere su questo spazio, ti do 400 fiorini.

Carte Influenza

Ogni volta che un carro ed il corriere si incontrano in uno spazio, il giocatore attivo può prendere una carta Influenza dalla pila. Ogni carta può essere usata una sola volta e poi è rimossa dal gioco dopo essere stata giocata. Le carte sono:

Caricamento Gratuito

Puoi caricare 2 merci gratuitamente su qualsiasi carro. Non puoi caricare lo stesso tipo di merce che ha già caricato il Mastro Caricatore. Questa carta è giocata durante la Fase 2.

Nota: Il Mastro Caricatore non può impedirti di caricare le merci gratuitamente. Se non ha caricato nessuna merce sul carro, puoi caricare le merci che ti pare. Questa carta sostituisce la tua azione di caricamento; non puoi caricare più di 2 merci con l'utilizzo di questa carta.

Rottura dell'Asse

Metti questa carta su un carro. Questo carro non può muovere questo turno. Questa carta è giocata all'inizio della Fase 3, prima che il primo giocatore muova un carro.

Nota: Più di un carro può essere obbligato a stare fermo nello stesso turno e più di una carta può essere giocata sullo stesso carro. I carri possono essere bloccati in una strada o in una città

Vendita Speciale

Puoi vendere una merce di tua scelta da uno dei tuoi magazzini alla banca per 800 fiorini. Questa carta è giocata alla fine della Fase 4.

Vendita con Bonus

Ricevi il bonus per ogni merce venduta in una città anche se queste merci sono prodotte in quella città. Questa carta è giocata durante la Fase 5.

Nota: Questa carta è utilizzata per un singolo carro in una città. Solo il giocatore che gioca questa carta riceve il bonus.

Scalata Sociale

Puoi aumentare il tuo status di un livello (e solo uno) per 1200 fiorini, non importa il prezzo attuale per farlo. Se vuoi aumentare il tuo status di un altro livello, devi pagare il prezzo mostrato sulla traccia dei carri. Questa carta è giocata durante la Fase 7.

Nota: non appena 5 carri hanno visitato una città, questa carta permette ai giocatori di ottenere un risparmio significativo. Un giocatore può utilizzare 2 carte Scalata Sociale per ottenere due livelli per 2400 fiorini.

Mastro Caricatore

Paga alla banca 800 fiorini per diventare il Mastro Caricatore di un carro. Questa carta è giocata all'inizio della Fase 2.

Nota: Questa carta è giocata in ordine di turno per evitare qualsiasi situazione dove più di un giocatore vogliono giocare questa carta per lo stesso carro. Il giocatore attivo gioca per primo, seguito dagli altri giocatori in ordine di turno.

Status Sociale

Paghi un mantenimento di 400 fiorini indipendentemente dal tuo attuale status sociale. Questa carta è giocata durante la Fase 7.



Designers: Wolfgang Kramer & Richard Ulrich

Credits

Designers: Wolfgang Kramer & Richard Ulrich
Graphics: Stéphane Poisot
Development: Team Filosofia
©2010 Filosofia Editions

English Version: Z-Man Games
Translation: Jeff Gagné

Z-Man Games, Inc. 64 Prince Road, Mahopac, NY 10541

Web: www.zmangames.com

E-mail: sales@zmangames.com

© 2010 Z-Man Games, Inc.

