



Susumu Kawasaki

TRADERS OF OSAKA

REGOLAMENTO



Traduzione in Italiano: Francesco "ZeroCool" Neri

Durante il periodo Edo, le Higaki Kaisen (navi mercantili) furono utilizzate per il trasporto di materiali a Edo (l'attuale Tokyo), il centro del potere politico in Giappone.

Li, i Fudasashi (broker) attendevano la spedizione delle merci di vario tipo da Osaka, il centro mercantile del Giappone. I giocatori impersonano orgogliosi commercianti responsabili della sicurezza del trasporto dei beni di valore che permetterà al Giappone di prosperare nella nazione potente che è oggi.

Le vostre navi partiranno da Osaka e viaggeranno attraverso le acque pericolose sulla rotta per Edo. Se la vostra nave sarà colta dalla marea nera, potreste perdere il prezioso carico – un commerciante intelligente investirà in assicurazioni per ridurre la possibilità di tali perdite. Per ogni consegna avvenuta con successo a Edo, sarai ben pagato. Chi di voi sarà raccoglierà il maggior profitto con questo faticoso lavoro ?

COMPONENTI

1 Tabellone

108 Carte, 27 per colore (rosso, blu, giallo e verde)

11 x "2"s, 9 x "3"s 7 x "5"s per colore

48 gettoni Risultato, 12 per colore (rosso, blu, giallo e verde)

4 Navi (1 per ogni colore rosso, blu, giallo e verde)

4 Segnalini Mercante (1 per ogni colore bianco, rosa, grigio, e beige)

4 Segnalini Prenotazione (1 per ogni colore bianco, rosa, grigio, e beige)

PREPARAZIONE

- Piazza il **tabellone** al centro del tavolo.
- Mescola le carte e piazzale coperte sul tabellone per formare un **mazzo di pesca**.
- Dividi i **gettoni Risultato** per colore e mettili in da una parte in una **riserva comune**.
- Piazza tutte e 4 le **Navi** su **Osaka** (sul tabellone)
- Pesca 5 carte dal mazzo e piazzale scoperte in fila alla destra dello spazio **Mercato** raffigurato sul tabellone. Pesca altre 3 carte dal mazzo e piazzale in fila alla destra dello spazio **Produzione** raffigurato sul tabellone.
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende i pezzi **Prenotazione** e **Mercante** del proprio colore.

Tabellone



3 Carte Produzione



Gettoni Risultato

5 Carte Mercato



Ogni giocatore pesca e rivela le carte dal mazzo di pesca, una carta alla volta, finché la somma di queste non sia 8 o più. Queste carte compongono la sua mano iniziale. Dopo di ciò, la mano di ogni giocatore deve essere tenuta nascosta agli altri giocatori.

Il giocatore la cui mano iniziale ha la somma minore sarà il primo giocatore. In caso di pareggio, il primo giocatore sarà quello con il minor numero di carte nella mano iniziale. Se perdura la situazione di pareggio, scegli a caso il primo giocatore fra quelli in parità.

A partire dal primo giocatore, e procedendo in senso orario, ogni giocatore prende un gettone Risultato di sua scelta. Adesso il primo giocatore inizia il suo turno.

SEQUENZA TURNO

Durante il tuo turno puoi effettuare una delle tre Azioni indicate sotto. Dopo aver effettuato l'Azione, il giocatore successivo in senso orario effettua il suo turno.

- A. COMPRARE LE CARTE COME MERCE
- B. PRENDERE LE CARTE COME MONETA
- C. PRENOTARE UNA CARTA

A. COMPRARE LE CARTE COME MERCE

Spendi Monete (carte) dalla tua mano per comprare tutte le Merci (carte) sul Mercato (ad eccezione delle carte prenotate dagli altri giocatori). La somma delle tue Monete (valori sulle carte) deve essere uguale o superiore al valore di tutte le merci sul Mercato (senza contare quelle prenotate dagli altri giocatori).

Le carte usate per comprare le merci sono messe nella pila degli scarti a faccia in su. Nessun "resto" viene preso in caso di pagamento superiore al necessario.

Piazza le merci acquistate di fronte a te sul tavolo a faccia in su, divise per colore.

Questi merci sono chiamate le tue **Mercanzie**. Puoi avere un qualsiasi numero di Mercanzie.



Questa mano corrisponde a
 $(2+2+3+5) = 12$ Monete
Scarterai queste carte per
comprare le carte Merce

IMPORTANTE: QUANDO LE MERCI SONO ACQUISTATE LE NAVI CORRISPONDENTI AVANZANO.

AVANZARE LE NAVI

Quando un giocatore compra delle Merci, le Navi corrispondenti ad ogni colore delle Merci acquistate devono avanzare di uno o due spazi. Vedi Esempio sotto.

Se solo **una Merce** è stata comprata di un certo colore, la corrispondente Nave avanza di **uno spazio**. Se **due o più Merci** sono state comprate per un certo colore, la corrispondente Nave avanza di **due spazi**.

Ogni volta che una Nave raggiunge Edo, si effettua un Round di Vendite per le corrispondenti Merci (vedi pagina 7).



Carte Acquistate



2 Merci Gialle: La Nave gialla avanza di 2 spazi
1 Merce Rossa: La Nave rossa avanza di 1 spazio



Carte Acquistate



3 Merci Blu: La Nave blu avanza di 2 spazi
1 Merce Verde: La Nave verde avanza di 1 spazio
La Nave Verde ha raggiunto Edo: Risolvi un Round di Vendite per le merci di colore verde

B. PRENDERE LE CARTE COME MONETA

Prendi una carta dal Mercato (eccetto una **prenotata** da un altro giocatore) e aggiungila alla tua mano. Questa carta adesso rappresenta delle Monete che puoi spendere per acquistare le Merci.

Non c'è limite al numero di carte che puoi avere nella tua mano.

C. PRENOTARE UNA CARTA

Se hai il **segnalino Prenotazione** ancora disponibile di fronte a te, puoi piazzarlo su una carta sul Mercato o in Produzione per prenotare tale carta.

Non puoi prenotare una carta che è già stata prenotata. Non puoi prenotare una carta se non hai più disponibile il segnalino Prenotazione (cioè hai già prenotato una carta). Se acquisti la carta Merce che hai prenotato o prendi tale carta come Moneta, riprendi il tuo segnalino Prenotazione; questo è l'unico modo per tornarne in possesso.

EFFETTI DI UNA PRENOTAZIONE

Le carte prenotate possono essere acquistate solo dal giocatore che le ha prenotate. Un giocatore non può comprare come Merce o prendere come Moneta una carta riservata da un altro giocatore.

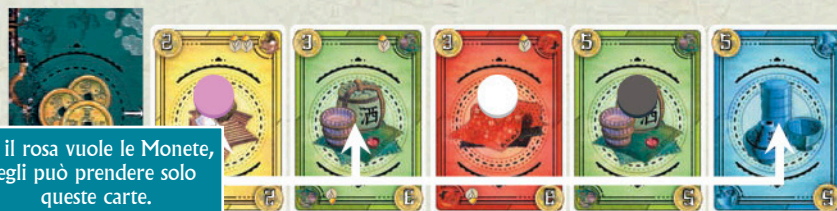
NEL CASO DI ACQUISTO MERCI

Devi comprare tutte le Merci (carte) **non prenotate** così come la carta che hai prenotato. Le carte prenotate dagli altri giocatori restano sul Mercato.



NEL CASO DI PRESA COME MONETA:

Devi scegliere una carta non prenotata o la carta che hai prenotato tu.



RIPRISTINARE IL MERCATO E LA PRODUZIONE

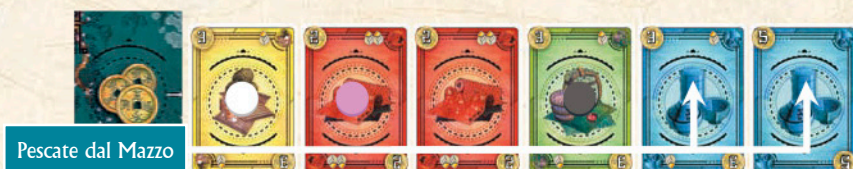
Le carte sul Mercato e sulla Produzione devono essere ripristinate ogni volta che avviene una delle seguenti situazioni:

- Un giocatore compra le Merci dal Mercato, oppure
 - All'inizio del turno di un giocatore, il Mercato è vuoto o contiene solo carte prenotate da altri giocatori
1. Per ripristinare il Mercato e la Produzione, prima muovi tutte le carte dalla Produzione sul Mercato.

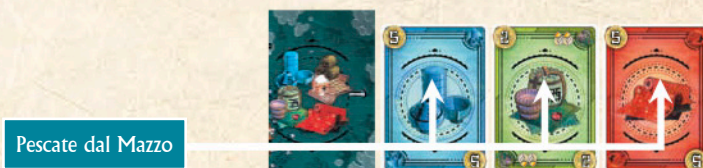
Nota: I segnalini Prenotazione restano sulle carte dove si trovano.



2. Poi, pesca 2 carte dal mazzo di pesca e piazzale sul Mercato.



3. Poi, pesca 3 carte dal mazzo di pesca e piazzale sulla Produzione.



Dopo aver ripristinato il Mercato e la Produzione il tuo turno prosegue.

Se il mazzo di pesca è terminato, mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo coperto di pesca.

ROUND DI VENDITA

QUANDO UNA O PIÙ NAVI ARRIVA AD EDO, AVVELENO LE VENDITE

1. CONTEGGIO

Tutti i giocatori vendono le loro Mercanzie del colore corrispondente alla Nave arrivata su Edo, in cambio di **Punti Vittoria (PV)**.

Se due o più Navi sono arrivate ad Edo contemporaneamente, si risolvono separatamente i Round di Vendita per ognuna di esse.

Ogni carta Merce di un giocatore dello stesso tipo forma una Set di Mercanzie. Il prezzo delle Mercanzie è dato dalla carta di valore più alto presente nel Set. Moltiplica tale prezzo per la quantità di carte presenti nel set. Il totale ottenuto è arrotondato per eccesso al multiplo di 5 più vicino e determina il valore del Set delle Mercanzie.

Per ogni 5 punti, prendi una carta dal Set che rappresenterà 1 Punto vittoria. Le carte che prendi che rappresenta il Punto Vittoria deve essere quella di valore inferiore del Set. Volta queste carte Punti Vittoria sul dorso e piazzale sotto al tuo segnalino Mercante. Scarta il resto delle carte che formava il Set.

NEL ROUND DI VENDITA, TUTTE LE MERCANZIE CORRISPONDENTI (ASSICURATE O NO) DI TUTTI I GIOCATORI DEVONO ESSERE VENDUTE

Esempio 1: Round di Vendita per le Merci Gialle e Rosse

Rosse=15 (Prezzo= 5 x 3carte) significa 15 Punti. Il giocatore prende 3 carte. Gialle=2 (arrotondato per eccesso = 5) significa 1 carta. Quindi il giocatore riceve 3+1 = 4 Punti Vittoria

BONUS PER I GETTONI RISULTATO

Durante il Round di Vendita, i tuoi gettoni Risultato dello stesso tipo del Set venduto incrementano il valore del Set. Semplicemente aggiungi il numero di gettoni Risultato di tale colore che possiedi al valore maggiore della carta che vendi.

Come risultato di tale bonus, potrebbe accadere che il numero di carte presenti nel tuo set non sia sufficiente per essere convertito in carte Punti Vittoria.

In questo caso, prendi le carte necessarie mancanti dal mazzo di pesca. I gettoni Risultato non sono mai persi o spesi.

Esempio 2: Round di Vendita per le Merci Verdi

Mercanzie del Giocatore



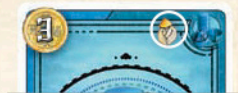
2. ACQUISIRE GETTONI RISULTATO

Dopo il conteggio, per ogni Round di Vendita che ti ha fatto guadagnare dei Punti Vittoria, ricevi un gettone Risultato del colore corrispondente. Se dovessero terminare i gettoni Risultato necessari, usa qualche altro segnalino in sostituzione.

3. NAVI AFFONDATE DALLA MAREA NERA

Durante un Round di Vendita, qualsiasi Nave sullo spazio **Enshunada** (onde) viene affondata dalle onde della corrente di Kuroshio (la marea nera).

Devi scartare tutte le Mercanzie, che non sono state assicurate, del colore corrispondente alla Nave affondata. *Vedi pagina successiva.*



Icona Assicurazione

Le carte di valore 2 hanno 2 icone
Le carte di valore 3 hanno 1 icona

ASSICURAZIONI

Puoi usare le carte con le icone Assicurazione per assicurare le merci del medesimo colore della carta Assicurazione, contro l'affondamento della Nave a causa della Marea Nera.

A partire dal giocatore attivo (il giocatore che ha mosso la Nave su Edo) e procedendo in senso orario, ogni giocatore può assicurare tante merci quante desidera ed è in grado di farlo. Per assicurare una merce, il giocatore deve scartare una carta con una o più icone Assicurazione; per ogni icona Assicurazione raffigurata sulla carta scartata, il giocatore può assicurare una Merce dello stesso colore della carta scartata.

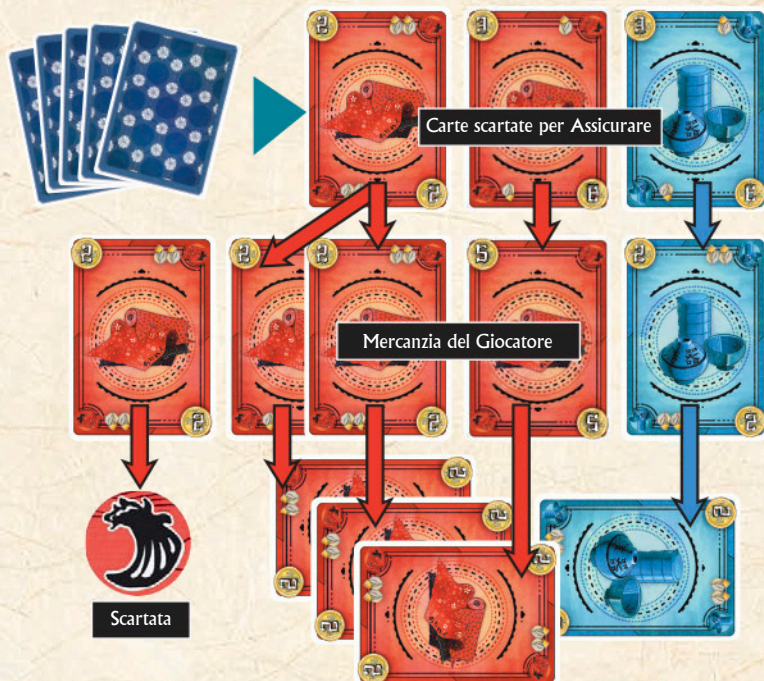
Per indicare che la Merce adesso è assicurata, ruota la carta di 90 gradi. Questa Merce non può mai essere perduta a seguito di un affondamento della relativa Nave.

Durante il Round di Vendita, le merci assicurate sono vendute normalmente.

4. RITORNO DELLE NAVI

Le Navi su Edo vengono rimesse su **Osaka**. Le Navi affondate vengono riposizionate sui **Anori** (lo spazio con raffigurata l'icona dell'ancora).

Esempio: La Nave blu e rossa sono affondate. Il giocatore scarta queste tre carte per assicurare quattro delle proprie Merci.



FINE DEL GIOCO

Dopo la Fase 2 del Round di Vendita (Acquisizione dei Gettoni Risultato), il gioco termina immediatamente se almeno un giocatore ha collezionato otto o più gettoni Risultato.

VITTORIA

Il giocatore che ha il maggior numero di carte PV sotto al proprio Mercante è il vincitore (le Mercanzie rimanenti e le carte nella mano non hanno valore).

In caso di pareggio, il giocatore con il maggior numero di gettoni Risultato è il vincitore. Se perdura la situazione di pareggio, tutti i giocatori in parità condividono la vittoria.



FAQ

D: Se io prenoto una carta, devo comprarla o prenderla come Moneta nel mio successivo turno?

R: No. Sei obbligato solo a prenderla quando compri le Merci dal Mercato.

D: Perché dovrei prenotare una carta?

R: Ecco alcuni suggerimenti:

Prenotare una carta di valore 5

Le Merci di valore più alto ti ricompenseranno con più punti vittoria. Tuttavia, un valore alto potrebbe aiutarti anche ad usarla come Moneta. Se riservi una carta essa resterà sul Mercato finché puoi permettertelo.

Prenotare una carta di valore 2

E' facile comprare carte di valore basso perché sono economiche. Se desideri avere più controllo su quali Navi saranno avanzate e quando, potrebbe essere utile prenotare una carta di valore 2.

Prenotare una carta sulla Produzione

Le carte sulla Produzione sono quelle che saranno spostate sul Mercato. Se prenoti una carta nella Produzione, ti assicuri che nessun'altro la possa prendere una volta che viene spostata sul Mercato.

D: Quando una Nave sta per affondare, posso assicurare le Merci di colore blu usando le icone Assicurazione di una carta rossa ?

R: No. Puoi assicurare solo le Merci dello stesso colore della carta usata per assicurarle.

D: Il numero di carte nella mano di un giocatore è una informazione pubblica?

R: Si

D: Posso chiedere ad un giocatore di dirmi quanti punti vittoria possiede ?

R: No. Ma puoi farti un'idea dallo spesso del suo mazzetto di carte usate come Punti Vittoria.

ESEMPIO DI GIOCO

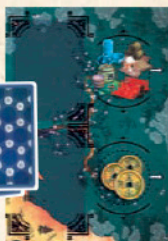
Partita con 4 giocatori. Ordine di turno: Grigio, Bianco, Rosa, Azzurro.



Turno del Grigio

Necessita di 18 Monete per comprare le Merci, ma non ne possiede a sufficienza.

Così prende la carta blu di valore 5 come Moneta e la aggiunge alla propria mano.



Riservata

Turno del Bianco

Egli desidera comprare le Merci rosse, ma non ha abbastanza Monete, quindi prenota la carta rossa di valore 5.



Turno del Rosa

Egli ha abbastanza Monete per comprare le Merci, ma in questo momento non desidera avanzare la

Nave gialla, quindi prende la carta gialla di valore 3 come Moneta e la aggiunge alla sua mano.



Turno del Beige

La somma dei valori della carta rimaste sul Mercato è solo 5. Egli scarta una carta di valore 5 dalla sua mano e

compra tutte le Merci presenti sul Mercato eccetto la carta prenotata dal giocatore Bianco. La Nave gialla avanza di due spazi verso Edo!

Pagamento

Acquistata

Acquistata

© 2008, 2015 F2Z Entertainment Inc.
F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
www.zmangames.com

ZMAN
games

Designed: Susumu Kawasaki
Illustration: Atha Kanaani
Graphic Design: Philippe Guérin and Marie-Eve Joly
Licensed from Japon Brand & Susumu Kawasaki © July 2006