

Tulipmania 1637

Speculazione nella prima Bolla di Mercato

Di Scott Nicholson

Contesto Storico

Il tulipano, un fiore originario dell'Asia centrale, sollevò un vero e proprio polverone quando raggiunse le coste dell'Europa a metà del sedicesimo secolo. Quando un virus attacca un tulipano, l'effetto sui suoi colori può essere sorprendente, ma lo stesso virus indebolisce il tulipano e rende difficile la sua riproduzione. Questi tulipani rari sono sempre stati molto costosi, e lo sono anche ai giorni nostri. Molti associano il termine "Tulipmania" a questi rari, costosissimi tulipani, ma gli studiosi sostengono che il primo mercato speculativo, dove gli acquirenti pagano qualcosa molto più del suo valore reale a causa del suo possibile prezzo di rivendita, ebbe origine dal mercato di tulipani comuni, fra il Dicembre del 1636 e il gennaio del 1637.

L'Olanda, nota per le sue abilità commerciali, fu il centro del commercio di tulipani. In quel periodo, la peste bubbonica uccideva ogni anno un uomo su 7; perciò l'uomo comune non vedeva motivo di non investire in maniera azzardata nella speranza di ottenere grandi profitti. Queste condizioni crearono una situazione in cui i prezzi dei tulipani raggiunsero valori altissimi in pochi giorni, fino ad arrivare ad un prezzo tale da non poter essere sostenuto. Gli investitori astuti sapevano quando vendere, così le persone che ottennero i maggiori profitti furono coloro che vendettero subito prima che il mercato iniziasse a rovinarsi.

I giocatori interpretano il ruolo di uno di questi astuti investitori. Ognuno ha degli acquirenti di sua conoscenza e dei colleghi, tutti che tentano di arricchirsi. Scopo del gioco è fare buoni investimenti (provocando una crescita artificiale dei prezzi), prendere i soldi dalle proprie conoscenze nel momento più opportuno, e quindi uscire dalla Tulipmania con la maggiore quantità di denaro.

Contents

- ♥ 55 tulipani in 5 colori, 11 per colore
- ♥ 40 carte acquirente in 5 colori, 8 per colore
- ♥ 25 carte azione, 5 per ciascuna di 5 diverse azioni
- ♥ 1 tabellone
- ♥ Denaro, banconote da f25, f100, f 500 e f1.000; per un totale di 100.000 Fiorini
- ♥ 1 carta giocatore attivo
- ♥ 1 carta priorità di azione
- ♥ Questo regolamento
- ♥ Sono anche inclusi un set di carta azione e un regolamento in una seconda lingua

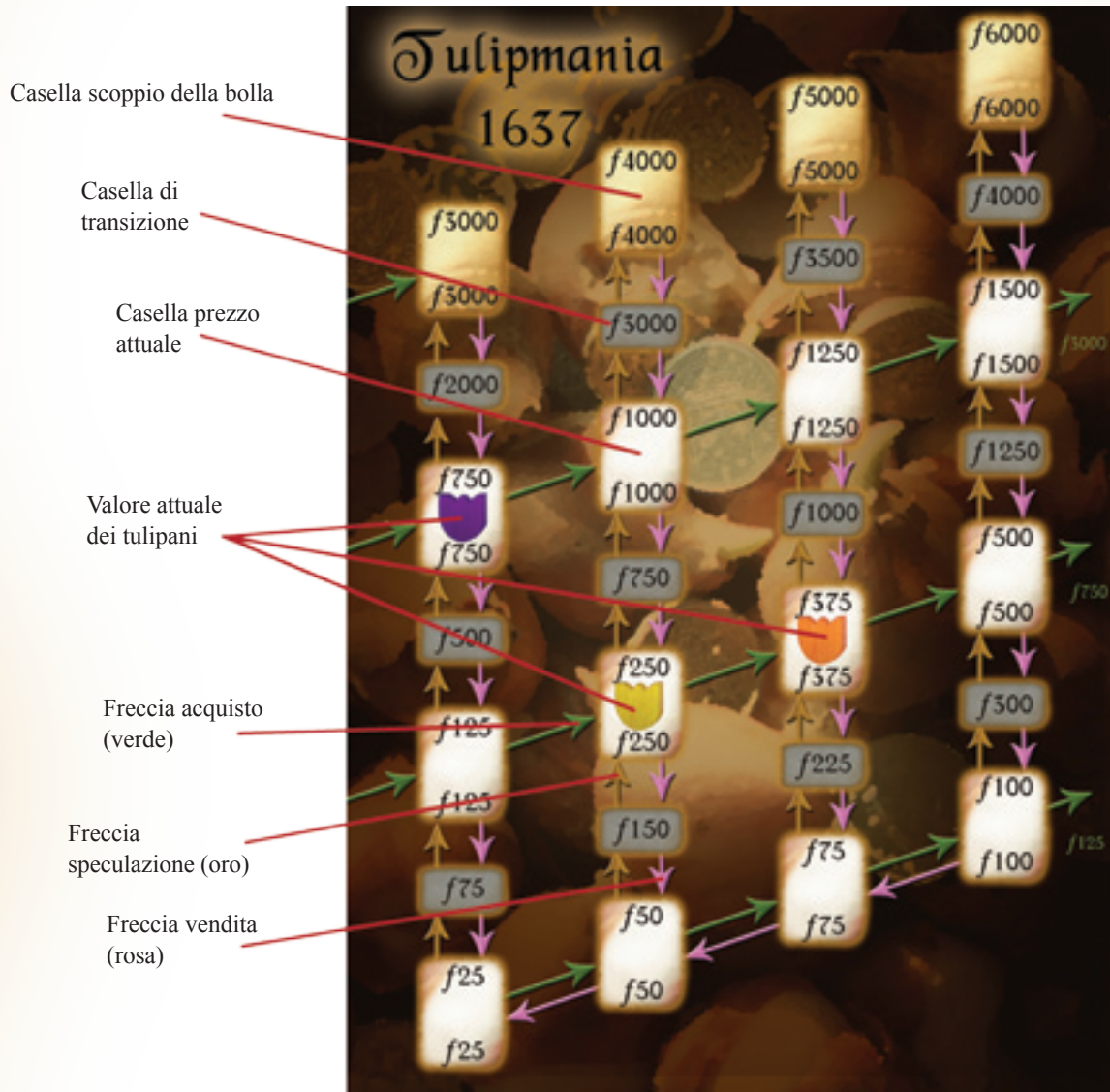
Impara a giocare questo gioco con l'autore su

<http://www.jklmgames.com/tulipmania>

Scott Nicholson propone una video-guida.

Informazioni Generali

Il tabellone contiene un certo numero di caselle. Queste sono suddivise in caselle bianche “prezzo attuale”, caselle gialle “scoppio della bolla” e caselle grigie “prezzo di transizione”. Le caselle sono collegate da frecce verdi “acquisto”, frecce oro “speculazione” e frecce rosa “vendita”. Sul tabellone viene posto un tulipano per ogni colore. Questo è l’indicatore del prezzo per i tulipani di quel colore.



Ogni giocatore ha un set di 5 carte azione – una per ogni tipo diverso. Ogni carta azione mostra il prezzo del tulipano prima dell'azione, il nuovo prezzo dopo che l'azione è stata compiuta e il prezzo che deve essere pagato per il tulipano. Se sono richieste delle carte acquirente, anche queste compaiono sulla carta.



Ogni giocatore compra e vende tulipani. Il valore attuale dei tulipani di ciascun colore è indicato dal valore della casella “prezzo attuale” contenente il tulipano indicatore di prezzo di quel colore. Col procedere del gioco, il prezzo dei tulipani di ciascun colore crescerà e diminuirà, finché la bolla di mercato scoppia e il mercato dei tulipani di quel colore collassa.

Ogni carta acquirente rappresenta un acquirente di propria conoscenza. Ciascuno di essi è interessato nell'acquistare un tulipano di un particolare colore. Il denaro di questi acquirenti non viene gestito dai giocatori, ma viene assorbito dalla banca.

I tulipani in possesso di ciascun giocatore, e anche i soldi posseduti, sono un'informazione pubblica. Anche il numero di carte acquirente di ciascun giocatore è pubblico, mentre il colore delle carte acquirente è segreto.

Prima di giocare

Per una partita con tre giocatori, rimuovere i seguenti elementi dal gioco:

- ♥ Tutte le carte acquirente rosse e blu.
- ♥ Tutti i tulipani rossi e blu.
- ♥ Due tulipani viola, due tulipani gialli e due tulipani arancioni.

Per una partita con quattro giocatori, rimuovere i seguenti elementi dal gioco:

- ♥ Tutte le carte acquirente rosse.
- ♥ Tutti i tulipani rossi.
- ♥ Un tulipano viola, un tulipano giallo, un tulipano arancione e un tulipano blu.

Per una partita con cinque giocatori si usano tutti gli elementi.

Preparazione

Piazzate il tabellone al centro del tavolo, alla portata di tutti.

Date ad ogni giocatore 1 tulipano per colore. Piazzate un tulipano per ogni colore sul tabellone, nella casella *f*50. Mettete i rimanenti 5 tulipani di ciascun colore nella riserva, vicino al tabellone.

Date ad ogni giocatore 5 banconote da *f*100 e 8 banconote da *f*25 (per un totale di 700 Fiorini). Costituite col denaro rimanente una banca, vicino al tabellone.

Date ad ogni giocatore un set di 5 carte azione – una “4 – Speculare”, una “3 – Speculare per mandato”, una “2 – Acquistare”, una “1 – Acquistare per mandato” e una “Passare”. Rimuovete dal gioco le rimanenti carte azione.

Mescolate le carte acquirente e datene 3 ad ogni giocatore.

Per una partita con tre giocatori, con le carte acquirente rimanenti, fate un mazzo acquirenti contenente 11 carte, e un mazzo di riserva contenente 4 carte. Scoprite le prime 2 carte dalla cima del mazzo acquirenti e disponetele sul tavolo scoperte.

Per una partita con quattro giocatori, con le carte acquirente rimanenti, fate un mazzo acquirenti contenente 14 carte, e un mazzo di riserva contenente 6 carte. Scoprite le prime 2 carte dalla cima del mazzo acquirenti e disponetele sul tavolo scoperte.

Per una partita con cinque giocatori, con le carte acquirente rimanenti, fate un mazzo acquirenti contenente 18 carte, e un mazzo di riserva contenente 7 carte. Scoprite le prime 3 carte dalla cima del mazzo acquirenti e disponetele sul tavolo scoperte.

Date la carta giocatore attivo al giocatore che più di recente ha piantato un tulipano. Date la carta priorità di azione al giocatore che siede alla sua destra.

Il gioco può iniziare.

Riepilogo della preparazione

Numero di giocatori	3	4	5
Colori utilizzati	3	4	5
Tulipani per colore	9	10	11
Acquirenti per colore	8		
Dimensioni del mazzo acquirenti	11	14	18
Dimensioni del mazzo riserva	4	6	7
Acquirenti scoperti	2	2	3
Carte acquirente per giocatore	3		
Denaro iniziale	f700		
Valore iniziale dei tulipani	f50		

Svolgimento del gioco

Sommario

Il gioco si svolge a turni. In ciascun turno, il giocatore che controlla la carta giocatore attivo esegue quattro azioni:

- I. **Vendere un tulipano.** Il giocatore attivo mette un tulipano in vendita. Gli altri giocatori decidono contemporaneamente se desiderano acquistare il tulipano al prezzo corrente, oppure vogliono speculare, aumentandone artificialmente il prezzo. I giocatori possono richiedere l'intervento di un acquirente esterno per comprare o speculare su un bulbo.
- II. **Pescare un nuova carta acquirente**, aggiungendola alla propria rete di acquirenti (soltanto nei primi tre turni).
- III. **Comprare un tulipano**, aggiungendolo alla propria riserva.
- IV. **Passare la carta giocatore attivo.**

Le azioni dei giocatori provocano l'aumento e la diminuzione dei prezzi dei tulipani. Questo prosegue finché il prezzo diventa troppo elevato, così che il mercato per i tulipani di quel colore crolla e i giocatori vendono tutta la loro riserva, preferibilmente ad acquirenti conosciuti.

Quando rimane un solo colore il cui mercato non è ancora crollato, anche quel colore crolla subito, i giocatori vendono le loro riserve e il gioco finisce. Il vincitore è il giocatore con più denaro.

I. Vendere un Tulipano

Se il giocatore attivo possiede due o più tulipani allora deve eseguire questa azione. Se possiede un solo tulipano allora può decidere di non eseguire questa azione. Se non ha tulipani allora deve saltarla.

Il giocatore attivo sceglie uno dei suoi tulipani e lo mette in vendita. Pone il tulipano scelto sulla carta del giocatore attivo.

Ogni altro giocatore sceglie una delle sue carte azione, e la mette coperta sul tavolo. Quando tutti hanno scelto un'azione, tutte le carte vengono scoperte simultaneamente.

Se tutti i giocatori hanno scelto la carta azione “Passare”, allora anche il giocatore attivo sceglie una carta azione e la gioca davanti a sé, scoperta. Comunque, la carta così scelta non può essere né la carta “4 – Speculare” né la carta “2 – Acquistare”.

Il giocatore che ha giocato la carta con il valore più alto è colui che si aggiudica la vendita. In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore con la carta priorità di azione o, nel caso in cui il giocatore con la carta priorità di azione non sia coinvolto nel pareggio, il giocatore, fra quelli coinvolti nel pareggio, più vicino in senso antiorario alla carta priorità di azione.

Se tutti i giocatori, compreso il giocatore attivo, hanno giocato la carta “Passare”, allora non c’è vincitore.

Il vincitore della vendita esegue l’azione indicata dalla carta azione che ha giocato. Le azioni possibili sono le seguenti:

2 – Acquistare

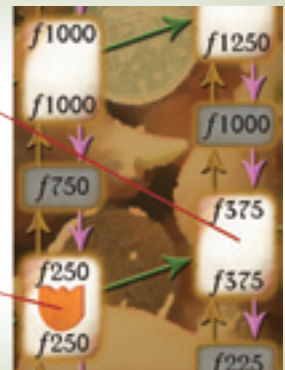
Il vincitore della vendita ha deciso di comprare il tulipano al suo prezzo attuale, utilizzando il proprio denaro.

- 🍷 Il vincitore della vendita riceve il tulipano dal giocatore attivo.
- 🍷 Il vincitore della vendita paga al giocatore attivo il prezzo attuale del tulipano.
- 🍷 Il prezzo dei tulipani di questo colore aumenta – l’indicatore del prezzo viene spostato verso l’alto, seguendo la freccia verde acquisto, nella casella successiva.

Esempio di “Acquistare”: Marco decide di vendere un tulipano arancione (valore attuale $f250$). Anna si aggiudica la vendita giocando una carta 2 - Acquistare. Anna riceve il tulipano arancione, e paga $f250$ a Marco. Il prezzo dei tulipani arancioni aumenta a $f375$.

Nuovo valore del tulipano ($f375$).

Valore attuale del tulipano ($f250$).
Anna paga a Marco questa cifra.



4 – Speculare

Il vincitore della vendita ha scelto di pagare il tulipano più del suo valore, utilizzando il proprio denaro, nella speranza di profitti futuri.

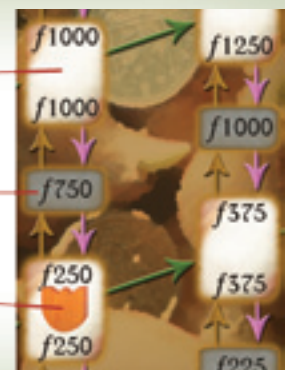
- 🍷 Il vincitore della vendita riceve il tulipano dal giocatore attivo.
- 🍷 Il prezzo dei tulipani di questo colore aumenta – l’indicatore del prezzo viene mosso verso l’alto, lungo la freccia oro speculazione fino alla casella prezzo di transizione posta sopra alla casella attuale.
- 🍷 Il vincitore della vendita paga al giocatore attivo il prezzo indicato nella casella prezzo di transizione appena raggiunta.
- 🍷 Il prezzo dei tulipani di questo colore aumenta ancora – l’indicatore del prezzo viene mosso verso l’alto, lungo la freccia oro speculazione fino alla casella prezzo attuale posta sopra la casella prezzo di transizione.

Esempio di “Speculare”: Marco decide di vendere un tulipano arancione (prezzo attuale $f250$). Anna si aggiudica la vendita con una carta 4 - Speculare. Anna riceve il tulipano arancione e paga $f750$ a Marco. Il prezzo dei tulipani arancioni aumenta a $f1000$.

Nuovo valore del tulipano ($f1000$)

Anna paga Marco il valore di transizione ($f750$)

Valore attuale del tulipano ($f250$)



1 – Acquistare per mandato

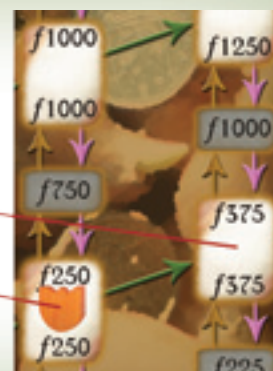
Il vincitore della vendita ha deciso di consigliare ad uno dei suoi acquirenti l'acquisto del tulipano.

- Il vincitore della vendita scarta una carta acquirente dello stesso colore del tulipano messo in vendita. La carta acquirente scartata viene rimossa dal gioco.
- Il giocatore attivo mette il tulipano nella riserva dei tulipani.
- La banca paga al giocatore attivo il prezzo attuale del tulipano.
- Il prezzo dei tulipani di questo colore aumenta – l'indicatore del prezzo viene spostato verso l'alto, seguendo la freccia verde acquisto, nella casella successiva.

Esempio di “Acquistare per mandato”: Marco decide di vendere un tulipano arancione (prezzo attuale $f250$). Anna si aggiudica la vendita con una carta 1 - Acquistare per mandato. Marco mette il tulipano arancione nella riserva, e riceve $f250$ dalla banca. Il prezzo dei tulipani arancioni aumenta a $f375$.

Nuovo valore del tulipano ($f375$)

Valore attuale del tulipano ($f250$). Marco riceve questa cifra dalla banca. Anna scarta una carta acquirente.



3 – Speculare per mandato

Il vincitore di questa vendita ha scelto di consigliare a due dei suoi acquirenti di pagare insieme il tulipano più del suo valore, nella speranza di profitti futuri.

- Il vincitore della vendita scarta due carte acquirente dello stesso colore del tulipano messo in vendita. Le carte acquirente scartate vengono rimosse dal gioco.
- Il giocatore attivo mette il tulipano nella riserva dei tulipani.
- Il prezzo dei tulipani di questo colore aumenta – l'indicatore del prezzo viene mosso verso l'alto, lungo la freccia oro speculazione, fino alla casella prezzo di transizione posta sopra alla casella attuale.
- La banca paga al giocatore attivo il prezzo indicato nella casella prezzo di transizione appena raggiunta.
- Il prezzo dei tulipani di questo colore aumenta ancora – l'indicatore del prezzo viene mosso verso l'alto, lungo la freccia oro speculazione, fino alla casella prezzo attuale posta sopra la casella prezzo di transizione.

Esempio di “Speculare per mandato”: Marco decide di vendere un tulipano arancione (prezzo attuale $f250$). Anna si aggiudica la vendita con una carta “3 - Speculare per mandato”. Anna scarta due carte acquirente arancioni. Marco mette il tulipano arancione nella riserva, e riceve $f750$ dalla banca. Il prezzo dei tulipani arancioni aumenta a $f1000$.

Nuovo valore del tulipano ($f1000$)

Marco riceve il valore di transizione dalla banca ($f750$). Anna scarta due carte acquirente.

Valore attuale del tulipano ($f250$)



Tutti i giocatori hanno scelto la carta “Passare”.

Tutti i giocatori, incluso il giocatore che ha messo in vendita il tulipano, hanno deciso di passare. Nessuno è interessato al tulipano. Il mercato compra il tulipano, ma ad un prezzo ribassato.

- Il giocatore attivo mette il tulipano nella riserva dei tulipani.
- Il prezzo dei tulipani di questo colore diminuisce – l'indicatore del prezzo è mosso verso il basso seguendo la freccia vendita rosa, fino alla casella di transizione posta sotto la casella attuale.
- La banca paga al giocatore attivo il prezzo indicato nella casella di transizione appena raggiunta.
- Il prezzo dei tulipani di questo colore diminuisce ancora – l'indicatore del prezzo viene mosso verso il basso seguendo la freccia vendita rosa, fino alla casella prezzo attuale posta sotto la casella prezzo di transizione.

Esempio del caso in cui tutti i giocatori hanno scelto l'azione "Passare": Marco decide di vendere un tulipano arancione (prezzo attuale $f250$). Tutti scelgono l'azione "Passare". Marco mette il tulipano arancione nella riserva, e riceve $f150$ dalla banca. Il prezzo dei tulipani arancioni diminuisce fino a $f50$.



Se il giocatore che si è aggiudicato la vendita è colui che controlla la carta priorità di azione, allora la carta priorità di azione viene passata al giocatore di destra. Non ci sono vincoli su chi possa essere il possessore della carta priorità di azione in questa fase del turno.

Una volta che la vendita è stata eseguita, i giocatori riprendono in mano la carta azione che avevano giocato precedentemente.

Se il prezzo dei tulipani del colore che è stato appena venduto adesso è pari o superiore a $f3000$, allora la bolla di mercato scoppia e il prezzo crolla. Leggete le istruzioni nella sezione "La Bolla Esplode" più avanti nel regolamento.

II. Pescare una Nuova Carta Acquirente

Se il mazzo acquirenti non si è esaurito, allora il giocatore attivo deve eseguire questa azione. Altrimenti deve saltarla.

Il giocatore attivo sceglie una carta acquirente e la aggiunge alla mano. Può prendere sia una delle carte acquirente scoperte, sia la carta in cima al mazzo acquirenti.

Se viene scelta una delle carte scoperte, allora questa viene rimpiazzata dalla prima carta del mazzo acquirenti.

Non appena il mazzo acquirenti si esaurisce, anche la carte acquirente a faccia scoperta vengono scartate. Nessun giocatore può pescare ulteriori carte acquirente. Questo succederà sempre non appena ogni giocatore avrà giocato tre turni.

III. Acquistare un Tulipano

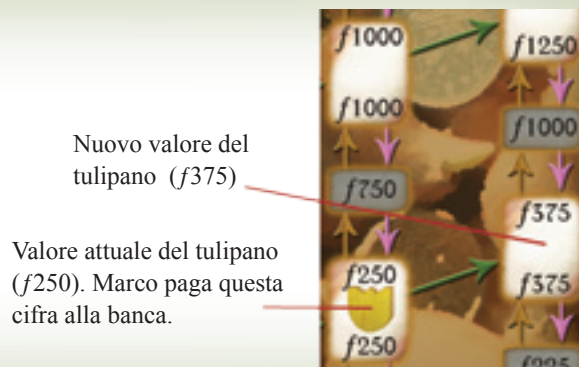
Il giocatore attivo può scegliere se eseguire o meno questa azione. Se non c'è nessun tulipano che egli può acquistare, allora l'azione viene saltata.

Il giocatore attivo sceglie un tulipano dalla riserva e lo acquista. Il tulipano scelto deve essere di colore diverso da quello che ha venduto all'inizio del turno.

Il giocatore attivo paga alla banca il valore attuale del tulipano, e prende il tulipano.

Il prezzo dei tulipani di questo colore aumenta – l'indicatore del prezzo viene spostato lungo la freccia verde acquisto fino alla prossima casella. Se il prezzo per i tulipani del colore appena comprato ha raggiunto $f3000$, allora la bolla di mercato scoppia e il prezzo crolla. Leggete le istruzioni nella sezione "La Bolla Esplode" più avanti nel regolamento.

Esempio di Acquisto di un Tulipano: Marco decide di acquistare un tulipano giallo (valore attuale $f250$). Marco paga $f250$ alla banca e prende un tulipano giallo dalla riserva. Il prezzo dei tulipani gialli sale a $f375$.



IV. Passare la Carta Giocatore Attivo

Il giocatore attivo passa la carta giocatore attivo al giocatore seduto alla sua sinistra.

Se lo stesso giocatore ha sia la carta giocatore attivo che la carta priorità di azione, allora la carta priorità di azione viene passata al giocatore di destra (colui che sta concludendo il suo turno).

La Bolla Esplode

Quando il prezzo dei tulipani di un colore raggiunge o supera $f3000$ (ovvero raggiunge una delle caselle gialle “scoppio della bolla”), la bolla di mercato per i tulipani di quel colore scoppia, e il corrispondente mercato collassa.

Se questo accade quando un giocatore ha giocato una carta “4 – Speculare” o “3 – Speculare per mandato”, allora tutti i giocatori tranne quello che ha giocato la carta devono scartare una carta acquirente del colore per cui la bolla è scoppiata, se ne hanno una in mano. *Questo rappresenta il fatto che i prezzi sono saliti troppo, e gli acquirenti hanno perso il loro interesse.*

Adesso, ogni giocatore deve vendere i tulipani di quel colore il più rapidamente possibile, secondo la seguente procedura:

- ♣ Ogni giocatore che ha sia un tulipano che una carta acquirente del colore per cui la bolla è scoppiata, scarta la carta acquirente, scarta un tulipano e riceve dalla banca il valore del tulipano.
- ♣ Il valore del tulipano viene diminuito, seguendo la freccia rosa vendita fino alla casella direttamente sottostante. L'indicatore di prezzo può quindi trovarsi su una casella di transizione grigia.

Questo procedimento viene ripetuto finché nessun giocatore può scartare sia una carta acquirente che un tulipano nel colore per cui è esplosa la bolla.

I rimanenti tulipani sono venduti secondo la seguente procedura:

- ♣ Ogni giocatore che ha ancora almeno un tulipano nel colore di cui è esplosa la bolla, ne scarta uno e riceve il valore attuale del tulipano.
- ♣ Il valore del tulipano viene diminuito, seguendo la freccia rosa vendita fino alla casella direttamente sottostante. L'indicatore di prezzo può quindi trovarsi su una casella di transizione grigia.

Questo procedimento viene ripetuto finché nessun giocatore ha un tulipano nel colore per cui è esplosa la bolla.

Esempio di Esplosione della Bolla: Anna si aggiudica la vendita di un tulipano arancione con una carta "4 - Speculare". Il prezzo dei tulipani arancioni aumenta da $f1000$ a $f4000$. A questo punto il prezzo collassa. Tutti i giocatori tranne Anna devono scartare una carta acquirente arancione.

Anna, Marco e Carlo hanno ancora almeno un tulipano arancione e un acquirente arancione. Ciascuno di loro scarta un tulipano arancione e una carta acquirente arancione e riceve $f4000$. Il prezzo scende a $f3000$.

Carlo ha ancora un tulipano arancione e una carta acquirente arancione, e riceve $f3000$. Il prezzo scende a $f1000$.

Carlo ha una terza coppia tulipano arancione e carta acquirente arancione. Scarta il tulipano arancione e la carta acquirente arancione, e riceve $f1000$. Il prezzo scende a $f750$.

Nessun giocatore ha sia un tulipano arancione che una carta acquirente arancione. Anna, Carlo e David hanno ancora almeno un tulipano arancione. Ciascuno di loro scarta il tulipano arancione e riceve $f750$. Il prezzo scende a $f250$.

David ha un altro tulipano arancione. Lo scarta, e riceve $f250$. Il prezzo scende a $f50$.

Nessuno ha ancora tulipani arancioni, e quindi il procedimento si conclude.

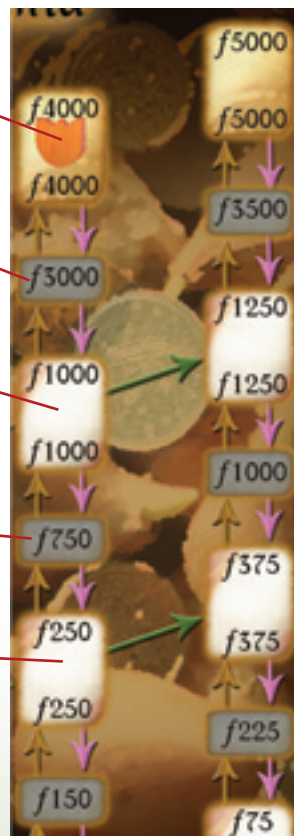
Prima dell'esplosione della bolla:

Anna ha 2 tulipani e 1 acquirente.

Marco ha 1 tulipano e 3 acquirenti.

Carlo ha 4 tulipani e 4 acquirenti.

David ha 2 tulipani, ma nessun acquirente.



Il colore del tulipano per cui è scoppiata la bolla viene rimosso dal gioco. I tulipani vengono rimossi, compreso l'indicatore del prezzo sul tabellone. Tutte le carte acquirente del colore vengono scartate dai giocatori. Se qualcuna delle carte acquirente scoperte è del colore di cui è esplosa la bolla, viene scartata, e rimpiazzata con una carta presa dalla riserva.

Fine del Gioco

Quando è rimasto un solo colore di tulipani per cui non è esplosa la bolla, il gioco entra nella fase finale: la bolla del colore rimasto esplose immediatamente, e si ha un pagamento come illustrato precedentemente nella sezione "La Bolla Esplose". Quindi le bolle degli ultimi due colori di tulipani esplodono una dietro l'altra. Osservate che il prezzo di esplosione per l'ultimo colore sarà inferiore a 3000 Fiorini.

Il gioco finisce appena sono stati effettuati tutti i pagamenti dell'ultima esplosione. Il giocatore con la maggiore quantità di denaro è il vincitore.

Situazioni Insolite

C'è una serie di circostanze poco probabili, ma che possono accadere, e che sono riportate di seguito.

Pesca di un acquirente di un colore di cui è già scoppiata la bolla

Può accadere che una carta pescata dal mazzo acquirenti sia di un colore che è stato rimosso dal gioco. Questo può accadere sia quando viene rimpiazzata una carta scoperta, sia quando il giocatore attivo sceglie di pescare una carta coperta dal mazzo acquirenti. In entrambi i casi la carta acquirente appena pescata viene rimossa dal gioco e sostituita con una carta del mazzo di riserva. Se anche questa carta è di un colore che è stato rimosso, allora viene sostituita da un'altra carta dal mazzo di riserva. Questo procedimento viene ripetuto finché non viene pescata una carta di un colore che è ancora in gioco.

Nell'improbabile caso che il mazzo di riserva venga esaurito senza che venga pescata una carta adatta alla sostituzione, allora il giocatore non riceve una nuova carta acquirente (se il giocatore attivo aveva scelto di pescare la carta dal mazzo acquirenti), oppure rimane una carta scoperta in meno da cui scegliere (se la carta era stata pescata per sostituirla con una scoperta).

Tutti i giocatori passano quando è in vendita un tulipano economico

Se tutti i giocatori scelgono l'azione "Passare" quando il prezzo attuale del tulipano è $f100$ o meno, si eseguono le seguenti azioni:

- Il giocatore attivo mette il tulipano nella riserva.
- La banca paga al giocatore attivo il prezzo attuale del tulipano.
- Il prezzo del tulipano diminuisce – l'indicatore del prezzo viene mosso verso il basso, seguendo la freccia vendita rosa, fino alla prossima casella prezzo attuale. Se il prezzo attuale è già $f25$, allora il prezzo non cambia.

Tutti i giocatori decidono di non giocare

Se per un intero round di gioco succedono le cose seguenti:

- Tutti i giocatori decidono di non vendere un tulipano nella fase "Vendere un Tulipano" (sia perché non hanno neanche un tulipano da vendere, sia perché hanno un solo tulipano e decidono di non venderlo), e
- Tutti i giocatori decidono di non comprare un nuovo tulipano nella fase "Acquistare un tulipano", e
- Il mazzo acquirenti si è esaurito

Allora il gioco finisce. Se il gioco finisce in questo modo, allora tutti i tulipani sono venduti al loro valore attuale di mercato, e il vincitore è il giocatore con più denaro.

Un giocatore gioca una carta azione illegale

Se un giocatore gioca una carta azione che non può eseguire, sia perché non ha abbastanza denaro (nel caso delle azioni "4 - Speculare" o "2 - Acquistare"), o perché non ha un numero sufficiente di acquirenti (nel caso delle azioni "3 - Speculare per mandato" o "1 - Acquistare per mandato"), allora deve sostituire la carta azione precedentemente giocata con la carta azione "Passare". Viene quindi rivalutato chi è il giocatore che si è aggiudicato la vendita.

Note dell'Autore

Ho trovato l'ispirazione per creare questo gioco quando ho visitato il Museo del Tulipano di Amsterdam, dopo la fiera di Essen del 2006. Mentre leggevo della Tulipmania, pensavo che sarebbe stato interessante avere a disposizione un gioco dove i giocatori potevano sperimentare una bolla di mercato, in modo da capire meglio come potesse succedere. Le bolle di mercato possono formarsi tutte le volte che qualcuno è disposto a pagare qualcosa più del suo valore reale, con lo scopo principale di rivenderlo rapidamente a qualcun'altro per una cifra ancora più elevata. Questo crea un ciclo di avidità dove tutti credono che l'oggetto sia un buon affare perché può essere rivenduto immediatamente. Quando il mercato collassa, gli ultimi acquirenti, che hanno pagato il prezzo più alto, sono quelli interessati dalle maggiori perdite.

Le decisioni che devono essere prese in questo gioco sono basate sulle mie ricerche sulla Tulipmania e sulle bolle di mercato. Gli investitori, soprannominati "soldi sicuri" (smart money), hanno, in questa situazione, una rete di conoscenze che possono usare per rivendere rapidamente gli acquisti con profitto. Nel gioco, queste conoscenze sono rappresentate sia dalle carte acquirente che dagli altri giocatori al tavolo. Quando

le condizioni di mercato cominciano a cambiare, questi investitori si ritirano rapidamente, il che causa il repentino crollo dei prezzi. I giochi della serie 18xx hanno uno schema di mercato bidimensionale che produce un mercato molto volatile, ma con dei percorsi di volatilità predeterminati. Mentre decidevo cosa aggiungere e come sviluppare il gioco, ho preso in considerazione questi mercati come guida ed ispirazione, e il risultato è un gioco in cui tema e meccaniche sono profondamente fusi insieme.

La prima volta che giocherete a Tulipmania, vi concentrerete inevitabilmente sui valori di mercato. Tuttavia, giocandovi più volte, vi accorgete che Tulipmania è un gioco in cui la manipolazione, non solo degli acquirenti virtuali rappresentati dalle carte che avete in mano, ma anche dei giocatori attorno al tavolo, è fondamentale. Ognuno dei giocatori ha lo stesso obiettivo, ma quando uno di voi permette ad un altro di speculare sui suoi tulipani, egli guadagnerà più dell'altro, a meno che questo non induca qualcun altro a speculare. Per avere successo, dovete sapere che cosa vogliono gli altri giocatori, e metterli nella condizione di agire, anche se questo risulta più vantaggioso per voi che non per loro. Proprio come nel mercato reale, gli investitori di maggior successo sono quelli che sapranno sfruttare avidità e paure degli altri.

Tulipmania può essere anche utile come gioco da utilizzare in classe. Si può utilizzare per introdurre il fenomeno della Tulipmania e come le bolle di mercato sono arrivate ai giorni nostri. Può essere anche utilizzato per iniziare una discussione sul ruolo degli speculatori negli investimenti. Dopo aver giocato, i giocatori possono comprendere come gli speculatori siano in grado di incrementare il valore di mercato. Questo può servire a comprendere cosa può succedere quando si segue una moda negli investimenti, e che talvolta gli speculatori possono creare una loro moda, con l'intenzione di vendere tutto al momento giusto.

Ringraziamenti

Vorrei anzitutto ringraziare la mia compagna per aver assecondato il mio hobby del gioco e per avermi reso partecipe della passione per i viaggi e le culture estere. Un grazie speciale a Ron Krantz and Donald Dennis, per tutto il tempo e l'impegno che hanno speso nell'aiutarmi a migliorare il gioco. Vorrei anche ringraziare i seguenti giocatori che nella fase di sviluppo mi hanno dedicato la loro attenzione e dato i loro consigli: David Andrews, Michael Antonov, Donna Balkan, Eric Brosius, Ken Boone, Stu Bretschneider, Bill Cleary, Lincoln Damerst, Charles Davis, Ray Dennis, Ken Drake, Paul Evans, Alan Earnstein, John Garnett, Craig Good, Joe Huber, Bryan Johnson, Shyam Kumar, Chuck Ledger, Bill Masek, Alan Moon, Jeremy Morgan, Kostas Nikolaidis, Sylvio de Pechur, Nikki Pontus, Jared Scarborough, Jim Scheiderich, Brian Stallings, Robert Sumner, Evan Tannheimer, Ralph Valente, Bobby Warren, Markus Welbourne, Tami Whitsett, Lorna Wong, and Dale Yu. Infine, vorrei ringraziare Gary Maggi per avermi suggerito di visitare il Museo del Tulipano di Amsterdam, luogo dove ho trovato l'ispirazione per questo gioco.

Bibliografia

Le seguenti fonti sono state utilizzate per le informazioni storiche:

1. Dash, Mike. (1999), Tulipmania. Random House: New York.
2. Menschel, Robert. (2002), Markets, Mobs & Mayhem. John Wiley & Sons: Hoboken, NJ.

Traduzione: Mauro Di Marco



© Scott Nicholson
and JKLM Games 2008



I Tulipmania 1637

Speculazione nella Prima bolla di Mercato

Il tulipano, un fiore originario dell'Asia centrale, sollevò un vero e proprio polverone quando raggiunse le coste dell'Europa a metà del sedicesimo secolo. L'Olanda, nota per le sue abilità commerciali, fu il centro del commercio di tulipani. Il primo mercato speculativo documentato, dove gli acquirenti pagano qualcosa molto di più del suo valore reale a causa del possibile prezzo di rivendita, ebbe origine dal mercato di tulipani comuni, fra il Dicembre del 1636 e il gennaio del 1637. I prezzi dei tulipani raggiunsero valori altissimi in pochi giorni, fino ad avere un prezzo tale da non poter essere sostenuto. Gli investitori astuti sapevano quando vendere, così quelli che ottennero i maggiori profitti furono coloro che vendettero subito prima che il mercato iniziasse a rovinarsi.

I giocatori interpretano il ruolo di uno di questi investitori astuti. Ognuno ha degli acquirenti di sua conoscenza e dei colleghi, che cercano anch'essi di arricchirsi.

Scopo del gioco di fare buoni investimenti (causando una crescita artificiale dei prezzi), prendere i soldi dalle proprie conoscenze nel momento più opportuno, e quindi uscire dal mercato con la maggiore quantità di denaro.

Tulipmania 1637 è un gioco di manipolazione, bluff e buoni investimenti, dove ogni giocatore manipola il mercato e gli altri giocatori cercando di evitare acquirenti insoddisfatti e crolli del mercato.

