

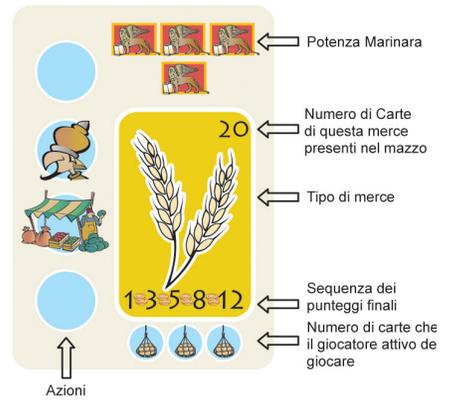
OLTRE MARE

Merchants of Venice
di Emanuele Ornella

COMPONENTI

- 98 Carte Merce (in 7 diversi colori)
- 1 Carta Venezia
- 5 Carte Riassunto
- 5 Carte Mercante (in 5 colori)
- 10 Cubetti in legno (in 5 colori)
- 1 Tabellone
- 32 Segnalini Porto

Gioco per 2 – 5 giocatori
Durata: 60 minuti circa
Età: 10+



Carta Mercante e Riassunto

Una Carta Merce

LE ZONE DI GIOCO

- Il **Mazzo delle Merci**: è il mazzo dove i giocatori pescano le Carte Merce.

Nel tabellone:

- La **Mappa**: rappresenta il Mediterraneo e le città Porto. Un cubetto per ciascun giocatore rappresenta la Nave del giocatore. Ogni Nave si sposta lungo le rotte (le linee tratteggiate) e si ferma sui Porti.

- Il **Segna Punti Ducati**: un cubetto di legno per ciascun giocatore indica il numero di Punti Ducati (la valuta di Venezia) che quel giocatore possiede.

Nella zona dei giocatori:

- **Mano del giocatore**: rappresenta il mercato del giocatore (le Merci che può giocare).

- **Mazzo Stiva**: è una pila di Carte a faccia in su. Queste rappresentano le Carte che sono già state caricate nella stiva. E' vietato guardare queste Carte. Tuttavia la prima Carta del Mazzo Stiva è visibile e ha due importanti significati:

- i simboli della **Potenza Marittima** indicano il massimo numero di Carte che il giocatore può tenere in mano all'inizio del suo prossimo turno (vedi Potenza Marina)

- i simboli **Carico** indicano quante Carte devono essere giocate nel prossimo turno del giocatore (vedi Fase Principale).

- **Mazzo dei Pirati**: è una pila di Carte a faccia in giù. Queste Carte rappresentano le merci rubate dai Pirati. Il giocatore può acquistare Carte dal proprio Mazzo dei Pirati. Alla fine del gioco ogni Carta rimasta in tale mazzo riduce di 1 Punto Ducato il punteggio finale.

- **Carta Mercante**: indica il colore del giocatore e il nome della famiglia di Mercanti Veneziani. Usando la Carta Riassunto e la Carta Mercante si indicano il numero di **Punti Prestigio** che il giocatore possiede.

1

PREPARAZIONE

- Connetti le 4 parti del tabellone e disponilo al centro del tavolo.

- Mescola i Segnalini Porto e disponili a faccia in su, casualmente, sulla Mappa un su ciascun Porto. I Segnalini non usati sono rimossi.

- In una partita a 2 giocatori rimuovi tutte le Carte grano.

- Mescola le Carte Merce per formare il Mazzo Merce (togliere la Carta Venezia)

- Scegliere il primo giocatore (ad esempio il giocatore che abita più vicino a Venezia)

- Pesca una Carta dal Mazzo Merce finché ne trovi una con il nome di un Porto. Il giocatore iniziale prende quella Carta per formare il proprio Mazzo Stiva. Si prosegue così finché tutti i giocatori hanno una Carta sul proprio Mazzo Stiva.

- Ogni giocatore sceglie un colore e prende i 2 cubetti e la Carta Mercante corrispondente.

- Ogni giocatore pone un cubetto nella casella "11" del Segna Punti Ducati e l'altro cubetto sul Porto indicato sulla Carta del proprio Mazzo Stiva. I Segnalini dei Porti iniziali vengono rimossi dal gioco.

- Ogni giocatore prende una Carta Riassunto e la pone sopra la propria Carta Mercante in modo da indicare "0" Punti Prestigio.

- Rimiscola le Carte nel Mazzo Merce e inserisci la Carta Venezia circa nel mezzo.

- Ogni giocatore pesca 4 Carte dal Mazzo Merce per formare la propria mano.

2

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il gioco finisce quando il Mazzo Merce è esaurito. Il giocatore che ha pescato l'ultima Carta conclude il proprio turno.

Vengono contati i punti (vedi Fine del gioco e Punteggio finale). Vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti.

TURNO

Nel proprio turno il giocatore attivo esegue le Fasi seguenti nell'ordine indicato.

Fase della Potenza Marinara

All'inizio del proprio turno il giocatore conta il numero di Carte in mano. Se il numero è maggiore del numero di simboli Potenza Marinara (sulla Carta visibile sul Mazzo Stiva), deve scartare le Carte in eccedenza. Il giocatore può decidere quali Carte scartare. Le Carte vanno scartate sul proprio Mazzo Pirati.

Esempio. All'inizio del suo turno Stefano ha un numero di Potenza Marinara di 5 e ha 7 Carte in mano. Deve scartarne 2, a sua scelta, e metterle sul proprio Mazzo Pirati.

Fase del commercio

Il giocatore attivo può liberamente scambiare Carte e/o Punti con gli altri giocatori. Gli altri giocatori possono scambiare solamente con il giocatore attivo. Durante la negoziazione i giocatori possono chiedere quali Merci e quali simboli ci sono sulle Carte che si vogliono scambiare: devono dire il vero riguardo le Merci, ma possono barare riguardo i simboli.

Ogni giocatore che commercia con il giocatore attivo guadagna **1 Punto Prestigio** (muovi la Carta Riassunto in basso di un punto sulla Carta Mercante). Durante un turno ogni giocatore può guadagnare al massimo 1 Punto Prestigio, non importa quanti scambi vengano fatti con il giocatore attivo. Il giocatore attivo non guadagna Punti Prestigio.

Il giocatore attivo può comprare Carte dal Mazzo Merce oppure dal proprio Mazzo Pirati. Ogni Carta costa 3 Punti Ducati (indipendentemente dal Mazzo da cui si pesca).

Il giocatore attivo può alternare lo scambio con gli altri giocatori all'acquisto di Carte dai Mazzi. Può commerciare con gli altri giocatori quante volte vuole, ma può comprare al massimo 4 Carte per turno. Tuttavia può comprare una Carta alla volta.

Se nell'acquisto di una Carta il giocatore scende sotto i 0 Ducati, il costo delle Carte diventa di 4 Ducati. Con il cubetto si può scendere al di sotto dei 0 Punti Ducati per indicare punti negativi.

3

Fase Principale

Il giocatore attivo deve giocare (a faccia in su) sul tavolo davanti a sé alcune Carte dalla propria mano. Il numero esatto delle Carte che deve giocare è indicato dal numero di simboli Carico sulla Carta visibile del proprio Mazzo Stiva. Se il giocatore non avesse sufficienti Carte non può iniziare questa Fase, ma deve continuare la Fase del Commercio fino ad averne un numero sufficiente.

Su ciascuna Carta ci sono 2 azioni tra le 4 possibili: Ducati, Pirati, Mercato, Navigazione.

Si eseguono queste Azioni nell'ordine indicato.

1 **Azione Ducati.** Il giocatore attivo guadagna Punti Ducati. Se il numero totale dei simboli Ducati sulle Carte giocate è 1 il giocatore guadagna **1** Punto Ducato. Se il numero di simboli è 2 il giocatore guadagna **3** Punti Ducati, se il numero di disegni è 3 o più il giocatore guadagna **6** Punti Ducati.

2 **Azione Pirati.** Il giocatore attivo **deve** muovere Carte dal Mazzo Merce al proprio Mazzo Pirati. Le carte spostate sono messe a faccia in giù senza essere viste. Se il numero totale dei simboli Pirata sulle Carte giocate è 1 il giocatore muove **1** Carta. Se il numero dei simboli è 2 muove **3** Carte, se il numero dei simboli è 3 o più muove **6** Carte.

3 **Azione Mercato.** Il giocatore attivo **deve** pescare Carte dal Mazzo Merce per aggiungerle alla sua mano. Se il numero totale dei simboli Mercato sulle Carte giocate è 1 il giocatore pesca **1** Carta. Se il numero dei simboli è 2 pesca **3** Carte, se il numero di simboli è 3 o più il giocatore pesca **6** Carte.

4 **Azione Navigazione.** Il giocatore **deve** muovere la propria Nave lungo le rotte nella mappa. Il numero di simboli Navi sulle Carte giocate indica esattamente il numero di Porti di cui la Nave si deve spostare (non può fermarsi prima). Non è consentito percorrere lo stesso percorso più volte durante lo stesso turno.

Se nel Porto dove la Nave si **ferma** c'è un Segnalino Porto, il giocatore lo prende: questo sarà il suo nuovo Segnalino Porto attivo. Se invece non c'è alcun Segnalino Porto, il giocatore attivo perde l'attuale Segnalino attivo (lo gira).

4

Azioni		Numero di simboli sulle Carte giocate			
		1	2	3	4+
Ducati	Guadagna Punti Ducati	1	3	6	6
Pirati	Muovi Carte dal Mazzo Mercì al Mazzo Pirati	1	3	6	6
Mercato	Pesca Carte dal Mazzo Mercì per la mano	1	3	6	6
Navigazione	Muove la Nave sulla mappa	1	2	3	4

Fase del Carico

Dopo aver eseguito le Azioni il giocatore attivo deve riporre nel proprio Mazzo Stiva le Carte giocate. Le Carte vanno riposte a faccia in su e l'ordine con cui sono impilate è a scelta del giocatore. L'ordine è molto importante (vedi Fine del gioco e Punteggio finale).

L'ultima Carta impilata (quella visibile) influenza il prossimo turno del giocatore: il numero di simboli Potenza Marinara definisce il massimo numero di Carte che il giocatore potrà tenere in mano all'inizio del suo prossimo turno (vedi Fase della Potenza Marinara); il numero di simboli Carico indica il numero di Carte che dovranno essere giocate nel prossimo turno (vedi Fase Principale).

Alla fine del suo turno il giocatore può tenere in mano tutte le Carte che ha (dovrà scartarle solo all'inizio del suo prossimo turno).

Nuovo giocatore attivo

Il nuovo giocatore attivo diventa quello alla sinistra dell'attuale.

CARTA VENEZIA & PUNTI PRESTIGIO

Nel momento in cui la Carta Venezia viene pescata si procede con l'assegnazione tra i giocatori di alcuni Punti Ducati bonus.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Prestigio guadagna 6 Punti Ducati, il giocatore che segue con il maggior numero di Punti Prestigio guadagna 3 Punti Ducati, il terzo in classifica guadagna 1 Punto Ducato. Gli altri non guadagnano nulla. Se vi è parità tutti quei giocatore guadagnano i Punti Ducati dovuti.

Tutti i giocatori azzerano i propri Punti Prestigio posizionando sullo "0" la propria Carta Riassunto. La Carta Venezia viene scartata. Il giocatore attivo prosegue pescando eventualmente le Carte che gli mancano per completare il turno.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGI FINALI

Quando il Mazzo Mercì è esaurito il gioco ha termine. Il giocatore attivo può concludere il proprio turno (non pesca alcuna Carta dal Mazzo Mercì se dovesse farlo).

I giocatori guadagnano Punti Ducati come descritto di seguito.

5

2. Punteggi dei Segnalini Porto

Il giocatore con il maggior numero di Segnalini Porto acquisiti durante il gioco guadagna 6 Punti Ducati. Il secondo giocatore con il maggior numero di Segnalini Porto guadagna 3 Punti Ducati, il terzo guadagna 1 Punto Ducato. Gli altri giocatori non guadagnano nulla. In caso di parità nel numero di Segnalini vince la parità chi ha il maggior numero di Segnalini di diverso tipo. In caso di ulteriore parità tutti quei giocatori guadagnano i Punti Ducati dovuti.

3. Punteggi per Punti Prestigio

Il giocatore che il maggior numero di Punti Prestigio guadagna 6 Punti Ducati, il giocatore che segue con il maggior numero di Punti Prestigio guadagna 3 Punti Ducati, il terzo guadagna 1 Punto Ducato. Gli altri non guadagnano nulla. Se vi è parità tutti quei giocatore guadagnano i Punti Ducati dovuti.

4. Punteggi negativi del Mazzo Pirati

Ciascuna Carta presente nel proprio Mazzo dei Pirati sottrae 1 Punto Ducato al punteggio totale.

SEGNALINI PORTO

Quando un giocatore si ferma con la propria Nave su un Porto egli prende il Segnalino Porto (se ce n'è uno). Ogni segnalino preso viene messo davanti a sé. Tuttavia solo l'ultimo diventa il Segnalino attivo, gli altri vengono girati a faccia in giù.

Un Segnalino resta attivo finché un altro Segnalino viene preso oppure la Nave si ferma su un Porto vuoto (cosicché il giocatore non ha nessun Segnalino attivo).

Vi sono 6 diversi Segnalini Porto.



Bussola

Il giocatore che si ferma su un Porto con la Bussola può spostare immediatamente la sua Nave su un qualsiasi altro Porto a suo piacimento nella mappa. Il giocatore prende il Segnalino Porto nel Porto in cui si è spostato, mentre la Bussola è scartata. Non è permesso muoversi su un Porto dove ci sia un'altra Bussola.

Combatti i Pirati

Il giocatore non considera i simboli Pirata sulle Carte giocate. Questo significa che durante il proprio turno nessuna Carta sarà aggiunta al suo Mazzo Pirati durante l'Azione Pirati. Il giocatore deve comunque scartare le eventuali Carte in eccedenza durante la Fase della Potenza Marinara (vedi Fase della Potenza Marinara).

7

1. Punteggi per la vendita delle Mercì nella Stiva

Ogni giocatore "vende" le Carte Mercì presenti nel proprio Mazzo Stiva. Il punteggio viene calcolato in base ai raggruppamenti di Carte Mercì dello stesso tipo. Per questo è importante non mescolare le Carte del Mazzo Stiva.

Iniziando dalla prima Carta visibile si pescano una ad una le Carte finché sono tutte dello stesso tipo di Merce.

Esempio. Francesco comincia a sfogliare il suo Mazzo Stiva. La prima carta (quella visibile) è un Legname, la seconda è un altro Legname, la terza è una Seta, così come la quarta e la quinta. Fin'ora ha creato due gruppi: uno di Legname formato da 2 carte, un altro di Spezie formato da 3 carte.

Merce	Punteggi	Rarità
Spezie	0 / 4	8
Seta	0 / 3 / 8	10
Argento	0 / 3 / 7 / 12	12
Zucchero	0 / 3 / 7 / 11	14
Vino	1 / 3 / 6 / 10	16
Legname	1 / 3 / 6 / 9	18
Grano	1 / 3 / 5 / 8 / 12	20

Carte con la stessa merce ma che si trovano in punti separati del Mazzo Stiva si considerano di gruppi differenti.

Esempio. Nel proseguire la formazione dei gruppi, Francesco trova altre 4 Carte Legname contigue. Queste carte formano un gruppo a sé e non vanno messe insieme al gruppo precedente di Legname.

Per calcolare i punteggi si considera ciascun gruppo così formati. Ciascuna Merce ha una sequenza di punteggi (vedi la Tabella qui a fianco o le Carte). I numeri nella sequenza indicano i Punti Ducati che il giocatore guadagna se il gruppo è formato da quel numero di Carte.

Esempio. Il Legname ha la sequenza 1 / 3 / 6 / 9. Francesco guadagna 3 Punti Ducati per il gruppo di 2 Carte di Legno; e 9 Punti Ducati per il gruppo di 4 Carte Legno. La Seta ha una sequenza di 0 / 3 / 8. Francesco guadagna 8 Punti Ducati per il gruppo di 3 Carte di Seta.

Se un gruppo è formato da un numero di Carte che supera la sequenza il punteggio è comunque il valore più alto della sequenza.

Esempio. Andrea ha un gruppo di 5 Carte Seta. Il numero di Punti Ducati che guadagna è 8, come se avesse solamente 3 Carte Seta nel gruppo.

6

Mercato favorevole

Il giocatore può acquistare Carte a prezzi vantaggiosi durante la propria Fase di Commercio. Può acquistare Carte (sia dal Mazzo Mercì sia dal proprio Mazzo Pirati) ai seguenti prezzi: la prima Carta costa 1 Punto Ducato, la seconda 2 Punti Ducati, la terza 3 Punti Ducati e la quarta 4.



Autorità locale

All'inizio di ciascun turno il giocatore attivo guadagna dei Punti Ducati secondo la formula:

Punti Ducati guadagnati = numero simboli Potenza Marinara presenti sulla Carta visibile nel Mazzo Stiva **meno** 3.

Quindi se vi sono 6 simboli di Potenza Marinara guadagna 3 Punti Ducati, se vi sono 5 simboli guadagna 2 Punti Ducati, se vi è un solo simbolo guadagna 1 Punto Ducato, altrimenti non guadagna nulla.



Buoni Affari

Il giocatore aggiunge 1 simbolo Ducato rispetto a quelli nelle Carte giocate (vedi Azione Ducati). Questo vale anche se nelle carte giocate non vi è alcun simbolo Ducato.

Esempio. Giulio ha il Segnalino Buoni Affari. Nel suo turno gioca 4 Carte per un totale di 2 simboli Ducato. In totale ha in realtà 3 simboli e quindi guadagna 6 Punti Ducati.



Navigazione Tranquilla

Il giocatore guadagna 1 Punto Ducato per ciascun simbolo Navigazione sulle Carte giocate (durante il proprio turno).



Un ringraziamento speciale a: Roberto Bovo, Henning Kropke, Andrea "Sargon" Cupido, Francesco Valvo, Stefano Ramazzo.

Un **grazie** anche a: Giulio Caccin, Alejandro Gonzalez, Nicola Da Rù, Alessandro Bordin, Ignazio Fraroberto, Massimo Biasiotto, Luca Sandonà, Davide Bacco, Raffaella Ceccato, Marianna Fantin, Klara Prifti, Ilenia Zecchin, Stefano Peron, Luca Peron, Simone Zarbin, Isaac Dal Corso, Luca Venturini, Davide Fauri, Fabrizio Gatto, Massimo Biasiotto, Dario Fogo, Fabio Sattin, Barbara Somavilla, Massimiliano Zattera, Angelika Ludwig, Christian Hildenbrand, Mik Svellöv.

Visita il sito www.mindthemove.com o scrivi a info@mindthemove.com.



Tutti i diritti riservati a Mind the Move 2004

8