

Fischmarkt
Contrattazione e Trading
Un gioco di Mario Papini
Per 3-5 giocatori da 10 anni

I giocatori assumono il ruolo di pescivendoli. Durante quattro giorni si compra il pesce e si commercia, con la speranza che le merci possano trovare un acquirente disposto a pagare un buon prezzo.

Contenuto

102 carte:
70 carte di pesce con 10 diversi tipi di pesce
16 Prezzo carte con due prezzi differenti
16 carte di Domanda con due pesci diversi
110 monete (50x1, 25x5, 25x10, 10x50)
1 molo con 6 grandi barche da pesca, con imbarcazioni di nome A- F
1 scheda di Valutazione (conto corrente bancario)
10 blocchi di ghiaccio
5 schermi per giocatori
5 *mini dock* con i nomi delle barche da pesca
10 marcatori del conto patrimoniale
1 set di regole

Preparazione

Il quadro di valutazione viene posto sul tavolo. Esso rappresenta il conto in banca di tutti i giocatori e mostra il saldo del conto corrente dei giocatori. Le carte sono ordinate secondo il colore del dorso. Ogni mazzo viene mescolato e posto a faccia in giù. Ogni giocatore sceglie un colore e prende lo schermo e due marcatori corrispondenti. Il marcatore piccolo è posto sulla tabella punteggio allo spazio 50. Il marcatore rotondo è posto al numero 0 della striscia delle centinaia sulla parte superiore a sinistra. Il molo è posto al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve una piccola scheda del molo e la mette dietro lo schermo. In aggiunta, ogni giocatore riceve 2 blocchi di ghiaccio e delle monete del valore di 50 per il primo turno. Tutti i giocatori iniziano con un importo in contanti di 50 e un saldo del conto di 50. Le monete restanti sono poste a lato del tabellone.

Scopo della partita

Il giocatore che ha più soldi alla fine del quarto giorno vince la partita.

Il gioco

Il gioco dura quattro turni. Ogni turno è diviso in quattro segmenti: al sorgere del mattino, il pesce fresco arriva al mercato ed i giocatori partecipano all'asta per i prodotti migliori. In mattinata gli acquisti di pesce possono essere scambiati tra i giocatori. Nel pomeriggio i pesci sono venduti e i denari sono incassati. In serata, il denaro viene contato e portato in banca.

Le Carte

Carte pesci

Ci sono 10 diversi tipi di pesce con quattro colori di sfondo: l'anguilla, sogliola, tonno e pesce persico sono di colore grigio. Sgombro, orata, salmone e merluzzo bianco sono marroni. L'aringa è

di colore arancione e l'aragosta è di colore bianco.

Durante un turno i clienti chiedono solo un tipo di pesce grigio e un tipo di pesce marrone da ogni pescivendolo. Ci sono compratori sempre disponibili per le aringhe e l'aragosta. Mentre il prezzo del pesce grigio e marrone, è determinato dal prezzo delle carte, aringhe e aragoste hanno sempre l'importo stampato sulle carte (5 e 30).

Carte Prezzo

Ogni *carta prezzo* mostra due importi, uno per il pesce con sfondi grigi, l'altro per quelli marroni. Pesce con sfondi grigi sono più preziosi in media (da 20 a 30) rispetto ai pesci con sfondi marroni (da 10 a 20). La somma delle carte prezzo è sempre 40.

Carte Domanda

La *carte domanda* mostrano i tipi di pesce che un giocatore può vendere nel pomeriggio.

La routine quotidiana

Prima che un round inizi, vengono pescate tante *carte domanda* pari al numero di giocatori e disposte a faccia in su. Ogni giocatore riceve segretamente una *carta prezzo* che indica quanto il suo cliente pagherà per i pesci. Le carte prezzo sono tenute dietro gli schermi. Nei primi due giorni (turni), tre carte pesce sono messe in tanti bacini, quanti giocatori più uno. Negli ultimi due giorni, quattro carte saranno messe in ciascun bacino in questione.

La foto mostra l'inizio di una partita con quattro giocatori, con tre carte in ciascuno dei cinque bacini. In una prima fase con tre giocatori, ci sarebbero tre carte in quattro banchine, con cinque giocatori, ci sarebbero tre carte in sei banchine. Nell'ultimo turno con quattro giocatori, ci sarebbero quattro carte in ciascuno dei cinque bacini.

Alba

I giocatori vanno al molo a comprare il pesce fresco all'asta. Ogni giocatore ha un valore di 50 monete disponibili per l'acquisto di pesce all'inizio di ogni giorno.

Dopo che le carte pesce sono state collocate, i giocatori fanno un'offerta per la serie di pesci. Ogni giocatore piazza le proprie offerte sul *mini dock* dietro lo schermo, sulle barche a cui sono interessati. Nota: ogni barca da pesca vende tutta la sua cattura al giocatore con l'offerta più alta. Non è necessario fare un'offerta per ogni barca, né un giocatore deve spendere tutte le monete.

Un giocatore è interessato al pesce di August, Clemens e Dieter. Egli pone le offerte nei campi appropriati del suo mini-dock con i valori di 12, 17 e 18 e si augura che nessuno degli altri giocatori faccia un'offerta più alta della sua. Una volta che tutti i giocatori hanno messo le loro offerte, gli schermi sono alzati. Il miglior offerente per ogni barca acquista tutte le carte di pesce di quella barca, gli altri riprendono il loro denaro. Se vi è un pareggio, tutti i giocatori coinvolti lasciano i loro soldi su quella barca. Dopo che tutte le barche vengono esaminate, gli schermi sono ancora una volta calati. I giocatori interessati allo spareggio possono modificare le loro offerte, e gli schermi sono alzati. Continuare questo procedimento finché non ci sarà un acquirente per ciascuna delle barche.

Mattina

Una volta che tutti i pesci sono distribuiti, inizia la fase di negoziazione. Tuttavia, in primo luogo le *carte domanda* vengono distribuite. Un giocatore prende le *carte domanda* scoperte e ne aggiunge una dal mazzo. Queste sono mescolate e ne viene data una ad ogni giocatore di nascosto; la carta

restante girata a faccia in giù viene posta in cima al mazzo. Ora, ogni giocatore sa che pesce si può vendere e ha un'idea del pesce che gli altri possono essere in grado di vendere.

La *carta domanda* ricevuta da ciascun giocatore, indica il pesce grigio e marrone, che si può vendere in questo turno. La *carta prezzo* ricevuta in precedenza mostra il prezzo per questi due pesci. Ora che ogni giocatore conosce il pesce che può vendere, e quanto otterrà per ciascuno di essi, la negoziazione inizia.

Ogni tipo di commercio che riguardi pesce e / o denaro è permesso. Tuttavia ciò che è offerto deve essere disponibile per il giocatore, al momento. Non è consentito, per esempio, per prendere i soldi dalla banca, riducendo la posizione di un giocatore sulla scheda di punteggio.

Esempio:

Anna dice: "Ti darò una sogliola per un salmone e 5 monete". Paolo risponde: "No, ho bisogno di due sogliole e ti darò due sgombri per loro". Questo mercanteggiamento va avanti fino a quando non terminano le trattative.

Pomeriggio

Ora tutti i giocatori mostrano le loro carte di domanda e il prezzo della carta. Se hanno i pesci adatti, questi sono venduti per i prezzi indicati sul listino prezzi.

Esempio:

Luca possiede 1 tonno, 4 sgombri e aringhe 1. Ha fatto ottimi acquisti perché la sua carta di domanda mostra il tonno e lo sgombro. Per il suo tonno Luca ottiene 26, per i suoi sgombri ottiene $4 \times 14 = 56$. Siccome tutti possano sempre vendere le aringhe, si ottiene un ulteriore 5. In totale Luca riceve 87 monete.

Tutte le carte utilizzate (il pesce, la domanda, e il prezzo) sono messe negli scarti. Una volta che tutte le vendite sono concluse, ogni giocatore deve sistemare la sua posizione: Se un giocatore non può vendere tutti i suoi pesci, egli deve congelare o si rovineranno. Ogni blocco di ghiaccio può congelare un tipo di pesce (non importa quante carte possieda), ma sarà soltanto tenuto congelato per un round. Se non possono essere venduti il giorno dopo, essi dovranno essere congelati di nuovo o si rovineranno. Se un giocatore decide di non volere o non potere congelare il pesce, questi si rovinano. Le carte sono collocate nel mucchio degli scarti, e il giocatore deve pagare 5 per ogni pesce scartato in questo modo. Se un giocatore non ha abbastanza denaro per il pagamento, li deve prendere dalla banca riducendo la sua posizione sulla scheda di punteggio. Se un giocatore possiede il pesce che non può vendere nell'ultimo turno, lo può ancora congelare, se ha ancora del ghiaccio.

Sera

In serata i giocatori contano i loro soldi. 50 monete sono messe da parte per il prossimo turno, e la somma rimanente viene convertita sulla scheda di punteggio. Se un giocatore ha meno di 50, si deve ridurre la sua posizione sulla scheda di valutazione di raggiungere il 50. Così, ogni giocatore inizia ogni turno con esattamente 50. Una volta che un giocatore supera 99 sulla scheda punteggio, spostare l'indicatore delle centinaia.

Fine del Gioco

Alla fine del quarto giorno, il gioco finisce. I giocatori trasformano tutti i loro soldi in punteggio, e

il giocatore con il saldo più elevato vince la partita.

Traduzione: Fausto Berutti

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.