

Auf Heller und Pfennig (*Hans Im Gluck*)

Un gioco di Reiner Knizia per 2-4 giocatori.

Traduzione di Alessandro Mongelli.

Contenuto

- 40 pedine di legno in quattro colori differenti (rappresentanti le bancarelle del mercato con da 1 a 4 merci in vendita)
- 22 tessere colorate.
- 1 Indicatore Rotondo.
- 1 Tabellone (mercato)
- Una manciata di Talleri antichi, (di 5 valori differenti)
- Questo Regolamento

Sommario

Lo scopo del gioco è guadagnare più soldi possibile nell'arco di tre turni. I giocatori cercano di ottenere questo scopo disponendo le loro bancarelle nelle stesse righe o colonne in cui si trovano i clienti migliori. I giocatori devono tuttavia stare attenti a non sistemare le loro bancarelle nella stessa riga o colonna in cui si trova qualche tipo sgradevole come l'esattore delle tasse, per non rischiare di veder sparire sotto i propri occhi i profitti del duro lavoro.

Componenti

1. Le Bancarelle Del Mercato

Su ciascuna pedina di legno sono stampate un certo numero di righe. il numero di righe rappresenta la quantità di articoli disponibili . Più righe significa più profitti, ma anche più rischio.

2. Le Tessere

- 12 tessere cliente con i numeri neri (1-6), sono compratori reali. Pagano da 1 a 6 Talleri per gli articoli in vendita.
- 6 tessere cliente con i numeri rossi (1-6), sono personaggi sgradevoli. Prendono da 1 a 6 Talleri per gli articoli in vendita.
- 1 tessera che mostra dei sacchetti di oro raddoppia il valore di tutti gli articoli, sia positivi che negativi.
- 2 tessere fuoco sono ostacoli insormontabili. Un fuoco divide la fila e la colonna in cui brucia in due parti, ciascuno dei quali viene valutato separatamente.
- 1 tessera 'occhio malefico', è l'incubo del commerciante. Tutti i compratori nella stessa riga e colonna dell'occhio malefico sono così spaventati dalla sua presenza che non

comprano nulla. Per rendere la situazione ancora peggiore, i tipi sgradevoli lo ignorano e continuano la loro opera incuranti.

Preparazione

I giocatori prendono le pedine bancarella del loro proprio colore come indicato sulla tabella sotto a seconda del numero di giocatori e le dispongono scoperte davanti a loro.

Giocatori	2	3	4
Pedine da 1	4	3	2
Pedine da 2, 3 e 4	Tutte	Tutte	Tutte

I soldi dovrebbero essere divisi per valore e posti vicino al tabellone. Ogni giocatore riceve 50 Talleri come capitale iniziale. Le tessere vengono mescolate e sparse coperte sul tavolo. Ogni giocatore pesca una tessera e la guarda segretamente, quindi la mette coperta davanti a se. L'indicatore rotondo viene messo sulla torretta segnata con un " 1 ".

Svolgimento del gioco

Un gioco dura tre turni. Il giocatore di turno deve eseguire una sola delle seguenti tre azioni:

1. Piazzare una delle sue pedine bancarella su uno spazio vuoto nel mercato.
2. Prendere una tessera coperta dal tavolo, guardarla e piazzarla scoperta su uno spazio vuoto nel mercato.
3. Prendere la tessera pescata all'inizio del turno e piazzarla scoperta su uno spazio vuoto nel mercato.

Un giocatore può passare soltanto se non può effettuare nessuna delle tre azioni. Una volta che una tessera o una pedina bancarella è stata piazzata sul tabellone non può più essere spostata o sostituita per tutta la durata del turno.

Valutazione

I punti più importanti sono:

- Il calcolo dei punti avviene alla fine di ciascun turno.
- Un turno si conclude quando ci non sono più spazi vuoti nel mercato.
- Ogni riga e colonna viene valutata singolarmente.
- Ogni tessera e pedina quindi viene valutata due volte, una volta per la riga in cui si trova ed una volta per la colonna.
- Il valore delle tessere in una fila o in una colonna viene moltiplicato per il numero di articoli che ogni giocatore possiede nella riga o nella colonna.
- Le tessere "occhio malefico", " fuoco " e "sacchetto d'oro " hanno funzioni speciali.

- Una volta calcolato, il punteggio totale viene pagato ai giocatori in Talleri.

L'esempio che segue mostra come viene calcolato il punteggio di un turno. Per rendere le cose più semplici abbiamo aggiunto ai numeri di colore rosso il simbolo meno per renderli più visibili.

Riga 1: La Cittadina (Bürgerin) paga 3 Talleri, mentre l'Esattore delle tasse (Steuereintreiber) prende 6 per ogni articolo in vendita.

Il valore di base di questa riga è quindi -3. Questo valore viene moltiplicato per il numero di articoli che i vari giocatori hanno piazzato nella riga. Il giocatore Bianco ha piazzato 5 articoli (4+1) e così deve pagare 15 Talleri alla banca. I giocatori Grigio e Nero hanno piazzato ciascuno un articolo nella riga e quindi devono pagare 3 Talleri ciascuno alla banca.



Riga 4: Un fuoco divide questa riga in due parti. Dal lato sinistro l'occhio malefico spaventa il Cittadino (Bürger) così tanto che non compra nulla. Così i 2 articoli del Bianco non assegnano punti. Il giocatore Grigio a destra del fuoco vende il suo unico articolo alla Badessa, (Äbtissin) per 5 Talleri.

Colonna 2: Il giocatore Grigio incorre in perdite spaventosa in questa colonna. La Dama (dame), che desidera comprare qualcosa per 4 Talleri viene spaventata dall'Occhio Malefico e così soltanto il Falsario (Falschspieler) ha effetto, in tal modo il punteggio di base risultante è di -3. Questo valore viene raddoppiato dal sacchetto d'oro, così il giocatore Grigio deve pagare 6 Talleri alla Banca per il suo unico articolo.

Colonna 4: Il fuoco divide il giocatore Bianco dal resto della colonna, ma questo non desta preoccupazione poiché il segno di base per la colonna è -4, (-5 per il Venditore di indulgenze (Ablassprediger), +1 per il Cavaliere(Knecht)) ed il Nero deve pagare 4 Talleri alla Banca suo articolo.

Allo stesso modo tutte le righe e colonne vengono valutate. Se avete fatto i calcoli correttamente dovrete ottenere i seguenti risultati:

Giocatore	Bianco	Grigio	Nero
Righe	-3	0	20
Colonne	44	12	19
Totale	41	12	39

Il secondo e terzo turno

All' inizio di ogni turno tutte le tessere e le pedine vengono rimosse dal mercato e l' indicatore

rotondo viene spostato sulla torretta seguente. I giocatori recuperano tutte le pedine di valore 1 ma quelle di valore 2, 3 o 4 vengono rimosse dal gioco e rimesse nella scatola, non vengono più utilizzate per il resto del gioco. Le tessere vengono mescolate ancora e sparse coperte sul tavolo. Ogni giocatore pesca una tessera, la guarda segretamente come prima e la dispone coperta davanti a se, pronta ad essere giocata durante il turno.

Fine del gioco

Il gioco termina dopo il terzo turno. Il giocatore con più soldi vince il gioco.

Varianti

Il gioco può anche essere giocato usando le regole normali ma con le seguenti modifiche:

- L'indicatore rotondo non viene usato. Il numero di turni è sconosciuto all'inizio del gioco.
- Tutti i giocatori ricevono tutte le pedine bancarella di legno disponibili.
- Tutte le pedine bancarella giocate durante il turno vengono rimosse alla fine del turno e non vengono più utilizzate per il resto del gioco.

Il gioco si conclude alla fine del turno in cui un giocatore gioca la sua ultima pedina bancarella. Il turno continua fino a che tutti gli spazi nel mercato non sono pieni o finché tutti i giocatori sono costretti a passare. A questo punto viene fatta l'ultima valutazione ed il giocatore con più soldi vince il gioco.

Può accadere usando questa variante che il mercato non si riempia completamente nell'ultimo turno. Questo non è un problema per la valutazione poiché gli spazi vuoti vengono ignorati. Se alcuni giocatori si trovano impossibilitati a giocare durante questo turno, allora vengono ignorati semplicemente finché il mercato è pieno, o tutti i giocatori sono costretti a passare.

Se desiderate provare a giocare Auf Heller Und Pfennig senza alcun elemento di fortuna, provate a disporre tutte le tessere scoperte all'inizio del turno invece che coperte.

Copyright 1994 Hans im Gluck Verlags GMBH Monaco di Baviera.