

FASI DI GIOCO

1. Mettersi in coda
2. Consegna delle merci
3. Saltare la coda
4. Apertura dei negozi
5. Scambio delle merci al mercato all'aperto
6. PCT (vedere dietro per i dettagli)

FASI DI GIOCO

1. Mettersi in coda
2. Consegna delle merci
3. Saltare la coda
4. Apertura dei negozi
5. Scambio delle merci al mercato all'aperto
6. PCT (vedere dietro per i dettagli)

FASI DI GIOCO

1. Mettersi in coda
2. Consegna delle merci
3. Saltare la coda
4. Apertura dei negozi
5. Scambio delle merci al mercato all'aperto
6. PCT (vedere dietro per i dettagli)

FASI DI GIOCO

1. Mettersi in coda
2. Consegna delle merci
3. Saltare la coda
4. Apertura dei negozi
5. Scambio delle merci al mercato all'aperto
6. PCT (vedere dietro per i dettagli)

FASI DI GIOCO

1. Mettersi in coda
2. Consegna delle merci
3. Saltare la coda
4. Apertura dei negozi
5. Scambio delle merci al mercato all'aperto
6. PCT (vedere dietro per i dettagli)

SEQUENZA GIORNALIERA DELLE AZIONI

FASE: PCT

1. Togliere le carte "Merce Consegnata" usate (e metterle capovolte nello spazio "bidone dei rifiuti").
2. Le carte "Chiuso per inventario" vengono spostate dai negozi alla pila degli scarti.
3. La pedina operatore di mercato viene spostata sul successivo spazio del mercato all'aperto. (Se era posizionato sull'ultimo spazio del mercato (lettera R), passare alle attività descritte al paragrafo "SABATO").
4. Ogni giocatore pesca tre carte dalla cima del suo mazzo di carte coda. Quando la pila si esaurisce, non si possono pescare più carte. Ogni giocatore non può mai avere in mano più di tre carte. I giocatori possono anche far tornare a casa un qualsiasi numero di proprie pedine.
5. Il giocatore che possiede la pedina di primo giocatore la passa al giocatore posto alla sua sinistra (senso orario) che diventa il nuovo primo giocatore: a questo punto inizia un nuovo round con lo svolgimento della fase "METTERSI IN CODA".

SEQUENZA GIORNALIERA DELLE AZIONI

FASE: PCT

1. Togliere le carte "Merce Consegnata" usate (e metterle capovolte nello spazio "bidone dei rifiuti").
2. Le carte "Chiuso per inventario" vengono spostate dai negozi alla pila degli scarti.
3. La pedina operatore di mercato viene spostata sul successivo spazio del mercato all'aperto. (Se era posizionato sull'ultimo spazio del mercato (lettera R), passare alle attività descritte al paragrafo "SABATO").
4. Ogni giocatore pesca tre carte dalla cima del suo mazzo di carte coda. Quando la pila si esaurisce, non si possono pescare più carte. Ogni giocatore non può mai avere in mano più di tre carte. I giocatori possono anche far tornare a casa un qualsiasi numero di proprie pedine.
5. Il giocatore che possiede la pedina di primo giocatore la passa al giocatore posto alla sua sinistra (senso orario) che diventa il nuovo primo giocatore: a questo punto inizia un nuovo round con lo svolgimento della fase "METTERSI IN CODA".

SEQUENZA GIORNALIERA DELLE AZIONI

FASE: PCT

1. Togliere le carte "Merce Consegnata" usate (e metterle capovolte nello spazio "bidone dei rifiuti").
2. Le carte "Chiuso per inventario" vengono spostate dai negozi alla pila degli scarti.
3. La pedina operatore di mercato viene spostata sul successivo spazio del mercato all'aperto. (Se era posizionato sull'ultimo spazio del mercato (lettera R), passare alle attività descritte al paragrafo "SABATO").
4. Ogni giocatore pesca tre carte dalla cima del suo mazzo di carte coda. Quando la pila si esaurisce, non si possono pescare più carte. Ogni giocatore non può mai avere in mano più di tre carte. I giocatori possono anche far tornare a casa un qualsiasi numero di proprie pedine.
5. Il giocatore che possiede la pedina di primo giocatore la passa al giocatore posto alla sua sinistra (senso orario) che diventa il nuovo primo giocatore: a questo punto inizia un nuovo round con lo svolgimento della fase "METTERSI IN CODA".

SEQUENZA GIORNALIERA DELLE AZIONI

FASE: PCT

1. Togliere le carte "Merce Consegnata" usate (e metterle capovolte nello spazio "bidone dei rifiuti").
2. Le carte "Chiuso per inventario" vengono spostate dai negozi alla pila degli scarti.
3. La pedina operatore di mercato viene spostata sul successivo spazio del mercato all'aperto. (Se era posizionato sull'ultimo spazio del mercato (lettera R), passare alle attività descritte al paragrafo "SABATO").
4. Ogni giocatore pesca tre carte dalla cima del suo mazzo di carte coda. Quando la pila si esaurisce, non si possono pescare più carte. Ogni giocatore non può mai avere in mano più di tre carte. I giocatori possono anche far tornare a casa un qualsiasi numero di proprie pedine.
5. Il giocatore che possiede la pedina di primo giocatore la passa al giocatore posto alla sua sinistra (senso orario) che diventa il nuovo primo giocatore: a questo punto inizia un nuovo round con lo svolgimento della fase "METTERSI IN CODA".

SEQUENZA GIORNALIERA DELLE AZIONI

FASE: PCT

1. Togliere le carte "Merce Consegnata" usate (e metterle capovolte nello spazio "bidone dei rifiuti").
2. Le carte "Chiuso per inventario" vengono spostate dai negozi alla pila degli scarti.
3. La pedina operatore di mercato viene spostata sul successivo spazio del mercato all'aperto. (Se era posizionato sull'ultimo spazio del mercato (lettera R), passare alle attività descritte al paragrafo "SABATO").
4. Ogni giocatore pesca tre carte dalla cima del suo mazzo di carte coda. Quando la pila si esaurisce, non si possono pescare più carte. Ogni giocatore non può mai avere in mano più di tre carte. I giocatori possono anche far tornare a casa un qualsiasi numero di proprie pedine.
5. Il giocatore che possiede la pedina di primo giocatore la passa al giocatore posto alla sua sinistra (senso orario) che diventa il nuovo primo giocatore: a questo punto inizia un nuovo round con lo svolgimento della fase "METTERSI IN CODA".