

THE SPEICHERSTADT

Stefan Feld

STORIA

Sei a capo di una grande azienda di commercio nel distretto di Amburgo, il Speicherstadt. Usando un sistema di aste, acquisti delle carte commercio. Queste carte, ad esempio, ti possono dare navi cariche di merci, che prendi dai tuoi fornitori o pompieri per proteggerti dal fuoco. Accumula punti per le tue attività, alla fine della partita, il giocatore con più punti, vince il gioco.

COMPONENTI



1 plancia di gioco



5 carte mercato
(un colore diverso per giocatore)



1 moneta di metallo



54 carte commercio
• 12 x Inverno (A)
• 13 x Primavera (B)
• 13 x Estate (C)
• 15 x Autunno (D)
• 1 x 4° Fuoco (E)



25 monete



20 lavoratori
(4 per giocatore nei 5 colori disponibili)



45 cubi merce

• 9 x caffè (marrone)
• 9 x tè (verde)
• 9 x zafferano (giallo)
• 9 x gomma (white)
• 9 x tappeto (red)



1 sacchetto

PREPARAZIONE

Come prima cosa, taglia la **guida rapida** (pagine A/B) dal manuale. Segui il **setup** descritto nella pagina A. Continua a leggere qui se vuoi conoscere tutte le regole prima di iniziare a giocare, oppure leggi la **guida rapida** a pagina B se vuoi iniziare a giocare subito.

SVOLGIMENTO

Il gioco si svolge in diversi **round**. Ogni round si compone di **5 fasi**:

- 1) **Rifornimento**
- 2) **Richiesta**
- 3) **Acquisto**
- 4) **Carico**
- 5) **Entrate**

1) **Rifornimento**

In questa fase si determina la richiesta delle **carte commercio** da utilizzare per il round corrente. A tale scopo, prendile dalla cima del **mazzo di pesca** (in base al numero dei giocatori) e mettile a **faccia in su** da sinistra a destra degli **spazi acqua** del Speicherstadt:

- 2 Giocatori: 3 carte
- 3 Giocatori: 4 carte
- 4 Giocatori: 5 carte
- 5 Giocatori: 6 carte

Se hai rivelato 1 o più **navi**, pesca **casualmente** 3 cubi merce dal sacchetto e posizionali sulla nave.

2) Richiesta

In questa fase si determina la quantità delle carte commercio. Il primo giocatore è colui che ha la moneta di metallo ed inizia il gioco. Proseguendo poi **in senso orario** scegli **1 carta** e posiziona **un lavoratore** del tuo colore su quella carta. Posiziona il tuo lavoratore **nello spazio più basso dell'edificio di costruzione**. Dopo che tutti i giocatori hanno piazzato un lavoratore, ripeti quest'azione fino a che tutti hanno piazzato i 3 lavoratori a disposizione.

Puoi scegliere un qualunque spazio per il tuo lavoratore. Nel caso sia già presente un lavoratore sulla carta scelta, posiziona semplicemente il tuo lavoratore nel primo spazio libero disponibile. Non puoi rinunciare a piazzare il tuo lavoratore, puoi però, posizionare più di un lavoratore su di una singola carta. Se tutti gli 8 spazi di una carta sono però occupati, non potrai mettere su quella carta altri lavoratori.

In questo modo si forma una fila di lavoratori sopra le carte, ma è anche possibile che non ci siano lavoratori su di una carta.

Appena i giocatori hanno piazzato **tutti e 3 i lavoratori**, questa fase termina.

Per un esempio, guarda la pagina B della guida veloce.

3) Acquisto

Adesso acquisti ogni carta **singolarmente**, da sinistra a destra. La procedura è identica per ogni carta.

Il giocatore il cui lavoratore è sopra la carta (**il più in basso** della colonna) decide, indipendentemente dagli altri, se comprare la carta o no. Se lo fa, paga tante monete quanti sono **i lavoratori** su quella carta. (Non puoi pagare con la moneta primo giocatore di metallo.) A questo punto il giocatore prende la carta e la posiziona davanti a se. Da questo momento il giocatore può usare le abilità di questa carta. Tutti i lavoratori nella colonna di quella carta, ritornano ai rispettivi proprietari.

Se il giocatore **non vuole o non può** comprare la carta, riprende il suo lavoratore. Ora, il giocatore che ha il lavoratore successivo nella fila, può comprare la carta. Il prezzo è inferiore di una moneta rispetto a prima, perché un lavoratore è venuto meno. Se quel giocatore non vuole comprare quella carta, tocca a quello successivo e così via.

La carta viene quindi offerta a tutti i giocatori che hanno piazzato un lavoratore su quella carta, fino a che uno non la compra. Se nessuno la compra, viene scartata nella pila degli scarti e similmente viene fatto se nessun lavoratore è stato posizionato su di una carta. Fare così per tutte le carte presenti.

Per un esempio, guarda la pagina B della guida veloce.

4) Carico

Questa fase si svolge per la prima volta in Primavera (B), una volta che la prima nave è stata comprata. Vendi **i cubi merce** o spostali tra le varie **carte commercio** o **carte mercato**.

Il **primo giocatore** comincia, gli altri seguono in senso orario. (Se volete velocizzare, potete farlo anche tutti insieme nello stesso momento)

Attenzione: Generalmente, non potete commerciare o scambiare nulla fra voi - ne monete ne cubi merce o carte commercio!

Potete usare le seguenti carte in questa fase:

Nave (Ship)

Se hai comprato una o più **navi** in questo turno, **devi** scaricarle adesso. Prendi **tutti** i cubi merce dalla nave. Adesso puoi scegliere **per ogni singolo cubo** cosa fare:

- Metterlo su un contratto (**contract**).
- Venderlo ad un commerciante (**merchant**).
- Stiparlo nel tuo magazzino (**warehouse**).
- Convertirlo, venderlo o conservarlo nel mercato (**market hall**).

Alla fine di ogni singolo scarico complessivo della nave non deve rimanere nessun cubo merce sulla nave(i). Ogni cubo merce non utilizzato va eliminato. Rimettilo nella **riserva** e **non** nel sacchetto!

Contratto (Contract)

Puoi mettere un qualunque numero di cubi merce dalle **navi** al **magazzino**, o nel **mercato** o su una o più **carte contratto**. I **tipi di merce** devono coincidere con quelle riportate sulla carta contratto. Ad esempio, puoi mettere solo un cubo marrone su un simbolo caffè o uno bianco per un simbolo gomma. Puoi mettere singole merci su un contratto per poi completarlo in seguito. Non puoi più spostare quelle merci dal contratto.

Commerciante (Merchant)

Puoi vendere un numero qualsiasi di cubi merce dalle **navi**, dal **magazzino** o dal **mercato** a qualunque commerciante. Ci sono 5 differenti commercianti:

- **Tostatore di Caffè** (coffee roaster)
- **Degustatore del Tè** (tea taster)
- **Commerciante di Spezie** (spice trader)
- **Commerciante di Tappeti** (carpet trader)
- **Vulcanizzatore** (vulcanizer)

Ogni commerciante paga **1 moneta per cubo merce** del **tipo di merce** rappresentata. Ad esempio, il Degustatore del Tè (tea roaster) paga 1 moneta per ogni cubo merce verde. Prendi quella moneta dalla riserva. Rimetti il cubo merce venduto **nella riserva, non nel sacchetto!**

Magazzino (Warehouse)

Durante la fase di carico puoi mettere i tuoi cubi merce nel **magazzino** o rimuoverli da esso. Qui potrai **conservare** i tuoi cubi merce per un round successivo o per guadagnare **punti** alla fine del gioco. Comunque **non puoi avere più di 4 cubi merce** nel tuo magazzino **in un qualunque momento**.

Mercato (Market Hall)

Puoi usare il **mercato** durante il carico per vari scopi:

- **Converti:** Metti **3 cubi merce** qualsiasi nella **riserva** e prendi **1 cubo merce qualsiasi** dalla **riserva**.
Nota: Per questo scambio non puoi pescare cubi merce dal sacchetto o rimmetterli nel sacchetto!
- **Vendi:** Metti **2 cubi merce** qualsiasi nella riserva e prendi **1 moneta** dalla **riserva**.
- **Conserva:** Puoi conservare **massimo 1 cubo merce** nel mercato per usarlo in un turno successivo.



Esempio: Il giocatore blu ha acquistato 2 navi in questo round ed ora le deve scaricare. Mette una gomma ed un tè nella carta contratto a destra. Potrebbe mettere il tappeto nel contratto di sinistra, questo lo porterebbe a completarlo e gli darebbe 5 punti vittoria. Ma il blu decide di conservare il tappeto nel mercato, per utilizzarlo in seguito per completare il contratto di destra che gli frutterà invece 11 punti vittoria alla fine del gioco.

Il blu potrebbe convertire i 3 cubi merce restanti: gomma, tè, e zafferano in 1 di caffè al mercato e completare così il contratto di destra. Ma il blu è sicuro che avrà il caffè necessario in seguito. Vuole invece avere più monete per il prossimo round, quindi vende il tè al Degustatore del Tè e riceve 1 moneta dalla riserva. Quindi vende la gomma e lo zafferano al mercato e riceve 1 moneta dalla riserva.



Entrambe le navi sono state scaricate ed il giocatore blu non vuole fare ulteriori azioni durante questa fase.

5) Entrate

Ogni giocatore riceve **1 moneta**. I giocatori che non hanno comprato carte commercio in questo round, ricevono **1 moneta aggiuntiva**. Poi, il primo giocatore passa la **moneta di metallo** (segnalino primo giocatore) al giocatore alla sua sinistra.

Nel raro caso non ci siano abbastanza monete durante la fase di Entrate, usa un qualunque altro segnalino esterno al gioco, ad esempio monete vere.

FINE DEL GIOCO

Appena nella fase 1) "Rifornimento" l'unica carta da pescare è **4° fuoco (E)**, inizia l'ultimo round di gioco che si svolge come tutti gli altri. Lascia la carta **4° fuoco** sul mazzo di pesca (guarda pag.4, "Fuoco"). Dopo questo, il gioco termina.

Attenzione: Potrebbe accadere che la carta **3° fuoco (D)** sia la carta finale dell'autunno appena sopra il **4° fuoco (E)**. In questo caso, il round termina appena viene rivelato il **3° fuoco**, ma estrai anche il **4° fuoco** immediatamente e poi, il gioco termina.

Ora controlla tutti i **punti** che hai accumulato. Usa il **segna punti** sulla plancia di gioco per vedere il tuo punteggio. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. In caso di parità, vince chi ha più monete.



Di seguito viene spiegato il funzionamento delle varie **carte commercio** (in ordine alfabetico) e del **mercato**. Ogni carta può essere usata solo dal giocatore che l'ha acquistata. I numeri sotto le illustrazioni indicano il numero totale di tale carta ed in quale delle 4 stagioni si trova rispettivamente (A/B/C/D).

Banca (Bank)



1: 0/0/1/0

Il proprietario della **Banca** riceve **1 moneta aggiuntiva** nella fase 5) "Entrate".
Ricevi 2 monete se hai comprato 1 carta commercio in questo round e 3 monete se invece non le hai comprate.

Chiesa dei Barcaiolì (Boatsmen Church)



1: 0/0/0/1

Alla **fine del gioco**, ricevi **3 punti** per la Chiesa dei Barcaiolì.

Commerciante di Tappeti (Carpet Trader)



1: 1/0/0/0

Nella fase 4) "Carico" puoi vendere un numero qualsiasi di **cubi merce rossi** (tappeto) al **Commerciante di Tappeti**. Per ogni cubo tappeto venduto, ricevi **1 moneta** dalla riserva. Metti il cubo tappeto nella **riserva** e **non** nel sacchetto!
Alla **fine del gioco** ricevi **1 punto** dal Commerciante di Tappeti.

Camera di Commercio (Chamber of Commerce)



1: 0/0/0/1

Alla **fine del gioco** ricevi **1 punto per ogni moneta** che possiedi (Non devi restituirle).

Tostatore di Caffè (Coffee Roaster)



1: 1/0/0/0

Nella fase 4) "Carico" puoi vendere un numero qualsiasi di **cubi merce marroni** (caffè) al **Tostatore di Caffè**. Per ogni cubo caffè venduto, ricevi **1 moneta** dalla riserva. Metti il cubo caffè nella **riserva** e **non** nel sacchetto!

Alla **fine del gioco** ricevi **1 punto** dal Tostatore di Caffè.

Contratto (Contract)



10: 3/3/4/0

Durante il gioco dovrai fornire ai **contratti i cubi merce** necessari, che ti faranno guadagnare **punti**. I contratti sono di 3 tipi differenti:

- contratto piccolo: **2 merci** per **5 punti**
- contratto medio: **3 merci** per **8 punti**
- contratto grande: **4 merci** per **11 punti**

Nella fase 4) "Carico" puoi mettere un numero di cubi merce qualsiasi dalle **navi**, dal **magazzino** o dal **mercato** in una o più **carte contratto**. I **tipi di merce** e i relativi cubi merce devono coincidere con quanto richiesto dalla carta contratto. Ad esempio, puoi mettere solo un cubo marrone su un simbolo caffè o uno bianco per un simbolo gomma. Puoi mettere singole merci su un contratto per poi completarlo in seguito. Non puoi più spostare quelle merci dal contratto.

Alla **fine del gioco** ricevi un numero di **punti** (5/8/11) pari a quelli mostrati sul contratto, ma solo se **tutti i cubi merce** richiesti sono posizionati. **Non** si fanno punti per contratti **incompleti**.

Ufficio Contabile (Counting Office)



4: 1/1/0/2

Alla **fine del gioco** ricevi **punti** dall'Ufficio Contabile come mostrato di seguito:

- **2 punti** se possiedi **1 Ufficio Contabile**
- **5 punti** se possiedi **2 Ufficio Contabile**
- **9 punti** se possiedi **3 Ufficio Contabile**
- **14 punti** se possiedi **4 Ufficio Contabile**

Fuoco



4: 0/1/1/1/
fine del gioco

Ci sono **4 carte fuoco**. Non appena un fuoco viene rivelato nella Fase 1) "Rifornimento" il gioco si ferma immediatamente. Ogni giocatore somma il **valore** dei suoi **pompieri**. Il giocatore con il **valore più alto** riceve immediatamente i **punti mostrati** sulla carta fuoco, mentre al giocatore con il **valore più basso** gli vengono **sottratti** altrettanti **punti negativi**. Usa il **segna punti** sulla plancia per vedere i tuoi punti.

In caso di **pareggio**, ogni giocatore riceve punti o gli vengono sottratti dei punti. Nel raro caso che tutti i giocatori hanno lo stesso punteggio, nessuno riceve punti (positivi o negativi).

Dopo aver completato la **carta fuoco**, mettila nel **mazzo degli scarti**. Pesca una nuova carta commercio per completare gli spazi acqua. Continua il gioco.

Pompieri (Fireman)



10: 2/3/2/3

Il **Pompieri** ti protegge dai **4 incendi** che si sviluppano durante la partita. Ogni Pompieri ha un **valore** (1-5). In caso di **incendio**, la **somma** di valori dei tuoi Pompieri determinerà se riceverai un bonus positivo o negativo di punti.

Mercato (Market Hall)



Durante la fase di preparazione ogni giocatore riceve 1 carta Mercato. Nella fase 4) "Carico" puoi utilizzarla nei modi seguenti:

- **Converti:** Metti **3 cubi merce** qualsiasi nella **riserva** e prendi **1 cubo merce qualsiasi** dalla **riserva**.
- **Vendi:** Metti **2 cubi merce** qualsiasi nella **riserva** e prendi **1 moneta** dalla **riserva**.
- **Conserva:** Puoi conservare **massimo 1 cubo merce** nel mercato per usarlo in un turno successivo.

Per un esempio, guarda pag.3

Porto (Port)



1: 0/0/0/1

Alla **fine del gioco**, il Porto ti fa guadagnare **1 punto per ogni nave posseduta**.

Nave (Ship)



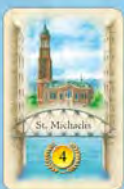
15: 0/5/5/5

Non appena scopri una nave nella fase 1) "Rifornimento", pesca **casualmente** per ogni nave **3 cubi merce** dal sacchetto e posizionali sulla nave. Se compri una **nave**, **devi** scaricarla nello stesso round. Prendi **tutti** i cubi merce dalla **nave**. Adesso puoi scegliere per ogni cubo **singolarmente** cosa fare:

- Metterlo su un **contratto**.
- Venderlo ad un **commerciante**.
- Stiparlo nel tuo **magazzino**.
- Convertirlo, venderlo o conservarlo nel **mercato**

Alla fine di ogni carico, nessun cubo merce può rimanere sulle **navi**. Ogni cubo merce non utilizzato viene perso. Metti gli eventuali cubi nella **riserva** e **non** nel sacchetto!

St. Michaelis



1: 0/0/0/1

Alla **fine del gioco** ricevi **4 punti** per St. Michaelis.

Commerciante di Spezie (Spice Trader)



1: 1/0/0/0

Nella fase 4) "Carico" puoi vendere un numero qualsiasi di **cubi merce gialli** (zafferano) al **Commerciante di Spezie**. Per ogni cubo zafferano venduto, ricevi **1 moneta** dalla riserva. Metti il cubo zafferano nella **riserva** e **non** nel sacchetto!

Alla **fine del gioco** ricevi **1 punto** dal Commerciante di Spezie.

Degustatore del Tè (Tea Taster)



1: 1/0/0/0

Nella fase 4) "Carico" puoi vendere un numero qualsiasi di **cubi merce verdi** (tè) al **Degustatore del Tè**. Per ogni cubo tè venduto, ricevi **1 moneta** dalla riserva. Metti il cubo tè nella **riserva** e **non** nel sacchetto!

Alla **fine del gioco** ricevi **1 punto** dal Degustatore del Tè.

Vulcanizzatore (Vulcanizer)

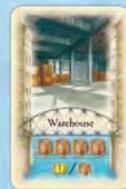


1: 1/0/0/0

Nella fase 4) "Carico" puoi vendere un numero qualsiasi di **cubi merce bianchi** (gomma) al **Vulcanizzatore**. Per ogni cubo gomma venduto, ricevi **1 moneta** dalla riserva. Metto il cubo gomma nella **riserva** e **non** nel sacchetto!

Alla **fine del gioco** ricevi **1 punto** dal Vulcanizzatore.

Magazzino (Warehouse)



1: 1/0/0/0

Nella fase 4) "Carico" puoi mettere i tuoi cubi merce nel **Magazzino** o rimuoverli da esso. Qui potrai **conservare** i tuoi cubi merce per un round successivo o per guadagnare **punti** alla fine del gioco. Comunque **non puoi avere più di 4 cubi merce** nel tuo magazzino **in un qualunque momento**.

Alla **fine del gioco** ricevi **1 punto per ogni cubo merce** nel tuo Magazzino.

CREDITI

Author: Stefan Feld

Illustration: Michael Menzel and Harald Lieske

Title Writing: Andreas Resch

Instruction: Thygra Board Game Agency

Layout: Harald Lieske

Traduzione: Danilo Bologna

© 2010 eggertspiele GmbH & Co KG



TUTTE LE CARTE COMMERCIO

