

DSCHUNKE

“Giunca”

Traduzione in italiano by Manu
La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>)

Materiale di gioco

- Una mappa di gioco:



- **80 Barre delle merci** in quattro colori diversi, ciascuna composta di tre casse di merce, che però non sono sempre tutte visibili durante il gioco.
- **10 Carte Mercato**, che mostrano quanti Yen si ricevono con la vendita di una partita di merce dello stesso tipo, e quale merce fa guadagnare invece una carta speciale (“S”).
- **3 segnalini** quadrati di legno nero, che servono a coprire i simboli numerati delle carte mercato una volta vendute le merci corrispondenti.
- **30 Carte Speciali**, che consentono azioni particolari o danno un bonus alla fine del gioco.
- **8 Carte Rifornimento**, all’inizio del gioco ognuno ne riceve due e le tiene di fronte a sé (altre possono essere trovate in seguito nel mazzo delle Carte Speciali).
- **72 Carte Risorsa**, 18 di ognuno dei 4 tipi differenti di merce in gioco: riso (bianco), pesce (marrone), verdure (viola), spezie (arancione).
- **3 Mercanti**, ognuno può essere attivato una sola volta per turno e solo sulla giunca dove si trova.
- **2 Assistenti**, se non vi sono mercanti liberi o altre condizioni non ne permettono l’uso, ci si può assicurare il servizio di un assistente, un’alternativa molto costosa.
- **1 Giunca di legno** che funge da indicatore del Primo Giocatore, colui che inizia tutte le fasi di un turno.
- **Quick Reference** stampato su entrambi i lati: sul fronte sono riportati i componenti del gioco, sul retro un utile promemoria per due importanti regole.
- **Sommario di gioco**, mostra le caratteristiche delle carte speciali, la preparazione ed il corso del gioco.
- **Mazzetto delle banconote**, ultimo ma non meno importante, il denaro è determinante per affermare la propria superiorità nel commercio. La valuta (“Yuan”) viene indicata nel seguito come “Yen”.

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore cerca di diventare il commerciante più famoso dell'Asia realizzando incassi maggiori dei suoi avversari. Fondamentale per questo è sia il posizionamento delle barre delle merci sulle giunche, da cui dipendono i rifornimenti delle risorse ed i guadagni, sia l'astuzia nell'utilizzare i mercanti e gli assistenti.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Alla prima partita, occorre incollare gli appositi adesivi dei mercanti sui tre segnalini di legno più grandi. Analogamente, per i due segnalini di legno più piccoli ci sono i due adesivi degli assistenti. Il retro dei segnalini resta grezzo.

Nota: le regole di gioco sono talmente semplici che il sommario verrà usato al massimo per le prime 2-3 partite.

Preparazione standard

Dopo aver aperto la mappa sul tavolo ogni giocatore sceglie un colore (rosso, verde, blu o giallo) e riceve tutte le barre di merce del suo colore, e le due carte rifornimento dello stesso colore (indicato sul retro), che terrà di fronte a sé.

Disporre i mercanti e le carte come indicato nell'illustrazione del regolamento in tedesco. In 4 giocatori si mettono in gioco entrambi gli assistenti, uno sulla riga segnata con $\frac{3}{4}$ e uno sulla riga con 4. Con 3 giocatori si metta in gioco un solo assistente sulla riga segnata con $\frac{3}{4}$. L'altro assistente non entra in gioco (*in questo caso, quindi, si gioca con un solo assistente, mentre nella partita a 4 ve ne sono due*).

Mescolare le carte mercato e formare una pila coperta che viene posizionata dove indicato dall'illustrazione mostrata nella prima pagina di questo regolamento.

Mescolare le carte speciali con il dorso nero. Formare quattro mazzetti uguali, e metterli a faccia in giù sui quattro moli contrassegnati dai simboli (quadrato, cerchio, triangolo e stella) sulla destra del tabellone.

Ogni giocatore sceglie liberamente 8 carte risorsa (6 carte nelle partite a 3 giocatori) fra i quattro tipi disponibili, e le mette al centro del tavolo con gli altri, formando un unico mazzetto che viene mescolato e dal quale si distribuiscono infine 8 (o 6) carte coperte ciascuno. Queste carte risorsa compongono la mano iniziale di ogni giocatore.

Il denaro ed i 3 segnalini quadrati vengono messi al lato della mappa (inizialmente non è necessario avere denaro), infine si determini il primo giocatore, che riceverà l'indicatore corrispondente (giunca rossa).

Variante alla preparazione standard

Invece della preparazione standard sopra descritta, si provi quanto di seguito riportato:

- mischiate i tre mercanti e metteteli coperti su tre navi qualsiasi;
- ogni giocatore dà 3 delle sue barre di merce al giocatore alla sua sinistra;
- cominciando dal primo giocatore, ognuno posiziona una barra di quelle ricevute su una giunca a sua scelta, con la limitazione che su ogni giunca non ci possono essere più di tre barre di merce;
- rivelare i tre mercanti e iniziare la partita a questo punto.

FASI DEL GIOCO

Il gioco è composto da 10 Round. Ogni round è composto dalle 6 seguenti fasi:

1. Carta mercato ed evento
2. Azioni dei giocatori
3. Rifornimento delle carte risorsa
4. Vendita delle merci
5. Spostamento dei segnalini
6. Cambio del primo giocatore

Nota: le fasi più importanti del gioco sono le azioni dei giocatori in fase 2 e la vendita delle merci in fase 4.

Fase 1: Carta Mercato ed Eventi

Il giocatore di turno scopre la prima carta del mazzo delle carte mercato. Questa mostra quanto denaro si riceverà nella fase 4 con la vendita di una determinata merce.

Subito dopo aver scoperto questa carta può essere giocata la carta speciale “Scambio delle merci”. Se entrambe queste carte sono in gioco, esse vengono risolte secondo l’ordine di gioco del round in corso.

Se il segnalino dell’assistente si trova ora su una casella con “S” (carta speciale) oppure una “Y” (Yen) si verifica il rispettivo evento. Il significato dell’evento viene spiegato più avanti al capitolo “Eventi”.

Esempio (illustrazione al fondo di pagina 3): secondo la carta mercato rivelata, si ricevono 2 Yen per il marrone (pesce), 1 Yen per il bianco (riso), 4 Yen per l’arancione (spezie) e una carta speciale per il viola (verdure).

Fase 2: Azioni dei giocatori

Cominciando dal primo di turno e procedendo in senso orario, ogni giocatore compie esattamente una azione. Per ogni azione si ha a disposizione un mercante oppure un assistente, in relazione alla posizione da loro occupata sulla mappa di gioco.

Quando un giocatore utilizza un mercante o un assistente per compiere la propria azione, questi vengono capovolti così da indicare che sono stati usati e nessun altro potrà effettuare la stessa azione.

Nota: al fine di rendere più chiaro a tutti che sta per cominciare la fase successiva, l’ultimo giocatore dovrebbe capovolgere anche l’ultimo acquirente o assistente liberi dopo aver concluso la propria azione. Questo aiuta anche durante la fase 5 ad essere certi che tutti gli acquirenti ed assistenti siano spostati in avanti di una posizione.

Possibili azioni dei mercanti

Ogni mercante può essere attivato solo sulla barca sulla quale si trova in questo momento.



1. Caricare merci sulla giunca

Scegliendo questa azione si possono caricare sulla giunca 2 barre di merce del proprio colore. Le barre devono essere disposte adiacenti le une alle altre fino a che non ve ne siano 3, dopo di che ogni altra barra dovrà essere messa sopra le precedenti di traverso, iniziando così un nuovo strato di carico di altre 3 barre. In pratica il carico su ogni giunca è composto di uno o più strati trasversali di 3 barre di merce ciascuno.

Una volta posizionate, le barre delle merci non potranno più essere rimosse, ma potranno essere scoperte o spostate tramite alcune carte speciali.

Nota: se un giocatore ha già caricato tutte le sue barre sulle giunche non può più caricarne altre.

Importante: nella valutazione durante il corso del gioco, hanno valore solo le casse visibili.



2. Vendita delle merci

Scegliendo questa azione si incassa 1 Yen per ogni cassa del proprio colore che è visibile sulla giunca. Il giocatore guadagna comunque almeno 3 Yen anche qualora sulla barca non ci fosse nemmeno una cassa visibile del suo colore o non vi siano neanche barre di merce di quel giocatore.

Esempio: sulla giunca sono visibili sette casse verdi, quindi il giocatore riceve 7 Yen dalla banca.



3. Pescare carte risorsa

Scegliendo questa azione si prendono tante carte risorsa quante casse visibili del proprio colore si hanno sulla giunca. Il giocatore pesca comunque almeno 3 carte risorsa, anche se non ha casse visibili del suo colore o non ha alcuna barra di merce sulla giunca.

Le carte risorsa pescate sono quelle della giunca sulla quale avviene l’azione. Se le carte risorsa di quel tipo sono finite, il giocatore potrà pescarle da un’altra giunca a sua scelta.

Se viene effettuata questa azione sulla giunca grigia (dove non vi sono carte risorsa), il giocatore può pescare le carte risorsa da una qualunque giunca a sua scelta.

Nota: in questo caso, la quantità di carte che si prendono dalle altre giunche dipende sempre dal numero di casse visibili che il giocatore ha sulla giunca grigia.

Possibili azioni degli assistenti

Le pedine degli assistenti si trovano sempre in una casella sopra la quale è indicata la specifica azione che essi possono portare a termine (in alcuni casi con qualche estensione), in ogni momento del gioco (eventualmente con qualche estensione). L'azione degli assistenti possono essere effettuate solo sulle giunche ove non sia già presente un mercante.

Esempio (illustrazione in alto a pagina 5): il segnalino dell'assistente sta sotto lo spazio corrispondente all'azione "Caricare merci sulla giunca". Il giocatore che sceglie di usare questo assistente potrà caricare due barre di merce su una giunca a sua scelta sulla quale non deve esserci nessun mercante.

Fase 3: Rifornimento delle carte risorsa

All'inizio della partita, ogni giocatore ha ricevuto 2 carte rifornimento che ha di fronte a sé e delle quali se ne possono acquisire altre durante il gioco. In questa fase, iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ognuno può scegliere e pescare una carta risorsa per ogni carta rifornimento che possiede davanti a sé. Le risorse possono essere scelte tanto dalla stessa giunca quanto da giunche differenti.

Nota: è possibile farsi un'idea della forza che un giocatore avrà durante la fase della vendita delle merci osservando quali risorse ha scelto in questa fase.

Fase 4: Vendita delle merci

Ogni giocatore sceglie quante carte risorsa di uno stesso tipo (anche nessuna) desidera offrire e le tiene nascoste nella propria mano sul tavolo fino a che tutti hanno scelto allo stesso modo. Quindi, si scoprono contemporaneamente le offerte e si passa a valutare separatamente ogni tipo di risorsa offerta dai giocatori.

Nota: in questa fase tutti agiscono contemporaneamente. Si tratta più di un'asta che di un baratto poiché i giocatori offrono delle carte merci e sperano di ottenere in cambio denaro o carte speciali. Come nel poker, tutto dipende da come si riesce a bluffare e a confondere l'avversario durante la propria offerta.

Solo il giocatore che ha offerto il maggior numero di carte risorsa di un certo tipo se ne aggiudica la vendita e riceve dalla banca il denaro corrispondente, a secondo di quanto quella risorsa viene pagata in base alla carta mercato attualmente scoperta. Gli altri giocatori che hanno offerto lo stesso tipo di risorsa (ma in quantità minore), oltre a restare a mani vuote, perdono comunque le carte risorsa offerte, che vengono scartate e tornano nei mazzi sulle rispettive giunche.

Nota: qualora due giocatori offrano lo stesso numero di risorse di un certo tipo, il denaro ottenuto per la vendita viene diviso fra i due, arrotondando per difetto ove necessario. Se il pareggio avviene per una risorsa che consente di prendere una carta speciale anziché denaro (indicato con "S" sulla carta mercato,) nessuno dei due guadagna la carta ed entrambi resteranno a mani vuote e dovranno scartare le risorse offerte!

Per ricordare quali risorse sono state vendute in questo turno, i colori corrispondenti sulla carta mercato vengono coperti con l'apposito segnalino nero quadrato. Se vi sono ancora dei colori scoperti, si effettuano altri round di offerte secondo la stessa procedura appena descritta finché non saranno stati coperti tutti i colori oppure fino a che nessun giocatore offre più carte risorsa.

Se un giocatore, per sbaglio o deliberatamente per un bluff, rivela un'offerta di carte risorsa fra loro differenti o di un colore già venduto nel turno corrente, la sua offerta non sarà valida e si considererà come se avesse offerto zero carte. In questo caso, tuttavia, il giocatore riprenderà in mano le carte risorsa offerte.

Qualora si proceda alla vendita della risorsa che sulla carta mercato indica una "S" anziché un numero, il giocatore che vince l'offerta ha diritto a pescare una carta speciale (nell'ultimo round della partita può prendere invece 3 Yen). In tal caso il giocatore sceglie uno dei 4 mazzi, lo esamina e sceglie una carta a suo piacimento, quindi lo ripone al suo posto.

Esempio (illustrazione in fondo a pagina 5): la carta mercato attiva indica "marrone: S, bianco: 4, arancione: 1, viola: 2. Il giocatore A offre 1 carta risorsa bianca, i giocatori B e C offrono entrambi 3 carte arancioni e il giocatore D ne offre 4 marroni. Il giocatore A riceve 4 Yen. I giocatori B e C non prendono niente (per arrotondamento) e il giocatore D si sceglie una carta speciale da uno dei mazzi. Il marrone, il bianco e l'arancione vengono coperti. Si procede ad una nuova offerta (per forza l'ultima) che riguarderà solo i 2 Yen del viola.

Fase 5: Movimento dei segnalini

Il primo giocatore sposta tutti i mercanti dalla giunca in cui si trovano su quella successiva in senso orario, mentre gli assistenti vengono spostati di una casella in avanti sul tabellone. A questo punto tutti i segnalini vengono di nuovo voltati così da mostrare il lato con la figura, indicando che sono nuovamente disponibili per il prossimo round.

Fase 6: Cambio del primo giocatore

Il giocatore che possiede la giunca rossa la consegna a quello che siede alla sua sinistra, che diventa il nuovo primo giocatore. Se non si è appena terminato il decimo round, inizia a questo punto un nuovo round di gioco che riparte dalla fase 1.

EVENTI

Se all'inizio della fase 1 uno o entrambi gli assistenti si trovano su una casella contrassegnata da "S" o "Y", si verifica un evento che deve essere risolto immediatamente.

Quando si ha un evento sulle caselle "S", ogni giocatore ha diritto a pescare una carta speciale, iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario. Ogni giocatore sceglie uno dei quattro mazzi (ognuno uno diverso), lo esamina e sceglie la carta che preferisce da quel mazzo, riponendolo poi al suo posto coperto.

Quando invece si ha un evento sulle caselle "Y", ogni giocatore conta il proprio denaro e deve quindi renderne noto l'ammontare agli altri giocatori.

Nota: tranne che nel caso degli eventi sulle caselle "Y", per il resto della partita i giocatori possono tenere nascosto il denaro posseduto, e non sono tenuti a rivelarne il totale agli avversari.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

La partita finisce al termine del decimo round. Le carte mercato sono a questo punto terminate e gli assistenti sono arrivati all'ultimo spazio in fondo al tabellone.

Il punteggio finale di ogni giocatore si calcola sommando:

- il denaro posseduto;
- i pagamenti bonus ottenuti con carte speciali;
- l'eventuale bonus di fine partita.

Come bonus di fine partita il giocatore riceve 4 Yen per ogni barca sulla quale abbia almeno una cassa visibile. Chi ha almeno una cassa visibile su tutte e 5 le navi riceve un bonus di 25 Yen.

Il giocatore che a questo punto ha la maggior quantità di denaro è il mercante più noto ed il vincitore della partita. In caso di pareggio si considera chi ha il maggior numero di carte risorse ancora in mano.

CARTE SPECIALI

Ci sono tre tipi di carte speciali, distinte dalla scritta riportata in basso sulla carta.

- **Immer ("sempre")**. Vanno scoperte appena pescate e restano attive per tutta la durata del gioco.
- **Zusatzaktion ("azione aggiuntiva")**. Possono essere giocate solo una volta dopodiché vengono rimosse dal gioco. Si usano durante la fase 2 (azioni dei giocatori) subito prima o subito dopo la normale azione. Ogni giocatore può utilizzare in un round una sola azione aggiuntiva.
- **Bei Spielende ("alla fine del gioco")**. Vengono usate alla fine della partita e rappresentano bonus al punteggio finale del valore di 8 o 12 Yen se le condizioni richieste dalla carta sono soddisfatte. I requisiti di alcune carte possono sovrapporsi, in tal caso il giocatore riceverà i bonus per entrambe le carte, sempre che sia a grado di soddisfarne entrambe le condizioni.

Dettagli sulle carte speciali



Una carta risorsa a scelta

6 carte, "sempre", fase 3

Permette al giocatore di ricevere, ogni round, una carta risorsa a scelta in più durante la fase di rifornimento.



Vince le offerte in pareggio

1 carta, "sempre", fase 4

In caso di pareggio in un'offerta di carte risorsa, il giocatore che possiede questa carta si aggiudica la vendita delle risorse.



Due risorse a scelta

2 carte, "sempre", fase 1 dopo aver rivelato la carta mercato

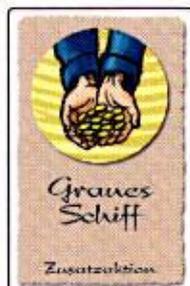
Il giocatore può riporre due delle sue risorse nelle rispettive giunche e ripescarne due a sua scelta. Si può scegliere di scambiare anche solo una carta.



Caricare una barca a scelta

2 carte, "azione aggiuntiva", fase 2

Permette di caricare un'ulteriore barra di merce su una giunca a scelta del giocatore.



Vendita merci sulla barca...

5 carte (una per giunca), "azione aggiuntiva", fase 2

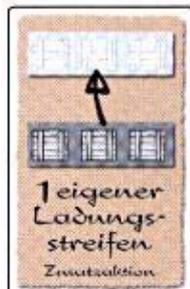
Permette di vendere le merci sulla giunca indicata dalla carta (Lila: viola, Weiss: bianca, Graues: grigia, Braunes: marrone, Orange: arancione). Incasso minimo 3 Yen.



Pesca risorse su barca a scelta

2 carte, "azione aggiuntiva", fase 2

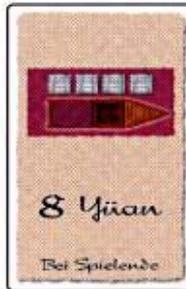
Permette al giocatore di pescare sulla giunca scelta un numero di carte risorsa pari al numero di casse visibili del suo colore su quella giunca (minimo 3 carte).



Sposta una tua barra di merce

2 carte, "azione aggiuntiva", fase 2

Il giocatore può spostare una delle sue barre di merce da una giunca ad un'altra a sua scelta.



Bonus di 8 Yen

5 carte (1 per giunca del colore riportato), "fine del gioco"

Il giocatore ottiene un bonus di 8 Yen se ha 4 o più delle sue casse visibili sulla giunca del colore riportato dalla carta.



Bonus di 12 Yen

5 carte differenti, "fine del gioco"

Il giocatore ottiene un bonus di 12 Yen se ha 5 o più delle sue casse visibili sulla giunca del primo colore (in alto) e 2 o più delle sue casse visibili sulla giunca del secondo colore (in basso).



Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.

Il presente regolamento tradotto è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato spontaneamente e senza fini di lucro da La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>).

L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nella presente traduzione.