

FANTASY BUSINESS

Traduzione: Sargon

COMPONENTI

48 carte oggetto

24 carte speciali

1 carta Primo Compratore (1 giallo su entrambe le facce)

2 Aiuto di Gioco. Uno indica il valore delle carte e l'altro mostra l'ordine delle fasi di gioco

1 sacchetto

112 marcatori in plastica; rappresentano le Corone in vari tagli: Bianco = 1 Corona, Rosso = 2 Corone, Marrone = 10

Corone, Grigio = 50 Corone, Oro = 100 Corone

1 regolamento

OBIETTIVO

Lo scopo è quello di divenire il mercante con il maggior valore in proprietà. Le proprietà di un mercante sono i soldi che possiede più gli oggetti che ha nell'inventario.

SETUP

Il giocatore più giovane sarà il primo compratore. Questo giocatore prende la carta Primo Compratore e la piazza di fronte a se. Le carte speciali e le carte oggetto vengono mescolate e piazzate coperte sul centro del tavolo. I due aiuti di gioco vengono posizionati in modo che tutti i giocatori possano vederli. Il primo compratore è anche la Banca durante il turno. Questo vuol dire che effettuerà i pagamenti, cambierà i soldi e distribuirà le rendite prendendo i soldi dalla banca (riserva dei soldi). Ogni giocatore riceve 10 Corone, nei tagli che preferisce, foglio (su cui annoterà i prezzi di vendita e il nome) e penna.

FASI

Il gioco consta in 10 turni. Ogni turno si sviluppa in 4 fasi.:

1. Asta
2. Fissare prezzo di vendita
3. Rendite
4. Passare la carta Primo Compratore

1. ASTA

Il Primo Compratore pesca dal mazzo tante carte quanti sono i giocatori e le posiziona sul centro del tavolo. Le carte oggetto vengono piazzate scoperte, ma le carte speciali coperte. Quindi il Primo Compratore sceglie una carta e annuncia quale prezzo è disposto a pagare. Se la carta scelta è una carta oggetto, la cifra annunciata non può essere inferiore a quella indicata sulla carta stessa. Qualora fosse una carta speciale si può annunciare qualunque cifra purché superiore a 1. Il Primo Compratore può anche passare. Tutte le offerte devono essere fatte con numeri interi. Il giocatore alla sinistra del Primo Compratore può sorpassare l'offerta fatta dal Primo Compratore oppure passare. E così via, i giocatori possono o superare l'offerta precedente oppure passare. Quando tutti i giocatori eccetto uno, passano, la carta viene venduta. Il giocatore con l'offerta più alta, paga la cifra alla banca e prende la carta. Se la carta è una carta oggetto la posiziona davanti a se scoperta, se è invece una carta speciale la tiene in mano segreta.

Non c'è limite al prezzo massimo che si può offrire per una carta, ma il giocatore che non può pagare la propria offerta viene eliminato dal gioco. Un giocatore che ha già preso una carta durante la fase d'asta non potrà più comprarne nel turno.

Quindi il Primo compratore sceglie un'altra carta dal centro del tavolo. Se il Primo compratore non ha preso ancora una carta, può iniziare l'asta annunciando la sua offerta, altrimenti inizierà l'asta per la carta scelta il primo giocatore alla sua sinistra che non ha ancora preso una carta nel turno. Se una carta non riceve offerte (NdT, tutti passano) viene scartata.

Ultima carta sul tavolo: se rimane solo una carta sul tavolo da mettere all'asta, l'unico giocatore che può prenderla la compra al prezzo base indicato sulla carta se è una carta oggetto, oppure a 1 Corona se è una carta speciale.

Ogni giocatore dispone le proprie carte oggetto davanti a se per tipo fino alla fine della partita (eccezione: alcune carte speciali fanno scartare carte oggetto).

2. FISSARE IL PREZZO DI VENDITA

Durante questa fase, i giocatori fissano il prezzo di vendita per tutti i tipi di carte che hanno. Il prezzo deve essere uguale o superiore (fino al massimo del doppio) al prezzo base indicato dalla carta. Prima di fissare i prezzi di vendita i giocatori possono discutere tra loro. Finita la discussione, tutti i giocatori scrivono i loro prezzi per ciascun tipo di carta che hanno davanti a loro.

NdT: si parla di tipo non di singole carte. Quindi quando un giocatore da un prezzo ad un tipo di carta, tutte le sue carte di quel tipo avranno quel prezzo.

3. RENDITA

Tutti i giocatori mostrano il loro foglio coi prezzi di vendita fissati. Il Primo Compratore indica il primo bene da vendere e legge tutti i prezzi dai giocatori per quel bene.

Il Primo Compratore distribuisce le rendite seguendo le seguenti regole:

- Il giocatore (o i giocatori) che hanno fissato il prezzo più basso ricevono dalla banca quel prezzo per ogni carta del tipo che hanno, più 2 Corone per ogni carta. Aver fissato il prezzo più basso vuol dire che nessun'altro giocatore riesce a vendere quel tipo di carta a meno.
- Il giocatore (o i giocatori) che hanno fissato il prezzo più alto non ricevono nulla. Aver fissato il prezzo più alto vuol dire che nessun'altro giocatore riesce a vendere quel tipo di carta a più.
- Il resto dei giocatori ricevono Corone pari al prezzo di vendita da loro fissato.

Se tutti i giocatori hanno fissato lo stesso prezzo, si considera che quel prezzo sia il più basso. In questo caso non ci sarà prezzo più alto. Tutti i giocatori quindi prenderanno il bonus di 2 Corone.

Dopo aver ricevuto la rendita, i giocatori mantengono le loro carte davanti a loro. Solo le carte speciali possono eliminare carte oggetto.

Quindi il primo Compratore indica un nuovo bene e procede come sopra descritto. Questo finché tutti i beni presenti davanti ai giocatori non abbiano dato una rendita.

Esempio: Christopher è il Primo Compratore nel quinto turno. Dopo che tutti i giocatori hanno finito di scrivere i loro prezzi, chiama il primo bene Henry ha indicato 3(sperando che il resto dei giocatori abbia scritto avidamente 4, così da prendere ben 5 Corone, 3 del suo prezzo + 2 di bonus per aver dato il prezzo più basso e non far prendere nulla agli altri che avranno tutti il prezzo più alto).

Miranda ha scritto 2 (con pregevole bluff nella fase di discussione)

Jack ha scritto 4.

Christopher ha scritto 2 (sospettando il bieco gioco di Miranda).

Courtney e Helen non hanno quel bene e quindi non hanno fissato alcun prezzo.

Una volta visti i prezzi fissati la rendita è:

8 Corone a Miranda che ha 2 carte del tipo in gioco. Lei ha indicato il prezzo più basso e quindi ha preso anche il bonus di 2 Corone per carta..

4 Corone a Christopher che ha (a differenza di Miranda) una sola carta, quindi 2 del prezzo fissato + 2 del bonus.

Henry che ha una sola carta riceve solo 3 Corone perché non ha dato ne il prezzo più alto ne il prezzo più basso.

Jack che ha indicato il prezzo più alto non prende nulla..

Christopher ora chiama un altro bene e la rendita continua

4. PASSARE LA CARTA PRIMO COMPRATORE

L'attuale Primo compratore, passa la carta al giocatore alla sua sinistra. Quel giocatore è ora dunque il Primo Compratore.

FINE DEL GIOCO

Un gioco con 6 giocatori dura 10 turni. Un gioco con 7-8 giocatori dura 8 turni. Alla fine dell'ultimo turno i giocatori contano le loro Corone e aggiungono la somma dei valori base delle carte oggetto che hanno. Il vincitore è il giocatore con il più alto totale. Il caso di pareggio, vince il giocatore più giovane.

CARTE SPECIALI

Le carte speciali sono molto potenti, alcune più alcune meno. Leggere attentamente il testo riportato sulla carta per capire come giocarle.

ALCUNE NOTE SUL GIOCO

Sono permesse tutte le forme di negoziazione tra i giocatori. I giocatori non sono costretti a far vedere l'ammontare delle loro Corone. Le carte speciali sono segrete, ma i giocatori devono far vedere quante ne hanno in mano.

VARIANTI

1. Permette ai giocatori di comprare le carte ad un prezzo inferiore a quello indicato sulla carta (ma MAI meno di 1 Corona). Un giocatore può quindi fissare un prezzo di 1 Corona per un oggetto che ne vale di base di più. Quel giocatore riceverà un bonus di 2 Corone (visto che è impossibile fissare un prezzo più basso). Se usate questa variante il giocatore che ha fissato il prezzo più basso riceverà per ogni carta del tipo a cui ha dato un prezzo di 1 il bonus di 2 Corone.

2. Quando distribuite le rendite, il bonus di 2 Corone può essere dato solo se 1 (ed uno solo) giocatore ha offerto il prezzo più basso.