

FISCHE FLUPPEN FRIKADELLEN



Un gioco di società per 2-15 giocatori (con tre scatole)

Introduzione

Durante una cupa giornata di febbraio, l'orribile principe Fieso catturò la bella fata Fabula. Per liberare la Fata dovete tirarla fuori dagli artigli del feroce principe. Avanzate quindi a passo leggero attraverso i fiordi finlandesi per cercare gli oggetti favoriti del principe. Voi guidate quindi la vostra barca da mercante a mercante e contrattate frequentemente per avere Olio, Semi di finocchio, Pesce, Sigarette e Polpette. Usate i vostri fiorini per rafforzare la vostra leadership con tre oggetti.

Componenti

- 36 tessere mercante
- Una mappa di gioco
- 65 indicatori di merce
- 5 indicatori di valore della merce
- 11 indicatori di miglioramenti
- 15 indicatori "oggetti"
- 5 indicatori del giocatore
- 6 barche
- 2000 fiorini

I mercanti

Ci sono tre tipi di tessere mercante:

Mercante (tessera grigio-verde)

Numero della casa  Nome

Prodotto venduto  Prodotto acquistato

Azione aggiuntiva

Dal mercante il prodotto a sinistra viene confezionato e venduto, mentre quello a destra viene acquistato. Ad esempio vengono prodotte le sigarette e comprati i pesci. Ogni mercante ha inoltre una azione aggiuntiva che va sempre svolta ogni volta che il mercante viene visitato. Nello stesso esempio a lato vengono prodotti pesci e semi di finocchio.

Commerciante (tessera rosso-marroncina)


Numero della casa  Nome

Articolo voluto  Articolo offerto

Azione aggiuntiva

Dal commerciante potete scambiare una merce per un'altra. Il commerciante scambia l'articolo a destra (le polpette) con quello a sinistra (I semi di finocchio). Nell'esempio a lato, il commerciante offrirà 2 polpette per 1 seme di finocchio. Il commerciante ha anche egli una azione aggiuntiva. In questo caso egli vi permetterà di alzare o abbassare il valore di una merce a vostra scelta.

Venditore di oggetti (tessera gialla)

Numero della casa  Nome

Prezzo degli oggetti

Da questo venditore potete ottenere gli oggetti necessari per vincere il gioco. Nell'esempio a lato, dovete pagare 3 merci uguali per il primo oggetto, 4 merci uguali per il secondo oggetto e 5 merci uguali per il terzo. I venditori non hanno azioni aggiuntive.

Preparazione

Aprire la mappa sul tavolo e piazzate le 6 barche sugli appositi spazi (ancore). (Ancora)
Piazzare gli oggetti a lato della mappa.



Ogni giocatore sceglie un indicatore e lo piazza nel porto e prende 150 Fiorini per iniziare la partita.



Ogni giocatore prende segretamente due indicatori miglioramenti e ne sceglie uno di essi. Mescolare tutti i miglioramenti rimasti e piazzarli coperti vicino alla mappa.

Disponete le 36 tessere mercante in ordine per numero. Poi copritele e dividete il mazzo mettendo al disotto le carte così nell'ordine in cui le avete divise. (in questo modo si manterrà un ordine numerico che però potrà partire da qualsiasi numero). Prendete le prime 12 carte mercante dal mazzo e disponetele sulla mappa sugli appositi spazi. Non avete più bisogno del restante mazzo per questa partita.

Piazzate su ogni mercante il tipo di contrassegno merce da lui prodotto (non sui venditori e commercianti). I restanti indicatori vengono messi a lato. Piazzate l'indicatore del valore delle singole merci sugli appropriati spazi sullo stock market. Ogni merce parte con un valore di 50.

Selezionare chi parte per primo.

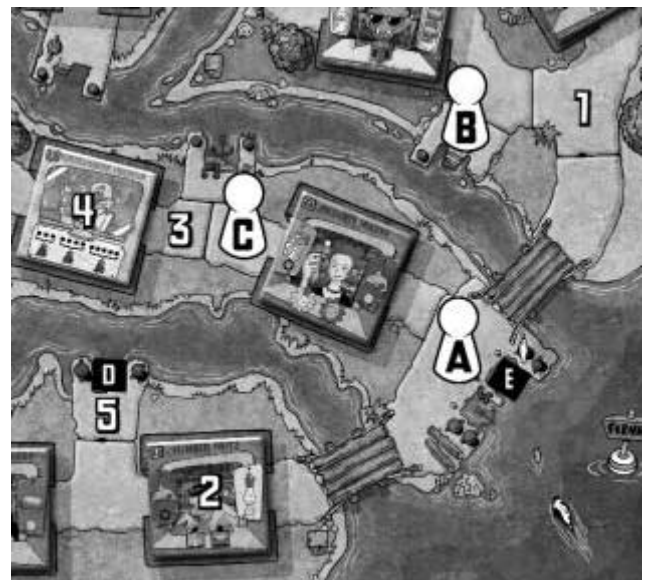
La partita

Ogni turno è diviso in movimento e talvolta commercio. Ogni giocatore ha 0-3 punti movimento da usare per le seguenti possibilità:

- 1. Movimento a Piedi.** Per ogni punto movimento speso ci si può muovere di uno spazio lungo strade, ponti e mercanti (le barche non contano come movimento). Gli spazi già occupati dagli altri giocatori non contano ai fini del movimento ma un giocatore può fermarsi su uno spazio occupato da un avversario. **Importante:** Se si è già su un mercante si deve spendere almeno un punto movimento al proprio turno per lasciare il mercante e non ci si può tornare nello stesso turno.
- 2. Movimento con la barca.** Se si è su uno spazio adiacente a quello in cui è ancorata una barca, si può spendere un punto movimento e imbarcarsi. Il movimento con la barca costa un punto e conduce in una direzione scelta verso un altro attracco dove il giocatore deve sbarcare (non può rimanere a bordo il proprio indicatore). E' comunque possibile usare la barca più volte in un turno. **Importante:** Nel porto ci sono due punti di attracco. Se uno dei due punti è libero, il porto conta come un solo punto movimento. Se entrambi i punti sono liberi, muoversi nel porto non costa nulla.
- 3. Richiesta della barca.** Al costo di un punto movimento potete spostare una barca da un attracco a quello libero più vicino. In aggiunta al punto movimento dovete pagare anche 10 Fiorini.

Esempio di movimento

- Con 3 punti movimento, la pedina "A" può spostarsi allo spazio 1 o 2 ma anche 3 in quanto lo spazio con sopra la pedina "C" non conta.
- La pedina "A" può anche imbarcarsi sulla barca "E" ed arrivare allo spazio 4. Raggiungere l' attracco "B" costerebbe normalmente un punto, ma poiché è occupato dalla pedina "B", esso non conta e si può raggiungere uno spazio adiacente ad esso con un solo punto movimento.
- Per muovere la pedina "B" allo spazio 5 dovete richiedere la barca "D". Spendere quindi un punto movimento e 10 Fiorini e



spostarla nel porto. Poi spendere altri 10 Fiorini ed un punto movimento e richiedere la barca "D" o "E" e piazzarla nell'attracco davanti alla pedina "B" ed usare l'ultimo punto movimento per attraccare finalmente allo spazio 5. Se però lo spazio del porto fosse stato vuoto, senza cioè la pedina "A", allora "B" si sarebbe dovuta fermare al porto, richiamare per prima la barca "D" ed avere così lo spazio libero per poter attraccare allo spazio 5.

Il primo round

Per eliminare i vantaggi di chi gioca per primo nel primo round, i giocatori hanno differenti punti movimento. Il primo giocatore ha 3 punti movimento, il secondo ne ha 4 ed il terzo ne ha 5. Questo però solo al primo round. Poi ognuno ne avrà 3.

Commerciare

Se siete su uno spazio con un commerciante alla fine del vostro movimento, potete decidere di commerciare o passare. Dopo aver commerciato o passato, dovete eseguire l'azione speciale del commerciante. E' vietato eseguire l'azione speciale prima di aver commerciato o passato.

Importante: Non si possono trasportare più di 7 beni in qualsiasi momento durante il gioco.

Mercante

Potete comprare beni che il mercante ha in stock e vendergli la merce che lui richiede. Non ha alcuna importanza l'ordine in cui vendete o comprate.

a) Acquistare : per acquistare un tipo di merce, dovete guardare il prezzo di mercato indicato dall'apposito contrassegno sullo stock market. Il prezzo di vendita di una merce è dato dal prezzo base indicato dal contrassegno meno uno spazio per ogni merce che il mercante ha in stock.

Esempio: All'inizio del gioco il prezzo di mercato di una merce è di 50 Fiorini ed ogni mercante ha una sola merce da vendere per cui il prezzo sarà di 40 Fiorini (50 – uno spazio per merce disponibile).

Un mercante offre 3 pesci ed il prezzo base per il pesce è di 100 Fiorini. Il prezzo di vendita sarà quindi di 50 Fiorini. (3 spazi più in basso).

Si possono comprare un qualsiasi numero di merci al prezzo richiesto. Con l'esempio di sopra potete comprare due pesci a 100 Fiorini.

b) Vendere : Ogni mercante acquista un articolo differente e gliene potete vendere quanti ne volete al prezzo di mercato il quale viene determinato sulla colonna destra dello stock market a prescindere da quanta merce viene venduta.

Esempio: Dopo aver venduto 50 Fiorini di merce, il prezzo di quella merce cala a 30 Fiorini



Commerciantente

Potete scambiare 1-2 merci per 2-4 merci dal commerciante a meno che non ci sia più alcuna disponibilità di merce nella riserva per cui non potete commerciare. Ci sono comunque alcuni commercianti speciali.

Venditori di oggetti

Uno dei mercanti è un venditore di oggetti speciali (ci sono 3 tipi di oggetti speciali nella riserva). Per poter commerciare avete bisogno di 3 merci uguali per il primo oggetto, 4 per il secondo e 5 per il terzo. Potete commerciare una sola volta per turno ed ogni turno un oggetto differente, per cui se rimanete sul venditore ed avete tutti i beni necessari per commerciare, dovete scegliere quale volete commerciare in quel turno. Naturalmente il prezzo delle merci cambierà a seconda di quanto riportato sulla colonna destra dello stock market. In aggiunta potete pescare due contrassegni "miglioramento" e sceglierne uno, i restanti vengono rimescolati con gli altri.

Azioni speciali dei mercanti

Quando il vostro turno su un mercante termina, a prescindere se avete comprato, venduto, scambiato o passato, dovete attivare l'azione speciale di quel mercante (solo il venditore di oggetti non ne ha).

Azioni speciali standard

- **Produzione...** Se attivate questa azione speciale, un indicatore corrispondente alla merce scelta verrà messa su ogni mercante che la produce (la merce riportata a sinistra su ogni mercante).

Importante : Se non ci sono sufficienti indicatori di merce durante la fase di produzione, il prezzo di quella merce sale in accordo alla tabella a destra dello stock market

- **Crescita del prezzo...** Se attivate questa azione il prezzo crescerà in accordo alla tabella a destra dello stock market. Ad esempio se il prezzo dei semi di finocchio è di 60 Fiorini, guardando al lato destro della riga noterete che il prezzo cresce di due spazi, cioè a 100 Fiorini.

Le altre azioni speciali sono descritte a fine regolamento.

Non appena svolte le azioni speciali di un mercante, il prossimo giocatore inizia il suo turno.

I miglioramenti

Al proprio turno un giocatore può giocare un qualsiasi numero di miglioramenti. Potete giocare un qualsiasi numero di indicatori di miglioramento durante il vostro turno in qualsiasi momento, quindi ad esempio potete spendere due punti movimento, poi giocare un miglioramento e quindi usare l'ultimo punto movimento. Gli indicatori movimento sono tenuti segreti e vengono scartati una volta usati. I miglioramenti vengono spiegati alla fine del regolamento.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore guadagna il suo terzo oggetto. Egli libera la principessa Fabula.

Importante : alla vostra prima partita usate i mercanti con il numero da 1 a 12. Servono di più a capire il gioco.

I mercanti (numeri 1,3,5,6,9,10,11,13,15,18,20,21,23,24,27,29,30,32,33,35)

Qui potete acquistare tutte le merci che i mercanti vendono ed hanno disponibili. Un mercante riceve nuova merce solo quando viene giocata una azione speciale di un mercante che è la produzione. Potete vendere un qualsiasi numero di merce che il mercante compra.

I commercianti (numeri 4,7,12,17,19,22,28,31,34,36)

Per ogni indicatore di merce che il commerciante desidera (a sinistra) ricevete due indicatori di merce che lui scambia (a destra). Potete scambiare un massimo di due indicatori di merce a turno ricevendo in cambio quattro indicatori di merce dal commerciante.

Mercanti speciali

Fischiger Freddy (numero 8)

Scambia una sola volta per turno. Potete scambiare un indicatore di merce per due indicatori dello stesso tipo o per uno di due tipi diversi.

Feilschender Franz (numero 16)

Potete sempre acquistare un indicatore di merce qualsiasi al prezzo di mercato. Potete acquistarne una sola per turno prendendola dalla riserva comune.

Fable felicitas (numero 25)

Potete scambiare un qualsiasi indicatore di merce con una di prezzo più elevato. Potete scambiare due volte per turno.

Fetish dealers (numero 2,14,26)

Qui potete scambiare i vostri beni per gli oggetti desiderati. Il primo oggetto costa sempre 3 merci, il secondo 4 ed il terzo 5. Ogni rivenditore vuole una combinazione differente di merci. Ad esempio, il venditore Foschender Fridolin (2), vuole sempre merci dello stesso tipo, mentre Friedmann Friese (14) ne vuole sempre 4 differenti. Infine per Frolicher Frank (26), servono sempre due differenti merci.

Azioni aggiuntive



2 mercanti producono. Scegliete due mercanti e piazzate le corrispondenti merci su di essi.



Tutti i prezzi crescono. Il prezzo di ogni merce cresce in accordo con la parte destra della colonna dello stock market.



Muovere una pedina di un giocatore. Usare un punto movimento per spostare la pedina di un avversario in accordo con le regole. La pedina mossa non può svolgere alcuna azione.



Muovere una zattera. Potete muovere una zattera da un attracco ad un altro.



Ottenete un secondo intero turno con 3 punti movimento aggiuntivi



Scambio merci. Scambiate tutte le merci di un mercante con quelle di un altro mercante. Potete anche scegliere un mercante senza alcuna merce.



Scambio di mercanti. Due mercanti si scambiano di posto (tranne il venditore di feticci e l'attuale mercante).



Doppia produzione. Scegliete una merce da produrre due volte. Piazzate due merci su ciascun mercante corrispondente.



Produzione di una merce. Scegliete una merce da produrre.



Cambio di prezzo. Scegliete un tipo di merce e cambiate il prezzo in accordo con la colonna destra dello stock market.



Ribassare un prezzo. Scegliete una merce e ribassate il prezzo in accordo con la parte destra della colonna dello stock market.



Vendere di nuovo. Potete vendere una merce qualsiasi al prezzo corrente. Il prezzo di quella merce scende in accordo alla colonna destra dello stock market.



Comprate merci per 50 Fiorini. Potete comprare una merce al prezzo di 50 Fiorini.



Regalo. Ottenete in regalo una pedina della merce più economica. Se ci sono due o più merci allo stesso prezzo non ottenete nulla.

Miglioramenti



+2 al movimento. Questo miglioramento permette di avere 2 punti in più al movimento per un turno.



Cambio di quotazione. Scegliere una merce. Il suo prezzo scenderà o salirà in accordo alla colonna destra dello stock market.



Scambio di merci. Scambiate una vostra merce con un'altra.



Chiudere un mercante. Piazzare questo miglioramento su un mercante (eccetto il venditore di feticci). Questo mercante è chiuso per l'intero turno. Non potete visitarlo. Durante il movimento egli non conta come spazio. Il miglioramento sarà rimosso alla fine del turno completo.



Comprare una merce da un avversario. Potete comprare una merce da un avversario solo se siete nel suo stesso spazio durante il movimento. Pagate la merce secondo il prezzo corrente di mercato.

Il gioco per 6-15 giocatori (usando 2 o 3 mappe)

Una particolarità di questo gioco è che può essere giocato in più di 5 persone. Avete per questo bisogno di due scatole per giocare da 6 a 10 persone e di tre scatole per giocare da 11 a 15 persone simultaneamente.

Le regole base sono le stesse del gioco fino a 5.

Preparare un gioco per tavolo. I giocatori si dividono equamente (se possibile) tra i tavoli di gioco. In ogni caso con un numero dispari di giocatori non c'è alcun vantaggio o svantaggio sedersi al tavolo più numeroso o meno.

6-10 giocatori

Ciascun tavolo riceve tutti gli indicatori di un tipo di feticcio, mentre il terzo tipo di feticcio viene diviso in parti eguali su entrambi i tavoli. Potrete ottenere questo feticcio ad entrambi i tavoli di gioco. Se questi indicatori di feticci sono usati ad un tavolo, si possono ottenere dall'altro tavolo commerciando col venditore di feticci. Per vincere il gioco dovete giocare ad entrambi i tavoli per ottenere i tre differenti feticci.

11-15 giocatori

Piazzate un tipo di feticcio per tavolo. Per vincere il gioco dovrete giocare a tutti e tre i tavoli.

Il piatto forte del gioco è la necessità di cambiare tavolo per vincere la partita.

Movimento

Esiste una quarta possibilità di movimento.

Se la vostra pedina è nel porto ed avete un punto movimento ancora da spendere, potete lasciare il tavolo su cui siete e spostarvi su un altro portandovi i vostri pezzi di gioco, le vostre merci, i feticci i miglioramenti e tutti i vostri Fiorini. Prendete posto alla destra del giocatore attivo in modo da essere l'ultimo a giocare su quel tavolo. All'inizio del vostro turno piazzate la vostra pedina nel porto ed iniziate con i normali 3 punti movimento.

Importante: Durante il gioco non vi è permesso dare/ottenere informazioni dagli altri tavoli. Quando cambiate tavolo dirigetevi immediatamente al nuovo, prendete posto come detto sopra e date un'occhiata alla situazione. Non potete cambiare di nuovo tavolo fino al vostro prossimo turno.

Se un miglioramento o un tipo di merce è stato esaurito dallo stock è una sfortuna. Magari agli altri tavoli ce ne sono in abbondanza. Solo il danaro dovrebbe essere uguale su tutti i tavoli (se avete bisogno di cambiare potete rivolgervi all'altro tavolo).

Qualche volta può capitare che solo un giocatore giochi ad un tavolo. Siete in ogni caso obbligati a svolgere ogni turno completamente (muovendo la vostra pedina, commerciando o scambiando, aggiornare i prezzi delle merci nello stock market).

Fine del gioco

Il primo giocatore che colleziona tutti e tre i tipi di feticci vince immediatamente e libera la principessa.

Traduzione e adattamento a cura di GamesBusters

Versione 1.0 – Marzo 2003



*<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com*

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Fische Fluppen Frikadellen" sono detenuti dal legittimo proprietario.