

GIGANTEN

di Wilko Manz
per 3 - 4 giocatori
da 10 anni in su

Traduzione in italiano v. 1.0 by The Goblin 2006

La Tana dei Goblin – www.goblins.net

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva degli autori e della casa produttrice. L'autore e l'editore non hanno alcuna responsabilità per eventuali errori e imprecisioni in questa traduzione non ufficiale, che è solo un aiuto per i giocatori di lingua italiana.



Petrolio in Texas! La grande avventura attende.

I giocatori partecipano in prima persona e prendono parte alla caccia all'oro nero.

Si gioca in vari turni. In ogni turno ciascun giocatore ottiene una Carta Azione che indica ciò che potrà fare.

I camion necessitano di punti movimento per spostarsi ed esaminare quanto ricchi possono essere i giacimenti. Se un camion si ferma vicino ad un giacimento, il giocatore potrà successivamente spendere dollari per trivellare il pozzo.

In aggiunta, i punti movimento servono per spostare il proprio treno, che è necessario per trasportare il petrolio estratto.

Se il treno va troppo lentamente, il petrolio che sgorga dai pozzi che si trovano più avanti è perso.

Il petrolio estratto viene accumulato in depositi e venduto all'asta.

Ma può vendere solo chi offre il maggior numero di licenze di vendita, che vengono ottenute dai giocatori con le loro Carte Azione.

Alcune Carte Azione permettono azioni speciali che rendono la vita dei petrolieri più facile, e quella degli avversari più complessa.

Il gioco termina quando il treno neutrale nero raggiunge la sua destinazione, che è il porto.

Componenti di gioco

Mapa di gioco



4 Camion (uno per colore dei giocatori)



20 Trivelle (5 per colore dei giocatori)

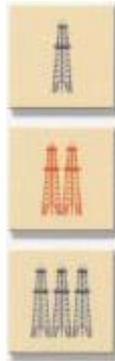


5 Treni (uno per colore dei giocatori più uno nero)



36 Tessere Giacimento (valori sul retro)

- 12 tessere con il simbolo di una trivella, di valore 2, 3 o 4 (quattro per ciascun valore)
- 12 tessere con il simbolo di due trivelle rosse, di valore 2 o 5 (sei per ciascun valore)
- 12 tessere con il simbolo di tre trivelle, di valore 4, 5 o 6 (quattro per ciascun valore)



60 Indicatori di Greggio (a incastro)



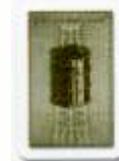
3 Barili



42 Carte Azione (30 con dorso beige, 12 con dorso rosso)



79 Licenze di Vendita (di valore 1 o 2)



4 Schede di riferimento per i giocatori (con illustrazione dei simboli sul fronte e riassunto di gioco sul retro)



Banconote (di diversi colori, in tagli da 500, 1.000, 2.000, 10.000 e 50.000 Dollari)



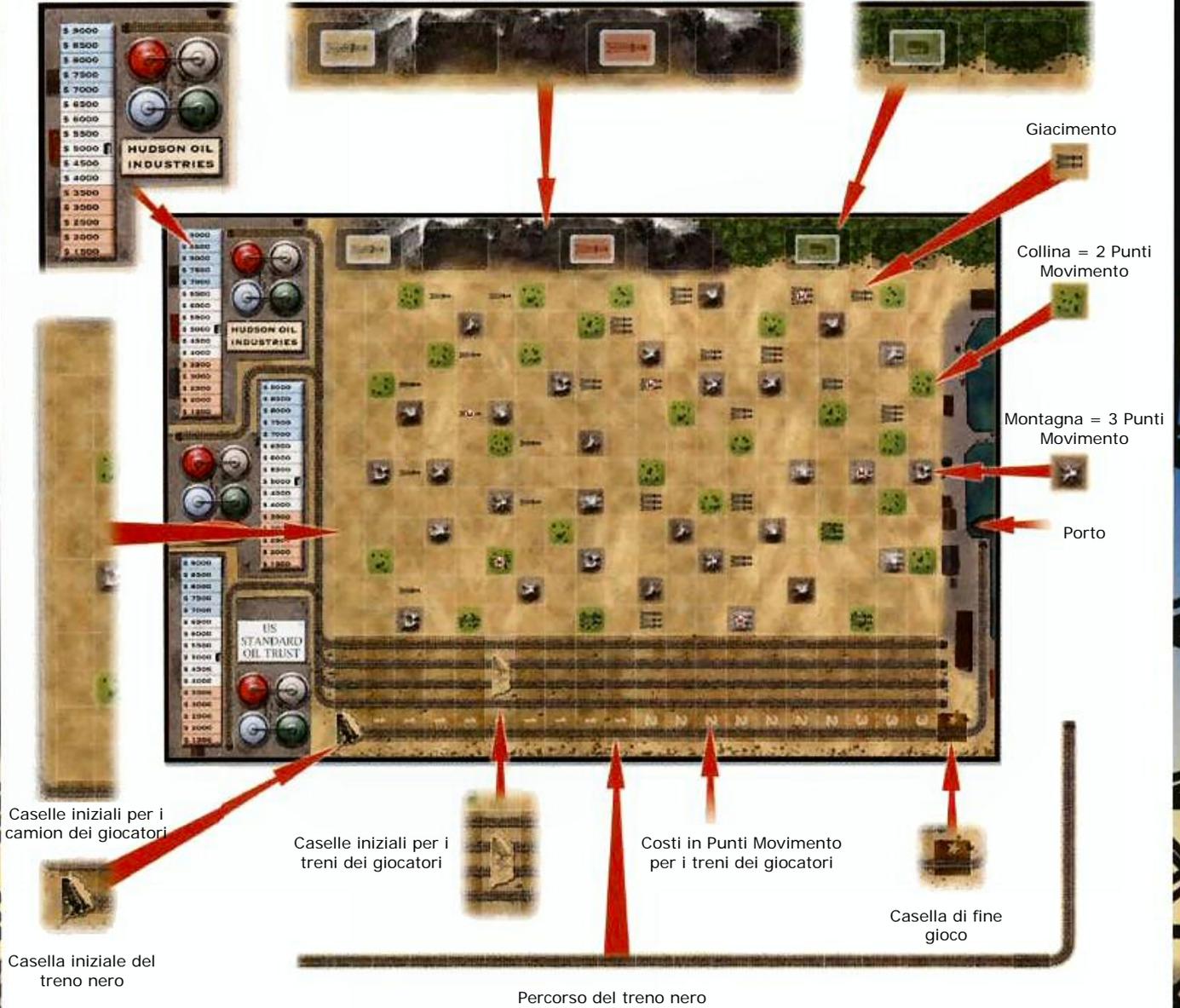
Un dado a sei facce (con numeri rossi e blu)

Regolamento di gioco

Compagnia petrolifera "Hudson Oil" con depositi dei giocatori e tabella dei prezzi di vendita.

Spazi per i mazzi e gli scarti delle Carte Azione (beige e rosse).

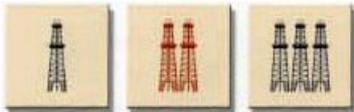
Spazi per il mazzo e gli scarti delle Licenze di Vendita.



Preparazione

1. Mettere al centro del tavolo la mappa di gioco, che è divisa in tre parti:
 - al centro, mostra il terreno esplorato in cerca di petrolio: qui si muovono i camion e si trivellano i pozzi;
 - in basso, mostra le ferrovie usate dai treni per il trasporto del petrolio;
 - a sinistra, le 3 compagnie petrolifere, ciascuna con un deposito per ogni giocatore e la tabella dei prezzi;
 - in alto, vi sono gli spazi per le carte da pescare e quelle giocate.

2. Mescolare le **Tessere Giacimento** con i valori a faccia in giù e disporle sulla mappa, una per ciascun giacimento con lo stesso numero riportato di trivelle, senza guardare i valori riportati.



Nelle partite con 3 giocatori, non si mettono tessere sui giacimenti con il simbolo "3" barrato, avanzeranno quindi 6 tessere che non saranno usate e vanno riposte senza guardarne i valori.

3. Posizionare i tre **barili neri**, che servono a indicare il prezzo di vendita, sulla casella di partenza "5.000\$" di ciascuna compagnia petrolifera.



4. Impilare di fianco all'area di gioco i 60 **Indicatori di Greggio**.



5. Separare le carte nei tre mazzi come di seguito indicato.
 - Le **Carte Azione** vanno divise per colore (12 Rosse e 30 Beige), quindi ciascuno dei due mazzi va mescolato e messo a faccia in giù negli spazi appositi della mappa.

- Le 60 **Licenze di Vendita** con il dorso verde vengono mescolate e messe a faccia in giù nello spazio apposito della mappa.



6. Uno dei giocatori agirà da banchiere e distribuisce **15.000 dollari** ciascuno. Nel corso del gioco il banchiere avrà cura di tenere sempre distinto il suo denaro da quello della Banca.

7. Ogni giocatore sceglie il proprio **colore** e prende i pezzi corrispondenti:

- 1 Camion
- 5 Trivelle
- 1 Treno

Per il momento, ciascuno tiene il Camion e le proprie Trivelle davanti a sé.

Ogni giocatore mette il suo treno in una delle caselle di partenza sulla ferrovia, indicate dal simbolo dei tre treni.

8. Il **treno nero** viene messo nella caselle di partenza della sua ferrovia, indicata dal simbolo del treno singolo.

9. Ogni giocatore riceve una scheda di riferimento che riporta un riassunto di gioco da un lato e altre informazioni utili come simboli e costi dall'altro.

Si scelga infine un **Primo Giocatore**, che riceve il dado e inizia la partita. Il dado rappresenta sempre il Primo Giocatore.

Il Gioco

Il Primo Giocatore effettua le nove fasi in cui è suddiviso il turno di gioco assieme agli altri giocatori. Al termine, il giocatore alla sua sinistra riceve il dado e diventa il nuovo Primo Giocatore, che ripete la sequenza per un nuovo turno di gioco, e così via.

Le fasi del turno di gioco devono essere svolte nell'ordine riportato, dalla 1 alla 9. Inizia sempre il Primo Giocatore, quindi seguono gli altri in senso orario (per le Fasi 2c, 4, 5, 6 e 7).

1. Cambio dei prezzi

Il Primo Giocatore lancia il dado per ciascuna delle tre compagnie petrolifere, determinando una variazione dei prezzi di vendita del petrolio per il turno in corso. Si lancia sempre nello stesso ordine, prima per la "Hudson Oil Industries", poi la "Jet Oil Inc." e infine la "US Standard Oil Trust".

In funzione del risultato del lancio, il prezzo aumenta o diminuisce spostando il barile indicatore di un numero di caselle pari al numero ottenuto dal dado, come segue:

- se il barile si trovava nella fascia bianca, il prezzo sale con un risultato blu o scende con uno rosso;
- se il barile si trovava nella fascia blu, il prezzo scende, indipendentemente dal colore del risultato;
- se il barile si trovava nella fascia rossa, il prezzo sale, indipendentemente dal colore del risultato.

2. Carte Azione

- a) Il Primo Giocatore pesca la prima Carta Azione Rossa dal mazzo e fa avanzare il treno nero di un numero di caselle corrispondenti a quanto riportato in alto con il simbolo corrispondente:



La carta viene quindi lasciata visibile a fianco della mappa di gioco.

- b) Il Primo Giocatore pesca dal mazzo un numero di Carte Azione Beige pari al numero di giocatori e le dispone a faccia in su accanto alla carta rossa.

- c) Iniziando dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore sceglie ora una delle Carte Azione scoperte (le beige o la rossa), la prende e la pone scoperta di fronte a sé.

La Carta Azione che rimane dopo che ciascuno ha effettuato la sua scelta viene scartata nella pila degli scarti del mazzo corrispondente.

Le Carte Azione riportano vari simboli che hanno diversi significati. Il giocatore che possiede una Carta Azione può effettuare le seguenti Azioni Normali:



- Pescare il numero riportato di Licenze di Vendita.



- Utilizzare i Punti Movimento riportati per muovere il suo Camion e/o il suo treno.



Alcune Carte Azione possono talvolta riportare in basso un'Azione Speciale, come ad esempio nella figura sopra riportata:

- variare il prezzo di vendita di una delle tre compagnie petrolifere;
- mandare indietro del numero indicato di caselle tutti i treni dei giocatori avversari;
- prendere un Indicatore di Greggio extra.

Maggiori dettagli sulle Azioni Speciali sono riportati più avanti, a proposito della Fase 4 del turno di gioco.

3. Licenze di Vendita

Iniziando da sé stesso e proseguendo in senso orario, il Primo Giocatore distribuisce dal mazzo le Licenze di Vendita, in numero pari a quanto indicato dalla Carta Azione di ogni giocatore. Le licenze hanno valore 1 o 2, vengono distribuite a faccia in giù e ciascuno può tenerle nascoste agli altri.

Se il mazzo delle Licenze termina, si rimescolano gli scarti e si costituisce un nuovo mazzo.

4. Movimento e Azioni Speciali

Iniziando dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ciascuno può ora muovere il proprio Camion e/o il Treno, combinando in qualsiasi modo i Punti Movimento (PM) della Carta Azione posseduta, effettuando poi l'eventuale Azione Speciale, se prevista.

4a) Posizionare e muovere i Camion

- All'inizio della partita, i giocatori mettono i Camion in una casella a scelta fra quelle della prima colonna della mappa di gioco, la più vicina alle compagnie petrolifere. Il posizionamento iniziale dei Camion non conta come movimento.
- Una volta posizionati, i Camion possono essere mossi in ogni direzione, purché non in diagonale.
- Muovere il proprio Camion in una casella di pianura costa 1 PM, la collina costa 2 PM, la montagna 3 PM.
- Non ci si può fermare su una Tessera Giacimento o in una casella contenente un altro Camion, ma vi si può passare attraverso, pagando quanto previsto per il tipo di casella attraversata (1, 2 o 3 PM).
- Non si può mai attraversare con il Camion una casella con una Trivella propria o altrui.



Pianura



Collina



Montagna

- Il movimento del Camion può essere interrotto per cercare petrolio (vedi punto 4b) e poi proseguire normalmente.
- Il giocatore può scegliere di non muovere affatto il proprio Camion o di utilizzare solo in parte i PM disponibili. Eventuali punti residui potranno essere usati per muovere il Treno.

4b) Cercare il petrolio

Se durante il movimento il Camion viene a trovarsi adiacente (verticale o orizzontale) ad una Tessera Giacimento, il movimento può essere temporaneamente interrotto per esaminare segretamente il numero sulla faccia inferiore della tessera.

- Eccezione: non si possono mai esaminare le Tessere Giacimento rosse (quelle con due trivelle), ma solo le nere.

- Dopo aver esaminato la tessera, il giocatore la rimette al proprio posto, sempre a faccia in giù.
- Dopo aver esaminato la tessera, il giocatore può continuare il movimento del suo Camion, se lo desidera.
- Se il giocatore termina il movimento del Camion in una posizione adiacente ad una Tessera Giacimento, potrà più avanti (fasi 5 e 6) costruirvi una Trivella per iniziare a estrarre il petrolio.

4c) Muovere il Treno

Il giocatore può utilizzare quanti Punti Movimento desidera per spostare il proprio Treno lungo la ferrovia, verso il porto. La posizione del Treno serve per trasportare il petrolio estratto ai depositi delle Compagnie Petrolifere.

Se il giocatore ha già mosso il suo Camion, solo i Punti Movimento residui potranno essere utilizzati per muovere il Treno.

- Il costo in PM per muovere il treno è riportato sulla mappa, di fianco alla ferrovia. Le prime caselle costano 1PM, quelle intermedie 2PM e le ultime 3PM.
- Anche se ha ancora PM a disposizione, il giocatore può decidere di non muovere affatto il proprio Treno.

4d) Azioni Speciali

Se sulla Carta Azione del giocatore è riportato il simbolo di un'azione speciale, essa viene effettuata in questa fase, dopo il movimento del suo Camion e del suo Treno.

- **Variare il prezzo di vendita.**

Il giocatore sposta il barile della tabella di vendita di una delle compagnie a sua scelta verso l'alto o il basso, fino a un massimo di caselle indicato dal numero riportato sulla carta. Il colore delle fasce della tabella non ha importanza.



- **Ricevere un greggio extra.** Il giocatore prende un Indicatore di Greggio dalla riserva e lo mette in deposito a sua scelta del suo colore.



- **Arretrare i Treni avversari.** Il giocatore muove indietro tutti i Treni degli avversari (non quello nero) del numero di caselle indicato.



Attenzione: quando si indietreggiano i Treni avversari, il numero riportato sulla carta indica il numero di caselle e non i Punti Movimento. Se ad esempio un Treno si trova nell'ultima casella a destra (che costa 3 PM) e viene indietreggiato di 3, andrà sull'ultimo spazio che costa 2 PM. Quando il proprietario vorrà muoverlo in seguito, dovrà pagare 3 PM per la prima casella da percorrere.

4e) Scartare le Carte Azione

Quando il giocatore ha completato il movimento e l'eventuale Azione Speciale, scarta la sua Carta Azione. Se il mazzo delle Carte Azione termina, si rimescolano gli scarti e si forma un nuovo mazzo.

5. Trivellazione

A partire dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori possono ora costruire **una** Trivella ciascuno, se il proprio Camion si trova adiacente (in orizzontale o verticale) ad una Tessera Giacimento.

Il costo della Trivella dipende dal numero di simboli corrispondenti sulla Tessera:

- 1 simbolo Trivella (giacimenti di valore 2, 3 o 4): \$4.000
- 2 simboli Trivella (rossi, giacimenti di valore 2 o 5): \$6.000;
- 3 simboli Trivella (giacimenti di valore 4, 5 o 6): \$8.000.

Il giocatore deve pagare immediatamente il costo alla banca e deve avere la somma necessaria (non si fa credito né prestiti).

Quando un giocatore decide di costruire una Trivella, volta la Tessera Giacimento e ne rivela il valore. Quindi impila un numero corrispondente di Indicatori di Greggio in cima ai quali incastra una delle sue Trivelle e mette il tutto al posto della tessera.

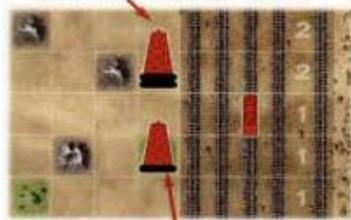
La Tessera Giacimento viene infine rimossa dal gioco e non sarà più usata.

6. Estrazione e Trasporto

Iniziando dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ciascuno estrae petrolio dai pozzi trivellati e lo trasporta ai magazzini delle Compagnie Petrolifere, usando i Treni.

- Al proprio turno ogni giocatore **deve** estrarre 1 Indicatore di Greggio da ogni Trivella che ha in gioco. Se viene rimosso l'ultimo indicatore, il pozzo è esaurito e il giocatore riprende la sua Trivella, che potrà usare di nuovo più avanti.
- Il petrolio così estratto dal giocatore **deve** essere trasportato ad uno dei suoi depositi proprio magazzino di una delle tre Compagnie Petrolifere, oppure viene scartato. La possibilità di trasportare o meno il petrolio estratto dipende dalla posizione dei Treni (vedi sotto).
- Gli Indicatori di Greggio che possono essere trasportati vengono messi dal giocatore nei depositi del proprio colore, in qualsiasi combinazione desideri (si veda la fase 8 per alcune limitazioni).
- Se il giocatore ha a disposizione il proprio Treno per il trasporto, allora gli Indicatori di Greggio vengono immagazzinati nei depositi senza costi aggiuntivi. Il Treno è disponibile per il trasporto solo se si trova nella stessa colonna o in una più avanzata (verso il porto), rispetto a quella in cui si trova la Trivella da cui si estrae il petrolio. Per ogni Trivella in gioco va quindi valutato separatamente se il Treno è disponibile o meno.

Trasporto non disponibile con il treno rosso



Trasporto disponibile senza costi aggiuntivi

- Se il Treno del giocatore non è disponibile per il trasporto, allora può scegliere fra le seguenti opzioni:
 1. Se è disponibile il Treno Nero (allo stesso modo di quelli dei giocatori), il trasporto può avvenire al costo di \$3.000 per ogni Indicatore di Greggio, trasportato, da pagare alla banca.
 2. Se è disponibile il Treno di un altro giocatore, il trasporto può essere effettuato al costo di \$3.000 per ogni Indicatore di Greggio da trasportare, da pagare al giocatore proprietario del

Treno, che non può rifiutarsi.

Se sono disponibili più Treni avversari per il trasporto, il giocatore deve usare quello che si trova più avanti (verso il porto). In caso di parità fra due o più Treni, il pagamento viene diviso equamente fra i proprietari.

3. Se il Treno Nero si trova nella stessa colonna della Trivella, può essere comunque usato per il trasporto, anche se vi sono Treni avversari in posizione più avanzata.
4. Se nessun Treno è disponibile per il trasporto, il petrolio estratto dalla Trivella è perso e l'Indicatore di Greggio viene reso alla banca.
5. Per risparmiare, o se non ha denaro a sufficienza, il giocatore può scegliere di non trasportare il petrolio né con il Treno Nero né con quello di un altro giocatore, nel qual caso l'Indicatore di Greggio viene scartato.

7. Vendita del Petrolio

Il diritto a vendere il petrolio che i giocatori hanno immagazzinato nei depositi di ogni Compagnia Petrolifera è messo all'asta. Si fa un'asta separata per ognuna delle tre compagnie, e vince chi offre il maggior valore in Licenze di Vendita. Chi vince un'asta può vendere (se vuole, ma non è obbligato) gli Indicatori di Greggio che ha nel suo deposito di quella compagnia.

Ogni Indicatore di Greggio viene venduto al prezzo unitario indicato dalla posizione del barile nero nella tabella della compagnia. Solo il vincitore dell'asta corrispondente può vendere il petrolio ad una compagnia.

a) Asta delle Compagnie Petrolifere

- Le aste sono sempre nello stesso ordine: la prima per la "Hudson Oil Industries", la seconda per la "Jet Oil Inc." e l'ultima per la "US Standard Oil Trust".
- Solo i giocatori che hanno petrolio nel deposito della compagnia in asta possono partecipare, gli altri non possono fare offerte e passano automaticamente.
- La prima offerta viene fatta dal Primo Giocatore o, se non vuole o non può partecipare (ad esempio non ha petrolio nei depositi di questa compagnia), da quello alla sua sinistra e così via.

- Chi fa un'offerta annuncia il valore totale in Licenze di Vendita (sommando quindi gli "1" ed i "2" delle carte) che offre.
- Dopo la prima offerta, gli altri giocatori seguono in senso orario. Ogni nuova offerta deve superare quella precedente come valore totale di Licenze di Vendita. Chi non vuole o non può effettuare un'offerta (perché ad esempio non ha abbastanza licenze per battere l'ultima offerta) passa ed esce dall'asta. Chi passa non può più rientrare nell'asta.
- Quando hanno passato tutti i giocatori tranne uno, l'asta viene aggiudicata a quest'ultimo, che è il maggior offerente. Il vincitore dell'asta deve ora pagare quanto ha offerto scartando Licenze di Vendita per un valore totale (non il numero di carte) pari alla sua offerta, nella combinazione che desidera. Non vi sono resti, quindi una licenza di valore 2 usata solo in parte è comunque scartata senza rimborsi di alcun tipo. Gli altri giocatori conservano le loro licenze.
- Se il vincitore dell'asta non può pagare per intero la sua offerta (il giocatore ha bluffato), è penalizzato. Dovrà scartare la metà delle sue carte Licenza di Vendita (non del valore totale!), arrotondata per eccesso, senza ottenere nulla in cambio. Il giocatore alla sua sinistra pesca a caso le Licenze di Vendita da scartare dalla sua mano, e le pone nella pila degli scarti. L'asta viene quindi ripetuta.
- Se nessuno dei giocatori fa un'offerta, allora nessuno potrà vendere a questa compagnia nel turno corrente.
- Il vincitore dell'asta può ora vendere il petrolio come descritto sotto, poi si tiene l'asta per la compagnia seguente.

b) Vendita del Greggio

- Il vincitore di un'asta può vendere quanti Indicatori di Greggio desidera, fra quelli che ha nel suo deposito della compagnia. Per ogni indicatore venduto, riceve dalla banca la quotazione attuale, indicata dal barile nero nella tabella della compagnia. Gli indicatori venduti vengono rimossi dal deposito e rimessi nella pila.
- Il vincitore di un'asta non è obbligato a vendere: può aggiudicarsi il diritto anche solo per ostacolare gli avversari, senza poi vendere neanche uno degli Indicatori di Greggio che ha presso la compagnia!

8. Limite dei depositi

Terminate le aste e le vendite, i depositi dei giocatori presso ogni compagnia vengono controllati. Ogni deposito che contiene più di 2 Indicatori di Greggio deve eliminare quelli in eccesso, per ognuno dei quali il giocatore riceve un rimborso di \$1.000. Gli indicatori scartati sono rimessi nella riserva.

9. Nuovo Primo Giocatore

Il giocatore che possiede il dado lo passa a quello alla sua sinistra, che diventa così il Primo Giocatore per il turno seguente. Sarà quindi lui a iniziare un nuovo turno ripercorrendo le nove fasi descritte.

Fine del Gioco

Appena il Treno Nero raggiunge l'ultimo spazio del suo percorso (quello con la stella), il gioco termina immediatamente e non si possono effettuare altre azioni. I giocatori ricevono denaro per ogni Trivella ed ogni Indicatore di Greggio che hanno in mappa, che si somma a quello posseduto.

Valore degli Indicatori di Greggio

Ogni Indicatore di Greggio ancora in gioco vale \$1.000 per ogni giocatore.

Valore delle Trivelle

Il valore delle Trivelle in gioco dipende dalla posizione del Treno dei diversi giocatori:

- ogni Trivella del giocatore che ha il Treno più avanti degli altri vale \$5.000;
- ogni Trivella del giocatore che ha il Treno in seconda posizione vale \$4.000;
- ogni Trivella del giocatore che ha il Treno in terza posizione vale \$3.000;
- ogni Trivella del giocatore che ha il Treno in ultima posizione vale \$2.000.

Se due giocatori sono alla pari come posizione del proprio Treno, si considera più avanti quello che ha il maggior totale complessivo in valore di Licenze di Vendita. Nel caso di ulteriore parità, l'ordine dei giocatori si considera quello del turno in corso, iniziando dal Primo Giocatore e andando in senso orario.

Vincitore

Il vincitore è a questo punto il giocatore che possiede più denaro.

Suggerimenti Tattici

1. Gli amanti del rischio, si concentreranno decisamente sui siti di perforazione da due trivelle (quelli rossi). Poiché questi non possono essere esaminati come gli altri, la sorpresa sarà maggiore nello scoprire se si tratta di giacimenti ricchi (valore 5) o poveri (valore 2).
2. Coloro che amano giocare sul sicuro, invece, lavoreranno maggiormente sui siti di perforazione da una o tre Trivelle (neri). Durante il movimento, è infatti possibile esaminarli in anticipo e anche tornare sui propri passi per trivellarne uno precedente che sia più ricco. L'importante è che al termine del movimento il Camion si fermi accanto al sito che si desidera trivellare.
3. Mandare avanti il proprio Treno è molto importante: solo se questo si trova allo stesso livello della Trivella più avanzata si potrà trasportare il petrolio estratto senza costosi sovrapprezzi. Quindi, l'azione speciale che fa retrocedere tutti i Treni avversari non dovrebbe mai cadere in mano degli altri!
4. La posizione del Treno al termine del gioco è fondamentale per chi abbia ancora Trivelle in gioco, poiché queste hanno un valore tanto maggiore quanto più avanti è il Treno, nel conteggio finale del denaro per la vittoria.
5. Nel vendere il petrolio dei depositi, è bene considerare l'interesse che hanno i concorrenti in una stessa compagnia. Le cose si fanno molto avvincenti quando i prezzi di vendita sono alti o i giocatori hanno i depositi pieni. Bisogna cercare di non spendere troppo pur senza farsi sfuggire le occasioni importanti per vendere o ostacolare gli altri. Attenzione a chi si aggiudica la vendita: se non potrà pagare quanto offerto andrà incontro a multe salate.
6. Chi spende troppo per aggiudicarsi una vendita, rischia di restare con poche Licenze per vendere successivamente. Occorreranno allora alcuni turni per acquisire nuove licenze, quindi chi ne ha poche ha interesse a mantenere i prezzi di vendita bassi, usando le azioni speciali di questo tipo. Chi invece ha molte licenze, cercherà di far alzare i prezzi di vendita.

Variante Inflazionaria

I giocatori che desiderano una simulazione un po' più attenta nelle variazioni dei prezzi di vendita del petrolio, possono adottare questa regola. In questo caso, oltre alla variazione automatica all'inizio del turno e a quelle causate dalle azioni speciali delle carte, i prezzi delle tre compagnie possono variare ad ogni vendita, in funzione di quanto petrolio viene venduto dal giocatore che si è aggiudicato l'asta.

Con questa regola, dopo ogni vendita, il prezzo della Compagnia Petrolifera si modifica come segue, spostando il barile nero del numero di spazi indicato (segno "+" indica aumento del prezzo, il segno "-" un ribasso):

- Asta non aggiudicata: +1
- Venduti 0 o 1 Indicatori di Greggio: +1
- Venduti 2 Indicatori di Greggio: 0
- Venduti più di 2 Indicatori di Greggio: -1

Nota del Traduttore. Questa variante non compare nel regolamento originale tedesco, ma proviene da una precedente traduzione in italiano (di Gylas per GiochiRari). Anche se non ne conosco la provenienza originale, l'introduzione di questa regola opzionale rende più strategica la fase di vendita del petrolio alle Compagnie Petrolifere, dando ai giocatori ulteriori opportunità di scelta. Per questa ragione ho ritenuto comunque utile includerla anche in questa traduzione.

Traduzione in italiano by



L'autore

Wilko Manz, nato nel 1972, vive con la sua compagna nel sud della Germania. Laureato in ingegneria, ama i giochi di società in tutte le loro forme, particolarmente quelli caratterizzati da numerose raffinatezze tattiche. Predilige i giochi che "a volte possono essere anche un po' più lunghi", come il suo primo titolo pubblicato, "Giganten".

Redazione

TM-Spiele

Illustrazioni

Franz Vohwinkel

Foto

Dirk Hoffman

L'autore ed il produttore ringraziano i numerosi playtester e revisori del regolamento.

L'autore ringrazia in particolar modo Alexandre, Bernhard, Daniela, Joachim, Lisa e Staffi.

Art. Nr. : 681616

© 1999 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

TUTTI I DIRITTI RISERVATI

MADE IN GERMANY