

HANDELSFURSTEN: HERREN DER MEERE

(Merchants: Lords of the Sea)

di Reiner Knizia per 2-4 giocatori; durata: 30 min. circa

COMPONENTI

- 60 carte Merci (grandi), 10 per ogni tipo: sale (bianco), indaco (blu), rame (rosso), cotone (verde), lino (giallo), pepe (nero);
- 20 carte Speciali (piccole): 14 navi, 2 moli, 2 uffici, 2 accordi commerciali;
- 30 cubetti (6 per ogni colore), corrispondenti ai beni delle carte Merci;
- 60 monete d'oro.

PREPARAZIONE

- 1) Mescolare le carte Merci e distribuirne 3 coperte a ciascun giocatore; lasciare le carte Merci rimanenti in un mazzo coperto al centro del tavolo
- 2) Piazzare 6 carte Merci dal mazzo a faccia scoperta al centro del tavolo: esse indicano le merci richieste.
- 3) Distribuire a ciascun giocatore 2 carte Nave, da piazzare scoperte nella propria area di gioco;
- 4) Dividere le rimanenti carte Speciali nei 4 tipi, formando 4 mazzetti separati.
- 5) Piazzare i cubetti e le monete d'oro al centro del tavolo, alla portata di tutti i giocatori.
- 6) L'ultimo giocatore che è salito su una nave diventa il giocatore iniziale, piazza 1 cubetto Merce su una delle proprie navi; procedendo in senso orario, poi, ogni altro giocatore fa lo stesso; più giocatori possono scegliere cubetti dello stesso colore.
- 7) Ripetere la stessa azione di prima, piazzando un cubetto anche sulla 2° carta nave; in questo giro si parte però dall'ultimo giocatore e si procede in senso antiorario; non esistono vincoli sul colore del 2° cubetto.
NOTA: ogni carta Nave può contenere 1 solo cubetto Merce.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

A partire dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario, i giocatori svolgono il proprio turno, che consiste di 2 fasi, durante ciascuna delle quali il giocatore può scegliere una delle possibili opzioni:

• FASE 1. Opzioni possibili (sceglierne una):

- a) Scambiare 1 cubetto Merce su una delle carte Nave con 1 cubetto di colore diverso preso dalla riserva; se il cubetto del colore scelto non fosse disponibile, l'azione non può essere effettuata.
- b) Comprare 1 carta Speciale, pagando il costo alla banca e piazzandola scoperta di fronte a sé.
NOTA: si possono avere più carte Speciali uguali e il loro effetto è cumulativo.
- c) Passare senza effettuare nessuna azione.

• FASE 2. Opzioni possibili (sceglierne una):

- a) Giocare carte dalla propria mano e guadagnare monete d'oro:
 - I. giocare dalla propria mano da 1 a 6 di carte Merci di un unico colore, piazzandole a faccia scoperta ciascuna sopra una diversa carta Merce di quelle presenti al centro del tavolo;
 - II. ogni giocatore (compresi quelli non di turno!) per ciascun cubetto sulle proprie carte Nave dello stesso colore delle carte Merci giocate, riceve 1 moneta d'oro per ciascuna carta visibile sul tavolo di quel colore.
ESEMPIO: il giocatore di turno piazza in tavola 2 carte blu (coprendone altrettante di colore uguale o diverso); le carte blu attualmente visibili diventano così 3; ogni giocatore guadagna pertanto 3 monete d'oro per ciascun cubetto blu presente sulle sue carte Nave.
- b) Pescare 2 carte Merci dal mazzo e aggiungerle alla propria mano.

FINE DEL GIOCO

La partita termina immediatamente quando vengono pescate dal mazzo le ultime carte Merci. Vince il giocatore che ha accumulato più monete d'oro. In caso di pareggio vengono proclamati più vincitori. Le carte Speciali non valgono niente.

CARTE SPECIALI

- *Nave* (14x; costo: 10): il giocatore di turno che acquista una Nave, può trasportare immediatamente un ulteriore cubetto Merce, prendendolo dalla riserva e piazzandolo sulla nuova carta appena acquistata.
- *Ufficio* (2x; costo: 8): il giocatore di turno che possiede un Ufficio può pescare 1 carta Merce aggiuntiva durante la Fase 2, indipendentemente dall'azione scelta.
- *Molo* (2x; costo: 12): il giocatore di turno che possiede un Molo può scambiare 1 cubetto Merce aggiuntivo sulle proprie navi durante la Fase 1, indipendentemente dall'azione scelta; questa azione può essere svolta nel turno stesso in cui la carta viene acquistata.
- *Accordo Commerciale* (2x; costo: 11): il giocatore che possiede un Accordo Commerciale ottiene 2 monete d'oro aggiuntive tutte le volte che, durante la Fase 2, riceve delle monete d'oro.