

Stefan Feld

KAISPEICHER

L'espansione di "The Speicherstadt"

PANORAMICA

Vi siete divertiti molto con The Speicherstadt ma avete pensato che finisse troppo presto? Vi chiedete che altro ci sia da provare nel grande distretto dei magazzini di Amburgo? "Kaispeicher" è pieno di nuove sfide. Include 50 nuove carte, un meccanismo intelligente per estendere le aste e "vere" monete in metallo.

COMPONENTI

50 nuove carte commercio <i>Per distinguerle dalle vecchie carte, queste presentano una K nell'angolo in basso a destra</i>	12 x Inverno (A) 	12 x Primavera (B) 	12 x Estate (C) 	12 x Autunno (D) 
1 Carta Partenza 	9 cubi prodotti	3 x Canapa (grigi) 	3 x Tessuto (rosa) 	3 x Vetro (azzurri) 
2 Carte Coffe Break 	7 lavoratori (1 in ciascun colore giocatore e n. 2 grigi) 	25 monete di metallo 		

PREPARAZIONE

1. Preparare "The Speicherstadt" nello stesso modo del gioco base.
2. Mettere tutti i 54 prodotti nel sacchetto (inclusi i 9 nuovi).
3. Se lo desiderate, giocate con le monete di metallo (piazando però le vecchie monete in cartone vicino, nel caso servissero monete aggiuntive).
4. Come nel gioco base ogni giocatore riceve 5 monete dalla riserva.
5. I 2 lavoratori grigi dovrebbero essere messi da parte, in quanto serviranno più avanti nel gioco.
6. Ogni giocatore sceglie un colore e piazza 1 lavoratore di quel colore nello spazio 0 della traccia del punteggio.
7. I restanti 4 lavoratori di ciascun colore sono piazzati davanti ai rispettivi giocatori.



8. Dal mazzo delle nuove carte togliere la carta "Partenza" e le 2 carte "Break" e metterle da parte, in quanto serviranno più avanti nel gioco.
9. Prendere tutte le carte Commercio (vecchie e nuove) ed ordinarle in funzione del loro retro (per stagioni).
10. In funzione del numero di giocatori, rimuovere le seguenti carte Commercio Autunno (D) dal mazzo e riporle nella scatola. Non saranno utilizzate:

2 giocatori: Porto / Pompieri di valore 3 / Sindaco / Camion

3 giocatori: Chiesa dei barcaioli / Pompieri di valore 3 / Sindaco / Camion

4 giocatori: nessuna

5 giocatori: Chiesa dei barcaioli / Pompieri di valore 3 / Sindaco / Camion

11. Procedete con tutte le altre carte commercio come descritto nel regolamento di "The Speicherstadt" nella sezione 10 della Preparazione.
12. Il giocatore che è stato più di recente ad Amburgo diventa il primo giocatore e riceve la carta "Partenza"

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco è sempre costituito da più round, ciascuno dei quali comprende **5 fasi**:

- | | | | | |
|------------------------|-------------------|--------------------|------------------|--------------------|
| 1) Rifornimento | 2) Domanda | 3) Acquisto | 4) Carico | 5) Introiti |
|------------------------|-------------------|--------------------|------------------|--------------------|

1) Rifornimento

Prendere le carte in cima al mazzo e piazzarle in fila a faccia scoperta, da sinistra a destra sugli spazi acqua. Come sempre, il numero di carte scoperte è pari al numero dei giocatori + 1. Adesso, in più, scoprite lo stesso numero di carte posizionandole a fianco del tabellone ("sopra" agli edifici). In tal modo ci saranno sempre il doppio di carte tra cui scegliere rispetto al gioco base.

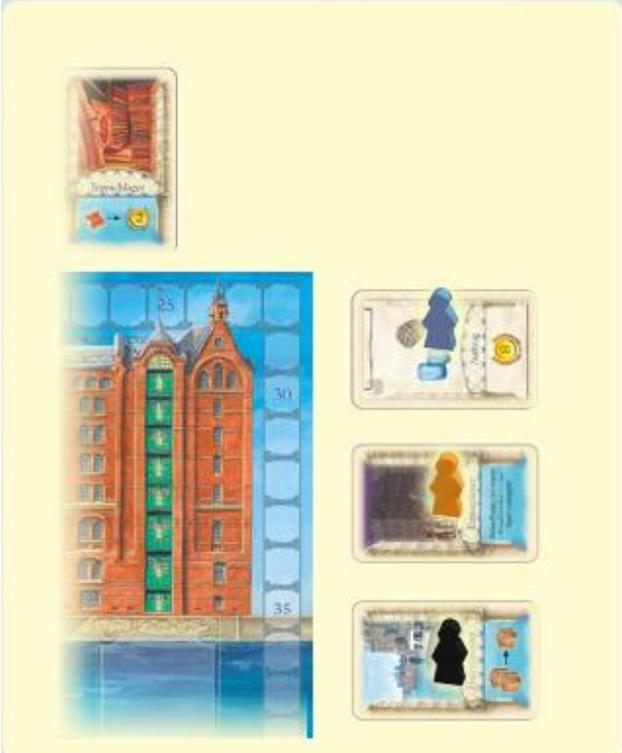
2) Domanda

Come sempre, iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore piazza uno dei propri lavoratori sullo spazio edificio più in basso sopra alla carta scelta. Ma ora avrete anche l'opzione di riservare una carta a vostra scelta dalla fila sopra al tabellone. Per fare questo, prendete una di queste carte e piazzatela a fianco del tabellone in corrispondenza del suo lato inferiore (a destra o sinistra non importa) e mettetevi sopra uno dei vostri lavoratori. Se ci sono già una o più carte riservate, la nuova carta dev'essere piazzata al di sopra dell'ultima carta riservata. La fase termina quando ogni giocatore avrà piazzato tutti i suoi lavoratori.

3) Acquisto

Come nel gioco base, prima bisogna portare a termine gli acquisti di tutte le carte degli spazi acqua. Quindi le carte riservate vicino alla plancia di gioco saranno disponibili per gli acquisti. Cominciare dalla carta più in basso nella fila. La carta può essere acquistata solo dal giocatore che vi ha piazzato sopra il proprio lavoratore. Se il giocatore vuole acquistare la carta, deve rimettere nella riserva un numero di monete pari al numero di carte riservate nella fila. Se il giocatore non vuole comprare la carta non paga niente e la carta viene scartata. Come al solito il lavoratore viene restituito al giocatore. Quindi la

successiva carta più in basso è disponibile per l'acquisto e così via. Alla fine della fase, se ci sono carte ancora sopra alla plancia di gioco vengono scartate.



Esempio:

Per primo il Nero ha la possibilità di comprare la carta più in basso per 3 monete.

Quindi l'Arancione la sua carta riservata per 2 monete.

Infine il Blu può comprare la sua carta riservata per 1 moneta.

4) Carico

Il carico viene svolto esattamente come nel gioco base vendendo cubi prodotti o spostandoli verso le carte appropriate.

5) Introiti

Ogni giocatore riceve a questo punto **2 monete** dalla riserva. I giocatori che non acquistano nessuna carta commercio ricevono **1 moneta aggiuntiva**. Dopodiché il primo giocatore passa la carta "Partenza" alla sua sinistra ed un nuovo round comincia.

FINE DEL GIOCO

La fine del gioco è identica alla fine del gioco base.

Nota: se raggiungete lo spazio 39 sulla traccia punteggio, continuerete a contare i punti sullo 0 (=40 punti). Alla fine del gioco, questi 40 punti saranno semplicemente aggiunti al risultato.

LE NUOVE CARTE COMMERCIO

Tutte le carte sono elencate in ordine alfabetico considerando il loro nome in inglese.

Le indicazioni sulla parte destra del titolo indicano il numero di occorrenze di ciascuna carta, in totale e nelle 4 stagioni (A/B/C/D).

	Commercialista (Accountant)	1: 0/0/0/1		Sala delle Aste (Auction Hall)	1: 0/0/1/0
<p>Alla fine del gioco, riceverete 1 punto aggiuntivo per ciascun Contratto posseduto, anche non completato.</p>			<p>In ogni momento del gioco potete prendere 1 cubo prodotto di vostra scelta dalla riserva. Dovrete caricare questo prodotto immediatamente (usandolo con una delle vostre carte). Quindi, scartate la Sala delle Aste.</p>		
	Magazzino Tappeti (Carpet Storage)	1: 1/0/0/0		Municipio (City Hall)	1: 0/0/0/1
<p>Nella fase 4) "Carico", potete depositare un numero qualsiasi di cubi prodotti rossi (tappeti) nel Magazzino Tappeti. Per ogni cubo tappeto che rimetterete nella riserva, guadagnerete 2 punti sulla traccia punteggio</p>			<p>Alla fine del gioco riceverete 5 punti per il Municipio.</p>		
	Pausa caffè (Coffee Break)	1: 1/0/0/0		Contratto (Contract)	6: 0/2/2/2
<p>Quando acquistate questa carta, prenderete anche le due carte "Break" messe da parte durante la preparazione. Potrete ora passare, durante la fase 2) "Domanda", scartando una carta "Break" invece di piazzare un lavoratore. Questo vi dà il vantaggio di temporeggiare e di piazzare i lavoratori più avanti nel turno. Dopo aver usato entrambe le carte "Break" scartate anche la carta Pausa caffè.</p>			<p>Per i 3 nuovi tipi di prodotto, ci sono Contratti corrispondenti: - 3 piccoli Contratti: 1 prodotto per 4 punti - 3 Contratti medi: 2 prodotti per 8 punti Come nel gioco base, guadagnerete punti per un Contratto completato alla fine del gioco.</p>		
	Ufficio Contabilità (Counting Office)	2: 0/0/1/1		Davidwache	1: 0/0/0/1
<p>Ci sono 2 Uffici Contabilità aggiuntivi. Nessun giocatore potrà ottenere punti da più di 4 Uffici Contabilità alla fine del gioco, a prescindere da quanti ne possieda.</p>			<p>Alla fine del gioco riceverete 3 punti per il Davidwache.</p>		

KAISPEICHER

	Deichtorhallen 1: 0/0/0/1		Sarta (Dressmaker) 1: 1/0/0/0
	Alla fine del gioco riceverete 1 punto aggiuntivo per ciascuno dei vostri Mercanti. Solo le 8 carte che convertono prodotti in denaro sono considerate Mercanti (per esempio il mercante di spezie, il Caposquadra, ecc.)		In fase 4) "Carico", potrete vendere un numero qualsiasi di cubi prodotto rosa (tessuti) alla Sarta. Per ogni tessuto che rimetterete nella riserva riceverete 3 monete .
	Pompieri (Fireman) 5: 2/1/1/1		Camion dei Pompieri (Fire Truck) 1: 0/0/1/0
	Ci sono 5 Pompieri aggiuntivi con valori da 1 a 5.		Durante ciascun incendio, il Camion dei Pompieri raddoppia il valore di uno dei vostri Pompieri.
	Mercato del Pesce (Fish Market) 1: 0/1/0/0		Caposquadra (Gaffer) 1: 1/0/0/0
	In fase 3) "Acquisto" potete scartare il Mercato del pesce per pagare l'acquisto di una carta anziché pagare con monete .		In fase 4) "Carico", potrete vendere un numero qualsiasi di cubi prodotto blu (vetro) al Caposquadra. Per ogni vetro che rimetterete nella riserva riceverete 3 monete .
	Capitano del Porto (Harbor Master) 1: 0/1/0/0		Giro del Porto (Harbor Tour) 1: 0/0/0/1
	In fase 4) "Carico", potrete convertire 2 prodotti in un altro quante volte vorrete. Per fare ciò, rimettete 2 prodotti nella riserva e rimpiazzatela con 1 prodotto a vostra scelta disponibile nella riserva.		Alla fine del gioco riceverete 1 punto aggiuntivo per ciascuno degli Edifici realizzati. Solo le 9 carte commercio che hanno valori di punteggio fissati tra 1 e 5 sono considerati Edifici realizzati (per esempio Davidwache, Sala della Musica)
	Assicurazione (Insurance) 1: 0/1/0/0		Faro (Light House) 1: 0/1/0/0
	Ogni volta che ricevete un punteggio negativo durante un incendio, potete annullare questi punti negativi pagando 2 monete alla riserva.		Alla fine del gioco ricevete 1 punto se possedete il Faro.
	Sindaco (Mayor) 1: 0/0/0/1		Sala della Musica (Music Hall) 1: 0/0/0/1
	Alla fine del gioco il vostro edificio dal punteggio più alto ottiene il doppio del proprio valore . Solo le 9 carte commercio che hanno un punteggio fisso da 1 a 5 sono considerati edifici validi (ad esempio Davidwache e Sala della Musica).		Alla fine del gioco ricevete 4 punti se possedete la Sala della Musica.

KAISPEICHER

	Stampa (Press) 1: 0/0/1/0	<p>Alla fine del gioco ricevete 1 punto per ciascuno dei vostri Pompieri</p>		Torrefazione (Roasting House) 1: 0/1/0/0	<p>In fase 4) "Carico", potrete vendere un numero qualsiasi di cubi prodotto marroni (caffè) alla Torrefazione. Per ogni caffè che rimetterete nella riserva riceverete 2 monete.</p>
	Cordaio (Ropemaker) 1: 0/1/0/0	<p>In fase 4) "Carico", potrete vendere un numero qualsiasi di cubi prodotto grigi (canapa) al Cordaio. Per ogni canapa che rimetterete nella riserva riceverete 3 monete.</p>		Fabbrica della Gomma (Rubber Factory) 1: 1/0/0/0	<p>In fase 4) "Carico", potrete vendere un numero qualsiasi di cubi prodotto bianchi (gomma) alla Fabbrica della Gomma. Per ogni gomma che rimetterete nella riserva riceverete 2 monete.</p>
	Nave (Ship) 6: 0/2/2/2	<p>Ci sono 6 nuove Navi: - 3 con un volume di carico di 1 (1 cassa) - 3 con un volume di carico di 2 (2 casse). Quando una Nave viene esposta durante la fase 1) "Rifornimento", pescare dal sacchetto tanti prodotti quante sono le casse mostrate dalle Navi e porre ciascuno di questi prodotti su ogni cassa.</p>		Contrabbandiere (Smuggler) 1: 0/0/1/0	<p>In qualsiasi momento della partita, potete rubare 1 prodotto da uno qualsiasi dei contratti non completati di ciascun altro giocatore. Dovete caricare questo prodotto immediatamente (usandolo con una della vostre carte), dopodiché scartate il Contrabbandiere.</p>
	Spia (Snitch) 1: 1/0/0/0	<p>Subito prima della fase 3) "Acquisto", potete scambiare il posto di uno dei vostri lavoratori con quello di un lavoratore di un altro giocatore, dopodiché scartate la Spia.</p>		Magazzino delle Spezie (Spice Storage) 1: 1/0/0/0	<p>In fase 4) "Carico", potrete vendere un numero qualsiasi di cubi prodotto gialli (zafferano) al magazzino delle Spezie. Per ogni zafferano che rimetterete nella riserva riceverete 2 monete.</p>

KAISPEICHER

	Caposquadra dei Pompieri (Squad Leader)	1: 1/0/0/0		Negoziante (Storekeeper)	1: 0/1/0/0
<p>Una volta nella partita, potete raddoppiare i punti che guadagnerete durante un incendio, dopodiché scartate il Caposquadra dei Pompieri.</p>		<p>Quando acquistate questa carta, prendete anche i due lavoratori grigi messi da parte durante la preparazione. Nella fase 2) "Domanda", potete piazzare uno o entrambi i lavoratori grigi in aggiunta ai vostri altri lavoratori (incrementando così il numero di vostri lavoratori in questo turno). Comunque, se avete piazzato un lavoratore grigio, questi non vi viene restituito durante la fase 3) "Acquisto" ma viene rimosso dal gioco. Non appena entrambi i lavoratori grigi saranno rimossi dal gioco, scartate il negoziante.</p>			
	Casa del Tè (Tea House)	1: 1/0/0/0		Teatro (Theater)	1: 0/1/0/0
<p>In fase 4) "Carico", potrete vendere un numero qualsiasi di cubi prodotto verdi (the) alla Casa del Té. Per ogni cubetto di tè che rimetterete nella riserva riceverete 2 monete.</p>		<p>Alla fine del gioco ricevete 2 punti per il Teatro</p>			
	Ladro (Thief)	1: 0/0/1/0		Cassa di Risparmio (Thrift Institution)	1: 0/0/1/0
<p>Non appena avrete acquistato la carta Ladro, tutti gli altri giocatori vi daranno 1 moneta. I giocatori senza denaro non danno niente. Dopodiché scartate il Ladro.</p>		<p>Non appena acquistate la Cassa di Risparmio ricevete 4 monete dalla riserva, dopodiché scartate la Cassa di Risparmio.</p>			
	Camion (Truck)	1: 0/0/0/1			
<p>In un momento qualsiasi della partita, potete prendere sino a 3 prodotti dai vostri Contratti e ridistribuirli nel modo che vorrete. Dopodiché scartate il Camion.</p>					

Stefan Feld

KAISPEICHER

CREDITS

Autore: Stefan Feld

Illustrazioni: Michael Menzel e Harald Lieske

Regolamento e layout: Alfred Viktor Schultz

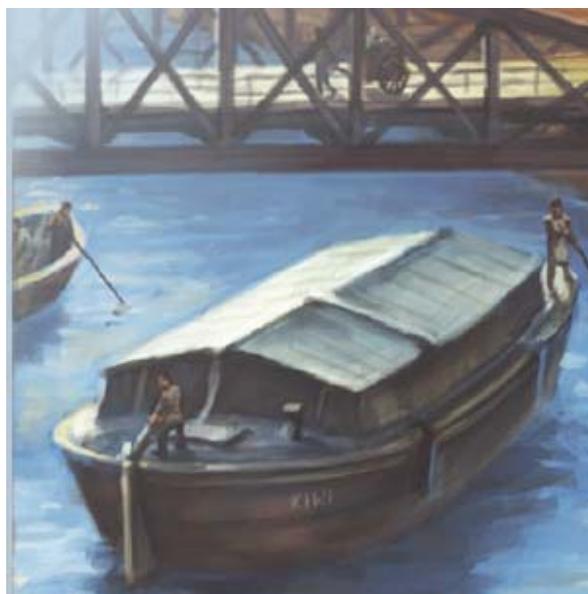
Revisione Regolamento: David Marie

Box Design: Hans-Georg Schneider

Traduzione in italiano: Andrea Prampolini

Copyright: © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17,
21073 Hamburg, Germany
All rights reserved.
www.eggertspiele.de

Distribution: Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2,
61169 Friedberg, Germany
www.pegasus.de



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.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

