

## Masters of Commerce

In Masters of Commerce, i giocatori sono divisi in due categorie, latifondisti e commercianti. I latifondisti affittano le loro proprietà per trarne il massimo profitto. I commercianti cercano di mantenere gli affitti più bassi possibile al fine di trarre i massimi benefici dalle proprietà che hanno preso in locazione.

Dopo 2 minuti di trattative, il lancio dei dadi modifica l'economia (a volte radicalmente). I risultati del lancio dei dadi ha conseguenze importanti sui conti di ogni giocatore. Dopo cinque turni di gioco, il latifondista e il mercante che avranno accumulato più soldi saranno dichiarati vincitori, e saranno gli indiscussi maestri del commercio.

**Giocatori: 3-11**

**Età: 8+**

**Durata: 30-40 minuti**

### Materiali

1 plancia Market e 4 indicatori  
60 segnalini mercante (6 serie da 10)  
39 proprietà (11 blu, 11 gialle, 11 verdi e 6 rosse)  
7 carte 2X a rendita doppia (2 blu, 2 gialle, 2 verdi e 1 rossa)  
4 dadi (blu, giallo, verde e rosso)  
1 timer  
5 pennarelli  
5 segnalini Esclusiva  
5 segnalini Debitore  
banconote di vario taglio  
queste regole

### Preparazione

Mettere la plancia Market al centro del tavolo.

Mettere i 4 indicatori sulla plancia sulla loro posizione di partenza indicata da "start".

Mettere il denaro ordinato in pile accanto alla plancia. Questa sarà la banca.

Mettere i segnalini Debitore in una pila accanto alla plancia.

### Divisione dei giocatori

Ogni giocatore tira il dado rosso. Il giocatore con il risultato più alto è un latifondista. Usare la seguente tabella per determinare quanti saranno i latifondisti.

3-4 giocatori: vedi variante per il gioco a 3 o 4 giocatori

5 giocatori: 2 latifondisti e 3 commercianti

6 giocatori: 3 latifondisti e 3 commercianti

7 giocatori: 3 latifondisti e 4 commercianti

8 giocatori: 4 latifondisti e 4 commercianti

9 giocatori: 4 latifondisti e 5 commercianti

10 giocatori: 5 latifondisti e 5 commercianti

11 giocatori : 5 latifondisti e 6 commercianti

Ogni latifondista e ogni commerciante riceve 120.000\$ dalla banca nei tagli di banconote che desidera.

Ogni commerciante prende la borsa dei segnalini che lo rappresentano (mela, bestiame, olio, etc).

Mescolate le proprietà e distribuitene 3 a ciascun latifondista (se qualcuno riceve una proprietà a 2X a rendita doppia deve rimetterla nella riserva e prenderne un'altra); mettete il resto delle carte proprietà nella scatola, serviranno da riserva. I latifondisti dispongono le proprietà davanti a se, nel modo che preferiscono, a rappresentare il parco immobiliare di ciascuno.

*Variante per esperti: mettere un segnalino Esclusiva accanto a ogni parco immobiliare.*

**Ora siete pronti per iniziare a giocare!**

### Scopo del gioco

Per i latifondisti, l'obiettivo è di guadagnare più denaro degli altri latifondisti alla fine del quinto turno. I latifondisti guadagnano denaro riscuotendo le rendite dai mercanti. I latifondisti devono

spendere denaro in tasse e per aumentare il numero delle proprietà presenti nel proprio parco immobiliare.

Per i commercianti, l'obiettivo è di guadagnare più denaro degli altri commercianti alla fine del quinto turno. I commercianti guadagnano denaro generando rendite dalle proprietà affittate. La sola spesa dei commercianti è l'affitto che pagano ai latifondisti.

### Svolgimento del gioco

Ogni anno (turno di gioco) è diviso in 6 fasi.

#### Fase 1 – la trattativa

Far partire il timer. Durante questi due minuti tutti i latifondisti e i commercianti devono negoziare l'affitto di una proprietà per un anno. Non c'è ordine di turno, ogni commerciante può trattare liberamente con ogni latifondista e viceversa. La trattativa verte sulla somma che un commerciante è disposto a pagare per affittare la proprietà che gli interessa (nota 1).

Una volta che il latifondista ha accettato l'offerta che un commerciante gli ha fatto per una proprietà, egli:

**A** - scrive la somma stabilita dalle due parti come affitto sullo spazio previsto sulla proprietà, e

**B** - mette un segnalino del commerciante con cui ha fatto l'affare sulla proprietà.



Quando i due minuti terminano tutte le trattative cessano immediatamente, nessun altro scambio o transazione può essere effettuata (nota 2 e nota 3).

**Variante per giocatori esperti:** i giocatori inesperti dovrebbero passare direttamente alla Fase 2 – rendite dei commercianti.

#### Proprietà riservate

Durante le trattative un latifondista e un commerciante possono mettersi d'accordo per mettere il segnalino commerciante sul lato "closed". Se questo accade:



1) il commerciante s'impegna a rimanere su questa proprietà fino al termine della fase di trattativa.

2) il latifondista non può rinegoziare l'affitto per il resto della fase di trattativa.

La proprietà è riservata per un solo anno. Tutti i segnalini "closed" vengono voltati alla fine della fase di trattativa.

#### Fase 2 – rendite dei commercianti

Tirare i dadi e metterli sulla plancia Marker **A**. Muovere gli indicatori di ogni colore secondo quanto riportato sul rispettivo dado (esempio 1).

**Nota 1:** I commercianti possono utilizzare altri argomenti oltre la cifra dell'affitto per ottenere la locazione. Tuttavia solo il mancato pagamento permette al latifondista di mettere il segnalino Debitore su un commerciante. Durante i due minuti i latifondisti sono liberi di rinegoziare gli accordi di locazione quanto spesso vogliono e un commerciante può ritirarsi da una locazione in qualunque momento. Per esempio, se un latifondista riceve un'offerta migliore per una proprietà già affittata, egli può rimpiazzare il segnalino del commerciante con quello del nuovo locatario e modificare il prezzo di affitto sulla proprietà.

**Nota 2:** Un accordo non è completo fino a che il segnalino del commerciante non è sulla proprietà e non vi è stato scritto l'ammontare della locazione. Se entrambe queste condizioni non sono adempiute entro la fine dei due minuti, l'accordo è considerato nullo, anche se c'è stato l'accordo verbale tra latifondista e commerciante.

**Nota 3:** Osservate che le proprietà rosse offrono le migliori opportunità finanziarie, ma sono anche più instabili e quindi più rischiose per i commercianti. Le proprietà gialle sono meno rischiose delle rosse e le verdi meno delle gialle. Le proprietà blu sono le più stabili e quindi anche le meno rischiose.

### Esempio 1



Dopo lo spostamento dell'indicatore di ogni colore, i commercianti ricevono la rendita dalla banca per ogni proprietà che hanno preso in locazione; ricevono denaro secondo quanto riportato sulla plancia Market dall'indicatore del colore della proprietà (esempio 2 e nota 4).

Le proprietà 2X producono una doppia rendita (o perdita) per il commerciante che l'ha affittata.

### Esempi 2, 3 e 4

Parco immobiliare #1



Parco immobiliare #2



### Fase 3 – riscossione degli affitti

Ogni latifondista riscuote l'affitto dai commercianti cui ha affittato le sue proprietà secondo il quanto scritto su ciascuna proprietà (esempio 3 e nota 5).

### Default e bancarotta

Se un commerciante non vuole o non può pagare l'affitto a un latifondista, questo commerciante è in Default e accade quanto segue:

**Esempio 1:** Dopo il lancio dei dadi il blu indica “-1” quindi l'indicatore viene spostato diminuendo il valore da 30 a 20. Il dado verde mostra “0” quindi l'indicatore non viene spostato. Il dado giallo indica “+3” quindi l'indicatore viene spostato di tre spazi da 30 a 60. Il dado rosso mostra “-7” quindi l'indicatore viene spostato di tre spazi fino a fondo scala (un indicatore non può mai essere più alto o più basso dei valori indicati a fondo scala).

**Suggerimento:** Il sistema più efficace per distribuire le rendite ai commercianti è di far calcolare a ciascun latifondista le rendite del proprio parco immobiliare, da distribuire ai rispettivi commercianti.

**Nota 4:** I commercianti ricevono rendite secondo quanto indicato dalla plancia Market e non da quanto riportato sulle carte proprietà.

**Esempio 2:** Il commerciante di bestiame ha affittato quattro proprietà nel parco immobiliare #1 (due blu, una rossa e una verde), e una proprietà nel parco immobiliare #2 (la gialla a rendita doppia).

Secondo gli indicatori riportati sulla plancia Market il commerciante prederà per il parco immobiliare #1  $(2 \times 20 = 40) + (1 \times 20 = -20) + (1 \times 30 = 30) = 50.000\$$ . Per il parco immobiliare #2 riceve  $(1 \times 60 = 60) \times 2 = 120.000\$$ .

Il commerciante riceve per quest'anno una rendita di 170.000\$.

**Esempio 3:** Il proprietario del parco immobiliare #2 riscuoterà 60.000\$ dal mercante di bestiame, 15.000\$ dal mercante di gioielli e 65.000\$ dal mercante di lingotti per un totale di 140.000\$ come rendita annuale delle sue proprietà.

1) Il latifondista non pagato può mettere un segnalino Debitore davanti al commerciante. Durante la fase 2 dell'anno successivo il latifondista potrà requisire la rendita di una qualunque delle proprietà affittate dal commerciante. Il latifondista prende la rendita di una sola proprietà per un solo anno.

2) Se il commerciante riceve un secondo segnalino Debitore, egli è immediatamente dichiarato in bancarotta ed eliminato dalla partita (nota 6).

#### **Fase 4 – pagamento tasse**

Ogni latifondista deve pagare una tassa di 10.000\$ per ogni proprietà presente nel suo parco immobiliare, alla banca (esempio 4).

Se un latifondista non può pagare l'intero ammontare delle tasse, deve immediatamente vendere alla banca un numero di proprietà sufficiente a coprire il pagamento delle tasse. Ogni proprietà viene venduta alla banca per 5.000\$. Le proprietà vendute vengono rimesse nella riserva. Se la proprietà era stata affittata, il commerciante recupera il suo segnalino.

#### **Fase 5 – esclusiva**

**Questa variante deve essere utilizzata solo da giocatori esperti.**

Inizialmente i giocatori inesperti dovrebbero passare direttamente alla Fase 6 – asta dei latifondisti.

Determinate quale commerciante ha affittato il maggior numero di proprietà in ogni parco immobiliare. Ognuno di questi commercianti riceve un segnalino Esclusiva (nota 7).

Il commerciante che riceve il segnalino Esclusiva per un dato parco immobiliare, può posizionarlo in una delle proprietà che ha attualmente affittato in questo parco immobiliare. Per tutto il tempo che questo segnalino rimarrà sulla proprietà, non potranno essere fatte modifiche all'accordo d'affitto della stessa. Se il commerciante mantiene la maggioranza per questo parco immobiliare, potrà spostare il segnalino Esclusiva sopra una differente proprietà durante la Fase 5 – esclusiva (nota 8).

#### **Fase 6 – asta dei latifondisti** (nota 9)

Uno dei commercianti sarà il banditore d'asta. Il banditore pesca casualmente proprietà dalla riserva in numero pari al doppio dei latifondisti -1 (nota 10).

4 latifondisti = 7 proprietà, 3 latifondisti = 5 proprietà, 2 latifondisti = 3 proprietà

Le proprietà vengono messe all'asta una alla volta. Il latifondista che ha fatto l'offerta migliore paga la somma alla banca e aggiunge la proprietà al suo parco immobiliare. Se nessun latifondista fa un'offerta per una proprietà, questa viene rimossa dal gioco.

#### **Proprietà a rendita doppia 2X**

Le proprietà che riportano "2X" producono una doppia rendita (o perdita) per il commerciante che la affitta. Il 2X deve essere applicato solo alla rendita del commerciante, non al costo dell'affitto o alle tasse.

**Nota 5:** È responsabilità del latifondista riscuotere gli affitti dei commercianti. Se un latifondista dimentica o sceglie di non riscuotere un affitto, questo sarà perso e non potrà essere riscosso in un turno successivo.

**Nota 6:** Un commerciante è libero di utilizzare creatività nella negoziazione per evitare di ricevere un segnalino Debitore.

**Esempio 4:** Il latifondista proprietario del parco immobiliare #1 pagherà 60.000\$ in tasse quest'anno. Il latifondista proprietario del parco immobiliare #2 pagherà 50.000\$ in tasse quest'anno.

**Nota 7:** Se due o più commercianti sono in parità per il numero di proprietà affittate in un parco immobiliare, il segnalino Esclusiva viene dato al giocatore che paga un totale di affitto più alto.

Se la parità sussiste, nessuno prende il segnalino Esclusiva per questo parco immobiliare per quest'anno.

**Nota 8:** I segnalini esclusiva non possono essere mai spostati eccetto durante la Fase 5 – esclusiva.

**Nota 9:** Non c'è una Fase 6 durante il quinto e ultimo turno.

**Nota 10:** Se non ci sono sufficienti proprietà durante la Fase 6, l'asta termina quando non ci sono più proprietà disponibili.

Al termine delle proprietà messe all'asta, un nuovo anno inizia con una nuova fase di negoziazione (nota 11).

### **Fine del gioco**

Il gioco termina dopo la Fase 4 – pagamento delle tasse del quinto anno (nota 12).

Il latifondista che ha accumulato più denaro è dichiarato vincitore tra i latifondisti. Il commerciante che ha accumulato più denaro è dichiarato vincitore tra i commercianti. Entrambi sono dichiarati indiscutibilmente maestri del commercio. Questo è tutto, vi sono due vincitori!

**Nota 11:** Tenete traccia degli anni di gioco segnando l'anno appena concluso, nella parte in alto a sinistra della plancia Market, dopo la fine della Fase 6.

**Nota 12:** Durante la Fase 3 – riscossione degli affitti del quinto anno, i commercianti **devono** pagare l'affitto se hanno il denaro per farlo.

---

### **Variante per 3 o 4 giocatori**

Quando si gioca in tre o quattro giocatori, ogni giocatore è allo stesso tempo latifondista e commerciante.

Durante la fase di trattativa, un giocatore può affittare proprietà nei parchi immobiliari degli altri giocatori. Un giocatore non può affittare proprietà del proprio parco immobiliare.

Se un giocatore finisce in bancarotta durante la fase di riscossione degli affitti smette di giocare come commerciante. Egli continua comunque a giocare come latifondista.

Se un giocatore finisce in bancarotta durante la fase di pagamento delle tasse smette di giocare come latifondista. Egli continua comunque a giocare come commerciante.

Alla fine del gioco, il giocatore con più denaro in totale vince la partita. Diversamente dalla normale versione del gioco, non ci possono essere due vincitori.

## **GROUPER GAMES**

Autore: Britton Roney

Traduzione non ufficiale: Remo "Khoril" Conzadori