

# Medieval Merchant (Pfeffersacke)

è un gioco di Christward Conrad, per 2-6 giocatori, pubblicato da Goldsieber. Le regole sono state tradotte in francese da Pierre Berclaz.

## MATERIALE

La mappa di gioco è divisa in 10 territori che comprendono 25 grandi e 20 piccole città collegate da vie commerciali.

I territori sono delimitati da linee colorate. Le frontiere non costituiscono un ostacolo per le strade commerciali.

Le grandi città sono rappresentate da cerchi che contengono una cifra al centro e sono divise in caselle. Gli indicatori di città saranno posti su questi cerchi durante la partita.

Le cittadine sono rappresentate dal disegno di una casa sulla mappa. Queste cittadine non riportano nessuno reddito ma possono permettere di collegare altre città.

Le strade commerciali collegano le città tra loro. Il numero indicato su ogni strada corrisponde all'importo da pagare per aprire una filiale in un'altra città collegata da questa strada.

La scala dei punti vittoria è stampata intorno alla mappa di gioco.

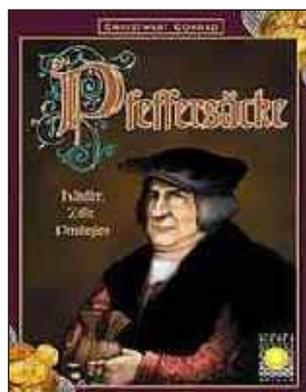
270 case di 6 colori differenti (45 per colore) che rappresentano le filiali dei giocatori nelle città. Più è grande il numero di case di un colore installato su una città, più la filiale è grande.

25 marker di città, circolari. Rappresentano il volume di affari della città. Il giocatore che riceve il marker al termine di un turno vince dei punti vittoria.

Una scala per le cittadine (elemento separato) indica il numero di cittadine dove è ancora possibile porre una filiale.

12 lettere di raccomandazione.

Del denaro (30 biglietti da 1, 2, 5, 10 e 20 ducati così come 6 marker da 100 ducati ciascuno).



## PREPARAZIONE

La mappa di gioco è posta al centro del tavolo.

La scala delle cittadine è posta accanto alla mappa. Una casa qualsiasi è posta sul numero 20.

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve tutte le case di questo colore. Ne pone 1 sulla scala dei punti vittoria sulla cifra 1.

Ogni giocatore riceve 2 lettere di raccomandazione.

Ogni giocatore riceve un capitale di partenza. Nel proseguo della partita il capitale di ciascuno viene tenuto nascosto.

Il capitale è distribuito come segue:

Con 2 giocatori: 15 ducati per giocatore

Con 3 giocatori: 20 ducati

Con 4 giocatori: 25 ducati

Con 5 giocatori: 30 ducati

Con 6 giocatori: 35 ducati.

Un giocatore è scelto come banchiere.

Se si gioca in 2 vedere la sezione speciale alla fine delle regole.

Con 2, 4 o 6 giocatori, un marker di città di valore 2 è posto su Wittenberg. Con 5 giocatori, tutti i marker sono distribuiti.

I marker di città restanti sono distribuiti ai giocatori come segue:

Tutti i marker di valore da 5 a 8 sono mescolati e sono distribuiti ai giocatori in modo che ciascuno abbia lo stesso numero di marker. I marker restanti sono mescolati agli altri marker (valori inferiori a 5), e poi distribuiti ai giocatori. Ciascuno ne ottiene lo stesso numero. I giocatori possono consultare i loro marker ma il valore è tenuto segreto agli altri giocatori.

Il primo giocatore viene scelto a caso.

Il primo giocatore sceglie una cittadina e piazza una filiale. Gli altri giocatori fanno lo stesso in senso orario. Ed ogni volta che una casa è posta su una cittadina, il marker della scala delle cittadine scende di una casella.

## SVOLGIMENTO

Un turno di gioco si costituisce delle seguenti fasi risolte nell'ordine :

- 1) porre un marker di città, (su una grande città);
- 2) ingrandire una filiale e/o incassare dei redditi;
- 3) incassare il reddito di base;
- 4) aprire una nuova filiale;
- 5) distribuire i punti influenza.

### 1) PORRE UN MARKER DI CITTA

All'inizio del suo turno, il giocatore deve porre un marker di città. Sceglie nella sua mano tra i suoi marker ed il posto su una grande città. La cifra indicata sulla mappa di

## Medieval Merchant - Pfeffersacke

gioco deve corrispondere alla cifra del marker posato. Una grande città può ricevere solamente un solo marker. Nessun marker può essere posto su una cittadina.

La cifra del marker indica quante case possono essere poste su questa città e anche il numero di punti di influenza che la città riporta. Se un giocatore non ha più marker, salta semplicemente questa fase.

### 2) INGRANDIRE UNA FILIALE E/O INCASSARE DEI REDDITI

Per ogni grande città dove ha già una filiale, il giocatore in questa fase deve decidere se vuole ingrandire la sua filiale o incassare i redditi. Può decidere diversamente per ogni città. È così possibile incassare i redditi per certe città e ingrandire le sue filiali in altre.

Solo le grandi città permettono di incassare dei redditi.

Per ingrandire una filiale, il marker di città deve avere ancora un posto libero. Per turno di gioco un giocatore può ingrandire ciascuna delle sue filiali. Questa fase non ha luogo al primo turno poiché nessuno giocatore ha filiali in una grande città.

Esistono due possibilità di ingrandire una filiale:

- Il marker di città è già stato piazzato (non è stato attribuito ancora ad un giocatore): il giocatore prende momentaneamente una casa della sua riserva ed la piazza sulla cifra al centro del marker. Egli mostra così che ha costruito una casa durante il corrente turno. Questa azione non costa niente.
- Il marker di città è stato attribuito già ad un giocatore: in questo caso, il giocatore può costruire ancora una casa se un posto è ancora libero. **Questa azione genera tuttavia un costo uguale al numero di giocatori meno 1 (5 ducati con 6 giocatori per esempio).** Il giocatore versa l'importo alla banca e piazza una casa sulla prossima casella libera del marker.

Per incassare dei redditi di una grande città, devono essere soddisfatte le seguenti condizioni:

Il giocatore: **HA** già almeno una casa su questa città, **E** non ha costruito una nuova casa in questa città durante il presente turno, **E** il marker non è stato ancora attribuito.

Il reddito è calcolato in funzione dei posti liberi:

Nr. giocatori	Reddito per spazi liberi
2	1 ducato
3	2 ducati
4	3 ducati
5	4 ducati
6	5 ducati

Esempio con 4 giocatori: a Gent (7 spazi in totale), Andrea ha 2 filiali, Bernardo e Cristina ne hanno una ciascuna, Doris non ne ha, e quindi ci sono ancora 3 spazi liberi. Così Andrea ha un reddito in Gent di  $3 \times 3 = 9$  ducati.

Sono unicamente le aree libere che contano, **meno la concorrenza è viva quindi, più i redditi sono cospicui.**

### 3) INCASSO DEL REDDITO DI BASE

Questa fase non ha luogo al primo turno perché ogni giocatore ha ricevuto il suo reddito sotto forma di capitale iniziale. Per i turni seguenti, il reddito di base dipenderà dal numero di giocatori come segue:

- Con 2 giocatori: 2 ducati per giocatori
- Con 3 giocatori: 4 ducati
- Con 4 giocatori: 6 ducati
- Con 5 giocatori: 8 ducati
- Con 6 giocatori: 10 ducati

### 4) APRIRE UNA NUOVA FILIALE

Ogni giocatore può aprire **Una Sola filiale** per turno.

a) Aprire una filiale in una grande città: una filiale può essere aperta in una grande città se:

il giocatore ha già una filiale in questa città, **E** la città è collegata da una strada commerciale diretta ad un'altra città, grande o piccola, dove il giocatore ha una filiale, **E** c'è ancora un'area libera sulla città, **E** il marker di questa città è già piazzato.

Il giocatore deve versare l'importo indicato sulla strada utilizzata per collegare la città alla banca dove piazza la sua filiale, e la città dove ha già una filiale. Piazza la sua casa sulla cifra al centro del marker. L'apertura di una filiale in una grande città non riporta nessuno punto influenza (punto vittoria). È possibile aprire una filiale in una città di cui il marker è già attribuito, per quanto ci sia ancora un'area libera. L'importo da versare rimane lo stesso.

b) Aprire una filiale in una cittadina: una cittadina può accogliere solamente una sola casa. Il giocatore prende una casa dalla sua riserva e lo piazza sulla città. Il

## Medieval Merchant - Pfeffersacke

giocatore sposta poi verso il basso di una casella il marker sulla scala delle cittadine. Il giocatore vince 1 punto influenza (punto vittoria).

### 5) DISTRIBUZIONE DEI PUNTI INFLUENZA

A turno ogni giocatore sposta le sue case situate al centro del marker di città sulla prima casella libera nel senso della freccia, la prima casa è posta sulla casella con la freccia. Questo è necessario per sapere in che ordine i giocatori hanno installato delle filiali su ciascuna delle città.

Parallelamente il giocatore controlla in quali città detiene la maggioranza assoluta.

a) Un giocatore detiene la maggioranza assoluta, se il numero di case che ha in una città è uguale alla metà delle aree possibili più 1. Gli si attribuisce, in questo caso il marker della città. Prende il marker davanti a lui e lo pone a faccia visibile (attenzione a non mischiare ancora questo marker con queglii in mano). Le case poste su questi marker restano sulla mappa di gioco, nel cerchio della città e nell'ordine nelle quali erano state messe sul marker. Il giocatore vince tanti punti influenza quanti sono sulla cifra indicata sul marker.

Esempio: Andrea ha 3 filiali e Doris 2 in Lubeck (con 7 spazi). Andrea aggiunge al suo turno un'altra filiale, ed ora ne ha 4 che è la maggioranza assoluta per Lubeck. Così, egli rimuove il marker della città dalla mappa e riceve 7 punti influenza.

b) Il giocatore non detiene la maggioranza assoluta ma ha messo l'ultima casa possibile su un marker. In questo caso, il marker è attribuito al giocatore che ha più case nella città. Segna in punti influenza la metà del valore del marker, arrotondato per difetto. Se parecchi giocatori hanno un stesso numero di case, e ne hanno più degli altri, il marker è attribuito al giocatore che ha per primo collocato una filiale sulla città, segna la metà dei punti come indicato sopra.

c) Se nessun giocatore ha la maggioranza assoluta e ci sono ancora aree libere sul marker, non accade niente.

Il giocatore ha effettuato tutte le azioni del suo turno adesso. Il giocatore seguente in senso orario può iniziare il suo turno.

### LETTERE DI RACCOMANDAZIONI

Ogni giocatore dispone di due lettere di raccomandazione.

Queste lettere non possono essere utilizzate al primo turno. Ogni giocatore può farne uso, ma una sola volta per turno. L'utilizzazione di una lettera di raccomandazione permette di raddoppiare una delle seguenti azioni:

- Costruire due case:** se un giocatore decide di costruire una casa in una grande città, può utilizzare una lettera di raccomandazione per costruirne due, vengono messe sulla cifra del marker.
- Raddoppiare i redditi:** un giocatore può utilizzare una lettera di raccomandazione per raddoppiare i redditi che percepisce su una grande città. Se utilizza questa possibilità, non può aumentare le filiali durante il suo turno. In seguito poi, addiziona i suoi redditi in tutte le grandi città ed il suo reddito di base. Se l'importo è superiore a 24 ducati, riceve il doppio dell'importo, se è inferiore a 24 ducati, riceve 48 ducati. Attenzione: questo importo sostituisce i redditi delle città ed il reddito di base.
- Aprire due filiali:** il giocatore può utilizzare una lettera di raccomandazione per aprire una seconda filiale durante il suo turno. Si applicano le regole di apertura di una filiale. La seconda filiale può essere localizzata in una città collegata a quella dove è stata creata la prima filiale. Una lettera di raccomandazione non permette di creare due filiali in una stessa città.

### FINE DELLA PARTITA E CONTEGGIO

La partita si conclude immediatamente quando:

a) la casa sulla scala delle cittadine raggiunge 0;

Oppure

b) tutti i marker delle grandi città sono stati attribuiti;

Oppure

c) nessun giocatore apre delle nuove filiali durante un turno completo.

Se la partita si conclude per i casi a o c, nessun giocatore vince punti per le grandi città di cui i marker sono ancora sulla mappa.

A partita finita, i giocatori segnano punti supplementari:

## Medieval Merchant - Pfeffersacke

- a) ogni giocatore segna 2 punti per territorio nel quale egli ha almeno 1 filiale;
- b) ogni giocatore segna dei punti per il denaro che ha ancora a ragione di 1 punto per ogni 20 ducati che possiede (20:1).
- c) I marker sulla scala dei punti vengono avanzati. Se un giocatore supera i 100 punti, prende un marker da 100 punti ed il suo marker prosegue la sua strada sulla scala.
- d) Il giocatore che ha più punti vince. In caso di parità al primo posto vince il giocatore che ha il più grande numero di marker città, indipendentemente dal loro valore, e se c'è ancora parità vince il giocatore la cui somma dei valori dei suoi marker di città è più grande.

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 "MEDIEVAL MERCHANT" sono detenuti dal legittimo proprietario.

# Medieval Merchant

Per 2 giocatori

### PREPARAZIONE

Quando si gioca in 2, non viene usata parte della mappa. Prima di cominciare il gioco, togliere quattro marker città con valore 2 ed uno ognuno di quelli con valore 3, 4, e 5. Mettere questi marker a faccia in giù su sette città nell'angolo sud-est della mappa: Erfurt (5), Leipzig (3), Wittenberg (2), Regensburg (2), München (2), Linz (2) e Wien (4).

Mettere il marker città bianco sulla cittadina tra Regensburg e München.

La distribuzione dei marker città rimanenti e la preparazione rimanente è la stessa del gioco con 3 a 6 giocatori.

Dopo che i giocatori hanno selezionato la loro città di "casa", mettere il marker della scala delle cittadine a 16 per mostrare le due città di "casa", e le due città non disponibili.

Il gioco è giocato secondo le regole normali ora.

I marker città che sono coperti a faccia in giù non fanno parte del gioco. I percorsi di instradamento commerciali a queste città non possono essere usati. Così, nessuna filiale può essere aperta nella cittadina tra Erfurt e Regensburg e nella cittadina tra Regensburg e München. Il percorso di instradamento commerciale (56) da Braunschweig a Nürnberg è accessibile.

