



1618 - 1648: trent'anni di guerra hanno devastato l'Europa. Amburgo, città della Lega Anseatica, da sempre un fiorente centro di commercio, vive il suo momento migliore. I mercanti fanno affari con tutte le fazioni belligeranti: da un lato i Cattolici, che sostengono l'Imperatore, dall'altro i ribelli Protestanti.

Tu sarai uno di questi mercanti. Nel corso dei tuoi viaggi attraverso tutta l'Europa, ritirerai e consegnerai le merci per concludere i tuoi contratti commerciali. Le ricompense saranno ulteriori contratti, più remunerativi, che potrai stipulare o rivendere. Se sarai efficiente, riuscirai anche a risparmiare tempo per unirti ai viaggi dei tuoi avversari!

Chi sarà il mercante con la migliore rete commerciale?

CONTENUTO

- 1 regolamento di gioco e 1 appendice per la preparazione
- 2 tabelloni di gioco
- 4 plance ufficio
- 4 tessere riassunto punteggio
- 4 tessere Scorta Personale
- 1 Tabella del Tempo
- 1 segnalino bianco Merkator

■ 120 Carte:

- 16 Carte Bonus
- 26 Carte Edificio
- 78 Contratti (5x "2", 11x "3", 13x "4", 12x "5", 11x "6", 9x "7", 7x "8", 5x "9", 4x "10" e 1x "14")

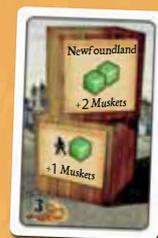
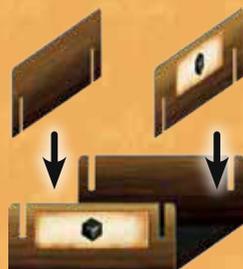
■ Circa 320 cubetti di legno:

- ~ 40 merci di colore verde da Amburgo: Bestiame (Livestock) e Moschetti (Muskets)
- ~ 40 merci di colore giallo da Danzica: Grano (Grain) e Salnitro (Saltpeter)
- ~ 40 merci di colore nero dalla Svezia: Ferro (Iron) e Rame (Copper)
- ~ 40 merci di colore viola dalla Russia: Prosciutti (Ham) e Olio di pesce (Fish Oil)
- ~ 40 merci di colore arancio dalle Province Unite: Verdure (Vegetables) e Pellami (Calfskin)
- ~ 40 merci di colore grigio dall'Inghilterra: Stoffa (Fabric) e Carbone (Coal)
- ~ 40 merci di colore blu dalla Francia: Prugne (Plums) e Vino (Wine)
- ~ 40 merci di colore rosso dalla Spagna: Agrumi (Citrus Fruit) e Spezie (Spice)

■ 66 tasselli di cartone:

- 42 segnalini Tempo
- 24 monete (in pezzi da 1, 2 e 5 Talleri)

- 9 scatole di cartone da assemblare



Carta Bonus



Carta Edificio



Contratto

Attenzione: la preparazione del gioco è illustrata nell'apposito appendice.



VERSIONE ITALIANA

Disclaimer: il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.



© 2010 Lookout Games

Domande, suggerimenti, commenti?

Contattaci:

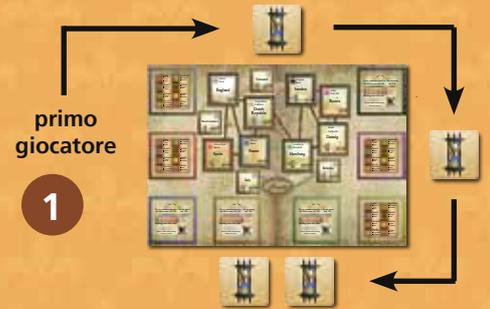
bueo@lookout-games.de

SCelta DEL GIOCATORE INIZIALE

Merkator si gioca in senso orario.

L'ultimo ad aver visitato Amburgo sarà il primo giocatore. In caso di parità o se nessun giocatore è mai stato ad Amburgo, diventa il primo giocatore chi ha mangiato più recentemente un Hamburger!

Il giocatore iniziale non riceve segnalini Tempo. Il giocatore alla sua destra riceve 2 segnalini Tempo, tutti gli altri ne ricevono 1. ❶ Prendeteli dalla riserva.



IL TURNO DI GIOCO

Ogni turno di ogni giocatore consiste in 4 fasi da svolgere di seguito. C'è un piccolo riassunto delle fasi nella plancia ufficio ❷ di ciascun giocatore.



1. INVESTIMENTI

In questa prima fase, i giocatori hanno l'opportunità di investire i propri soldi. Se un giocatore ha 5 Contratti o meno, questo è opzionale. Se un giocatore possiede 6 o più Contratti ❸ all'inizio di questa fase, è costretto a venderne alcuni e ad investire il ricavato (questo è chiamato "Investimento Forzato").

Il valore di un Contratto è indicato in basso nella carta. Quando un Contratto viene venduto, il giocatore riceve quel valore in Talleri.

È possibile investire in Carte Bonus e/o Carte Edificio. ❹

Le Carte Bonus aiutano il giocatore a ottenere merci aggiuntive. Le Carte Edificio danno Punti Vittoria alla fine della partita.

- I giocatori hanno un limite di 15 Talleri. Se ne posseggono di più, devono immediatamente investire in Carte Bonus e/o Carte Edificio o scartare soldi fino a rientrare nel limite di 15 Talleri.
- Tutte le carte comprate sono piazzate a faccia in su vicino alla plancia ufficio.
- Quando un giocatore compra una carta, viene girata subito una nuova carta dello stesso tipo. Ci sono sempre 4 carte per ogni tipo a disposizione dei giocatori. Il giocatore può quindi comprare un'altra carta, incluso quella appena girata.
- I contratti venduti vengono messi a faccia in giù nella pila degli scarti.
- I giocatori possono comprare più di una carta in questa fase.
- I giocatori non possono vendere il loro ultimo Contratto, poichè non c'è modo di ottenere altri contratti se non concluderne alcuni in proprio possesso.

Vedi "Consigli per un gioco più veloce" a pagina 7 per ulteriori informazioni.



! Non ha importanza se i Contratti venduti erano sulla plancia ufficio o al suo fianco: tutti i Contratti in possesso del giocatore sono considerati equivalenti.

2. VIAGGIARE

In questa seconda fase, il giocatore sceglie una delle 12 destinazioni sul tabellone e piazza il segnalino bianco Merkator su quello spazio. ❺ (Il giocatore non è costretto a spostare il segnalino Merkator: la destinazione può essere la medesima scelta dal giocatore precedente.)

Se il giocatore sceglie di viaggiare in Spagna, Italia o Terranova deve pagare segnalini Tempo per viaggiare ❻; questo costo deve essere pagato solo dal giocatore attivo, e non dai giocatori che eventualmente si uniscono al suo viaggio (vedi pagina 3). Se il giocatore non ha segnalini Tempo a sufficienza per quella particolare destinazione, egli non può raggiungerla.

Il Viaggio è il meccanismo più importante del gioco. Qui è solo accennato. Vedi la sezione "La Fase Viaggio" a pagina 4 per informazioni più dettagliate.

2.1. Il giocatore prende subito tutte le merci in quella destinazione, più eventuali merci aggiuntive indicate nelle proprie Carte Bonus relative alla destinazione, e le dispone nei Magazzini (A-D) e nei Depositi (E-F) della propria plancia ufficio.

2.2. Il giocatore posiziona nuove merci in alcune delle destinazioni principali.

2.3. Il giocatore paga segnalini Tempo oppure ne prende dalla Tabella del Tempo ❼

2.4. Se è stato preso dalla Tabella del Tempo uno dei segnalini alla fine di una riga, viene effettuato un "controllo delle perdite".



3. CONCLUDERE CONTRATTI

In questa terza fase, il giocatore può concludere i suoi Contratti. Un Contratto può essere concluso solo se il giocatore si trova nella località indicata sulla carta. **8**

Per concludere un Contratto, il giocatore deve prendere tutte le merci elencate nella carta Contratto dalla propria plancia ufficio e rimetterle nella riserva.

In cambio, il giocatore prende il Contratto in cima alla pila dei Contratti del valore immediatamente successivo e lo posiziona sulla propria plancia ufficio (oppure di fianco ad essa, se i 5 spazi sono già occupati).

Il contratto concluso non è scartato, ma rimane nell'ufficio del giocatore e può essere concluso nuovamente nei successivi turni.

- Ciascun Contratto può essere concluso solo una volta per turno.
- Se un giocatore possiede diversi Contratti relativi alla stessa località, può concluderli anche tutti. **9**
- Nel migliore dei casi, persino un Contratto appena ottenuto può essere concluso.

Se un giocatore deve pescare una carta Contratto e la relativa pila è vuota, si riprendono tutti i Contratti di quel livello dalla pila degli scarti, si mischiano, e si rimettono a formare la nuova pila di quel livello, da cui pescare.

Qualora nella pila degli scarti non ci fossero più Contratti di quel livello, il giocatore pesca un Contratto dello stesso livello di quello che ha concluso.

Scambio 4:1

Per concludere un Contratto, i giocatori possono convertire le proprie merci con quelle richieste dal Contratto, ad un rapporto di 4:1. **10**
In altri termini, si possono scambiare 4 merci dello stesso tipo (attenzione: devono essere merci uguali, non è sufficiente che siano dello stesso colore!) al posto di una che è richiesta dal Contratto. Si possono usare anche merci appena ottenute.

Inoltre, i giocatori possono scambiare 4 segnalini Tempo per una merce. **11**



- I giocatori possono ottenere da uno scambio solo merci che sono richieste da un Contratto che egli deve concludere.
- Non è possibile ottenere segnalini Tempo.
- Un giocatore non deve aver esaurito quella merce per ottenerla con uno scambio.
- Per ogni Contratto, si possono fare tutti gli scambi 4:1 desiderati.



Per aver concluso un Contratto di livello 5, il giocatore ottiene un Contratto di livello 6.



! La posizione dei Contratti, sia nella plancia ufficio che al suo fianco, non ha alcuna implicazione. I giocatori possono posizionarli come preferiscono.

10 Puntare sulla quantità: lo scambio 4:1 rende le località con molte merci una valida alternativa.



4. AGGREGARSI AL VIAGGIO

In questa quarta fase, gli altri giocatori (in senso orario) possono decidere di aggregarsi al viaggio del giocatore di turno, pagandogli:

- 1 segnalino Tempo se si è recato in una località Maggiore,
- 2 segnalini Tempo se si è recato in una località Minore (vedi mappa). **12**

Vedi "Consigli per un gioco più veloce" a pagina 7 per ulteriori informazioni.

Ogni giocatore che si è aggregato al viaggio può concludere i propri Contratti in questa località. Se un giocatore possiede Carte Bonus relative a questa località ottiene solo 1 merce, anziché le 2 che prenderebbe se fosse il giocatore di turno.

Il giocatore di turno non può impedire agli altri di aggregarsi al viaggio.

È consentito concordare la destinazione prima che il giocatore di turno prenda la sua decisione, ma gli eventuali accordi presi non sono mai vincolanti.

C'è una azione che ogni giocatore può fare in qualunque momento:

prendere un cubetto dalla propria Scorta Personale e metterlo in un'area magazzino o deposito, trasformandolo in merce. **13**
(Ciò rende possibile concludere un Contratto nel primo turno).

13

Ogni giocatore inizia la partita con un cubetto di ogni colore.

	SPAIN ■ Citrus ■ Fruit ■ Spice		HAMBURG ■ Livestock ■ Muskets
	FRANCE ■ Plums ■ Wine		SWEDEN ■ Copper ■ Iron
	ENGLAND ■ Fabric ■ Coal		DANZIG ■ Grain ■ Saltpeter
	DU: CH REPUBLIC ■ Vegetables ■ Calfskin		RUSSIA ■ Ham ■ Fish Oil



Le località Maggiori hanno cornici più grandi e sono colorate. Le località Minori sono più piccole e non hanno un colore specifico.

LA FASE VIAGGIO

In questa sezione è trattata in dettaglio la fase di Viaggio, la più delicata del gioco. Dopo aver scelto una località, spostandoci sopra il segnalino bianco Merkator, il giocatore di turno esegue le seguenti azioni:

2.1. PRENDERE LE MERCI

Se la località scelta è una **località Maggiore**, il giocatore di turno prende tutti i cubetti presenti e li trasforma in merci posizionandoli nella sua plancia ufficio, negli spazi Deposito e Magazzino. Ciascun tipo di merce ha il proprio spazio nella plancia ufficio.

Dalle **località Minori** non si prendono merci.

- Se nella località c'è 1 solo cubetto, questo può essere trasformati in uno qualsiasi dei due tipi di merce, a scelta del giocatore.
- Se nella località ci sono 2 cubetti, devono essere trasformati in ognuno dei due tipi di merce di quel colore. **14**
- Se nella località ci sono più di 2 cubetti, la distribuzione tra i due tipi di merce è libera, purché sia sempre trasformato almeno un cubetto in ciascun tipo di merce di quel colore.

Non è consentito rimettere i cubetti nella propria Scorta Personale.

Infine, il giocatore prende 2 merci extra per ogni Carta Bonus con il nome della località scelta. Queste merci si mettono direttamente nello spazio specifico della propria plancia. **15**



14
Il giocatore prende 2 cubetti neri dalla località Svezia: uno sarà Rame (Copper) e uno Ferro (Iron).



15
Questa Carta Bonus dà al suo possessore 2 cubetti gialli che vanno direttamente nello spazio Salnitro (Saltpeter), ogni volta che visita Amburgo.

2.2. DISTRIBUIRE NUOVE MERCI

Nuovi cubetti saranno distribuiti in alcune (o tutte) le località Maggiori, in base alla località con il segnalino Merkator.

Ogni località può contenere solo cubetti del suo colore.

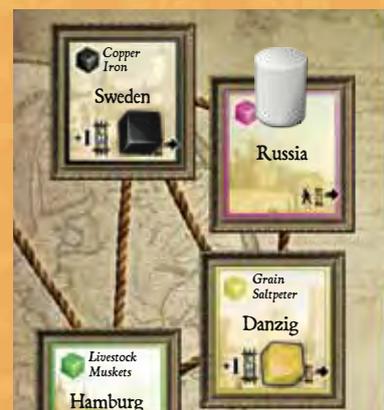
- Se il segnalino si trova in una **località Maggiore**, si aggiunge 1 cubetto in ogni località adiacente, ossia collegata da una linea. **16**
- Se il segnalino si trova in una **località Minore**, si aggiunge un nuovo cubetto in ogni località Maggiore che abbia già accumulato un numero di cubetti pari o superiore a quello indicato sulla casella dell'attuale località Minore. **17**

La riserva di cubetti è da considerarsi illimitata. Nel raro caso in cui i 40 cubetti forniti non dovessero bastare, improvvisate qualsiasi altro segnalino.

Vedi "Consigli per un gioco più veloce" a pagina 7 per ulteriori indicazioni sulla distribuzione delle merci.

16

Esempio: la Russia è la località scelta. Si metteranno nuovi cubetti in Svezia e a Danzica.



2.3. SEGNALINI TEMPO

Alcune località fruttano segnalini Tempo al giocatore di turno che le sceglie come propria destinazione. Sono indicate da un segno + e una clessidra.

- Scegliere come destinazione la Svezia, le Province Unite (*Dutch Republic*), la Boemia, la Danimarca o Danzica, frutta 1 segnalino Tempo. Scegliere Amburgo ne frutta 2.



- Questi segnalini Tempo si prendono direttamente dalla Tabella del Tempo. Si deve prendere sempre dalla riga più in alto tra quelle disponibili.

- Il giocatore di turno prende questi segnalini anche se la località è la stessa che aveva scelto il giocatore precedente.

Altre località richiedono la spesa di segnalini Tempo per essere scelte come destinazione. Sono indicate da un segno - e una clessidra. I segnalini usati si mettono via nella riserva.

- Viaggiare in Spagna costa 1 segnalino Tempo, in Italia costa 2 segnalini, e raggiungere Terranova ne costa 3.



- Se un giocatore non possiede abbastanza segnalini Tempo per viaggiare in una località, è obbligato a sceglierne un'altra.
- Il giocatore deve sempre spendere segnalini Tempo per viaggiare in queste località, anche se la località è la stessa che aveva scelto il giocatore precedente.

17



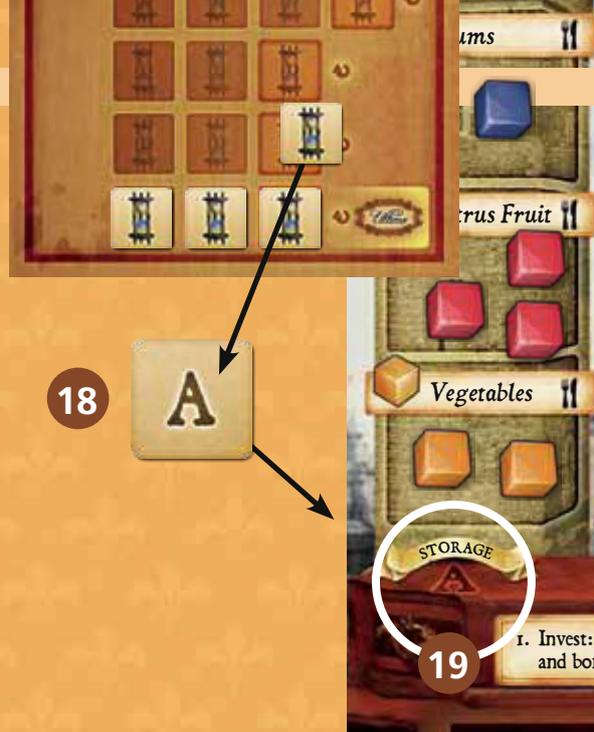
Esempio: sulla casella Boemia è indicato 3+. Se un giocatore viaggia qui, si metterà un cubetto aggiuntivo in ogni località dove ce ne sono almeno 3.

La casella Terranova (*Newfoundland*) indica 0+. Questo significa che si metterà un nuovo cubetto in ogni località Maggiore.

2.4. CONTROLLO DELLE PERDITE

Ogniquale volta un giocatore prende (vedi 2.3) l'ultimo segnalino Tempo di una riga della tabella, deve girarlo e rivelare la lettera (o le lettere) sul retro.

- La lettera indica quale Deposito o Magazzino subirà una perdita. **18**
Tutti i giocatori devono scartare una merce a loro scelta dalla rispettiva colonna della loro plancia ufficio, **19** e rimetterla nella riserva generale. Se il segnalino ha una doppia lettera, tutti i giocatori perderanno 2 merci a loro scelta da quel Deposito o Magazzino.
- Tutti i giocatori subiscono le perdite, non solo chi ha preso il segnalino.
- Se c'è solo una lettera, il giocatore di turno può decidere di ignorarla e girare invece il primo segnalino della successiva riga. In tale caso, si userà la lettera (o le lettere) di quest'ultimo, e non è possibile ripensarci. Il nuovo segnalino si rimette poi al suo posto.
- Se un giocatore non ha merci nel Magazzino o Deposito in cui si verifica la perdita, non deve scartare nessuna merce.
- Se un giocatore ha 1 sola merce nel Magazzino o Deposito in cui si verifica la perdita, deve scartare quella, anche nel caso di una doppia lettera.
- Le merci della propria scorta personale non sono mai a rischio di perdite.



L'ULTIMO GIRO

Il gioco si conclude con un ultimo giro, a partire da quando si verifica una delle seguenti due condizioni:

- un giocatore conclude un contratto di valore 10, **20** ottenendo così la carta "Pace di Westfalia".
- l'ultimo segnalino Tempo della tabella viene preso. **21**
(Se un giocatore viaggia ad Amburgo e nella tabella è rimasto un solo segnalino, può prendere il secondo dalla riserva)

In questo ultimo giro, **ogni giocatore ha diritto ad un turno addizionale**, compreso il giocatore che ha innescato l'ultimo giro.

- La regola dell'Investimento Forzato (vedi pag. 2) non si applica nell'ultimo giro.
- I giocatori prendono eventuali segnalini Tempo dalla riserva.

Se l'ultimo giro è stato innescato dall'esaurimento dei segnalini Tempo e nel corso di esso un giocatore prende la carta "Pace di Westfalia", questa seconda condizione non ha alcun effetto ulteriore. Allo stesso modo, se l'ultimo giro è partito perché è stata presa la "Pace di Westfalia", prendere l'ultimo segnalino Tempo non ha effetti ulteriori.



Uno dei quattro Contratti di valore 10 richiede 12 merci differenti, da consegnare ad Amburgo. Le stesse merci di Amburgo (Bestiame e Moschetti) possono essere usate.



FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Concluso l'ultimo giro, si conteggiano i punti. **22**

Il giocatore con più Punti Vittoria (PV) è dichiarato il vincitore.

Ogni giocatore che possiede più di 5 Contratti, metterà quelli di valore più alto nella sua plancia ufficio, e gli altri a lato.

Poiché nell'ultimo giro non si usa la regola dell'Investimento Forzato, è possibile che i giocatori abbiano più di 5 Contratti.

- Ciascun Contratto nella plancia ufficio vale un numero di PV equivalente al suo valore in Talleri. La "Pace di Westfalia", infatti, ne vale 14.
- Ciascun Contratto addizionale (oltre il quinto) vale un numero di PV pari alla metà del suo valore in Talleri (usate 1/2 PV, senza arrotondare).
- Ogni giocatore somma i PV derivanti dalle proprie Carte Edificio.



La tessera di riassunto punteggio ci ricorda che solo Contratti e Carte Edificio valgono Punti Vittoria.

- La maggior parte degli Edifici danno Punti Vittoria variabili in base alle quantità di merci e segnalini Tempo posseduti, e gli stessi possono essere conteggiati per più di una Carta Edificio. Per esempio, 8 segnalini Tempo danno 5 PV per l'edificio "Fleet at sea" e 4 PV per "Seeamt".
- I cubetti rimasti nella propria scorta personale possono essere spostati nella plancia ufficio per essere conteggiati ai fini delle Carte Edificio.
- Merci e segnalini Tempo non hanno alcun valore in PV, oltre a quello derivante da eventuali Carte Edificio.
- Talleri e Carte Bonus non hanno valore in PV.
- La dicitura "per tipo di merce" (*per type of good*) significa "per ogni merce di cui il giocatore possiede almeno un cubetto nei suoi Depositi/Magazzini".
- Non si possono usare gli scambi 4:1 in questa fase finale di punteggio. Lo scambio 4:1 è consentito unicamente per concludere Contratti.
- In caso di parità, vince il giocatore con più segnalini Tempo.

Suggerimenti

Non è facile individuare qual'è la località migliore in cui viaggiare.

Bisogna considerare diversi fattori:

- quante merci e di quale colore si possono ottenere
- quali Contratti si possono concludere e quali nuovi Contratti si prenderanno
- se è il caso di spendere, ottenere oppure conservare i propri segnalini Tempo
- se è conveniente viaggiare in località Minori quando su quelle Maggiori ci sono pochi cubetti
- quanto gli altri giocatori possono ottenere aggregandosi al viaggio

VERSIONE IN SOLITARIO

Una partita in solitario dura 17 turni.

Si utilizzano le regole standard, con le modifiche indicate di seguito:

PREPARAZIONE

- Saranno utilizzati circa 15 segnalini Tempo. La tabella del Tempo e le lettere sul retro non servono: non c'è perdita delle merci nella versione in solitario.
- Come nella versione standard, si mette 1 cubetto in ciascuna località Maggiore. Il giocatore inizia con 2 Carte Bonus scelte a caso, una di valore 3 e una di valore 4.
- Le cinque Carte Edificio con la frase "the sole player" devono essere rimosse. Tali carte sono differenziate da un'illustrazione sul lato destro. **23**
- I Talleri non saranno usati. Le Carte Bonus e le Carte Edificio possono essere acquistate solo pagando direttamente con i Contratti, senza usare il denaro. Non c'è resto, perciò bisogna stare attenti a non pagare troppo.
- Preparare un mazzo di carte Contratto coperte, che chiameremo "mazzo solitario". Mettere la "Pace di Westfalia" in fondo, poi aggiungere i Contratti di valore 10, dopo averli mischiati, e fare lo stesso con i Contratti di valore 9 e poi 8. Le altre carte Contratto si preparano come nella versione standard.
- Il giocatore parte con i Contratti di valore 2, 3, 4 e 5, come nella versione standard.



IL GIOCO IN SOLITARIO

- Ogni volta che viene acquistata una Carta Edificio, le 4 Carte Bonus a faccia in su devono essere messe in fondo alla pila e rimpiazzate da altre 4. (Come al solito, si rivela anche una nuova Carta Edificio.)
- Nella fase Viaggio di ogni turno, si pesca la prima carta del mazzo solitario e si mette, scoperta, nella pila del suo valore. In questo modo, saranno formate durante la partita le pile dei Contratti di valore 8, 9 e 10.
- La conseguenza principale è che la prima carta di quelle pile cambierà di turno in turno.
- La partita finisce quando è rivelata l'ultima carta del mazzo solitario, la "Pace di Westfalia". L'ultimo turno si gioca senza Investimento Forzato, ed è anche l'unica occasione per ottenere la "Pace di Westfalia".
- Non è possibile aggregarsi ai viaggi di altri giocatori, poiché non ci sono altri giocatori. Non siate ridicoli.
- Se il giocatore deve prendere un Contratto da una pila di Contratti che è vuota (oppure non ancora disponibile), ne prenderà invece uno dello stesso valore di quello appena concluso. Non si può attingere dagli scarti.
- Suggeriamo di non usare le regole per esperti (vedi pagina 8), almeno finché non vi riterrete autentici veterani di Merkator.

23

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

I Punti Vittoria sono calcolati esattamente come nella versione standard.
Punteggi di paragone: 55 PV = principianti, 60 PV = esperti, 80 PV = Super-Merkator.

SUGGERIMENTO

Ricordate di pescare sempre la prima carta dal mazzo solitario, ogni volta che muovete il segnalino Merkator nella fase Viaggio. In tal modo rispetterete la durata prestabilita di 17 turni.

CONSIGLI PER UN GIOCO PIÙ VELOCE

- **Investire** - La Fase degli Investimenti è la prima del turno. Il giocatore successivo ha il tempo di tutto il turno del precedente per decidere i suoi investimenti, cosa vendere e cosa comprare.
Scoprirete che è molto utile pianificare le azioni del proprio turno mentre giocano gli altri.
- **Investimento forzato** - Se un giocatore salta la Fase degli Investimenti e muove il segnalino Merkator nella località scelta, sarà costretto a vendere immediatamente i Contratti in eccesso per monete e non potrà fare acquisti in questo turno.
- **Distribuire le merci** - Se un giocatore viaggia in una località Maggiore, è facile rendersi conto se la distribuzione delle nuove merci è stata tralasciata. Controllate le località Maggiori adiacenti: se qualcuna di esse è vuota, c'è qualcosa che non va. (Due località adiacenti non possono mai essere vuote contemporaneamente.)
- **Distribuire le merci** - Se un giocatore viaggia in una località Minore, controllate sempre le località Maggiori per verificare se è stata saltata la distribuzione. Per esempio, se il giocatore è andato in Boemia (3+), non ci possono essere esattamente 3 cubetti in nessuna località Maggiore.
- **Aggregarsi al viaggio** - Chi decide di aggregarsi in una località Maggiore non deve aspettare che il giocatore di turno finisca le sue azioni, ma può intanto concludere i propri Contratti: non vi sono 2 contratti dello stesso valore per le località Maggiori.
- **Fine del turno** - I giocatori dovrebbero annunciare quando hanno finito. Chi vuole aggregarsi deve deciderlo prima.
- **Carte Edificio e Carte Bonus** - La maggior parte delle Carte Edificio danno meno PV del loro costo in monete. Ma considerando che i Contratti devono essere venduti e comunque quelli in eccesso guadagnati nell'ultimo round valgono la metà, investire in Carte Edificio è comunque proficuo.
Quanto alle Carte Bonus, si possono ritenere vantaggiose se si riescono a prendere le merci bonus almeno due volte.

VARIANTI

LA VERSIONE LUNGA DI MERKATOR

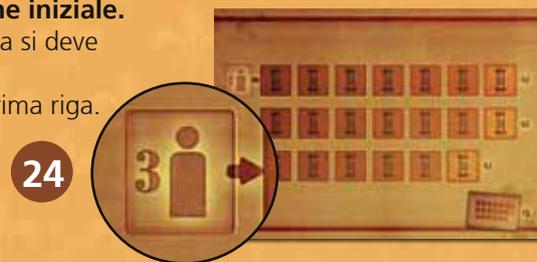
Si usano le regole standard, con le seguenti modifiche nella preparazione iniziale.

Con 3 o 4 giocatori, capovolgete la tabella del Tempo. Con 4 giocatori la tabella si deve riempire completamente. Con 3 giocatori va riempita solo la terza riga. ²⁴
Con 2 giocatori, si usa il lato "ULTIMO" e si riempie tutta la tabella tranne la prima riga.

I giocatori iniziano con:

- niente scorta personale
- nessuna Carta Bonus
- solo un Contratto di valore 2 e uno di valore 3
- nessun segnalino Tempo per compensare il vantaggio del primo giocatore.

Con 3 o 4 giocatori, quando il retro della tabella rimane senza segnalini Tempo, rigiratela e riempitela completamente (ignorando i simboli per il numero dei giocatori).



Questo simbolo indica dove iniziare a riempire la tabella, in base al numero dei giocatori.

2 GIOCATORI

In 2 giocatori, si consiglia di eliminare la possibilità di aggregarsi ai viaggi: il gioco scorrerà più fluido. Si può aggiungere profondità al gioco non utilizzando le monete, come nella versione in solitario.

REGOLE AVANZATE

I giocatori possono prendere una e una sola carta in mano. Durante il proprio turno, ciascun giocatore può prendere una delle carte scoperte, ossia una delle quattro Carte Bonus, Carte Edificio, oppure un Contratto di valore da 3 a 10.

- La carta "Pace di Westfalia" non può mai essere tenuta in mano.
- Una tattica utile può essere quella di prendere un Contratto per scoprire la carta Contratto successiva.
- Tenendo una carta in mano, inoltre, il giocatore impedisce agli avversari di poterla ottenere.

I giocatori possono acquistare Carte Edificio o Carte Bonus dalla propria mano durante la fase Investimento.

Se un giocatore ha in mano una carta Contratto e conclude un Contratto di valore immediatamente inferiore, può decidere se prendere il primo Contratto scoperto della relativa pila oppure quello che ha in mano.

La carta tenuta in mano non può essere scartata.

- Avere una carta in mano a fine partita non fornisce alcun beneficio.

ALTRE VARIANTI

- A** Per ridurre il fattore alea, ignorate la perdita delle merci (vedi pag. 5). Il retro dei segnalini Tempo non ha effetto.
- B** Le regole standard prevedono un limite monetario di 15 Talleri. Tale regola può essere sostituita con questa: ogniqualvolta un giocatore acquista una Carta Edificio, tutti devono contare le proprie monete. Se un giocatore ha abbastanza Talleri da potersi permettere l'Edificio più costoso tra quelli disponibili, questi è costretto ad acquistarne uno dei quattro. In tal caso, si scopre la successiva carta Edificio e nuovamente tutti (compreso il giocatore di turno) verificano il proprio denaro. Ripetere l'operazione finché nessuno dei giocatori può permettersi di acquistare l'Edificio più costoso tra quelli disponibili.
- C** Le Carte Bonus possono essere rese più potenti se quando vengono acquistate danno subito 1 merce bonus del relativo tipo.
- D** Per facilitare l'ottimizzazione dei Contratti, aggiungete questa regola: ogni volta che un giocatore ottiene un nuovo Contratto rivelando la carta successiva, qualunque altro giocatore può fare un'offerta in monete e/o segnalini Tempo. Se il giocatore che deve prendere il Contratto accetta l'offerta, prende il Contratto successivo e rimette al suo posto la carta Contratto che aveva preso. L'offerta deve consistere in almeno 1 Tallero o 1 segnalino Tempo. Non si possono offrire merci.

RICONOSCIMENTI

Progetto e sviluppo: **Uwe Rosenberg**

Progetto grafico: **Klemens Franz | atelier198**

Impaginazione: **Andrea Kattinig**

Revisione versione inglese: Nathan Beeler con contributi di Elizabeth Palmer e Mike Selinker

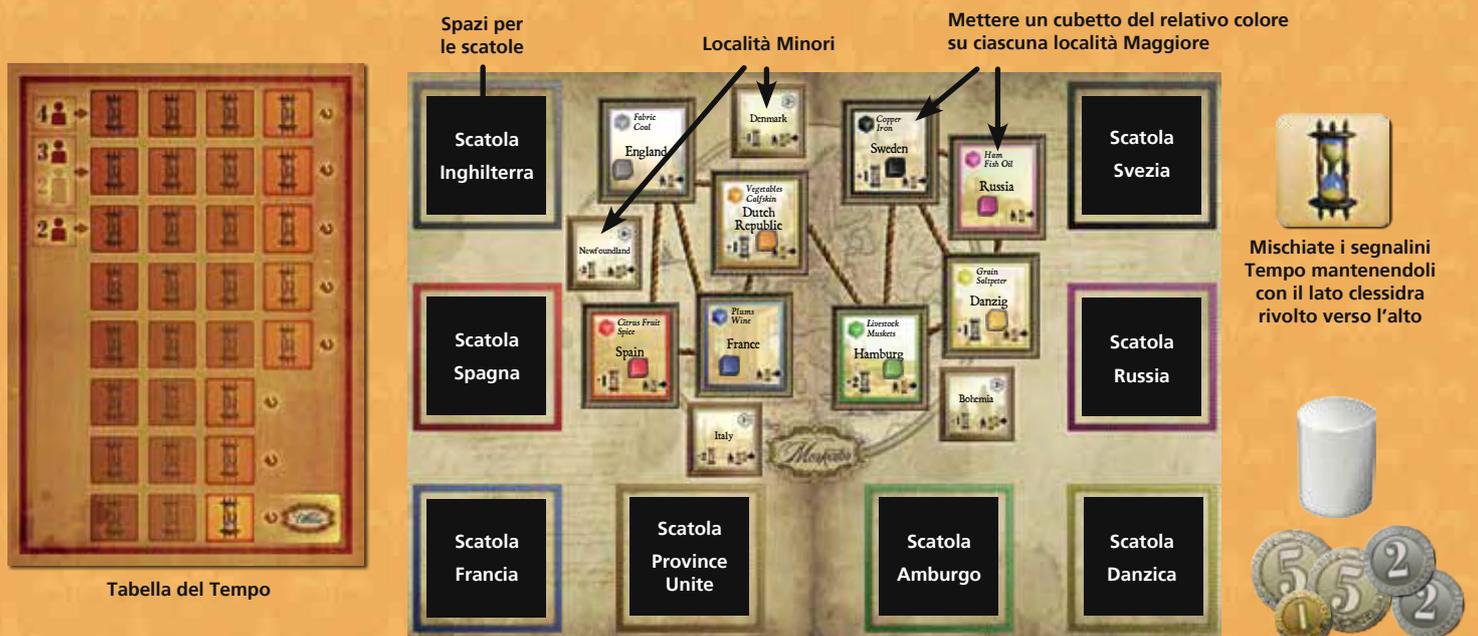
Revisione e localizzazione versione tedesca: Hanno Girke

Localizzazione e impaginazione versione italiana: **Lorenzo "Darth Alkar" Giannotti**

Si ringraziano tutti i playtesters (in ordine cronologico): Gesa Vogelsang, Frank Hommes, Bastian Trachte, Susanne Rosenberg, Nina Peters, Silke Böttner, Falko Heise, Uwe Mölter, Hagen Dorgathen, (10.) Heike Lopez, Michael Lopez, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen, Nicole Griesenbrock, Andrea Rüdel, André Kretzschmar, Jessica Jordan, Thomas Kroll, (20.) Timo Loist, Ralf Rechmann, Katharina Woroniuk, Florian Feldhaus, Ursula Kraft, Volker Kraft, Miriam Bode, Ulf Schneider, Michael Kapik, Gabriele Goldschmidt, (30.) Nils Miehe, Nicole Weinberger, Ingo Kasprzak, Barbara Winner, Jens Hillen, Horst Sawroch, Monika Harke, André Beautemps, Rainer Harke, Andreas Hirz, Peter Eggert, (40.) Tobias Stapelfeldt, Markus Dichtl, Michael Schramm, Fritz Gruber, Stefan Brück, Klemens Franz, Stefan Wahoff, Ronny Vorbrodt, Dominik Vogel, Hanne Weissmann, (50.) Henrik Nachtrodt, Peter Digruber, Andreas Gabler, Christian Huber, Matthias Kornmeier, Julian Steindorfer, Els Dellaert, Monika Dillingerová, Markus Welbourne, Ferdinand de Cassan, (60.) Günter Cornett, Andreas Resch, Jochen Steiniger, Rebekka Topp, Marcel-André Casasola-Merkle, Uwe Grabowski, Volker Hendrix, Tabea Bälack-Ükermann, Andrea Reintges, Ulf Reintges, (70.) Michael Naujokat, Rolf Raupach, Dominik Mechnik, Volker Vieth, Jens Grothollmann, Christian Küdde, Dirk Schröder, Andreas Odendahl, Mathis Völkert, Ulrich Blennemann, (80.) Michael Bruinsma, Daniel Hagetoorn, Tina Junior, Sven Junior, Fokko Toelstede, Dirk Krause, Hans Pöter, Klaus Mülder, Andrea Krone, Helge Rehwald, (90.) Ralph Bruhn, Reiner Frensemeyer, Bodo Drews, Jörg Schulte, Wolfram Stephan, Norbert Pipenhagen, Frank Dohse, Moritz Dreher, Andreas Weibel, Stefanie Schulze, (100.) Peter Raschdorf, Thomas Werner, Johannes Schulz-Thierbach, Gesa Bruhn, Claudia Völker, Hendrik Völker, Volker Geilhausen, Johanna Bresch, Ingrid Kranicz, Petra Zarbock, (110.) Monika Borchardt, Gabi Köpke, Olaf Staloch, Rahele Bagherzadeh, Miguel Zulaica, Christine Hörner, Henning Dudat, Robert Reiner, Hermann Resch, Brigitte Eckert, (120.) Nicole Weidner, Jörg Einsfeld, Thomas König, Bianca Schürmann, Thomas Rosanski, Birgit Baer, Jürgen Kudritzky, Ann-Katrin Drogi, Silke Tebbe, Marcus Baunemann, (130.) Anneke Häußler, Frauke Häußler, Hristo Tzekov, Iglia Tzekova, Bernadette Beckert, Andreas Buhlmann, Bodo Merz, Volker Nattermann, Marcel Plum, Björn Reinartz, (140.) Eric Humrich, Frank Hollubeck, Ralf Steffens, Stefan Frenzel, Gerda Leutermann, Bernd Breitenbach, Silvia Dickhut, Alexander Nentwig, Meike Mählich, Birthe Weibrecht, (150.) Gerald Francke, Michael Lang, Silke Königer, Jörg Königer, Maria Schranz gemeinsam mit Dagmar de Cassan, Mac Gerds, Walter Schranz, Christoph Vavru, Sabrina Fischer, Denis Fischer, (160.) Ladislav Smejkal, Michael Kröhnert, Michaela Slaats, Marcel Gehrman, Georg Deifuss, Maren Bartholome, André Emkes, Hanno Girke, Edgar Guthardt-Schulz, Frederik Häfker, (170.) Roland Müller, Alfred Schneider, Volker Heiß, Andreas Streb, Simone Stellmach, Sandra Kalker, Udo Kalker, Michael Seidl, Andrea Kattinig, Uwe Toebe, (180.) Bernd Lautenschlager, Ulrich-Peter Weiland, Uwe Mannherz, Martin Kopp, Conny Richter, William Attia, Lydia Meier, Christian Fechner, Markus D. Meier, Dorothea Richter, (190.) David Link, Urs Kramer, Ralf Menzel, Christian Becker, Andreas Höhne, Marinka Voß, Sabine Lochner, Jan-Hendrik Lochner, Diana Zey, Ulrich Hoermann, (200.) Andrea Löwen, Jens Pape, Stefan Molz, Klaus Ottmaier, Mareike Corr, David Corr, Helge Ostertag, Maximilian Thiel, Christoph Lipsky, Bernd Brunnhofer, (210.) Thomas Ludwig, Diana Schmidt, Claudio Maniglio und Sebastian Wehlmann.

PREPARAZIONE

Defustellate tutti i pezzi di cartone presenti nella scatola e assemblate le scatole di cartone. Il tabellone di gioco è diviso in due parti che devono essere affiancate. Mettete le scatole di cartone negli appositi spazi, con i cubetti del relativo colore all'interno.



Posizionate la tabella del Tempo a fianco del tabellone, con il lato "ULTIMO" rivolto verso l'alto. Riempite le caselle con i segnalini Tempo mischiati, in base al numero dei giocatori:

- in **4 giocatori**, tutte le righe sono da riempire
- in **3 giocatori**, la prima riga resterà vuota
- in **2 giocatori**, le prime due righe resteranno vuote

I segnalini Tempo avanzati si possono rimettere a posto nella scatola.



- Suddividete i **Contratti** in base al loro valore (indicato chiaramente sul retro) e mischiate ciascuna pila. Dopo aver distribuito a ogni giocatore 4 Contratti (di valore 2, 3, 4 e 5 ciascuno), disponete le pile a faccia in su.
- La pila dei restanti Contratti di valore 2 può essere direttamente capovolta a formare la pila degli scarti.



Pila degli scarti (faccia in giù)

- Suddividete le **Carte Bonus** in base al loro valore (angolo in basso a sinistra) a formare due pile separate. Ogni giocatore riceve una carta da ciascuna pila.
- Mischiate le due pile insieme a formare un mazzo coperto.



- Scoprite le prime quattro Carte Bonus e disponetele vicino al mazzo.

- Mischiate le **Carte Edificio** a formare un mazzo coperto.



- Scoprite le prime quattro Carte Edificio e disponetele vicino al mazzo.

LA PLANCIA UFFICIO

Ogni giocatore riceve una plancia ufficio dove disporre le proprie merci e i propri Contratti. Inoltre, riceve una tessera Scorta Personale **A** e uno schema del punteggio. **B**



La categoria delle merci

Le merci si conservano qui

Ciascun cubetto colorato può rappresentare due diversi tipi di merce

Ogni giocatore inizia con 0-2 segnalini Tempo, in base all'ordine di turno

Magazzini e Depositi sono contrassegnati da una lettera

Riassunto del turno

Spazio per un quinto Contratto

Eventuali ulteriori Contratti si possono disporre all'esterno

Il valore del Contratto, ossia la pila da cui proviene

Il numero di monete che ottenute dalla vendita il Contratto

Le merci che devono essere consegnate per concludere il Contratto

Alcuni Contratti richiedono merce di una categoria

La località in cui il Contratto può essere concluso

Le **Carte Bonus** si tengono visibili vicino alla plancia ufficio.



Le merci aggiuntive ottenute viaggiando nella relativa località

La merce aggiuntiva ottenuta aggregandosi al viaggio di un altro

Il costo in Talleri (monete) della Carta Bonus

A	SPAIN ■ Citrus Fruit ■ Spice	HAMBURG ■ Livestock ■ Muskets
	FRANCE ■ Plums ■ Wine	SWEDEN ■ Copper ■ Iron
	ENGLAND ■ Fabric ■ Coal	DANZIG ■ Grain ■ Saltpeter
	DUTCH REPUBLIC ■ Vegetables ■ Calfskin	RUSSIA ■ Ham ■ Fish Oil

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve una **Scorta Personale** con 1 cubetto di ogni colore. In qualunque momento può prelevarne uno e metterlo in un proprio Magazzino o Deposito.

Le **Carte Edificio** acquistate si tengono visibili vicino alla plancia ufficio. Saranno usate per il punteggio finale.

Nome dell'Edificio (ai monumenti di Amburgo è stato lasciato il nome originale in tedesco)

Punti Vittoria ottenuti se la condizione è soddisfatta



Il costo in Talleri della Carta Edificio

La condizione da soddisfare



Lo schema riassuntivo del punteggio mostra in che modo si ottengono PV alla fine della partita.