

Ostia

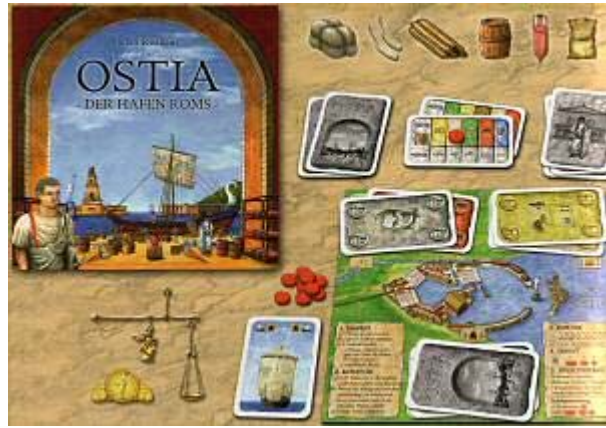
Editore : Pro Ludo

Autore : Stefan Risthaus

Nr. Giocatori : 3-5

Età : 12 anni

Durata : 60-75 min



Materiale :

6 carte « Senato » - Banconote (1 denarius e 2, 5, 10 e 20 denarii) - 1 pedina primo giocatore - 60 pedine punti vittoria - 20 magazzini - 5 plance di gioco - 5 carte « Nave » - 51 carte merce - 10 carte « Bluff » - 1 regolamento

Preparazione

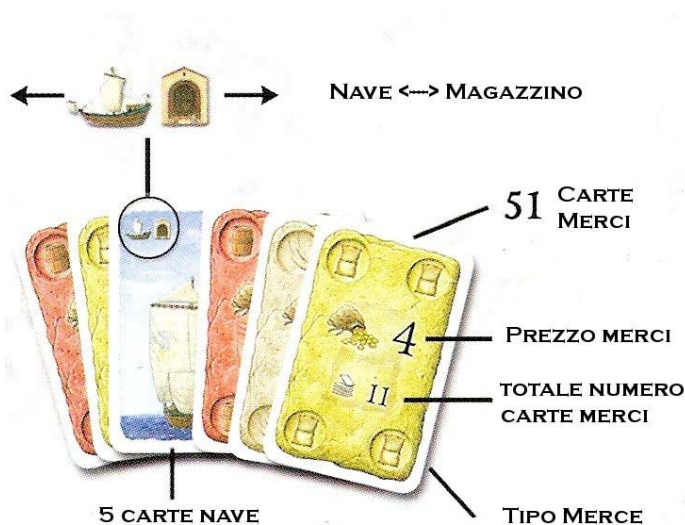
Il giocatore con più punti vittoria dopo 5 turni vince la partita. I giocatori nel corso dei 5 turni ordinari di gioco ricevono punti vittoria soltanto per le offerte più allettanti che faranno al senato; alla fine della partita inoltre riceverà ulteriore punteggio chi avrà maggiore varietà di merce nei magazzini dei giocatori ed infine chi avrà conservato più denaro.

Prima di iniziare :

Se è la vostra prima partita a Ostia, mettete da parte le 6 carte « Avorio ».

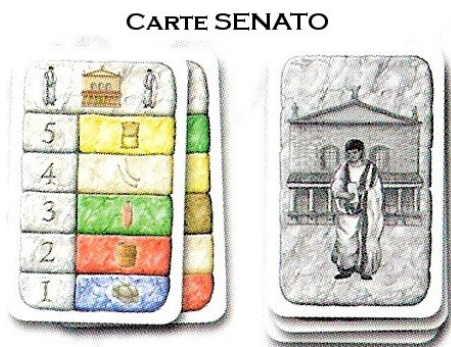
Ogni giocatore riceve :

- 1 plancia di gioco,
- 1 magazzino da piazzare sulla plancia del giocatore
- 1 carta « Nave »
- 2 carte « Bluf »
- 55 Denarii.



Le carte delle merci si mescolano ed ogni giocatore riceve una carta. Le carte che restano formano il mazzo della pesca.

Nota : la somma del valore e del numero delle carte è sempre 15.



Le carte « Senato » vengono mescolate allo stesso modo e formano un'altra pila. La prima carta deve essere tolta dal mazzo senza essere vista. Per ogni turno di gioco infatti si utilizzerà una carta.

La carta seguente si mette in mezzo al tavolo con un punto vittoria sopra per indicare che è attiva. Verrà poi contemporaneamente scoperta una seconda carta che sarà attiva al turno seguente.

Il giocatore che è stato di recente a Roma (o il più giovane), riceve la pedina primo giocatore ed inizia la partita.

La partita dura 5 turni (più un prolungamento finale dell'ultimo turno).

Ogni turno è composto da 5 fasi, ed ognuna deve essere giocata integralmente da tutti i giocatori prima di passare a quella seguente:

1. Fase del Porto:

I giocatori prendono la loro carta « Nave » in mano.

Questa carta riporta 2 simboli: *Nave* e *Magazzino*. Si piegheranno le carte ricevute gratuitamente in questa fase accanto al simbolo *Nave* (a sinistra della carta). I giocatori ancora non possiedono realmente queste merci, dovranno essere acquistate. Una volta acquistate, passano accanto al *Magazzino* (a destra della carta).

Questa fase è composta da tre fasi in sequenza:

- a. **Distribuire le carte merce:** Ogni giocatore riceve 5 carte dalla pila della pesca (se la pila è esaurita, si mescola per costituirne una nuova). Queste carte dovranno essere messe a sinistra della carta « Nave ».
- b. **Scegliere una merce:** Ogni giocatore può far subito far passare gratuitamente una merce dalla sua nave verso il suo magazzino cambiando lato della sua carta « Nave » una carta merce. Le 4 carte restanti rimangono sulla parte sinistra della carta « Nave ».
- c. **Negoziare le merci della nave:** Ogni giocatore mette in offerta le 4 merci restanti nella sua nave in 2 tranches. Inizia il 1° giocatore: egli prende due carte identiche o differenti dalla sua nave e le mette sul tavolo. Il suo vicino di sinistra adesso propone un prezzo per queste due carte. Il prezzo dovrà essere almeno uguale al valore delle 2 carte (accanto al simbolo delle merci). In senso orario poi, ogni giocatore propone un prezzo. Ogni giocatore può fare una sola offerta secca senza possibilità di rilancio, e l'offerta non deve necessariamente essere maggiore di una già formulata. Il venditore se vorrà acquistare le carte da lui stesso messe all'asta dovrà pagare alla banca l'offerta più elevata aumentata di 1 Denarius. Se non può o non vuole farlo, egli può venderle ad un altro giocatore di sua scelta (non è obbligato a venderle al migliore offerente). Se tutti passano, il venditore è obbligato ad acquistare le carte per la metà del loro valore.

(arrotondato per eccesso). Le carte vendute sono sempre messe sul lato destro della carta « Nave » dell'acquirente. Il venditore riceve l'importo richiesto e deve dare la metà, arrotondato, alla banca.

Se un giocatore non può pagare la sua offerta, deve vendere i suoi magazzini, fino ad avere sufficiente denaro. Un magazzino vale 7 Denarii dalla banca. Se non ha sufficienti magazzini, deve prendere un prestito di 7 Denarii. I prestiti sono rappresentati mettendo verticalmente i magazzini.

In seguito, ogni giocatore a turno mette allo stesso modo in offerta 2 carte. Dopo i primi turni di offerte pubbliche, si ripete una 2° serie allo stesso modo.

Alla fine della fase, nessuno avrà più merci nella propria nave (tutte le carte merce sono a destra della carta « Nave »).

2. Fase del conteggio:

In meno di 5 giocatori, si scopre un certo numero di carte merci dalla pesca:

4 per partite con 3 giocatori

2 per partite con 4 giocatori.

Queste carte serviranno al momento della vendita delle merci al Mercato (fase seguente).

Tutti i giocatori decidono allo stesso momento come desiderano utilizzare le loro merci. Tutte le carte merci, così come le carte "Bluff" per confondere un poco le idee, sono giocate coperte sulle 3 caselle della plancia di gioco:

- ✚ sul mercato (in alto a sinistra) per la vendita
- ✚ sul senato (in alto a destra) per darle al senato e guadagnare dei punti vittoria
- ✚ sul magazzino (in basso) custodendole per un turno futuro più favorevole

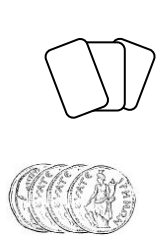


Un giocatore non può mettere più di 3 tipi differenti di merce sulle caselle senato e Mercato insieme. Alla fine della fase, si mettono da parte le carte « Bluff » e si verifica questo limite. Se qualcuno ha giocato troppi tipi di merce, deve scartare tutte le sue merci del tipo che ne conta di più, al senato (tutta la merce va sulla carta « Senato » attiva).



3. Vendere la merce al Mercato :

Ogni giocatore vende le sue carte adesso. Il valore di ogni merce dipende dal numero totale di merci dello stesso tipo proposto dai giocatori: il valore di ogni carta diminuisce col numero di carte in funzione del riquadro stampato sulle planche e qui sotto riprodotto.



1	2	3	4	5	6	7	8	9+
15	12	10	8	6	4	3	2	1

Con meno di 5 giocatori, le carte che sono state scoperte nella fase precedente contano nel totale. Tutti i profitti sono pagati dalla banca e le carte vendute scartate.

4. Offrire le merci al Senato:

Le offerte di ogni giocatore saranno studiate per risultare le più allettanti per il senato secondo quanto indicato sulla carta "Senato" attiva. Infatti ogni carta merce offerta al senato riceverà tanti punti quanti indicati dalla carta senato attiva. Il giocatore con l'offerta complessiva più alta riceve 3 punti vittoria, il secondo giocatore 2 ed il terzo giocatore 1 punto. In caso di parità, i giocatori si dividono i punti dei posti corrispondenti. Per esempio, 2 giocatori alla pari per la offerta del secondo posto guadagnano 1 punto ciascuno (2+1 divisi per 2, arrotondato per difetto).

5. Riesaminare le capacità dei magazzini:

Ogni giocatore può decidere di conservare tante carte merci per il turno successivo, per quanti magazzini possiede. Le carte in eccedenza devono essere scartate.

Prima di ciò, ogni giocatore ha tuttavia la possibilità di costruire uno o più magazzini per 10 Denarii ciascuno. Ogni giocatore può possedere tuttavia al massimo 4 magazzini.

D'altra parte, bisogna rimborsare anche i prestiti pagando 10 Denarii oppure pagare 2 Denarii di interessi (per ogni turno??).

Nota: la verifica della capacità di stoccaggio ha luogo alla fine del turno. Durante il turno, un giocatore può avere le carte che desidera.

Fine del turno. Il primo giocatore passa la sua pedina di primo giocatore al suo vicino di sinistra che diventa quindi il primo giocatore per il prossimo turno. La carta "Senato" attiva viene scartata, l'altra carta "Senato" diventa attiva ed una nuova carta "Senato" viene scoperta.

Il gioco si conclude dopo il quinto turno. Dopo l'ultima fase del 5° turno di gioco, si procede ad un'ultima fase extra: ogni giocatore può distribuire le carte rimanenti, merci e bluff, adesso, tra il magazzino ed i Mercato.

I giocatori ottengono dei nuovi punti vittoria per le merci stoccate nei magazzini: cominciando dal primo giocatore, ciascuno ottiene 1 punto vittoria per ogni tipo differente di merce stoccata nei suoi magazzini. Le carte sul Mercato sono scartate.

Se un giocatore possiede più magazzini di quante carte desideri conservare delle carte, può venderli immediatamente per 7 Denarii.

Un giocatore con ancora un prestito davanti a se, perde immediatamente, bisogna infatti rimborsare i propri debiti prima del conteggio finale, pena l'eliminazione.

Infine il giocatore che ha mantenuto più denarii riceve 3 punti vittoria, il secondo giocatore 2 ed il terzo giocatore 1 punto. Le parità sono risolte come nel senato.

Il vincitore è il giocatore con più punti vittoria. In caso di parità, il giocatore con più magazzini vince. In caso di nuova parità, il giocatore col più alto valore (in funzione dell'ultima carta "Senato") in merci stoccate nei suoi magazzini vince.

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 "OSTIA" sono detenuti dal legittimo proprietario.

