

LO SPEICHERSTADT

Visione generale

Sei a capo di una grande azienda commercio nel distretto del commercio all'ingrosso di Amburgo, lo Speicherstadt. Usando un sistema d'asta, acquisti carte commercio. Queste carte ti danno, per esempio, dei magazzini carichi di merci, che prendi dai tuoi appaltatori, o i pompieri per proteggerti dal fuoco. Ottieni punti per le tue attività. Alla fine, il giocatore con più punti vince il gioco.

Componenti

54 carte commercio

- 12 x Inverno (A)
- 13 x Primavera (B)
- 13 x Estate (C)
- 15 x Autunno (D)
- 1 x 4° Fuoco (E)

1 plancia di gioco

25 monete

20 operai (4 ciascuno nei 5 colori dei giocatori)

5 carte mercato (nei 5 colori dei giocatori)

1 moneta di metallo

45 cubi merce

- 9 x caffè (marrone)
- 9 x tè (verde)
- 9 x zafferano (giallo)
- 9 x caucciù (bianco)
- 9 x tappeti (rosso)

1 sacchetto

Preparazione del gioco

Stacca la **guida rapida perforata**. Segui la **disposizione iniziale** come descritta in seguito a pagina A. Continua a leggere qui se vuoi sapere tutte le regole prima di cominciare a giocare, o mettersi al corrente del gioco con **l'accesso rapido** a pagina B della guida rapida se vuoi iniziare immediatamente il gioco.

Sequenza del gioco

Il gioco si compone di diversi round. Ogni round si compone di 5 fasi:

1) rifornimento

2) richiesta

3) acquisto

4) carico

5) entrate

1) Rifornimento

In questa fase determini il rifornimento delle carte commercio disponibile per il turno corrente. A tal scopo, prendi le carte in cima dal mazzo di pesca (secondo il numero dei giocatori) e mettile in fila scoperte, da di sinistra a destra sugli spazi dello Speicherstadt:

- 2 giocatori: 3 carte
- 3 giocatori: 4 carte
- 4 giocatori: 5 carte
- 5 giocatori: 6 carte

Se riveli 1 o più carte **nave**, pesca **a caso 3 cubi merce** dal sacchetto per ogni nave e mettili sopra.

2) Richiesta

In questa fase determini la quantità della richiesta delle carte commercio in riserva. Il giocatore con la **moneta di metallo** inizia. **In senso orario** scegli una carta mettendo **1 operaio** del tuo colore su quella carta. Metti il tuo operaio nello **spazio costruzione libero più in basso**. Dopo che tutti i

giocatori hanno messo 1 operaio, ripetere questa procedura finchè tutti i giocatori non hanno messo 3 operai.

Puoi **scegliere liberamente** le carte per ogni operaio. Nel caso ci siano già operai presenti sulla carta scelta, semplicemente poni il tuo operaio sullo spazio libero successivo più in alto. Non puoi rinunciare a disporre un operaio. Puoi, tuttavia, disporre più tuoi operai su di una singola carta. Se tutti e 8 gli spazi della costruzione per una carta sono occupati dagli operai, non potrai metterne li dei nuovi.

In questo modo, progressivamente, si forma una fila di operai sopra ogni carta. È inoltre possibile che non ci sia richiesta di una carta e nessuno vi abbia posto operai.

Non appena tutti i giocatori hanno disposto tutti e **3 gli operai**, questa fase termina.

Per un esempio, vedi la pagina B della guida rapida.

3) Acquisto

Ora, effettui sin l'acquisto di ogni carta **singolarmente**, da sinistra a destra. La procedura è la stessa per l'ogni carta.

Il giocatore con l'operaio direttamente sopra la carta (quello **più in basso** della fila) decide per primo indipendentemente da fatto che voglia comprare la carta. Se lo fa, paga tante monete pari al numero totale degli **operai** sopra la carta. (Non puoi pagare con la moneta di metallo.) Il giocatore allora prende la carta e la mette di fronte a se. D'ora in poi il giocatore può usare la funzione della carta. Tutti gli operai della fila sopra quella carta ritornano ai loro proprietari.

Se il giocatore **non vuole o non può** comprare la carta, riprende il suo operaio. Ora, il giocatore con l'operaio seguente nella linea potrà comprare la carta. Il prezzo è diminuito di 1 moneta, poiché c'è 1 operaio in meno sopra la carta. Se quel giocatore non vuole comprare la carta, è il turno del giocatore seguente, e così via.

Quindi, la carta è offerta a tutti i giocatori che hanno messo operai sulla stessa finchè qualcuno la compra. Se nessuno vuole comprare la carta, viene messa nel mazzo di scarto. Lo stesso si applica se nessun operaio è stato disposto sopra una carta. Poi, si continua con la carta seguente.

Per un esempio, vedi la pagina B della guida rapida.

4) Carico

Questa fase si ha per la prima volta in primavera (B), una volta che la prima nave è stata comprata. Vendi i **cubi merce**, o spostali fra le varie **carte commercio o mercati**.

Il **primo giocatore** inizia, gli altri seguono in senso orario. (Per accelerare il passo, potete anche agire tutti allo stesso tempo.)

Attenzione: In generale, non potete vendere o scambiare tra voi - nè monete nè cubi o carte commercio!

Puoi utilizzare le seguenti carte in questa fase:

Nave

Se hai comprato una o più **navi** in questo round, **devi** ora scaricarle. Togli **tutti** i cubi merce dalle navi. Puoi ora scegliere che cosa fare con ogni cubo merce **singolarmente**:

- Ponilo su un **contratto**.
- Vendilo ad un **commerciante**.
- Mettilo nel tuo **magazzino**.
- Convertilo, vendilo o tienilo nel **mercato**.

Alla conclusione di ogni carico, nessun cubo merce può rimanere sulle navi. Tutti i cubi merce inutilizzati sono eliminati. Mettili nella **riserva** e **non** nel sacchetto!

Contratto

Puoi disporre qualunque numero di cubi merce dalle **navi**, dal **magazzino**, o dal **mercato** su uno o più **carte contratto**. Il **tipo di merci** deve coincidere con quelle della carta contratto. Per esempio, puoi disporre soltanto un cubo marrone su un simbolo del caffè o un cubo bianco su un simbolo del caucciù. Puoi disporre singole merci su un contratto, completandolo via via successivamente. Non potrai più rimuovere i cubi merce già disposti sui contratti.

Commerciante

Puoi vendere ogni cubo merce dalle **navi**, dal **magazzino**, o dal **mercato** ad uno o più commercianti. Ci sono 5 diversi commercianti:

- **tostare di caffè**
- **degustatore del tè**
- **commerciante di spezie**
- **commerciante di tappeti**
- **vulcanizzatore**

Ogni commerciante paga **1 moneta per ogni cubo merce** del **tipo rappresentato**. Per esempio, il degustatore del tè paga 1 moneta ogni cubo merce verde. Prendi la moneta dalla riserva. Metti le merci vendute nella **riserva**: **non** nel sacchetto!

Magazzino

Durante il carico puoi disporre i cubi merce nel tuo **magazzino** o rimuoverli dal tuo magazzino. Qui, potrai **mantenere** i cubi merce per usarli nei round successivi o per guadagnare dei **punti** alla fine del gioco. Comunque ci possono essere **massimo 4 cubi merce** in un **magazzino in qualunque momento**.

Mercato

Puoi usare il **mercato** per vari scopi durante il carico:

- **Convertire**: Metti **3 cubi merce** a tua scelta nella **riserva** e prendi **1 qualunque altro cubo merce** a tua scelta dalla riserva.

Nota: Per questo acquisto non puoi estrarre i cubi merce dal sacchetto o rimmetterli nel sacchetto!

- **Vendere**: Metti **2 cubi merce** nella **riserva** e prendi **1 moneta** dalla **riserva**.

- **Conservare**: Puoi conservare **massimo 1 cubo merce** nel mercato per usarlo nel round successivo.



Esempio: Il Blu ha comprato 2 navi in questo round e necessita ora di scaricarle. Dispone 1 caucciù e 1 tè sul suo contratto a destra. Potrebbe disporre il tappeto sul contratto a sinistra; ciò completerebbe il contratto rendendo 5 punti alla fine del gioco. Ma il blu decide di disporre il tappeto nel mercato, per mantenerlo per dopo poiché il tappeto può anche essere usato per completare l'altro contratto, che può rendere 11 punti.

Il blu potrebbe convertire i 3 cubi merce caucciù, tè e zafferano rimanenti in 1 caffè nel mercato e completare così il suo contratto a destra. Ma il blu è sicuro che otterrà più tardi il caffè necessario. Piuttosto preferisce avere più monete per il prossimo round. Così, il blu vende il tè al degustatore del tè e riceve 1 moneta dalla riserva. Vende il caucciù e lo zafferano nel mercato e riceve 1 ulteriore moneta dalla riserva.



Entrambe le navi sono ora vuote e il blu non vuole compiere nessun'ulteriore azione durante il carico.

5) Entrate

Ogni giocatore riceve **1 moneta**. I giocatori che non hanno comprato carte commercio in questo round ricevono 1 moneta **supplementare**. In seguito, il primo giocatore passa la **moneta di metallo** al giocatore alla sua sinistra.

Nel raro caso che non ci siano abbastanza monete nella riserva durante la fase entrate, utilizza qualunque segnalino, per esempio monete vere o dadi.

Fine del gioco

Non appena nella fase 1) “rifornimento“ l'unica carta rimasta nel sul mazzo da cui pescare è la carta quarto fuoco (E) dopo la pesca delle carte commercio, inizia l'ultimo round. Procedi come al solito. In seguito, tieni la carta finale sul mucchio da cui pescare, quarto fuoco (vedi pag. 4, “fuoco”). Dopo di ciò, il gioco termina.

Attenzione: Può accadere occasionalmente che la carta terzo fuoco (D) sia la carta finale dell'autunno e si trovi a destra sopra la carta quarto fuoco (E). In tal caso, il gioco termina dopo avere rivelato ed estratto il terzo fuoco, ma estrai immediatamente il quarto fuoco. Dopo di che, il gioco termina.

Ora, determina tutti i **punti** accumulati. Usa la **pista punteggio** sulla plancia del gioco per segnare i tuoi punti. Il giocatore con più punti vince. In caso di parità, il giocatore con più monete vince.

Carte commercio

Ora spiegheremo le funzioni delle varie **carte commercio** (in ordine alfabetico) e del **mercato**. Ogni carta può essere usata soltanto dal giocatore che l'ha comprata.

I numeri sotto le illustrazioni indicano il numero totale di tale carta e rispettivamente nelle 4 stagioni (A/B/C/D).



La Banca 1:0/0/1/0

Come proprietario della **banca** ricevi **1 moneta supplementare** nella fase 5) “entrate,,. In tal modo, ricevi 2 monete se hai comprato almeno 1 carta commercio in questo round e 3 monete se non hai comprato carte commercio in questo turno.



Chiesa dei barcaioli 1:0/0/0/1

Alla **fine del gioco** riceverai **3 punti** per la chiesa dei barcaioli



Commerciante di tappeti 1:1/0/0/0

Nella fase 4) “carico“ puoi vendere tutti i **cubi rossi delle merci** (tappeti) al **commerciante di tappeti**. Per ogni cubo tappeto venduto prendi **1 moneta** dalla **riserva**. Metti i cubi tappeto venduti nella riserva e **non** nel sacchetto! Alla **fine del gioco** ricevi **1 punto** per il commerciante di tappeti.



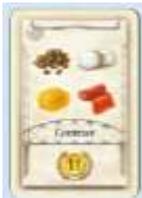
Camera di commercio 1:0/0/0/1

A **fine partita** riceverai **1 punto per ogni moneta** posseduta. (Non devi restituire le monete.)



Tostatore di caffè 1:1/0/0/0

Nella fase 4) “carico“ puoi vendere tutti i **cubi marroni** delle merci (caffè) al **tostatore di caffè**. Per ogni cubo caffè venduto prendi **1 moneta** dalla riserva. Metti i cubi caffè venduti nella **riserva** e **non** nel sacchetto! Alla **fine del gioco** ricevi **1 punto** per il tostatore di caffè.



Contratto 10: 3/3/4/0

Nel corso del gioco dovrai rifornire i tuoi **contratti** con i **cubi delle merci**, poiché così guadagnerai **punti**. I contratti sono di 3 formati differenti:

- piccolo contratto: **2 merci per 5 punti**
- contratto medio: **3 merci per 8 punti**
- grande contratto: **4 merci per 11 punti**

Nella fase 4) “carico“ puoi porre i cubi delle merci dalle **navi**, dal **magazzino**, o dal **mercato** su una o più **carte contratto**. Il **tipo di merci** e i cubi merci della carta del contratto devono coincidere. Per esempio, puoi porre soltanto un cubo marrone su un simbolo del caffè o un cubo bianco su un simbolo caucciù. Puoi porre le singole merci su un contratto, completandolo poi via via. Non puoi rimuovere i cubi delle merci già posti sui contratti.

Alla **fine del gioco** riceverai il numero di **punti** (5/8/11) indicati sul contratto, ma soltanto se **tutti i cubi delle merci** richiesti sono stati messi. **Non** ci sono punti per i contratti **incompleti**.



Ufficio contabile 4:1/1/0/2

Alla **fine del gioco** ricevi **punti** per i tuoi uffici contabili, come segue:

- **2 punti** se possiedi **1 ufficio contabile**,
- **5 punti** se possiedi **2 uffici contabili**,
- **9 punti** se possiedi **3 uffici contabili**,
- **14 punti** se possiedi tutti e **4 gli uffici contabili**.

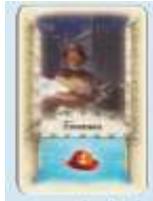


Fuoco 4: 0/1/1/1

Ci sono **4 carte fuoco**. Non appena riveli un fuoco nella fase 1) “rifornimento,, immediatamente il gioco si ferma. Ogni giocatore somma i **valori** dei suoi **vigili del fuoco**. Il giocatore con la somma **più grande** immediatamente riceve altrettanti **punti** come indicato sulla carta fuoco. Il giocatore con la somma **minore** immediatamente riceve altrettanto **punti negativi**. Usa la **pista punti** sulla plancia di gioco per segnare i tuoi punti.

In caso di **parità**, ogni partecipante riceve i punti positivi o i punti negativi. Nel caso raro che tutti i giocatori possiedono la stessa somma, nessuno riceve alcun punto (positivo o negativo).

Dopo aver completato la **carta fuoco**, va posta nel mazzo **di scarto**. Pesca una ulteriore carta commercio per sostituire il fuoco e completare gli spazi. Continua il gioco.



Vigile del fuoco 10:2/3/2/3

I **vigili del fuoco** ti proteggono dai **4 fuochi** che si svilupperanno durante il gioco. Ogni vigile del fuoco ha un **valore** (1-5). In caso di **fuoco**, la **somma** dei valori dei tuoi vigili del fuoco determinerà se puoi ricevere i punti positivi o negativi.



Mercato

Durante la disposizione del gioco ogni giocatore riceve 1 mercato. Nella fase 4) “carico,, puoi utilizzarlo in vari modi:

- **Conversione:** Metti **3 cubi di merci** qualunque a tua scelta nella riserva e prendi **1 qualunque altro cubo** delle merci a tua scelta dalla riserva.
- **Vendita:** Metti **2 cubi** qualunque nella **riserva** e prendi **1 moneta** dalla **riserva**.
- **Conservazione:** Puoi mantenere **massimo 1 cubo delle merci** nel mercato per usarlo o in un round successivo.

Per un esempio, vedi la pagina 3.



Porto 1:0/0/0/1

Alla fine del gioco il porto ti fa guadagnare **1 punto** per ogni nave posseduta.



Nave 15:0/5/5/5

Non appena scopri una **nave** nella fase 1) “rifornimento,,, pesca **a caso** dal sacchetto **3 cubi delle merci** per ogni **nave** e mettili sopra. Se compri una **nave**, **devi** scaricarla nello stesso round. Togli **tutti** i cubi delle merci dalla **nave**. Puoi ora scegliere che cosa fare di ogni cubo delle merci **singolarmente**:

- Metterlo su un **contratto**.
- Venderlo ad un **commerciante**.
- Mantenerlo nel tuo **magazzino**.
- Convertirlo, venderlo o mantenerlo nel mercato.

Alla conclusione di ogni carico, nessun cubo delle merci può rimanere sulle **navi**. Tutti i cubi inutilizzati delle merci sono persi. Mettili nella riserva e **non** nel sacchetto!



S. Michaelis 1:0/0/0/1

Alla fine del gioco ricevi **4 punti** per S. Michaelis.



Commerciante di spezie 1:1/0/0/0

Nella fase 4) “carico“ puoi vendere i **cubi gialli delle merci** (zafferano) al **commerciante di spezie**. Per ogni cubo dello zafferano venduto prendi **1 moneta** dalla riserva. Metti i cubi venduti dello zafferano nella **riserva** e **non** nel sacchetto! **Alla fine del gioco** ricevi **1 punto** per il commerciante di spezie.



Degustatore del tè 1:1/0/0/0

Nella fase 4) “carico“ puoi vendere i **cubi delle merci verdi** (tè) al **degustatore del tè**. Per ogni cubo del tè venduto guadagni **1 moneta** dalla riserva. Metti i cubi del tè venduti nella **riserva**, **non** nel sacchetto! **Alla fine del gioco** ricevi **1 punto** per il degustatore del tè.



Vulcanizzatore 1:1/0/0/0

Nella fase 4) “carico“ puoi vendere i **cubi delle merci bianchi** (caucciù) al **vulcanizzatore**. Per ciascun cubo di caucciù venduto prendi **1 moneta** dalla riserva. Metti i cubi venduti di caucciù nella **riserva** e **non** nel sacchetto! **Alla fine del gioco** ricevi **1 punto** per il vulcanizzatore.



Magazzino 1:1/0/0/0

Nella fase 4) “carico,, può porre i cubi delle merci nel tuo **magazzino** o rimuoverli dal tuo magazzino. Qui, puoi **mantenere** i cubi delle merci per usarli nei round successivi o per ottenere **punti** alla fine del gioco. Tuttavia, ci possono essere **massimo 4 cubi merci** in un magazzino **in qualunque momento**. **Alla fine del gioco** ricevi **1 punto per ogni cubo delle merci** nel tuo magazzino.