

DIE HÄNDLER – I MERCANTI

Un gioco di Wolfgang Kramer e Richard Ulrich per 2-4 giocatori

Traduzione in italiano a cura di Simone "The Busgat" Favero, ricavata dalla traduzione in inglese di Anthony M. Rubbo e da quella in francese di Philibert

CONTENUTO

1 tabellone di gioco	4 plance contenenti i seguenti elementi:
1 messaggero in legno	10 carte di credito grige
3 carri in legno	15 carte d'influenza verdi
54 merci in legno:	8 carte di abilità speciali rosse
9 cilindri rossi – Tessuto – Tuche	4 ruote dei prezzi con 8 frecce direzionabili
9 cilindri marroni – Vino – Wein	8 tessere scudettate di 4 colori
9 cilindri bianchi – Sale – Salz	16 tessere di movimento in 4 colori
9 cubi verdi – Generi alimentari – Nahrung	1 tavoletta di riferimento
9 cubi neri – Ferro – Eisen	monete da 100, 500 e 1.000 fiorini
9 cubi viola – Soia – Seide	1 foglio di etichette
6 cubi grigi in legno	4 sacchetti
2 grandi cilindri grigi in legno	1 regolamento
	1 foglio di descrizione per l'assemblaggio dei pezzi
	1 libretto di FAQ – domande e risposte

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore è un mercante che cerca di raggiungere il più alto livello sociale rispetto agli altri partecipanti. Alla fine del gioco, il mercante con lo status sociale più elevato sarà il vincitore.

IL GIOCO

1. Il gioco si svolge in round. Ogni round si compone di 6 fasi. Prima di cominciare con il primo round, i giocatori dovranno preparare la "bottega".
2. In generale, ogni fase comincia con il giocatore iniziale, e gli altri seguiranno in senso orario. Il giocatore più giovane sarà scelto come giocatore iniziale, e riceverà la tabella di riferimento. Alla fine di ogni turno, la tabella di riferimento passerà al giocatore seguente (quello a sinistra), designando quindi il nuovo giocatore iniziale per il turno seguente.
3. Nella fase 2 e 4 di ciascun turno, tutti i giocatori agiscono simultaneamente.

PRIMA DI COMINCIARE

Assemblare con cura gli elementi del gioco come indicato nelle istruzioni di assemblaggio.

PREPARAZIONE – ABILITA' SPECIALI

Fare riferimento all'immagine nell'ultima pagina del regolamento.

Piazzate i 3 carri nelle città di Parigi, Colonia e Genova (il numero dei carri non ha importanza). Quindi, piazzate un cubo grigio nello spazio "0" del bonus track di queste città (questi sono numerati da 0 a 500). Per le altre 3 città piazzate un cubo grigio nello spazio "200". Piazzate il messaggero a 2 spazi di distanza da ogni città che non ha un carro.

Piazzate uno di ciascun tipo di bene (cubi e cilindri colorati) nella parte inferiore del Price Track. Questo è numerato da "100" a "400" a sinistra, e sta a significare il prezzo corrente d'acquisto dei beni. Ed è inoltre, numerato da "600" a "1000" a destra, sta a significare il prezzo corrente di vendita.

Piazzate le carte di "Influenza" verdi (a faccia coperta), e le carte di credito grigie (a faccia scoperta), accanto al tabellone di gioco. Formate una banca nel lato del tavolo dove le monete e i beni saranno conservati. Il cambio dei fiorini potrà essere fatto dalla banca in qualsiasi momento. Ogni giocatore riceve dalla banca 5.000 fiorini all'inizio del gioco, e un sacchetto per tenere lontano da sguardi indiscreti le proprie monete durante lo svolgimento del gioco.

Ogni giocatore sceglie un colore (una tessera scudettata). I giocatori prendono 2 tessere scudettate e la ruota dei prezzi corrispondente al colore scelto. I giocatori piazzeranno una delle loro tessere scudettate nello spazio "Kramer" dello Status track, e ne terranno una di fronte a sé per mostrare il colore scelto.

I giocatori riceveranno un set di 4 tessere movimento (ogni giocatore ne riceve una di 1, 2, 3 e 4), corrispondenti al loro colore, queste dovranno essere piazzate con il numero visibile di fronte ai giocatori.

Il giocatore iniziale piazza uno dei grandi cilindri grigi nella prima colonna della tabella dei riferimenti, denominata "Aktionphase 1" (Acquisto dei beni).

Durante il gioco, il giocatore iniziale muoverà il cilindro attraverso le varie colonne, quando le fasi saranno completate. L'altro grande cilindro grigio sarà piazzato nella parte inferiore del contatore dei carri arrivati che si trova nel tabellone (con i cerchi numerati da 0 a 8).

Ogni giocatore conserva la sua seconda tessera scudettata davanti a sé, per far sì che ciascuno possa vedere il colore degli avversari.

Ogni giocatore pesca 2 carte rosse "Abilità Speciale", queste serviranno più avanti per realizzare delle azioni speciali.

Opzione rapida – per principianti

- *Combinare le 8 carte "Abilità Speciale" nelle seguenti coppie:
Messaggero Rapido + Vendita di Magazzino
(Express-Kurier + Lagerverkauf)
Grande Ufficio + Conducente
(Großes Kontor + Wagnerei)
Mastro Conducente + Messaggero
(Großes Wagnerei + Kurier)
Acquisto Favorevole + Ufficio
(Gunstiger Einkauf + Kontor)*
- *Girate le 4 coppie di carte a faccia coperta e piazzatele in ordine sparso. Ogni giocatore prende provvisoriamente le tessere scudettate dal tabellone del punteggio e mescolatele a faccia coperta. Il primo giocatore pescherà a caso le tessere scudettate e le piazzerà sulle coppie di carte a faccia coperta. Quindi ogni giocatore recupererà la coppia di carte che gli è stata attribuita e piazzerà di nuovo la propria tessera scudettata sulla casella "Kramer". Le carte non utilizzate (se ci sono meno di 4 giocatori), saranno tolte dal gioco e non più utilizzate.*
- *Ogni giocatore, quindi, paga alla banca 1.000 fiorini per l'acquisto delle sue carte speciali (rimanendo quindi con un capitale di partenza pari a 4.000 fiorini).*

Quando i giocatori conosceranno meglio il gioco, potranno utilizzare il metodo dell'asta per acquistare le carte "Abilità Speciale":

- Le 8 carte saranno piazzate con la faccia visibile. Il primo giocatore sceglierà una carta che vuole acquistare. Se nessun altro giocatore vuole quella carta, allora pagherà il prezzo indicato sulla carta e la piazzerà di fronte a sé.
- Se altri giocatori sono interessati, si procederà a delle offerte seguendo il senso orario, e aumentando di volta in volta di 100 fiorini, il prezzo iniziale indicato sulla carta. Se un giocatore passa, non potrà più fare delle offerte per quella carta. Il vincitore sarà colui che avrà fatto l'ultima offerta: pagherà la somma offerta alla banca e piazzerà la carta di fronte a sé.
- Il giocatore iniziale sceglierà quindi la seconda carta nello stesso modo visto precedentemente.
- Questo procedimento continuerà fino a che ciascuno dei giocatori sarà in possesso di due carte. Nel momento in cui un giocatore sarà in possesso di due carte, non potrà più partecipare alle altre aste.
- Una volta che il giocatore iniziale sarà in possesso delle sue due carte, sarà il giocatore alla sua sinistra che sceglierà la carta seguente da mettere all'asta. Quando ci sono meno di 4 giocatori, le carte avanzate saranno rimosse dal gioco.

FASE 1 : ACQUISTO DELLE MERCI

- Cominciando dal giocatore iniziale (e procedendo in senso orario), ciascun giocatore acquista da 0 a 3 merci tra quelle disponibili nello stock a fianco del tabellone.
- Il prezzo di ogni merce è indicato sulla colonna di sinistra (Einkaufspreise).
- Il costo totale è pagato alla banca e il giocatore prende le merci corrispondenti. All'inizio del gioco, tutte le merci hanno il prezzo d'acquisto pari a 100.

Abilità Speciale – Acquisto Favorevole (Gunstiger Einkauf)

Il giocatore che possiede questa carta abilità speciale, pagherà solamente 100 fiorini per l'insieme delle merci acquistate durante ogni turno e continuerà a farlo durante tutta la partita. Per esempio, al primo round, questo giocatore potrà acquistare 2 unità di sale e 1 di tessuto pagando 100 fiorini al posto di 300.

- Un giocatore piazza le sue merci acquistate in uno o più dei suoi magazzini situati nelle 6 città (i magazzini di ogni giocatore, portano lo scudetto di quel giocatore). Ogni città mostra 3 icone che rappresentano i beni che sono prodotti in quella città, un bene acquistato può essere piazzato solamente nei magazzini delle città dove quel bene viene prodotto.
- Nel primo turno di gioco, questa prima fase viene eseguita due volte prima di passare alla fase 2. Ciascuno acquisterà da 0 a 3 merci, e quindi si avrà di nuovo la stessa fase in cui ciascuno acquisterà di nuovo da 0 a 3 merci.

Precisazioni:

- *Quando acquistate delle merci, potete sceglierne di diverso tipo, non è necessario che siano identiche.*
- *Se non ci sono più merci del tipo che volete acquistare, allora non sono più disponibili per l'acquisto. Una volta che queste merci saranno vendute, allora saranno di nuovo disponibili.*

FASE 2: ASTA DEI CARRI E CARICAMENTO

I carri vuoti nelle città vengono messi all'asta e poi caricati di merci. I carri vengono messi all'asta seguendo l'ordine dei numeri: 1, lo si carica di merci e poi il 2, lo si carica di merci e infine il 3 e lo si carica di merci. Si saltano i carri che non si trovano in città.

- **Asta dei carri:** i giocatori fanno delle offerte per avere il diritto di essere il "Mastro del caricamento" per ciascuno dei carri. Quando un carro viene messo all'asta, ogni giocatore prende dal suo sacchetto un numero di monete in base a quello che vuole offrire e lo tiene nascosto nella sua mano. I giocatori non sono obbligati a fare delle offerte. Quando tutti i giocatori sono pronti, le loro offerte saranno rivelate contemporaneamente e quella più alta permetterà al suo proprietario di diventare il "Mastro del caricamento" per il carro messo all'asta. Il "Mastro del caricamento" pagherà la sua offerta alla banca e gli altri giocatori si riprenderanno i soldi che avevano offerto.
 - **In caso di pareggio,** il primo giocatore, tra quelli che hanno pareggiato, sarà o il giocatore iniziale o il primo seguendo il senso orario rispetto al giocatore iniziale.
 - **Se tutti i giocatori hanno offerto zero,** il primo giocatore diventa gratuitamente il "Mastro del caricamento" per quel carro.
- I giocatori possono essere "Mastro del caricamento" di più di un carro alla volta.
- **Caricamento:** il "Mastro del caricamento" piazza da 0 a 3 merci dello stesso tipo negli spazi del carro che corrispondono al suo scudetto. Se altri giocatori vogliono caricare le loro merci nel carro, allora devono chiedere al "Mastro del caricamento". Questo infatti potrà chiedere il pagamento agli altri giocatori per autorizzarli a piazzare delle merci su quel carro.
- **Negoziazione:** il "Mastro del caricamento" può negoziare i pagamenti separatamente con ciascun giocatore. Quando un accordo sarà concluso, il giocatore pagherà l'importo concordato al "Mastro del caricamento". Se nessun accordo è stato concluso, allora il giocatore non pagherà nulla e non potrà caricare merci nel carro.
Per esempio: l'offerta seguente può essere fatta: "Essendo io il "Mastro del Caricamento", ti autorizzo a caricare una delle tue merci per 300 fiorini oppure 2 per 500".
Prezzi differenti possono essere proposti ai diversi giocatori. Tutte le merci devono arrivare dalla città dove il carro sta caricando.
Se il "Mastro del caricamento" autorizza uno o più giocatori a caricare le loro merci, essi ne potranno piazzare al massimo due ciascuno sul carro. Queste merci possono essere di differenti tipi, ma non possono essere dello stesso tipo di quelle caricate dal "Mastro del caricamento".
- Il giocatore resta "Mastro del caricamento", fino al momento in cui il carro lascia la città. Se il carro rimane in città, il "Mastro del caricamento", resterà lo stesso giocatore anche durante il turno successivo, potrà quindi aggiungere delle merci dello stesso tipo nel carro senza pagare (senza asta perciò), e può continuare a negoziare con gli altri giocatori per il caricamento delle merci. Le solite restrizioni continueranno ad essere applicate (al massimo 3 merci dello stesso tipo da parte del "Mastro del caricamento", non più di 2 merci per ciascuno degli altri giocatori, che non devono essere dello stesso tipo di quelle del "Mastro del caricamento"). Nel caso in cui il "Mastro del caricamento", non abbia ancora caricato nessuna merce nel carro, potrà caricare solamente un tipo di merce differente da quelle caricate dagli altri giocatori.

FASE 3: MOVIMENTO DEI CARRI E DEL MESSAGGERO

- **Movimento dei carri:** ogni giocatore può muovere il carro come meglio preferisce, anche se non possiede nessuna merce, e anche se il carro è vuoto, rispettando comunque i seguenti punti:
 - **Verso avanti:** i carri non possono essere mossi che in avanti (mai all'indietro);
 - **Incroci:** i giocatori possono scegliere quale strada percorrere quando si trovano ad un incrocio;
 - Ci potrà essere **solamente un carro per casella**, e uno solo anche per città;
 - **Sorpassare:** un carro può superare la casella dove si trova un altro carro, contando la casella dove si trova l'altro carro come una casella di movimento normale.
- I carri possono essere mossi solamente utilizzando le tessere di movimento e le due carte di abilità speciale: Conducente (Wagnerei) e Mastro Conducente (Große Wagnerei).
- **Scelta della tessera movimento:** ciascun giocatore dispone di 4 tessere di movimento, numerate da 1 a 4. Il giocatore iniziale comincia scegliendo una tessera di movimento (che sono a faccia scoperta), la gira a faccia coperta e avanza il carro del numero di caselle indicato sulla tessera scelta. Dopo che il primo giocatore avrà fatto il suo movimento (con gli eventuali movimenti del messaggero, vedere in seguito), il giocatore alla sua sinistra sceglie una delle sue tessere e comincia il suo movimento.
- **Un giocatore può perdere dei punti di movimento:**
 - Se il movimento di un carro termina su una casella già occupata da un altro carro, il carro si deve fermare nella casella precedente. I punti di movimento non utilizzati saranno considerati persi.
 - I punti di movimento non utilizzati quando si entra in una città verranno persi.

Precisazioni sul movimento:

- *Non siete mai obbligati a scegliere una tessera movimento specifica;*
- *Una volta che la tessera movimento sarà scelta, dovete scegliere un carro che potete muovere;*
- *Non potete scegliere un carro se questo è già arrivato in una città durante il turno.*

Abilità speciali

Conduttore (Wagnerei)
Grande Conduttore (Große Wagnerei)

Il giocatore che possiede l'abilità speciale Conduttore (Wagnerei), ha un punto di movimento supplementare. Questo punto, può essere utilizzato sia per aggiungere un punto al movimento di un carro, che per muovere un altro carro.

Il giocatore che possiede l'abilità speciale Grande Conduttore (Große Wagnerei), ha due punti di movimento extra da utilizzare su un solo carro o su due diversi carri.

I giocatori che scelgono di utilizzare la loro abilità speciale, lo possono fare solo una volta, comunque, non è obbligatorio utilizzare queste loro abilità speciali, ed inoltre, possono scegliere anche di utilizzare uno solo dei due punti extra di movimento.

- **Movimento del messaggero:** Il messaggero può essere mosso solamente dai giocatori che dispongono di una abilità speciale, per guadagnare delle carte d'influenza verdi, che danno dei vantaggi speciali utilizzandole durante la partita.

Abilità speciali

Messaggero (Kurier)

Messaggero Rapido (Express Kurier)

Il giocatore con l'abilità speciale Messaggero (Kurier), può muovere il messaggero di una casella, in avanti o indietro.

Il giocatore con l'abilità speciale Messaggero Rapido (Express Kurier), può muovere il messaggero di una o due caselle, sia in avanti che indietro (ma non entrambe le direzioni durante lo stesso turno).

Il messaggero non può mai entrare in una città.

Il messaggero può attraversare delle caselle occupate da un carro e anche fermarsi nella stessa casella già occupata.

- **Guadagnare delle carte d'influenza**
 - **muovendo il messaggero:** se il messaggero termina il suo movimento su una casella già occupata da un carro, il giocatore che ha mosso il messaggero riceve una carta d'influenza verde. Non viene data nessuna carta influenza se il messaggero passa attraverso una casella dove si trova un carro, senza terminare lì il suo movimento.
 - **Muovendo il carro:** una carta influenza verde viene data anche se un carro termina il suo movimento sulla casella dove si trova il messaggero. In questo caso, qualsiasi giocatore potrà ricevere la carta influenza, anche chi non ha le abilità speciali messaggero. Anche in questo caso è necessario che il carro termini il suo movimento esattamente nella casella dove si trova il messaggero.
- **Utilizzazione delle carte d'influenza**
 - Quando una carta influenza viene attribuita ad un giocatore (in uno qualsiasi dei due modi sopra descritti), esso ne sceglie una guardando tra quelle disponibili e la piazza davanti a sé coperta. Dopo di che, riporrà la pila di carte influenza a faccia in giù.
 - La carta scelta è utilizzabile a partire da questo momento.
 - I giocatori possono utilizzare quante carte influenza vogliono durante una fase.
 - Una volta utilizzata, una carta influenza viene ritirata dal gioco.

Alcune precisazioni:

- *Dopo 4 turni completi del gioco (si eseguiranno le 6 fasi del gioco per 4 volte), tutte le tessere di movimento saranno quindi a faccia coperta. Da questo momento, le tessere saranno girate a faccia visibile e saranno dunque di nuovo disponibili come all'inizio della partita.*
- *Certe volte potrete subire delle restrizioni nella scelta dei carri che vorreste muovere. Ad esempio: scegliete la tessera di movimento 1 e 2 di due carri che si trovano di fronte. Non potendoli muovere, dovrete scegliere il terzo carro. Se questo carro arrivava da una città, allora non ne potrete scegliere nessuno e i punti movimento della vostra tessera saranno perduti.*

Per riassumere, il movimento di un carro si svolge come segue:

- Scelta di una delle vostre tessere di movimento con la faccia visibile.
- Scelta di un carro e di una strada che permetta di muoverlo almeno di una casella, tenendo conto della tessera scelta (se non è possibile, i punti saranno inutilizzabili).
- Muovere il carro del massimo numero di caselle possibili, lungo la strada scelta.

Ricordate: i punti movimento attribuiti ad un carro non possono essere giocati in due mosse; bisogna utilizzarli in una sola volta. Questo si applicherà anche al Messaggero.

Tenendo conto di questa restrizione, un giocatore che ha l'abilità speciale Messaggero o quella di Messaggero Rapido, può scegliere di muovere il suo Messaggero in un momento qualsiasi durante il suo turno di gioco.

Esempio: un giocatore con l'abilità Messaggero (kurier), e Conduttore (Wagnerei), può fare le seguenti azioni:

- Muovere il carro "1" nella casella del messaggero (e guadagnare una carta), poi,
- Muovere il messaggero di una casella per finire nella casella del carro "2" (e guadagnare un'altra carta), ed infine,
- Muovere il carro "2" utilizzando l'abilità Conduttore

Il giocatore non può fare le seguenti azioni:

- Muovere il carro "1" fino alla casella del messaggero, poi,
- Muovere il messaggero di una casella per finire nella casella del carro "2", ed infine,
- Muovere il carro "1" **una seconda volta**...

FASE 4 : CAMBIAMENTO DEI PREZZI E VENDITA DEI MAGAZZINI

- **Regolamentazione della ruota dei prezzi:** durante questa fase, i giocatori scelgono simultaneamente le merci che subiranno un cambiamento di prezzo. I giocatori hanno la possibilità di cambiare i prezzi di 0, 1 o 2 merci, aggiustando segretamente le frecce della propria ruota dei prezzi puntandole verso i beni a cui si desidera cambiare il prezzo. Le frecce possono indicare sia la stessa merce, sia due merci differenti. Una o due frecce possono ugualmente indicare lo scudetto, per far in modo di non modificare alcun prezzo o solamente quello di una merce.
- **Cambiamento sul tabellone dei prezzi:** una volta che tutti i giocatori hanno modificato le loro frecce sulla ruota dei prezzi, verranno mostrate simultaneamente, e i cambiamenti verranno applicati sulla tabella dei prezzi. Ogni volta che una merce viene designata, il segnalino corrispondente viene spostato verso l'alto di un livello di prezzo. Se un segnalino raggiunge il prezzo più elevato nella tabella dei prezzi (400/1000) e deve continuare il suo movimento (per la scelta dei giocatori), andrà a finire nel punto più basso della tabella dei prezzi (100/600).

Esempio:

Il giocatore 1 ha scelto: ferro e scudetto;

Il giocatore 2 ha scelto: ferro e ferro;

Il giocatore 3 ha scelto: soia e ferro;

Il giocatore 4 ha scelto: scudetto e scudetto.

Il prezzo di vendita della soia all'inizio del giro è a 900, aumenterà di un livello, cioè fino a 1000.

Il prezzo di vendita del ferro all'inizio del giro è a 800, aumenterà di 4 livelli, finendo così a 700.

Da notare che il giocatore 4 ha scelto di non cambiare alcun prezzo e che il giocatore 1 ha scelto di cambiarne solo uno.

Abilità speciali

Ufficio (Kontor)

Grande Ufficio (Große Kontor)

Entrambe queste abilità speciali possono essere utilizzate dopo che si sono scoperte le ruote dei prezzi e che c'è stato l'aggiustamento dei prezzi nella tabella dei prezzi. Queste due abilità permettono di muovere un solo segnalino di un livello verso l'alto o verso il basso sulla tabella dei prezzi.

Il Grande Ufficio permette inoltre di muovere un segnalino dal punto più basso del tabellone a quello più alto (dal prezzo di vendita di 600 a 1000), o viceversa (da 1000 a 600).

- Se due differenti giocatori possiedono le due abilità sopra descritte, allora le utilizzeranno (o sceglieranno di non utilizzarle), seguendo l'ordine del turno.
- Vendita dei magazzini: dopo che tutti i cambiamenti di prezzo hanno avuto luogo (compreso l'utilizzo delle abilità speciali Ufficio e Grande Ufficio), ci può essere una vendita di magazzino, riservata al giocatore che dispone dell'abilità speciale.

Abilità Speciale

Vendita di magazzino (Lagerverkauf)

Permette al giocatore di vendere fino a 3 merci (di uno o di differenti tipi), direttamente da uno solo dei suoi magazzini alla banca. Il giocatore riceve il prezzo d'acquisto in corso (colonna di sinistra), per queste merci, che rimetterà nello stock.

FASE 5: VENDERE LE MERCI SPEDITE

- **Tabella d'arrivo dei carri:** la prima azione della fase è di aggiornare la tabella d'arrivo dei carri. Muovere il cilindro grigio verso l'alto di una casella per ogni carro arrivato nella città durante quel turno. Per esempio: i carri "2" e "3" sono entrati a Parigi e a Genova precedentemente durante il turno. Essendo entrati durante questo turno, il cilindro grigio si sposta di due caselle sulla tabella d'arrivo dei carri.
- **Vendita delle merci:** tutte le merci dei carri arrivate nelle città durante il turno saranno quindi scaricate e vendute.
- **Prezzo di vendita:** la banca versa ai giocatori il prezzo di vendita (colonna di destra) corrispondente a ciascuna merce venduta.

- **Bonus:** oltre al prezzo di vendita normale, sarà dato un bonus per ciascuna merce consegnata in una città che non produce quella merce. L'ammontare del bonus è indicato sulla tabella dei Bonus della città, e viene versato per ciascuna merce venduta.

Dopo la vendita delle merci, il carro viene voltato verso la strada d'uscita dalla città, e tutti i beni venduti ritorneranno nello stock.

- Modificazione delle scale del bonus: alla fine di questa fase, i segnalini di bonus saranno variati per ciascuna città (cubi grigi):
 - Se c'è un carro in una città, il segnalino di bonus sarà piazzato sullo zero.
 - Se non ci sono carri in una città, il segnalino di bonus aumenterà (di uno spazio verso destra), per ogni carro arrivato nelle altre città durante il turno. La scala di bonus ha il limite pari a 500, una volta che sarà raggiunto questo punteggio, il segnalino rimarrà a 500 fino a che un carro non arriverà in città.

FASE 6: TRATTENUTE E CAMBIAMENTO DELLO STATUS SOCIALE

- **Trattenute – spese di rappresentanza:** i giocatori devono pagare una trattenuta – delle spese di rappresentanza – per mantenere il loro status sociale. L'ammontare di questa trattenuta è indicato dalla tabella degli status sociali. Ciascuno giocatore paga l'ammontare di spesa corrispondente al proprio status sociale – il livello dove si trova il proprio scudo.
Se un giocatore non può pagare l'intero ammontare della trattenuta, mostra i suoi soldi agli altri giocatori, dopodiché diminuirà il suo status sociale fino al livello in cui potrà pagare la trattenuta e pagherà alla banca l'ammontare relativo a quel livello.
- **Promozione sociale:** dopo che tutti i giocatori avranno pagato le trattenute, possono decidere di aumentare il loro status sociale. Seguendo l'ordine di turno, ciascun giocatore decide di aumentare il proprio status sociale di 0, 1 o 2 livelli. Il prezzo da pagare per ciascun livello è indicato dal cilindro grigio sulla tabella d'arrivo dei carri. Per ciascun livello acquisito, il giocatore sposterà di una casella verso l'alto il suo scudo.
- **Credito:** un giocatore può scegliere di prendere una carta di credito grigia immediatamente dopo aver abbassato il proprio status sociale (in quanto non è riuscito a pagare la trattenuta). Riceverà allora 2.000 fiorini dalla banca assieme alla carta di credito. Questo è il solo tipo di credito autorizzato. Un giocatore può possedere numerose carte di credito, ma non può mai riceverne più di una per turno. Il prestito viene rimborsato in qualsiasi momento del gioco pagando 2.500 fiorini alla banca, per ogni carta di credito, la carta di credito sarà quindi rimessa nello stock.
I giocatori che possiedono una o più carte di credito non possono aumentare il proprio status sociale.
Un giocatore che possiede ancora una carta di credito alla fine del gioco, termina in ultima posizione qualunque sia il suo status sociale.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina quando saranno arrivati in città:

- 8 carri con 4 giocatori;
- 7 carri con 3 giocatori;
- 6 carri con 2 giocatori.

Questo può succedere durante la fase 5. Ma in ogni caso bisogna terminare il turno di gioco e quindi giocare anche la fase 6. Dopo la fase 6 quindi il gioco avrà termine. E' possibile far arrivare più carri che quelli previsti per la fine del gioco durante la fase 5. In questo caso, si venderanno le merci dei carri supplementari e si avvanzerà il segnalino sulla tabella d'arrivo dei carri, senza passare la casella 8, qualunque sia il numero dei giocatori.

Il giocatore con il più alto status sociale alla fine del gioco sarà dichiarato vincitore. In caso di parità, il vincitore sarà il giocatore che possiede più soldi nel suo sacco.

VARIANTI

Negoziazioni

I giocatori possono decidere di autorizzare delle negoziazioni durante il gioco. Tutti i tipi di accordo sono permessi con le seguenti limitazioni:

- Gli accordi non devono modificare le regole base del gioco.
- Tutti gli accordi si fanno pubblicamente (non esistono accordi segreti).
- Tutti gli accordi devono essere fatti dai giocatori "implicati"
- Gli altri giocatori possono intervenire durante una negoziazione.

Esempi di negoziazione e di accordi:

- *"Muoverò il carro "3" a Parigi se lo fai muovere nella stessa strada prima di me."*
- *"Non farò offerte sul carro "2" se mi lascerai caricare gratuitamente le mie merci e se diventi il caricatore di questo carro".*
- *"Ti acquisto una carta influenza per 800 fiorini"*

- *“Dammi 600 fiorini altrimenti utilizzerò la mia abilità di Grande Ufficio per far abbassare il prezzo di vendita del sale da 1000 a 600 fiorini.”*

Posizione dei carri all’inizio del gioco

Potete scegliere altre città di partenza per i carri all’inizio del gioco.

Variante leggera

Per rendere meno competitivo il gioco:

- ritirate dal gioco le 3 carte influenza “Asse di direzione rotto” (Achselbruch)
- fissate il prezzo di caricamento delle merci a 200 fiorini per una merce e 400 fiorini per due merci. Il mastro del caricamento riceverà quanto meno del denaro...

CARTE D’INFLUENZA

Nel mazzo di carte d’influenza verdi ci sono 5 tipi di carte, ciascuna in 3 esemplari:

Rottura dell’asse

(Achselbruch)

Viene giocata all’inizio della fase 3, prima che il primo giocatore muova un carro. Questa carta impedisce di muovere un carro per tutto o per una parte del turno. Piazzate questa carta sul carro per indicare che il carro non si muoverà. Rimarrà sopra il carro fino a che sarà il vostro turno di movimento durante questa fase. Durante il vostro turno di movimento, sceglierete di lasciare la carta sul carro fino alla fine del turno oppure di toglierla e in quel caso il suo effetto terminerà.

Diversi carri possono essere bloccati in questo modo dallo stesso giocatore o da un altro giocatore durante la fase 3. Inoltre un carro può avere diverse carte che lo bloccano.

I giocatori devono quindi obbligatoriamente giocare i loro punti movimento su un carro che non abbia carte che lo bloccano. I giocatori dovranno inoltre girare una tessera movimento se tutti e 3 i carri saranno bloccati.

Caricamento gratuito

(kostenlose Zuladung)

Viene giocata durante la fase 1 quando un carro viene caricato dal giocatore. Potete caricare gratuitamente le vostre merci in un carro, solamente 2 merci per carro e che siano differenti rispetto a quelle del mastro del caricamento

Vendita speciale

(Sonder-Verkauf)

Viene giocata alla fine della fase 4. Potete vendere direttamente alla banca una merce di uno dei vostri magazzini per 800 fiorini. Non si tiene conto del bonus della città.

Crescita Sociale

(Sozialer Aufstieg)

Viene giocata durante la fase 6. Potete acquistare un livello sulla tavola dello status sociale per 1200 fiorini qualsiasi sia il prezzo per quel livello. Se un secondo livello viene acquistato, bisogna applicare il prezzo normale, a meno che non giochiate una seconda carta durante lo stesso turno. In ogni caso, non vi permette di acquistare più di due livelli sociali per turno.

Vendita con bonus

(Verkauf mit Bonus)

Viene giocata durante la fase 5 durante la vendita delle merci.

Quando questa carta viene giocata, scegliete un carro che è appena arrivato in una città durante quel turno. Riceverete il bonus per tutte le merci che avete venduto sia che sia prodotte o meno in quella città.