

# Edel, Stein & Reich, di Reinhard Staupe

©2003 Ravensburger Spieleverlag

## Regole di gioco per 2 persone

Traduzione del regolamento per 2 giocatori in tedesco disponibile su [www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)  
(a cura di Roberto Duca, Aprile 2003)

Tutte le regole del gioco base rimangono valide se non modificate dal presente regolamento.

10 *carte gemma* sono disposte in una pila coperta.

Comincia un giocatore, e si continua alternativamente.

Chi è di turno (= il giocatore *attivo*) scopre la prima *carta gemma* dalla pila e la pone visibile davanti a sé. Inoltre scopre anche la *carta evento* in cima alla pila delle carte evento. A questo punto sceglie una delle 3 azioni (*Denaro, Evento, Gemme*) ponendo la carta appropriata *coperta* davanti a sé.

L'avversario è ora invitato a impedire l'azione dell'avversario e/o costringerlo a una trattativa. Per fare questo sceglie una delle sue carte azione e la pone *scoperta* davanti a sé.

Ci sono ora due possibilità:

1 – Egli “indovina” la carta azione del giocatore attivo. In questo caso il giocatore attivo scopre la sua carta e la relativa azione si conclude **senza essere eseguita**.

2 – Egli *non* indovina la carta del giocatore attivo, il quale non rivela la sua carta. A questo punto l'avversario sceglie un'altra carta azione fra le due che rimangono e la pone *scoperta* davanti a sé.

Ci sono di nuovo due possibilità:

2.1 – Se l'avversario indovina l'azione del giocatore attivo, entrambi negoziano l'azione nel modo consueto (chi ha meno gemme rosse fa la prima offerta; un giocatore accetta l'offerta, l'altro esegue l'azione)

2.2 – Se l'avversario *non* indovina l'azione del giocatore attivo quest'ultimo esegue la sua azione.

(l'avversario ha perciò due tentativi: con il primo cerca di impedire completamente l'azione del giocatore attivo; con il secondo può provare a forzare una trattativa e possibilmente eseguire l'azione scelta dal giocatore attivo).

Ora è il turno dell'avversario che diventa il giocatore attivo: egli scopre una *carta gemma* dalla cima della pila coperta e la pone davanti a se. Inoltre scopre una nuova *carta evento* (la precedente va rimessa scoperta in fondo alla pila delle carte evento, come nel gioco base).

Il gioco continua alternando giocatore attivo e avversario fino all'esaurimento delle 10 *carte gemma*. Si procede quindi al calcolo del punteggio, nello stesso modo del gioco base.

Comincia quindi il turno successivo. Delle restanti *carte gemma* (le 20 non utilizzate, N.d.T.) se ne contano 10 e si dispongono in una pila coperta. Comincia il giocatore con più soldi o, in caso di parità, quello con più gemme.

Allo stesso modo si procede per il terzo turno.

Alla fine dei 3 turni il giocatore con la maggior quantità di denaro è il vincitore.