



*Seehausen am See. Per molti e molti anni, tantissime persone hanno visitato questo villaggio idilliaco durante l'annuale festa dell'estate. In queste tre settimane, le fabbriche di birra e le birrerie del villaggio guadagnano più soldi che durante il resto dell'anno. Così, tu e i tuoi avversari diventate spietati uomini d'affari che ambiscono ai grandi profitti che maturano durante il festival. Durante queste tre settimane si investirà nel business della birra e si cercherà di arrivare a posizioni di controllo all'interno delle fabbriche di birra e delle birrerie. I giocatori lavoreranno anche per espandere le loro birrerie in modo che possano guadagnare di più anche se alla fine, non sarà la grandezza in se stessa a contare, ma la quantità di denaro guadagnata dai giocatori...*

## **Contenuto**

**piano di gioco:** 4 fabbriche di birra negli angoli (“Mayerbrau”, “Steinbrau”, “Kramerbrau”, e “Schmidbrau”), 6 birrerie (“Zum Krug”, “Zur Eiche”, “Zum Baren”, “Zur Post”, “Zum Hirschen”, e “Zum Adler”)

**∂ 70 carte:**

24 carte fabbriche di birra (4 x 6)

36 carte birrerie (6 x 6)

5 carte “**drunken bum**”

5 carte “**pretty waitress**”

**∂ 48 recinzioni**

**∂ banconote (thalers)**

**∂ tessera di partenza, tessera del giorno di paga**

**∂ 2 gettoni: “drunken bum” e “pretty waitress”**

**∂ 12 simboli fabbriche di birra ( 3 per ognuna delle 4 fabbriche)**

**∂ nel colore dei 4 giocatori:**

- \*6 pedine “boss”**
- \*18 cubetti “azionisti”**
- \*3 carte iniziativa**

## Descrizione

Nelle 3 settimane in cui si svolge il gioco, i giocatori cercheranno di guadagnare il più possibile attraverso lo sfruttamento del lavoro di fabbriche di birra e birrerie. Alla fine di ogni settimana ci sarà il “giorno di paga”, dove i giocatori incasseranno denaro in base ai loro investimenti. Il giocatore con il maggior guadagno alla fine delle 3 settimane è il vincitore.

## Preparazione

Mettete il piano di gioco al centro del tavolo. Piazzate 3 recinzioni di fronte ad ognuna delle 6 birrerie, così da creare uno spazio adiacente ad ognuna di esse (vedi disegno pagina seguente). Mettete le recinzioni avanzate di fianco al piano di gioco.

Ogni giocatore ha un capitale iniziale di 25 thalers. Dividete le rimanenti banconote per taglio e mettetele a bordo tavolo come banca.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende 16 cubetti “azionisti” (18 vengono usati nella variante a 3 giocatori), 6 pedine “boss” e 3 carte iniziativa, tutto naturalmente dello stesso colore scelto.

Mischiate i 12 simboli fabbriche di birra. Pescatene 1e mettetelo nella birreria “Zum Krug”. Pescate altri 5 simboli e metteteli, procedendo in senso orario, nelle altre birrerie. Infine mettetevi i 6 simboli rimanenti nelle corrispondenti fabbriche.

La “pretty waitress” comincia il gioco lavorando alla birreria “Zum Baren” – piazzate il gettone corrispondente.

Il “drunken bum” comincia alla “Zum Adler” – piazzate il gettone corrispondente. Durante il gioco entrambi i gettoni potranno essere spostati da queste ad altre birrerie.

Mischiate le 60 carte (fabbriche di birra e birrerie) e distribuitene 6 coperte ad ogni giocatore. Aggiungete alle rimanenti le 5 carte “pretty waitress” e le 5 “drunken bum”, mischiate di nuovo e mettetevi il mazzo coperto a lato del piano di gioco.

Ogni giocatore sceglie 4 delle 6 carte ricevute e le mette scoperte davanti a se. Per ogni “carta fabbrica di birra” e ogni “carta birreria” presenti, il giocatore mette un suo cubetto “azionista” nelle corrispondenti fabbriche e birrerie.

Di seguito ogni giocatore scarta le 4 tessere utilizzate e queste ultime non saranno più in gioco. Le rimanenti 2 carte vengono utilizzate al proprio **turno di partenza**.

Per ultimo ogni giocatore mette 2 delle sue pedine “boss” nelle varie attività (fabbriche o birrerie). Comincia il giocatore più assetato...mette 1 delle sue pedine “boss” in una fabbrica o birreria. Gli altri seguono in senso orario mettendo la loro pedina “boss” dove non ne sono già presenti altre. Quando ognuno ha piazzato una sua pedina, si ripete la medesima cosa per la seconda pedina. Questo piazzamento **non richiede** la presenza di nessun altro cubetto “azionista”.

2 attività cominciano il gioco senza la presenza di nessuna pedina “boss”.

Il giocatore che inizia prende la “tessera di partenza” e il giocatore che siede 2 posti avanti prende la tessera del “giorno di paga”.

E adesso è il Lunedì della prima settimana!



### Svolgimento del gioco

Ogni fase rappresenta un giorno della settimana. In ogni fase i giocatori decidono in segreto quale azione (delle 3 possibili carte iniziativa) mettere in atto per poterne trarre il maggior vantaggio.

Dopo 7 fasi (Domenica sera), i registri di cassa si chiudono e comincia il “giorno di paga”!  
Il reddito di ogni birreria è basato sulla sua estensione. Metà del guadagno prodotto viene versato alla fabbrica da cui si ottiene la relativa birra e la birreria prende l’altra metà. Il guadagno di ogni fabbrica e di ogni birreria viene diviso tra i vari “azionisti”.

La stagione dura 3 settimane. Dopo il primo “giorno di paga”, ci sono altre 2 settimane a disposizione dei giocatori per investire e guadagnare soldi dai loro investimenti.

Il giocatore con il più alto guadagno dopo 3 settimane è il vincitore!

### Svolgimento di una fase

Ogni fase (giorno) si svolge nel seguente modo:

1. Si pescano 2 carte dal mazzo e si mettono scoperte sul tavolo.
2. Ogni giocatore sceglie 1 delle sue 3 carte iniziativa e la mette coperta davanti a se. Così decide quale delle sue 3 possibili iniziativa giocare in questa fase: “espansione della birreria”, “nomina boss/nuovo contratto della birra”, o “acquisto di azioni di controllo”.
3. I giocatori rivelano a tutti la carta scelta.
4. I giocatori eseguono le loro azioni nel seguente ordine: “espansione della birreria”, “nomina boss/nuovo contratto della birra”, e “acquisto di azioni di controllo”.

### Espansione della birreria

Se più giocatori hanno scelto questa azione, si procede in senso orario partendo dal giocatore che detiene la tessera di partenza. Ognuno esegue 1 delle seguenti 2 azioni:

1. Può espandere una birreria, dove ha una pedina “boss”. L’espansione avviene di uno spazio, mettendo nuove recinzioni e quindi allargando le preesistenti. Può solamente aggiungere uno spazio vuoto adiacente, non uno spazio in diagonale. Questo non costa nulla.

**Lo spazio che il giocatore ha la possibilità di aggiungere può anche essere uno degli “spazi speciali” della birreria (che farà incassare il doppio);** anche questo non costa nulla (questi spazi sono contrassegnati dalla presenza di un ombrellone rosso).

Esempio di espansione della birreria:

prima dell’espansione



dopo l’espansione



2. Può espandere la birreria in uno spazio adiacente ad un'altra birreria, quando è il "boss" di entrambe. Se, a causa di questo, il giocatore taglia spazi della birreria iniziale in modo che non siano più adiacenti agli spazi di quest'ultima, tali spazi perdono di proprietà e non appartengono più a nessuna birreria. Ad ogni modo, lo spazio immediatamente adiacente alla birreria non può essere mai ceduto.

prima dell'espansione



dopo l'espansione



(nell'esempio lo spazio colorato di blu non appartiene più a nessuno)

**Se un giocatore è l'unico ad avere scelto questa azione in questa fase ha la possibilità di avere un'espansione aggiuntiva:** può espandere 2 differenti birrerie (dove ha una pedina "boss") o espandere una birreria (dove ha una pedina "boss") di 2 spazi.

### **Nomina boss/nuovo contratto della birra**

Se più giocatori scelgono questa azione, si procede in senso orario partendo dal giocatore che detiene la tessera di partenza. Ognuno compie 1 delle seguenti 2 azioni:

1. Può "nominare" un'attività (fabbrica o birreria), dove vuole piazzare una delle sue pedine "boss". In pratica può diventare il nuovo "boss" di un'attività. Per fare questo il giocatore deve avere **almeno un cubetto "azionista"** in questa attività. Può inoltre, giocare una carta azione di controllo di questa attività se la possiede, quindi mettere un suo cubetto "azionista" nella birreria o fabbrica corrispondente, e poi scartarla dal gioco.

**Ma:** l'avversario, la cui pedina "boss" è presente nell'attività in questione, può bloccare l'azione. Può farlo solo se ha più cubetti "azionisti", nell'attività, di tutti gli altri messi insieme (**maggioranza assoluta**). Può, eventualmente, giocare una carta azione di controllo, se la possiede di quella specifica attività, mettere un suo cubetto "azionista" e quindi scartarla dal gioco.

Se l'azione viene bloccata il giocatore può comunque riprovare in seguito e ogni volta cercare di ottenere la maggioranza assoluta. Gli altri giocatori non possono giocare altre carte azioni di controllo nel tentativo di modificare la maggioranza. L'azione spetta solo ai 2 interessati.

Un esempio:



Nella “Zum Hirschen”, il rosso ha 2 cubetti e la pedina “boss”, il blu ha 1 cubetto e il verde 1 cubetto.

E' il turno del verde. Sceglie l'azione “nomina boss/nuovo contratto della birra”. Naturalmente il rosso vuole bloccare questa azione, ma ha solo 2 cubetti che non hanno la maggioranza assoluta sugli altri 2.

Fortunatamente, il rosso ha una carta “azione di controllo” della “Zum Hirschen” e sceglie di giocarla, aggiungendo un cubetto “azionista” agli altri 2 e guadagnando così la maggioranza assoluta: 3 contro 2.

L'azione è stata bloccata e il verde può comunque riprovare in seguito, sempre nella “Zum Hirschen” o in un'altra birreria dove ha almeno 1 cubetto.

Importante: solo una pedina “boss” per attività! Quando un giocatore mette una sua nuova pedina “boss”, la precedente ritorna al suo proprietario.

Nota: non è possibile sostituire una pedina “boss” che è stata nominata nella stessa fase!

All'inizio del gioco, quando alcune attività non hanno pedine “boss”, è naturalmente più facile eseguire questa azione. L'azione non può essere bloccata e il giocatore necessita solo di un cubetto “azionista” per nominare il suo “boss”.

2. O può stipulare un nuovo contratto della birra – fra una fabbrica e una birreria quando è il “boss” di entrambe. Per fare questo si deve rimuovere il simbolo della fabbrica presente nella birreria e mettere il nuovo simbolo.

**Ricordate: quando un solo giocatore sceglie questa azione (nomina boss/nuovo contratto della birra), ha la possibilità di raddoppiarla.** Questo permette al giocatore di nominare il “boss” come prima azione e stipulare un nuovo contratto come seconda.

### **Acquisto di azioni di controllo**

Se più giocatori scelgono questa azione, si procede in senso orario partendo dal giocatore che detiene la tessera di partenza. Ogni giocatore può acquistare **solo 1 carta**. Il costo dipende dal numero dei giocatori che hanno scelto questa opzione. Un giocatore unico paga 2 thalers, se ci sono 2 giocatori che l'hanno scelta il costo è di 5 thalers e se i giocatori sono 3 o 4 il costo sale a 8 thalers per carta. Se un giocatore non può acquistare perché il prezzo è diventato troppo alto, questo non abbassa però il prezzo agli altri. Quando un solo giocatore sceglie questa azione, non può come negli altri casi raddoppiarla, perché il vantaggio è già nel prezzo basso che paga essendo l'unico ad averla scelta.

Il giocatore può acquistare sia le 2 carte scoperte sul tavolo che la prima coperta del mazzo. Nel primo caso deve immediatamente giocare la carta acquistata e quindi scartarla, nel secondo caso può anche tenerla in mano e giocarla in seguito (e naturalmente scartarla).

Importante: quando le 6 carte “azioni di controllo” di un'attività vengono acquistate (6 cubetti sono nella fabbrica o nella birreria), i cubetti **singoli** vengono rimossi e restituiti al proprietario. I giocatori che hanno un interesse in una qualunque attività dovrebbero avere almeno 2 “azionisti” presenti in essa.

Ogni giocatore dovrebbe avere al massimo 16 carte “azioni di controllo”, perché ha solo 16 cubetti “azionisti”(o 18 nella variante a 3 giocatori).

Così, quando un giocatore ha usato tutti i suoi cubetti non dovrebbe acquistare altre carte “azioni di controllo”. Potrebbe farlo nella speranza che un singolo cubetto gli venga restituito quando un’attività raggiunge i 6.

### **“drunken bum”/”pretty waitress”**

Il “drunken bum” e la “pretty waitress” influenzano gli incassi delle birrerie quando vi sono presenti.

Durante il gioco, i giocatori hanno l’opportunità di muoverli fra le varie birrerie.

Le carte “drunken bum” e “pretty waitress” possono essere le 2 carte scoperte di ogni fase o la prima carta coperta del mazzo. I giocatori possono acquistare queste carte come fanno con le altre. Quando vengono acquistate i giocatori possono muovere i rispettivi gettoni:

∂ in una birreria adiacente

∂ a distanza di 2 birrerie dal luogo corrente

∂ possono scegliere di lasciare il gettone dove si trova

In ogni caso, i giocatori devono immediatamente giocarla, non possono tenerla in mano. Come in precedenza, la carta giocata viene scartata dopo l’uso.

In nessun caso i due gettoni possono sostare nella medesima birreria. Quando un gettone è sulla linea di movimento dell’altro, il giocatore può saltare lo spazio occupato senza contarlo.

La fase (giorno) termina quando tutti i giocatori hanno compiuto la loro azione (o hanno scelto di non compierla).

### **Nuova fase**

Appena finisce una fase, il giocatore che possiede la tessera di partenza la cede a quello alla sua sinistra. La tessera del giorno di paga non viene ceduta fino alla fine della settimana.

I giocatori mettono le eventuali rimanenti carte scoperte sotto il mazzo e ne pescano 2 nuove.

### **Il giorno di paga (Domenica sera)**

Il giorno di paga arriva alla fine del settimo giorno, Domenica sera, di ogni settimana. I giocatori possono riconoscerlo anche perché è la seconda volta nella settimana che il giocatore con la tessera giorno di paga è anche il giocatore con la tessera di partenza; alla fine della giornata stessa si procede alla divisione dei guadagni!

Appena prima di distribuire gli incassi, i giocatori hanno un’ultima possibilità di giocare le loro carte azioni di controllo ed aggiungere i loro cubetti “azionisti”.

Adesso i giocatori dividono gli incassi delle birrerie cominciando dalla “Zum Adler” e continuando in senso orario. Ogni spazio rinchiuso dalle varie recinzioni guadagna 4 thalers; gli spazi speciali guadagnano 8 thalers.

L'incasso è incrementato o diminuito dalla presenza nella birreria del "drunken bum" e della "pretty waitress". Il "drunken bum" riduce il guadagno di 12 thalers (ma non sotto 0). La "pretty waitress" incrementa il guadagno di 20 thalers.

Metà dell'incasso viene versato alla fabbrica che rifornisce la birra (indicata dal simbolo della fabbrica presente nella birreria).

L'altra metà viene distribuita tra i vari azionisti, basandosi sul numero di cubetti presenti. Ogni cubetto guadagna la stessa cifra degli altri.

Se una parte dell'incasso non è divisibile esattamente per il numero dei cubetti, questa viene ceduta al "boss" della birreria come bonus. A volte può essere 0, a volte anche l'intero guadagno.

*Per esempio, se una birreria guadagna solo 2 thalers e ci sono 3 cubetti, l'intero incasso viene ceduto al "boss" della birreria.*

Dopo la divisione degli incassi di tutte le birrerie, si passa alla divisione degli incassi delle fabbriche che avviene nello stesso modo della precedente.

Un esempio:



**“Zum Adler”:**

4 spazi normali @ 4 thalers:	16 thalers
1 spazio doppio @ 8 thalers:	8 thalers
sub totale:	24 thalers

più “pretty waitress”	+20 thalers
<b>totale:</b>	<b>44 thalers</b>

Metà di questo guadagno (22 thalers) viene versato alla fabbrica (in questo caso “Mayerbrau”).

L'altra metà è divisa nel modo seguente: ci sono 5 cubetti “azionisti” nella birreria. 22 viene diviso per 5 e quindi ogni cubetto guadagna 4 thalers. Il resto di 2 thalers viene versato al “boss” come

bonus. Il rosso ha 3 cubetti e guadagna 12 thalers. Il blu ne ha 2 e guadagna 8 thalers e come “boss” ulteriori 2 per un totale di 10 thalers.

**“Zum Krug”:**

5 spazi normali @ 4 thalers:	20 thalers
1 spazio doppio @ 8 thalers:	8 thalers
sub totale:	28 thalers
meno “drunken bum”	-12 thalers
<b>totale:</b>	<b>16 thalers</b>

Metà dell’incasso (8 thalers) è versato alla fabbrica (in questo caso “Steinbrau”).

L’altra metà è così divisa: ci sono 3 cubetti; dividendo 8 per 3 ogni cubetto guadagna 2 thalers lasciandone ulteriori 2 come bonus per il “boss”. Il giallo ne ha 2 e guadagna 4 thalers. Il verde ne ha 1 e guadagna 2 thalers più il bonus di altri 2 per un totale di 4 thalers.

**“Zur Eiche”:**

3 spazi normali @ 4 thalers:	12 thalers
0 spazi doppi @ 8 thalers:	0 thalers
<b>totale:</b>	<b>12 thalers</b>

La metà (6 thalers) viene versata alla fabbrica (in questo caso “Steinbrau”).

L’altra metà è così divisa: ci sono 3 cubetti nella birreria, dividendo 6 per 3 si ottengono 2 thalers a testa e non resta nulla per il bonus. Sia il rosso che il blu che il verde hanno 1 cubetto e guadagnano 2 thalers a testa.

**“Mayerbrau”:**

In questa fabbrica ci sono 22 thalers e ci sono 4 cubetti. Dividendo 22 per 4 si ottengono 5 thalers a testa più il bonus di 2 thalers che spetta al “boss” della fabbrica. Il giallo ha 1 cubetto e guadagna 5 thalers, il rosso ne ha 2 e guadagna 10 thalers. Il blu ha 1 cubetto e incassa 5 thalers più il bonus di 2 per un totale di 7 thalers.

**“Steinbrau”:**

In questa fabbrica ci sono 14 thalers e 5 cubetti. Dividendo 14 per 5 si ottengono 2 thalers a testa più un bonus di 4 thalers per il “boss”. Il rosso ha 2 cubetti e guadagna 4 thalers, il blu ne ha 1 e guadagna 2 thalers. Il verde ne ha 2 e guadagna 4 thalers più il bonus di 4 per un totale di 8 thalers.

## **2° e 3° settimana**

Dopo il giorno di paga comincia una nuova settimana. Il giocatore con la tessera di partenza la cede a quello alla sua sinistra. La tessera del giorno di paga viene consegnata al giocatore che si trova 2 posti avanti a quest'ultimo.

## **Fine del gioco**

Dopo il terzo giorno di paga alla fine della terza settimana, il gioco termina e il giocatore che ha accumulato più denaro è il vincitore.

## **-Regole per 3 giocatori-**

∂ Togliere 1 carta per ogni attività (birrerie e fabbriche). Le carte rimanenti devono essere 60.

∂ Ogni giocatore prende tutti 18 i suoi cubetti "azionisti".

∂ All'inizio ad ogni giocatore vengono distribuite 8 carte invece di 6 e il giocatore ne sceglie 6 da giocare invece di 4.

∂ Ogni giocatore piazza 3 pedine "boss" invece di 2.

∂ Il giocatore che inizia prende sia la "tessera di partenza" che la "tessera del giorno di paga".

## **- Dettagli - (vedi disegno pag. 3)**

- **Zum Adler (simbolo "Aquila")**
- **Zum Krug (simbolo "Brocca")**
- **Zur Eiche (simbolo "Albero")**
- **Zum Baren (simbolo "Orso")**
- **Zur Post (simbolo "Corno")**
- **Zum Hirschen (simbolo "Cervo")**

## TABELLA DEL GIORNO DI PAGA

INCASSO CUBETTI AZIONISTI	2		4		6		8		10		12		14		16		18	
1	2	-	4	-	6	-	8	-	10	-	12	-	14	-	16	-	18	-
2	1	-	2	-	3	-	4	-	5	-	6	-	7	-	8	-	9	-
3	-	2	1	1	2	-	2	2	3	1	4	-	4	2	5	1	6	-
4	-	2	1	-	1	2	2	-	2	2	3	-	3	2	4	-	4	2
5	-	2	-	4	1	1	1	3	2	-	2	2	2	4	3	1	3	3
6	-	2	-	4	1	-	1	2	1	4	2	-	2	2	2	4	3	-

INCASSO CUBETTI AZIONISTI	20		22		24		26		28		30		32		34		36	
1	20	-	22	-	24	-	26	-	28	-	30	-	32	-	34	-	36	-
2	10	-	11	-	12	-	13	-	14	-	15	-	16	-	17	-	18	-
3	6	2	7	1	8	-	8	2	9	1	10	-	10	2	11	1	12	-
4	5	-	5	2	6	-	6	2	7	-	7	2	8	-	8	2	9	-
5	4	-	4	2	4	4	5	1	5	3	6	-	6	2	6	4	7	1
6	3	2	3	4	4	-	4	2	4	4	5	-	5	2	5	4	6	-

**blu:** guadagno di 1 cubetto “azionista”

**rosso:** boss bonus