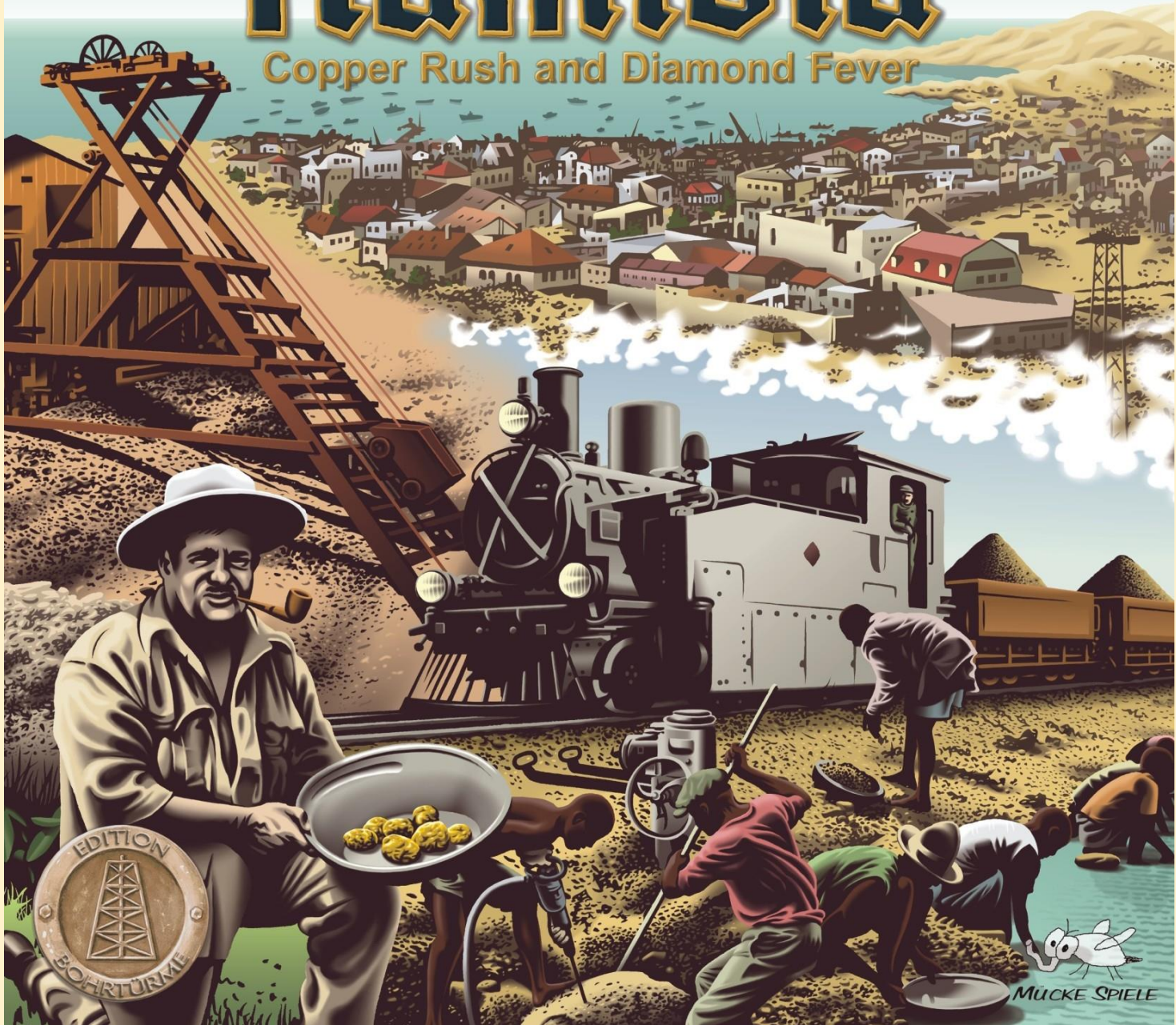


Namibia

Copper Rush and Diamond Fever



MÜCKE SPIELE

Introduzione

*Von - Dr. Gustav Nachtigal, Kaiserlicher Generalkonsul, Otjimbingwe, Deutsch-Südwestafrika
An - Herr Stefan Spieler, Reichskolonialamt, Berlino, Germania*

18 agosto 1884

Sehr geehrter Herr Spieler

Che terra è questa! Diamanti, oro, argento, rame ... e questo è solo l'inizio. La ricchezza minerale di questa colonia potrebbe renderci tutti ricchi oltre i nostri sogni più selvaggi. Il nostro unico problema è che il paese è vasto e che attualmente non è possibile trasportare questa ricchezza sulla costa.

Domani firmeremo un accordo con i leader locali che ci concederanno diritti minerari esclusivi in tutto il paese. Abbiamo quindi in programma di iniziare a vendere i permessi alle aziende che sono interessate ad aiutarci a trarre profitto da questa bella impresa. Venderemo loro i diritti di esplorazione e minerari e, in cambio, avranno bisogno di costruire i collegamenti ferroviari per trasportare i minerali sulla costa. E se ricavassimo un piccolo profitto lungo il percorso dal nostro taglio degli incassi, beh, tanto meglio per noi!

Le compagnie minerarie cominciano a piagnucolare per il fatto che le loro "reputazioni" si fanno male una volta che il mercato scopre come stanno acquisendo i diritti sulla terra, ma sono sicuro che non è nulla di cui preoccuparsi. Se vogliono le miniere, mantenere la loro reputazione è un loro problema.

Infine, per favore mandaci della buona birra tedesca. Fa molto caldo qui e abbiamo bisogno tutti di un rinfresco liquido. Herr Kronen ha in programma di aprire un birrificio a Swakopmund ma non possiamo aspettare così a lungo!

Freundliche Grüsse

Gustav Nachtigal





Panoramica del gioco

Un gioco da tavolo per 3 – 4 giocatori dai 12 anni in su.

Autore del gioco: Brian Robson

Lo scopo dei giocatori è estrarre le 4 materie prime (merci) – diamanti (cubi bianchi), oro (cubi gialli) argento (cubi grigi) e rame (cubi marrone scuro) – e tentare di trasportarle ai loro porti per venderle ai prezzi più alti possibili.


A causa delle restrizioni del governo coloniale, ciascun giocatore può avere solo miniere per tre tipi di materie prime.

Per raggiungere i loro obiettivi, i giocatori dovranno corrompere i funzionari del governo coloniale che controllano l'accesso all'interno e ai porti (solo tre dei quali operano ogni turno).

Un'eccessiva corruzione porta ad una diminuzione della reputazione di un giocatore ed influisce sulla posizione di questo alla fine del gioco, ma un accesso limitato all'infrastruttura dei trasporti e delle spedizioni avrà un serio impatto sulla capacità di un giocatore di operare.

Il vincitore sarà il giocatore che avrà fatto un sacco di soldi mantenendo una buona reputazione sul mercato.

Soldi del gioco.

 Le monete usate nel gioco sono i Marchi d'oro (GM = "goldmarks") che erano usati in Germania durante l'epoca Coloniale. I Marchi d'oro sono di quattro valori.

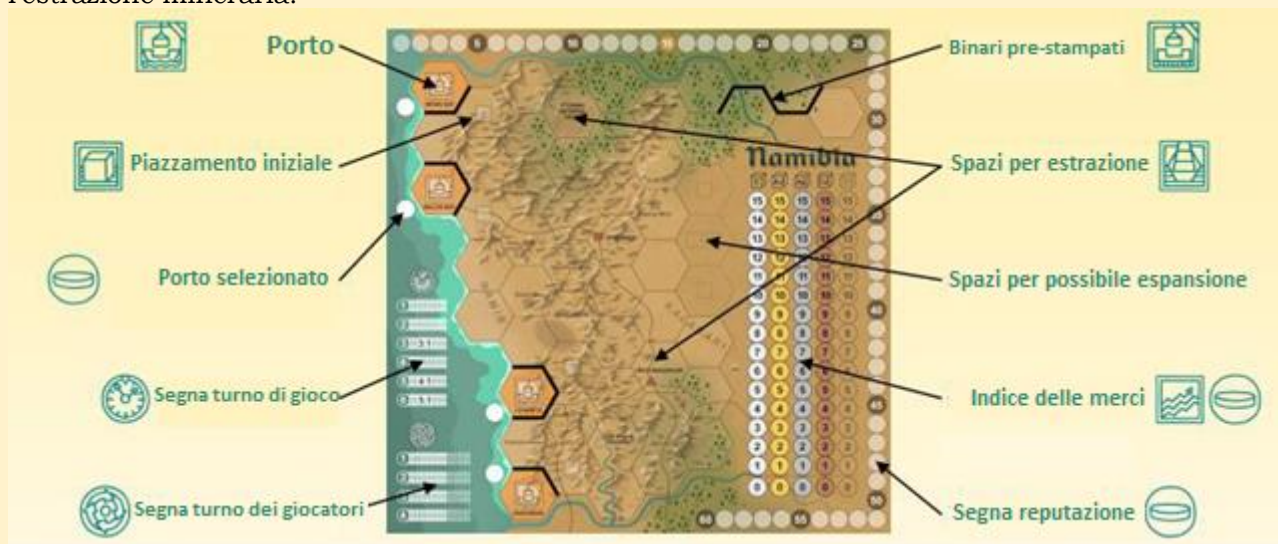
	1 GM		5 GM		10 GM		25 GM
--	------	---	------	---	-------	---	-------

Nel gioco ci sono 20 monete di ciascun tipo.



Il Tabellone

Il tabellone mostra una mappa della Namibia divisa in spazi esagonali. Quattro di questi spazi sono di colore arancione e contengono un'icona raffigurante una nave da carico che indica che lo spazio è un porto. I tre spazi più scuri che contengono quadrati marroni possono essere utilizzati solo in una possibile espansione futura e non vengono utilizzati nel gioco base. Tutti gli spazi rimanenti sono utilizzati per l'estrazione mineraria.



Il Tabellone contiene quattro tracce.

5

La traccia della reputazione viene utilizzata per registrare l'attuale reputazione sul mercato dei giocatori ed è indicata dai dischi dei colori dei giocatori sul percorso segnati sul bordo esterno del tabellone)



La traccia del turno di gioco indica l'avanzamento del gioco usando la pedina del treno nero come segnatempo.



La traccia dell'ordine dei giocatori, è indicata da Quattro frecce in un cerchio, ed è usata per segnare il corrente ordine di gioco dei giocatori usando i treni del loro colore.



La traccia delle materie prime è utilizzata per registrare le seguenti informazioni:

- **il prezzo delle materie prime** (indicato dai dischi colorati dei colori delle materie prime)
- **la domanda corrente per ciascuna delle materie prime** (indicata dalle pedine colorate nei colori delle materie prime)
- **l'offerta corrente per ciascuna delle materie prime** (indicata dai barili di petrolio)

C = Diamante (Carbonium); Au = Oro (Aurum); Ag = Argento (Argentum); Cu = Rame (Cuprum); U = uranio (Uranium).

Si noti che la traccia delle materie prime ha anche una colonna intitolata "U" che è solo per l'uso in una possibile espansione futura.

A differenza di alcuni giochi, il tipo di terreno mostrato sul tabellone (ad esempio fiumi e montagne) non influenza il gioco.



Inizio

Queste regole spiegano come viene giocata una partita a quattro giocatori. Le modifiche alle regole per una partita a tre giocatori sono spiegate più avanti.

Metti il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore prende le 5 teste miniere, il treno, il camion e il disco del punteggio del colore che sceglie e 15 GM.

Piazza il treno nero sullo spazio "1" del segna turno.

Prendi un cubo merce di ciascun tipo e posizionalo casualmente su ciascuno degli spazi sul tabellone contenente un quadrato "Piazzamento iniziale".

Separa gli altri componenti del gioco per colore e tipo e posizionali accanto al tabellone. Il denaro rimanente costituisce la banca. Durante il gioco tutti i pagamenti vengono effettuati da e verso la banca.

Metti un disco di merce corrispondente allo spazio 6 di ogni colonna sull'Indice delle merci. Questi rappresentano il valore iniziale di ciascuna merce. Posiziona la pedina merce richiesta (che rappresenta la domanda corrente per quella merce) sullo spazio 6 di ogni colonna.

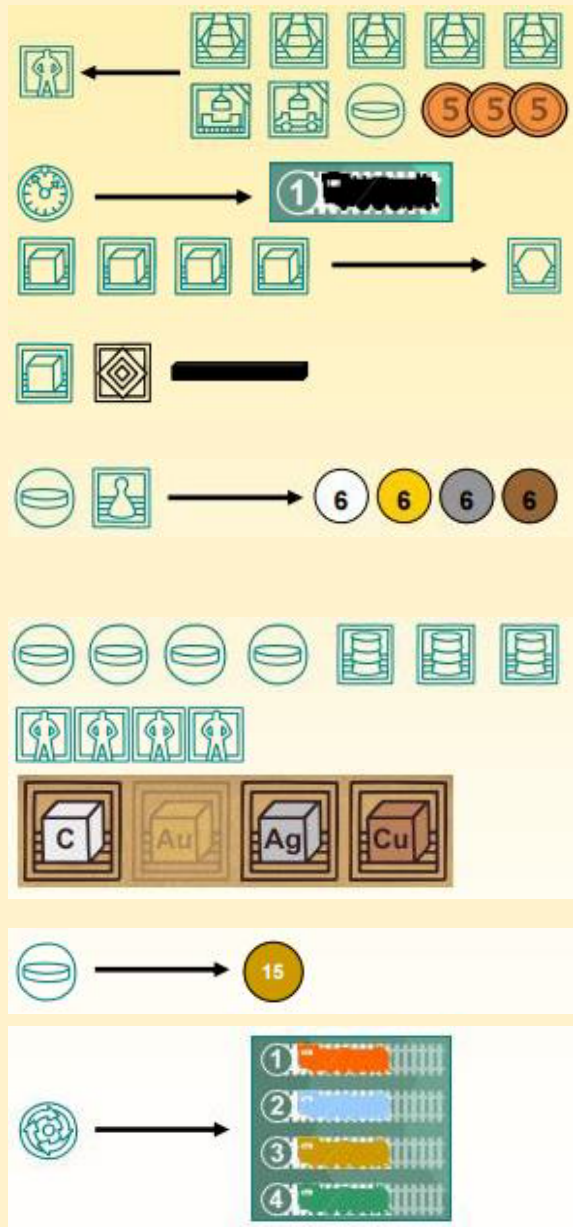
Metti i dischi rimanenti e i tre barili di petrolio a portata di mano su un lato del tabellone.

Distribuire casualmente le carte riassuntive del giocatore. Usa il lato con i simboli delle 4 persone in basso a destra.

La parte superiore di ogni carta mostra le tre merci che i giocatori possono raccogliere e l'unica merce che non possono raccogliere. Nell'esempio mostrato a destra, il giocatore può raccogliere diamanti, argento e rame ma non può raccogliere oro.

I giocatori posizionano i loro dischi punteggio sullo spazio 15 della traccia di reputazione. Questi dischi rappresentano l'attuale reputazione dei giocatori sul mercato.

Il giocatore che ha visitato per la prima volta la Namibia, o che è stato più vicino alla Namibia, diventa il giocatore iniziale per la fase di preparazione e posiziona il proprio treno nello spazio 1 sulla traccia giocatore. Gli altri giocatori, in senso orario, a turno posiziono il treno sullo spazio successivo. Fino a quando tutti hanno messo il loro treno.

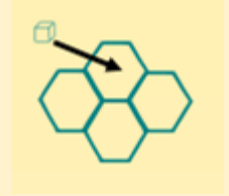


Ogni giocatore prende un cubo merce di ogni tipo che può raccogliere. A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ognuno piazza uno dei suoi cubi merce su uno spazio vuoto sul tabellone. I cubi non possono mai essere collocati in spazi portuali. Inoltre, **dove possibile**, i cubi non devono essere posizionati su uno spazio adiacente a un altro cubo, sebbene si tenga presente che i cubi dovranno probabilmente essere collocati in spazi adiacenti verso la fine di questo processo. Questo viene ripetuto a rotazione finché tutti i giocatori hanno piazzato tutti i loro cubi di merce.

Cominciando dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario, ogni giocatore mette una delle sue miniere in posizione verticale su uno spazio del tabellone che contiene un cubo di una merce che gli è permesso raccogliere. Altri 2 cubi merce dello stesso tipo vengono aggiunti a questi spazi. **Queste rappresentano le miniere di partenza dei giocatori, che hanno tre prodotti pronti per la spedizione.**

Una volta che tutti i giocatori hanno fatto questo, ogni giocatore in ordine inverso piazza una miniera appoggiata di lato in uno spazio sul tabellone che contiene un cubo di una merce diversa che gli è permesso raccogliere. **Queste rappresentano le miniere in costruzione. Un ulteriore cubo di merce dello stesso tipo viene aggiunto a questi spazi.**

Infine, nell'ordine di gioco, ogni giocatore piazza 2 binari sul tabellone. Questi sono sempre posizionati lungo un lato degli spazi esagonali e devono connettersi ad almeno un binario già esistente sul tabellone. **N.B. gli spazi di porto hanno da inizio gioco binari pre-costruiti lungo i lati rivolti verso terra (prestampati sul tabellone).**



Giocare la partita

Il gioco è ora pronto per iniziare. La partita si svolge in 6 round. Ogni round è composto da quattro fasi:

1. Corrompere funzionari coloniali
2. Costruzione
3. Spedizione
4. Amministrazione

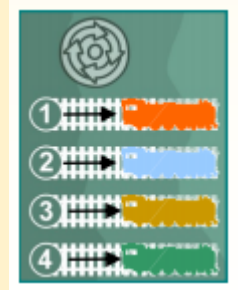
N.B. La disponibilità di tutti i componenti, ad eccezione del denaro, è un fattore limitante nel gioco e rappresenta i limiti delle risorse e delle materie prime. 1.



Tangenti ai funzionari coloniali

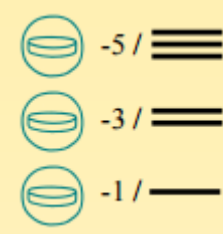
I giocatori fanno offerte per influenzare l'espansione della rete ferroviaria e per ottenere l'accesso agli spazi minerari migliori.

Sposta i segna turno (treni) sul lato destro della traccia dell'ordine dei turni, mantenendoli nell'ordine corrente, poiché l'offerta procederà in questo ordine (vedi l'esempio sulla destra). A partire dal primo giocatore, i giocatori fanno un'offerta per influenzare del "giusto" la costruzione della rete ferroviaria e la spedizione. (Questa fase è quella della corruzione dei funzionari coloniali.) **L'offerta minima è il numero del round di gioco corrente.** Nell'ordine del turno di gioco, i giocatori possono aumentare l'offerta o passare. Se un giocatore passa, abbandona l'offerta, paga il costo corrente sia in soldi (l'ammontare dell'offerta) che in reputazione (vedi sotto), prende il numero appropriato di binari (vedi sotto) e piazza il suo segnalino sullo spazio col numero più alto disponibile sulla traccia dell'ordine di turno.



I costi di reputazione da pagare e le opportunità di costruzione della ferrovia acquisite sono:

- il vincitore dell'asta (offerta maggiore) perde 5 punti reputazione e prende 3 binari dalla riserva.
- il giocatore in seconda posizione perde 3 punti reputazione e prende 2 binari dalla riserva.
- il terzo giocatore perde 1 punto reputazione e prende 1 binario dalla riserva.
- l'ultimo giocatore non perde punti reputazione e non ottiene binari.



Un giocatore deve sempre pagare almeno l'offerta minima (il numero del round) **anche se passa senza fare un'offerta**. Se un giocatore non ha abbastanza denaro per pagare l'offerta minima, deve vendere punti reputazione al costo di 2GM ciascuno fino a quando non ha abbastanza soldi per pagare l'offerta. Se la reputazione del giocatore scende al di sotto di uno (cosa altamente improbabile!) esso è eliminato dal gioco. I primi tre giocatori perdono sempre punti reputazione, anche se il giocatore paga l'offerta minima.



2. Costruzione

I giocatori sviluppano miniere, costruiscono ferrovie e si preparano a spedire merci.

N.B. I tre spazi di possibili espansione future non sono usati nel gioco base. Né miniere né cubetti possono essere collocati in questi spazi.

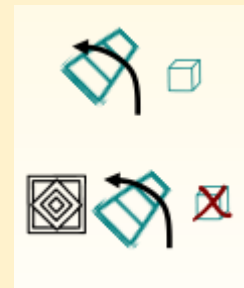
Nell'ordine di turno, ogni giocatore effettua le seguenti cinque azioni per sviluppare le proprie capacità di estrazione e accesso all'infrastruttura di trasporto. Un giocatore effettua tutte le sue azioni di costruzione prima che il successivo giocatore inizi il suo turno.

1. Completare le miniere



Per completare una miniera, il giocatore muove tutte le pedine miniera attualmente distese sul fianco in posizione verticale. Un giocatore deve completare tutte le miniere che è in grado di fare.

- Se una miniera appena completata **non è** adiacente a uno spazio contenente un segnalino miniera abbandonata, il giocatore posiziona un cubo risorsa aggiuntivo dello stesso tipo della miniera dalla riserva sullo spazio di quella miniera. Se non ci sono cubi di risorse del tipo necessario rimasti nella riserva, il giocatore non può aggiungere il cubo aggiuntivo.
- Se una miniera appena completata **è** adiacente a uno spazio contenente un segnalino miniera abbandonata, il giocatore non posiziona un cubo risorsa aggiuntivo. **Questo rappresenta che il filone si sta esaurendo.**

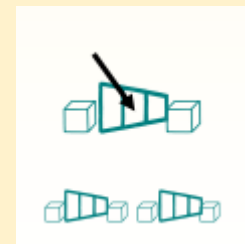


2. Iniziare una nuova miniera



Per iniziare una miniera, un giocatore mette una delle sue pedine miniere **appoggiata su un lato** in uno spazio precedentemente esplorato **sul tabellone che contiene uno o più cubi di un tipo di merce** che gli è permesso raccogliere. Se questo spazio non esiste, un giocatore non può iniziare una miniera. Un giocatore **deve** iniziare una miniera, se possibile.

L'ultimo giocatore deve iniziare due miniere (se possibile) perché non deve passare molto tempo a costruire ferrovie.



3. Esplorare



L'esplorazione aggiunge altri cubi di merce al tabellone come se i giocatori "scoprissero" nuove risorse naturali. Questi cubi non possono essere posizionati su spazi portuali, uno spazio che contiene una miniera o uno spazio che contiene una miniera abbandonata (cioè spazi vuoti). I giocatori possono "esplorare" solo cubi di merce di un tipo che sono autorizzati a raccogliere. Tutti i giocatori devono esplorare (se possono).

Per esplorare, un giocatore mette 2 cubi merce dello stesso tipo in uno spazio vuoto adiacente ad uno spazio che contiene già uno o più cubi merce di quel tipo. Questo rappresenta l'estensione del giacimento esistente. Se nella riserva è rimasto un solo cubo di risorsa del tipo selezionato, il giocatore mette solo un cubo.

Se un giocatore non può estendere alcun giacimento esistente, può posizionare un singolo cubo, del tipo per cui è autorizzato all'estrazione, su qualsiasi spazio vuoto sul tabellone per iniziare un nuovo giacimento. Un nuovo giacimento non può essere avviato se uno già esistente può ancora essere esteso.

Se nella riserva non sono rimasti cubi di materie prime, i giocatori non possono più esplorare nel turno corrente.

L'ultimo giocatore deve esplorare due volte (se può).

4. Piazzare i binari ferroviari



Un giocatore espande la rete ferroviaria posizionando i binari lungo il bordo degli spazi del tabellone. I nuovi binari devono connettersi ad almeno un binario esistente sul tabellone. Uno spazio è considerato collegato alla rete ferroviaria se un binario è stato posizionato lungo un lato dello spazio. Ricorda che gli spazi portuali iniziano il gioco con binari prestampati lungo i loro lati rivolti verso terra.

Nell'esempio a destra, lo spazio del porto viene mostrato con i suoi tre collegamenti ferroviari prestampati. Lo spazio A è collegato alla rete ferroviaria perché ci sono binari lungo i due lati dello spazio. Lo spazio B, d'altra parte, non è collegato alla rete ferroviaria poiché non vi sono binari lungo nessuno dei suoi lati.

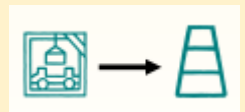
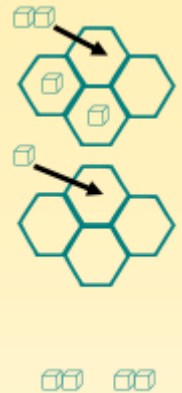
N.B. la rete ferroviaria appartiene al governo coloniale e può essere utilizzata da tutti i giocatori durante la fase di spedizione.

I giocatori devono posizionare tutti i loro binari. L'ultimo giocatore non fa questa azione in quanto non ha binari da posizionare.

5. Spostare il camion in una miniera completata



Un giocatore deve spostare il proprio camion in uno spazio contenente una delle miniere completate. Se un giocatore non ha miniere completate, non può fare questa azione ... ed è anche un po' in difficoltà.





3. Spedizione

I giocatori spediscono le merci su strada e ferrovia ai porti.

Nell'ordine di turno di gioco, i primi tre giocatori conducono ciascuno una fase di spedizione in cui decidono quale tipo di merce sarà spedita via tramite quale porto durante questo turno, la spedizione di una merce si deve concludere prima che il giocatore successivo selezioni il tipo di merce che vuole spedire. *Il giocatore che ha scelto la merce che al momento è in vendita è noto come **giocatore attivo**.* La fase di spedizione procede come segue.

Il giocatore attivo seleziona quale tipo di merce verrà spedita durante la fase e quale porto spedirà quella merce. Un giocatore non può selezionare una merce o un porto che è già stata selezionata da un altro giocatore. Il giocatore prende qualsiasi disco merce (incluso quello che non può estrarre) dal lato del tabellone e lo piazza sul cerchio bianco accanto al porto selezionato. Il giocatore pone anche un indicatore di rifornimento (**barile di petrolio**) sullo spazio zero dell'Indice delle Merci per quella merce.

Durante l'azione di spedizione, il giocatore attivo spedisce sempre le materie prime per primo, seguito dai giocatori rimanenti nell'ordine di turno dei giocatori.

Le merci vengono spedite in due modi: prima con il camion, poi con il treno:

1. Spedizione camion



Nell'ordine di turno, se il camion di un giocatore si trova in uno spazio di miniera che contiene il tipo di merce selezionato, il giocatore può caricare un cubo sul camion dallo spazio della miniera, spostare il camion con il cubo al porto selezionato e spedire il cubo della merce. La spedizione del camion è facoltativa - i giocatori possono scegliere di non spedire con i loro camion.

2. Trasporto ferroviario



Una volta che la spedizione del camion è stata completata, nell'ordine di turno ogni giocatore decide se una qualsiasi delle sue miniere contenenti cubi del tipo di merce selezionato spedirà questo turno. Le miniere possono spedire solo se il loro spazio è collegato al porto selezionato tramite la rete ferroviaria. *Se un giocatore decide di spedire da una miniera, deve spedire **tutti i cubi di merce da quella miniera.***

Per ciascun cubo di merce spedito, il segnalino di rifornimento (**barile di petrolio**) della merce è spostato su di uno sull'Indice Merce. Il giocatore che spedisce riceve immediatamente il valore corrente di mercato, in GM, per ogni cubo merce spedito a condizione che la fornitura non superi la domanda (**la pedina colorata**).

Non appena l'offerta supera la domanda, il prezzo della merce si dimezza immediatamente (arrotondato per eccesso) - si sposta il disco colorato nell'indice delle materie prime in modo appropriato e i giocatori ricevono quindi il prezzo più basso per tutti i cubi di materie prime addizionali di quel tipo spediti durante il round.

Inoltre, per ogni camion e miniera (*non il numero di cubi!*) spedito **dagli altri giocatori**, il giocatore attivo guadagna 2 punti reputazione. N.B. quando il *giocatore attivo* spedisce non riceve questi punti aggiuntivi.

Una volta che i cubi di merce sono stati spediti, vengono rimossi dal tabellone e restituiti alla scorta.

Una volta completata la spedizione delle merci dal porto scelto dal primo giocatore, esso cessa di essere il giocatore attivo e la fase di spedizione viene ripetuta per il secondo e il terzo giocatore. I giocatori successivi devono selezionare una merce e un porto diversi. Poiché solo i primi tre giocatori conducono una fase di spedizione, solo tre tipi di merce ... e tre porti ... spediscono ogni turno.

Esempio di spedizione

Gery è il secondo giocatore a spedire e decide di spedire l'oro attraverso Lüderitz. Il prezzo attuale dell'oro è 11 e la domanda è 6. Gery colloca il disco giallo sul cerchio bianco accanto al porto e un barile di petrolio sullo spazio 0 della colonna d'oro sull'Indice delle Merci.



Inizia ora la spedizione dei camion.

Gery spedisce 1 cubo d'oro da una miniera non collegata per ferrovia nel suo camion, riceve 11 GM e sposta il barile di petrolio su 1 spazio nell'Indice delle Merci.

Sebbene Grant sia il quarto giocatore, è l'unico altro giocatore il cui camion è situato in una miniera d'oro (che è anche collegata per ferrovia). Grant spedisce anche un cubo d'oro, riceve 11 GM e muove il barile di petrolio di 1 spazio.

Poiché un altro giocatore ha effettuato una spedizione attraverso il porto da lui selezionato, Gery riceve 2 punti reputazione che sono registrati sulla traccia di punteggio. Poiché la spedizione dei camion è terminata, inizia il trasporto ferroviario.



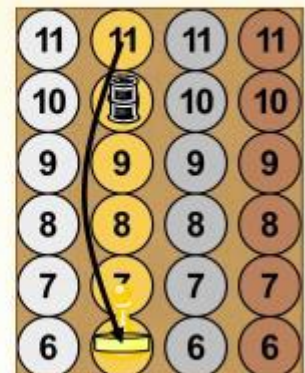
Inizia ora il trasporto ferroviario.

Ora Gery spedisce 3 cubi d'oro da una miniera collegata per ferrovia al porto, riceve 33 GM e muove il barile di petrolio su 3 spazi. Sebbene Brian sia il prossimo giocatore di turno, non può raccogliere oro e quindi non può effettuare la spedizione durante questa fase.

Gareth è il terzo giocatore di turno. Ha due miniere d'oro collegate al porto per ferrovia. Decide di spedire da entrambe le miniere contenenti un totale di 5 cubi e muove il barile di petrolio di 5 spazi. Poiché la domanda supera l'offerta quando Gareth spedisce il suo secondo cubo (quando l'offerta raggiunge 7), il prezzo dell'oro scende a 6 GM. Gareth riceve quindi un totale di 35 GM (1 x 11 GM più 4 x 6 GM) per i suoi 5 cubi.

Gery riceve 4 punti reputazione, 2 per ciascuna delle miniere di Gareth che hanno spedito le merci.

Il Gioca ora passa a Grant il quarto di turno che decide di non spedire i rimanenti 2 cubi d'oro dalla sua miniera, sperando che il prezzo aumenti più avanti nel gioco.

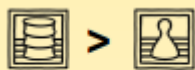




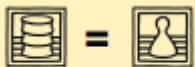
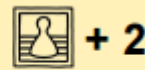
4. Amministrazione

Il mercato si assesta e si prepara per il prossimo round (vedi il riassunto in fondo a questo libro delle regole)

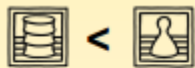
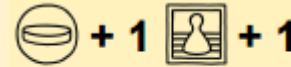
Posiziona ogni disco merce che non è stata spedita nel suo spazio zero della colonna indice della merce. Il mercato si sposta e l'indice delle materie prime viene adeguato come segue:



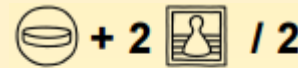
Per tutte le materie prime in cui la domanda (la pedina colorata) è inferiore all'offerta (il barile di petrolio), la domanda è aumentata di 2 nell'Indice delle materie prime. (Il prezzo si è già dimezzato durante la spedizione!)



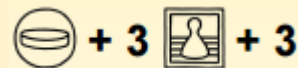
Per tutte le materie prime in cui la domanda (la pedina colorata) è uguale all'offerta (il barile di petrolio), sia il prezzo (il disco colorato) sia la domanda sono aumentati di 1 nell'Indice delle materie prime.



Per tutte le materie prime spedite durante il round e dove la domanda (la pedina colorata) supera l'offerta (il barile di petrolio), il prezzo (il disco colorato) di quella merce è aumentato di 2 e la domanda viene dimezzata (arrotondata per eccesso) nell'indice delle materie prime. (Il Sudafrica

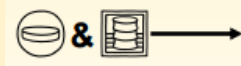


Per l'unica merce che non è stata spedita durante il round, sia il suo prezzo (il disco colorato) che la domanda la pedina colorata) sono aumentati di 3 nell'Indice delle merci.

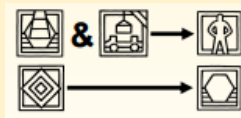


N.B. la domanda e il prezzo delle materie prime non possono mai scendere al di sotto di 1 o superare i 15 - questo è più di quanto il mercato possa sopportare.

Una volta che il mercato si è assestato, i dischi delle materie prime da tutti porti vengono rimossi dal tabellone. Anche i segnalini di rifornimento (barili di petrolio) dell'Indice delle merci vengono rimossi dal tabellone.

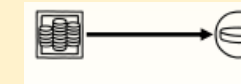


Inoltre, le miniere che hanno spedito tutti i loro cubi di materie prime sono esaurite. I segnalini miniera vengono rimossi dal tabellone e restituite ai giocatori, e i segnalini di miniera abbandonata sono posizionati al loro posto su questi spazi sul tabellone. Tutti i camion vengono restituiti ai giocatori.



Acquistare Reputazione (Pubbliche Relazioni e Pubblicità)

Alla fine del 3° e 5° round (come indicato nel turno di gioco) i giocatori hanno la possibilità di convertire denaro in reputazione in seguito a pubbliche relazioni e campagne pubblicitarie.



• Alla fine del 3° turno si può acquistare Reputazione al costo di 3 GM per punto.

• Alla fine del 5° turno si può acquistare Reputazione al costo di 4 GM per punto.

L'acquisto di reputazione viene eseguita nell'ordine di turno dei giocatori. L'aumento della reputazione è registrato sulla traccia della reputazione.

Infine, il treno nero viene spostato nello spazio successivo sulla traccia dei turni. Quindi inizia il prossimo round.



Fine del gioco

Il gioco termina quando l'assestamento del mercato nel sesto round è stato completato. A quel punto viene eseguito un aggiustamento finale del mercato e ogni giocatore riceve un'apporto di denaro dalle proprie miniere in costruzione (se ce ne sono).

Per ogni cubo merce sul tabellone che si trova in uno spazio che non contiene una miniera (completa o in costruzione), il prezzo di quella merce è ridotto di uno sull'indice delle materie prime. **Ciò rappresenta un eccesso di offerta percepito dal mercato.**

I giocatori ricevono quindi un pagamento, dalla banca, del valore corrente di mercato di tutti i cubi delle materie prime sugli spazi in cui hanno le miniere in costruzione.

Infine, i giocatori convertono i loro soldi rimanenti in reputazione a un costo di 5 GM per punto.

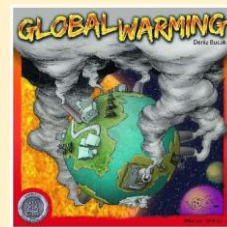
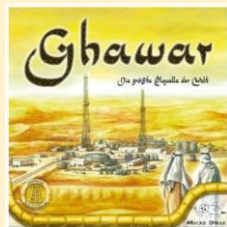
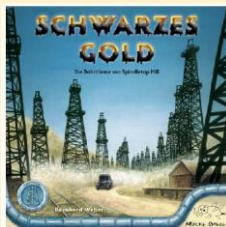
Il giocatore con il punteggio di reputazione più alto è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore con il maggior numero di soldi rimanenti è il vincitore.

Suggerimenti per i nuovi giocatori

- Non è sempre una buona idea concentrarsi su una sola merce in quanto ciò ti lascia aperto alla manipolazione del mercato da parte di altri giocatori. Diffondi le tue risorse con saggezza e tieni d'occhio l'indice delle materie prime.
- Allo stesso modo, non è sempre una buona idea avere una presenza solo nel nord o nel sud del paese, in particolare all'inizio del gioco, in quanto è possibile perdere le opportunità di spedizione.
- Non avere fretta di unirti alle reti ferroviarie nel nord e nel sud del paese ... i tuoi sforzi andranno a beneficio di tutti i giocatori!
- Sebbene il denaro contante sia utile, ricorda che i prezzi aumenteranno presto. Cerca di bilanciare le risorse prodotte con i potenziali guadagni.
- Il posizionamento delle miniere in costruzione è assolutamente cruciale nei primi turni. Ricordati di considerare le future opportunità di spedizione e i valori delle materie prime.
- Essere ultimi in un'asta non è poi così male come si ha l'opportunità di mettere due miniere in costruzione. Essere il terzo può essere un po' doloroso ...
-

The "Edition Bohrturme" (Derrick Edition)

Namibia è stato inserito nel concorso per autori di giochi gestito da www.spielmaterial.de, dove ha vinto il primo posto nella categoria di giochi complessi. Puoi trovare informazioni sugli altri giochi di questa serie su ww.muecke-spiele.de.



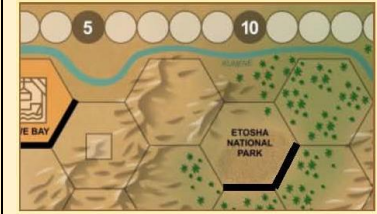
Modifiche alle regole per una partita a tre giocatori

Inizio

Metti via i pezzi del colore del giocatore non usato e tre cubetti di ogni tipo di merce nella scatola.

Usa il lato della scheda riassuntiva del giocatore che mostra i simboli di tre persone in basso a destra.

Posiziona due binari di legno sullo spazio dell'Etosha National Park come mostrato nello schema a destra.



Tangenti ai funzionari coloniali

Il primo giocatore perde 4 punti reputazione; il secondo giocatore perde 2 punti reputazione.

Il terzo giocatore diventa l'ultimo giocatore per il resto del round, non perde reputazione e non prende binari.

Costruzione

Solo i primi due giocatori posizionano il binario.

Spedizione

Tutti e tre i giocatori selezionano un porto per la spedizione.

L'ultimo giocatore deve selezionare la merce non spedita con il prezzo più alto da spedire, indipendentemente dal fatto che la merce sia un tipo che è autorizzato a raccogliere. Se entrambi le merci hanno lo stesso prezzo, il giocatore può scegliere quale merce spedire.

Suggerimenti per i nuovi giocatori

- Se sei primo o secondo nell'ordine del turno dei giocatori, tieni d'occhio la merce (o le materie prime) che il terzo giocatore può essere costretto a spedire e cerca di approfittare dell'opportunità che potrebbe sorgere.
- Essere terzo in un'asta in una partita a tre giocatori non è così male come essere il terzo giocatore in una partita a quattro giocatori, ma potresti ancora trovarti escluso dalle opportunità di spedizione, soprattutto all'inizio del gioco. Ciò potrebbe rivelarsi dannoso per il tuo flusso di cassa e per le future opportunità di offerta per gli ordini di turno.

SOMMARIO DEL GIOCO



3. IMBARCARE



MARCHI D'ORO



>



/2

Non appena l'offerta (barile di petrolio) supera la domanda (pedone), il prezzo (disco) delle merci si dimezza (arrotondato per eccesso). i giocatori ricevono quindi il prezzo più basso per tutte le merci acquistive.



4. AMMINISTRAZIONE

Il mercato si assesta e l'indice delle materie prime è regolato come segue:



>



+2

Per tutte le materie prime in cui la domanda (la pedina colorata) è inferiore all'offerta (il barile di petrolio), la domanda è aumentata di 2 nell'Indice delle materie prime. (Il prezzo si è già dimezzato durante la spedizione!)



=



+1



+1

Per tutte le materie prime in cui la domanda (la pedina colorata) è uguale all'offerta (il barile di petrolio), sia il prezzo (il disco colorato) di quella merce è aumentato di 2 e la domanda viene aumentata di 1 nell'Indice delle materie prime.



<



+2



/2

Per tutte le materie prime spedite durante il round e dove la domanda (la pedina colorata) supera l'offerta (il barile di petrolio), il prezzo (il disco colorato) di quella merce è aumentato di 2 e la domanda viene dimezzata (arrotondata per eccesso) nell'Indice delle materie prime.

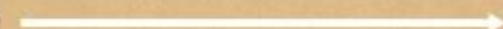


+3



+3

Per l'unica merce che non è stata spedita durante il round, sia il suo prezzo (il disco colorato) che la domanda (la pedina colorata) sono aumentati di 3 nell'Indice delle merci.



Una volta che il mercato si è assestato, i dischi delle materie prime da tutti i porti vengono rimossi dal tabellone.



I segnalini di rifornimento (barili di petrolio) dell'Indice delle merci vengono rimossi dal tabellone.



Le miniere che hanno spedito tutti i loro cubi di materie prime sono esaurite. I segnalini miniera vengono rimossi dal tabellone e restituiti ai giocatori, e i segnalini di miniera abbandonata sono posizionati al loro posto su questi spazi sul tabellone.



Tutti i camion vengono restituiti ai giocatori.