

# The Traders of Genoa

## UN GIOCO DI SCAMBI, MERCI & NEGOZIAZIONI

*I giocatori interpretano il ruolo di mercanti in Genova.*

*Evadono ordini, consegnano messaggi, e assumono la proprietà di importanti palazzi della città. Naturalmente, ciò non è possibile senza l'aiuto degli altri mercanti.*

*Questo può costare loro denaro... ed altri beni di valore!*

### OBIETTIVO

La partita può durare dai 7 ai 12 round in base al numero dei partecipanti. Durante ciascun round, ogni giocatore svolge il proprio turno. Soltanto durante il proprio turno, un giocatore può muovere la torre del commerciante per le strade di Genova. Attraverso gli spostamenti della torre, i giocatori possono visitare fino a 5 caselle, la maggior parte delle quali palazzi. Per ogni palazzo si possono eseguire determinate azioni. Durante il proprio turno, ogni giocatore può eseguire soltanto una delle cinque possibili. Egli può vendere agli altri giocatori le altre azioni ad un prezzo che gli consenta un ragionevole profitto. Se stabilirà un prezzo troppo alto, gli altri giocatori rifiuteranno di acquistare e le azioni andranno perdute. Se stabilirà un prezzo troppo basso, gli altri giocatori si diletteranno ed egli perderà così un possibile guadagno.

Attraverso abili negoziazioni, i giocatori cercheranno di svolgere le azioni che gli consentiranno di ottenere gli ordini ed i messaggi desiderati e successivamente cercheranno di evaderli e consegnarli rapidamente. I più abili giocatori troveranno inoltre importante la proprietà dei palazzi e dei gettoni speciali.

**Alla fine della partita, chi avrà il maggior numero di ducati, sarà dichiarato il vincitore!**

### CONTENUTO DELLA SCATOLA

1	tabellone di gioco	una griglia 8x8 contenente 18 palazzi (parco e porto compresi), 20 caselle di strada ed un mercato
40	merci	5 per ciascun colore: argento (grigio), rame (marrone), sale (bianco), pepe (nero), frumento (giallo), riso (beige), lino (rosa), seta (turchese)
60	carte da gioco	16 carte "ordine grande", 16 carte "ordine piccolo", 14 carte "messaggio" e 14 carte "privilegio"
80	banconote	10 da cinque ducati, 30 da dieci ducati, 20 da cinquanta ducati e 20 da 100 ducati
35	segnalini proprietà	7 per ciascun colore (blu, rosso, giallo, verde e viola)
28	gettoni speciali	5 per ciascun tipo: "qualsiasi casella iniziale", "1 merce qualsiasi", "1 azione extra", "1 azione palazzo". 7 per "scambio 1 a 1" ed uno soltanto per "giocatore iniziale"
1	torre del commerciante	5 dischi di legno marrone
1	indicatore di turno	un piccolo disco di legno marrone
2	dadi	a 8 facce, uno blu ed uno rosso

### OBIETTIVO

**I giocatori muovono la torre del commerciante attraverso la città per un totale di 7-12 round di cui si compone ogni partita.**

**I giocatori evadono ordini, consegnano messaggi e acquistano la proprietà dei palazzi della città.**

**Il giocatore con il maggior numero di ducati è il vincitore!**

*Durante la prima lettura del regolamento, è opportuno concentrarsi sulle regole principali (quelle sulla sinistra) ed ignorare il testo contenuto nei riquadri sulla destra. Il testo incorniciato fornisce sia un riassunto delle regole che alcuni chiarimenti ed è pertanto utile per coloro già familiari con il regolamento di base. Alcuni, durante le partite successive, troveranno utili promemoria i riassunti. Altri, invece, troveranno d'aiuto i chiarimenti delle regole.*

## PREPARAZIONE

Collocare il **tabellone di gioco** al centro del tavolo.

Piazzate i seguenti componenti sui **10 palazzi senza nome** raffigurati sul bordo sinistro e sul bordo destro del tabellone come mostrato nella figura sottostante:

- **8 tipi di merci (5 merci per ciascun tipo)**
- **7 gettoni speciali** (quelli “scambio 1 a 1”)
- **14-35 segnalini di proprietà** (ciascun giocatore sceglie un colore e piazza i suoi 7 segnalini come mostrato più avanti; rimettere nella scatola quelli inutilizzati)
- **60 carte da gioco** (ordinate per tipo, mescolate a faccia coperta)

Ordinate i **20 gettoni speciali** (escluso il gettone “giocatore iniziale”) per tipo e collocateli vicino al tabellone come mostrato nella figura sottostante.

Ciascun giocatore riceve:

- **4 carte da gioco**, 1 da ciascun mazzo. I giocatori ricevono queste carte come mano iniziale. *Le carte dovranno essere mantenute nascoste dagli altri giocatori.*
- **130 ducati** (2 da 5, 2 da 10 e 2 da 50 ducati). *Durante la partita, i giocatori dovranno mantenere segreto l'importo di denaro posseduto.*

Ordinate per taglio il **denaro rimanente** e piazzatelo vicino al tabellone di gioco per formare la banca.

Il **giocatore più giovane** riceve:

- **la torre del commerciante** (*sempre tutti e 5 dischi; indipendentemente dal numero di giocatori!*)
- **i 2 dadi**
- **l'indicatore del round e**
- **il gettone “giocatore iniziale”**, il quale viene conservato *per tutta la durata della partita*. Colloca l'indicatore del round sullo spazio contrassegnato dal numero 1 (quello con la freccia) sulla traccia dei round a sinistra del tabellone. *Il primo round inizia!*

Durante la partita, i giocatori acquisiranno diversi beni i quali verranno disposti, fino a che non verranno utilizzati o scambiati, sul tavolo di fronte a loro. Questa verrà chiamata la loro area di gioco.



## PREPARAZIONE

**piazzare il tabellone di gioco**

**disporre sui palazzi senza nome:**

- merci
- gettoni “scambio 1 a 1”
- segnalini proprietà
- carte da gioco

**collocare i restanti gettoni speciali intorno al tabellone**

**ciascun giocatore:**

- 4 carte da gioco (una per tipo)
- 130 ducati (due da 5/10/50)

**denaro restante = banca**

**il giocatore più giovane riceve:**

- torre del commerciante
  - entrambe i dadi
  - gettone “giocatore iniziale”
- e piazza l'indicatore del round sulla prima casella della traccia**

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

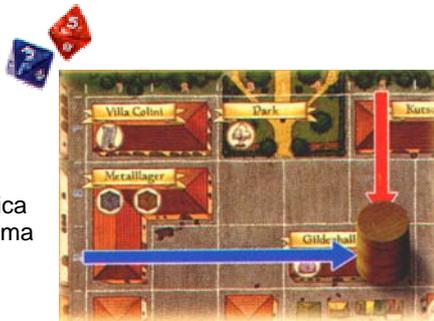
Il giocatore iniziale comincia; il gioco prosegue in senso orario. Ciascun giocatore, per tutta la durata del suo turno, è chiamato il giocatore della torre. Quando un giocatore termina il suo turno, il giocatore successivo proseguendo secondo le lancette dell'orologio, svolge il suo turno, e così di seguito. Quando tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno, il round termina. Dato che il giocatore iniziale non cambia per tutta la durata della partita, la fine del round coincide con il passaggio del turno al giocatore iniziale. All'inizio del nuovo round, il giocatore iniziale muove l'indicatore rotondo lungo la traccia sul tabellone. Quando questo viene spostato dalla casella sulla quale è raffigurato il numero di giocatori partecipanti, la partita finisce. Il round in corso viene terminato ed i giocatori contano le proprie ricchezze per determinare il vincitore!

Ciascun round di gioco viene svolto secondo questo ordine:

1. All'inizio il giocatore della torre posiziona la torre del commerciante sul tabellone.
2. Successivamente, il giocatore della torre muove la medesima fino a 4 caselle. I giocatori negoziano con il giocatore della torre per il movimento della stessa e quindi per le azioni associate ai palazzi visitati.
3. I giocatori piazzano i loro segnalini di proprietà.
4. Infine, come ultima azione del proprio turno, il giocatore della torre cede al giocatore successivo (quello alla sua sinistra) i 5 dischi di cui è composta la torre e i due dadi. La partita prosegue con il successivo giocatore della torre.

### Piazzamento della torre del commerciante

Il giocatore della torre getta entrambe i dadi. Il dado rosso corrisponde al numero rosso sulla griglia ed il blu al numero blu della stessa. I due numeri, insieme, corrispondono ad una delle 64 caselle della griglia stampata sul tabellone. Il giocatore piazza i 5 dischi della torre come un'unica torre nella casella corrispondente. Questa è la prima casella della torre.



### Movimento della torre del commerciante

- Di seguito, il termine torre indica che è necessario muovere l'intera pila di dischi della torre e non uno qualsiasi dei dischi lasciati indietro dopo il movimento della stessa.
- Il Parco ed il Porto sono considerati palazzi dove poter muovere la torre. I palazzi senza nome fuori della griglia non rientrano in questa categoria.
- Durante il movimento della torre, ciascun palazzo, (indipendentemente dalla dimensione) ciascuna delle 20 caselle strada e l'intero mercato, contano tutti come un'unica casella.

Dalla prima casella occupata, il giocatore della torre (e nessun altro!) può muovere la torre sul tabellone, da una casella all'altra. Il movimento della torre può avvenire soltanto ortogonalmente, (non in diagonale) verso una casella *adiacente* all'interno della griglia. Egli muove sulla nuova casella tutti i dischi *eccetto* 1 che resta sulla casella appena lasciata. Da questa nuova casella il giocatore della torre può muovere ancora ortogonalmente la torre in una casella adiacente lasciandosi dietro, come già descritto, 1 disco. In questo modo il giocatore della torre, durante il suo turno, può visitare fino a cinque caselle (inclusa la prima). Quando sulla casella resta un disco soltanto, la torre non può muoversi ulteriormente.



## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

il giocatore iniziale comincia; il gioco continua in senso orario

il giocatore di turno = il giocatore della torre

la partita termina quando l'indicatore del round lascia la casella con il numero di giocatori partecipanti

turno di gioco:

1. si piazza la torre del commerciante (azione?)
2. movimento della torre del commerciante (azioni?)
3. piazzamento dei segnalini di proprietà
4. si passano dadi e torre a sinistra

### piazzamento della torre del commerciante

si tirano i dadi per determinare la casella iniziale della torre (oppure si utilizza un gettone speciale "qualsiasi casella iniziale")

### movimento della torre del commerciante

dalla casella iniziale, il giocatore della torre (e lui soltanto!) può muovere la torre fino a 4 caselle

su ciascuna casella, il giocatore della torre lascia un disco

Esempi di movimento della torre raffigurati nel disegno a sinistra:  
Dalla prima casella (la Corporazione) il giocatore della torre muove la torre verso il Negozio dei carretti, il Parco e si ferma a Villa Colini. Avrebbe potuto raggiungere lo stesso palazzo passando dal magazzino dei metalli (1). Un'altra scelta sarebbe stata quella di spostarsi dal magazzino fino alla taverna (2). Dal negozio dei carri si sarebbe potuto spostare fino al magazzino delle spezie passando da Villa Ricci (3). Passare dal mercato fino a giungere al Palazzo (4). Naturalmente ci sono molte altre possibili mosse. Il giocatore della torre avrebbe anche potuto terminare prima il movimento.

Note:

- *Il giocatore della torre, durante il suo turno, non può muovere la torre in una casella già visitata (evidenziata dalla presenza di un disco)*
- *Il giocatore della torre può continuare a muovere la torre anche se lui e tutti gli altri giocatori hanno già svolto la propria azione del turno e pertanto non possono eseguirne di altre. Questo è particolarmente importante per la consegna dei messaggi e per il piazzamento dei segnalini di proprietà. (vedere più avanti)*

### **Eseguire azioni**

Essendo possibile visitare fino a 5 palazzi, il giocatore della torre, durante il proprio turno, offre la possibilità di eseguire diverse azioni. Come giocatore della torre, normalmente, egli ha diritto a svolgere soltanto *una* di queste azioni, le restanti sono a disposizione dei suoi avversari. Pertanto il giocatore della torre valuterà le offerte più attraenti degli avversari, denaro ed altri beni di valore, per muovere così la torre sui palazzi desiderati e rendere disponibili quindi determinate azioni piuttosto che altre.

Lo svolgimento delle azioni segue queste regole:

- Le azioni possono essere svolte soltanto all'interno dei 18 palazzi etichettati con un nome. La figura su ciascuno di essi mostra quale azione è possibile svolgere al suo interno. *Per maggiori informazioni consultare il paragrafo "I Palazzi" più avanti. Per le regole speciali del Mercato e delle caselle strada, leggere più avanti.*
- Durante ogni turno, ciascun (!) giocatore (non soltanto il giocatore della torre!) può svolgere soltanto un'azione, naturalmente se il giocatore della torre le rende disponibili. *(eccezione: il gettone speciale "1 azione extra", vedere più avanti)* Se un giocatore non sfrutta la possibilità di svolgere la propria azione, questa viene perduta. Non può essere conservata per un turno successivo.
- L'azione del palazzo può essere eseguita soltanto da un giocatore per turno. *(eccezione: il gettone speciale: "1 azione palazzo", vedere più avanti)*
- Le azioni non vengono eseguite secondo l'ordine con cui i giocatori sono seduti al tavolo, ma seguendo l'ordine con cui vengono visitati i palazzi.

## **Le leggi di scambio della città di Genova**

### **§ 1 Le seguenti regole governano l'ordine delle negoziazioni e degli scambi in Genova:**

#### **§ 1.1 Il palazzo della torre**

Quando la torre si trova in un determinato palazzo, senza che nessun giocatore abbia pagato affinché questa sia stata spostata in quella casella, (ad esempio quella iniziale) il giocatore della torre chiede se qualcuno è interessato ad eseguire l'azione associata a questo palazzo. (quello dove la torre si trova attualmente)

Quando almeno un giocatore, fa la propria offerta per eseguire l'azione associata al palazzo, l'azione deve (!) essere svolta. Naturalmente, il giocatore della torre può scegliere di essere lui a svolgerla, se questo è possibile, declinando così le possibili offerte. Se il giocatore della torre non desidera, oppure non può, eseguire l'azione, deve permettere ad uno degli avversari di svolgerla. Naturalmente egli dovrebbe provare ad ottenere la miglior offerta possibile, ma può anche essere costretto ad accettarne una molto bassa se questa è l'unica fatta. Successivamente, il giocatore della torre può continuare a muovere la torre. (se ci sono ancora dischi disponibili) Il giocatore della torre può scegliere di concludere il movimento della torre in qualsiasi momento, senza esser costretto ad effettuare tutto il movimento disponibile. (compresa la possibilità di non muoverla affatto)

Se, dopo averne dato la possibilità, nessun avversario fa la propria offerta per eseguire l'azione associata al palazzo della torre, il giocatore della torre può proseguire con il suo turno e muovere quest'ultima. In questo caso l'azione è perduta e nessun altro giocatore può svolgerla.

### **Eseguire azioni**

**dato che il giocatore della torre può normalmente svolgere un'azione soltanto, egli potrà accettare offerte dagli avversari per le azioni restanti**

**le azioni sono possibili soltanto all'interno dei 18 palazzi con nome**

**normalmente soltanto un'azione per giocatore (eccezione: il gettone speciale "1 azione extra")**

**al massimo 1 azione per palazzo (eccezione: il gettone speciale "1 azione palazzo")**

### **leggi di scambio**

**le seguenti regole governano la gestione degli scambi:**

#### **1. palazzo della torre**

**quando almeno un giocatore fa un'offerta per eseguire l'azione, questa deve essere svolta**

**il giocatore della torre, se lo desidera, ha il diritto di svolgere personalmente l'azione associata**

**se nessuno vuole eseguire l'azione, questa è perduta**

### § 1.2 I palazzi adiacenti

Prima di muovere la torre il giocatore può e comunque dovrebbe, ascoltare le eventuali offerte da parte dei suoi avversari. Queste dovrebbero indicare dove muovere la torre e quanto sono disposti a pagare affinché ciò avvenga e dia loro quindi la possibilità di svolgere l'azione associata a quel determinato palazzo. Una volta trovato l'accordo su una determinata offerta, (*suggerimento: le due parti si stringono la mano per chiudere la trattativa*) questa è vincolante: il giocatore avversario paga al giocatore della torre l'importo pattuito, (denaro e/o beni) quest'ultimo muove la torre sulla casella stabilita e l'avversario esegue *immediatamente* l'azione resa disponibile da quel preciso palazzo. Successivamente, se la torre dispone di altre mosse, il giocatore della torre, può trattare sui movimenti restanti (utilizzando le stesse regole summenzionate) oppure può terminare, per il suo turno, il movimento della torre.

Il giocatore della torre può decidere di ignorare le offerte e muovere quindi la torre dove preferisce. (a meno che non si tratti di una mossa illegale) Naturalmente, agendo in questo modo, non ottiene niente. Gli avversari, alla stessa maniera, possono decidere di non fare offerte e sperare che il giocatore della torre faccia raggiungere alla stessa una casella di loro gradimento dove potranno fare offerte minori per ottenere comunque la possibilità di eseguire l'azione associata al palazzo. In altre parole esiste la possibilità di bluffare durante le fasi della trattativa per il movimento della torre.

*Nota: quando il giocatore della torre muove la torre in un palazzo adiacente senza aver accettato un'offerta, si seguono le regole stabilite nel paragrafo § 1.1: Il palazzo della torre.*

### § 1.3 Palazzi non adiacenti, ma raggiungibili

Gli avversari possono offrire al giocatore della torre denaro e/o beni per muovere quest'ultima verso un palazzo non adiacente ma comunque raggiungibile. Questo genere di offerte non viene né accettato né rifiutato, ma può essere tenuto in considerazione dal giocatore della torre durante il suo turno di movimento. Naturalmente, quando la torre è adiacente al palazzo richiesto, il giocatore della torre può accettare l'offerta originale, (se l'avversario è sempre d'accordo) può trattare nuove offerte fatte anche dagli altri avversari, decidere di muovere la torre dove meglio preferisce oppure ancora terminare, per il suo turno, il movimento della torre senza raggiungere quindi il palazzo in questione.

## § 2 Le seguenti regole governano le negoziazioni per il movimento della torre:

- § 2.1: Tutte le negoziazioni devono riguardare *direttamente* il giocatore della torre. Non possono essere fatte altre offerte o accordi. Sono consentite soltanto trattative tra 2 persone.
- § 2.2: I giocatori possono modificare le proprie offerte quante volte lo desiderano, sia verso l'alto che verso il basso.
- § 2.3: Una volta che l'offerta viene accettata (*con una stretta di mano!*) questa è vincolante per *entrambe i giocatori*.
- § 2.4: L'offerta prevede *sempre* che il giocatore della torre sposti la medesima su un palazzo ben specificato e che l'avversario esegua l'azione resa disponibile dal palazzo stesso.
- § 2.5: Soltanto denaro oppure beni "tangibili" possono essere offerti. Il *denaro*, quando offerto, deve essere in multipli di 5 ducati. Per quanto riguarda l'offerta in *beni*, è ammessa qualsiasi combinazione e qualsiasi quantità. È permesso offrire denaro e beni insieme. I beni che si possono offrire sono i seguenti:
- i 4 diversi tipi di carte
  - i 5 diversi tipi di gettoni (escluso quello "giocatore iniziale")
  - merci
  - segnalini di proprietà (*quando si offre questo tipo di bene, essendo di colore diverso per giocatore, non avviene uno scambio diretto bensì il giocatore offerente ripone il numero di segnalini stabilito nella riserva ed il giocatore che accetta prende dalla riserva lo stesso numero di segnalini, ma naturalmente del proprio colore*)
- § 2.6: Alcune cose che non si possono offrire: *promesse per turni successivi, diritto di eseguire la propria azione del turno, concessione di privilegi, ecc...*
- § 2.7: È esplicitamente *consentito*, includere in un'offerta beni che saranno acquisiti in seguito all'azione da eseguire nel palazzo.

## 2. palazzi adiacenti

**i giocatori trattano per il movimento della torre**

**quando l'offerta viene accettata:**

- **l'avversario paga**

*Nota: l'offerta può includere beni che verranno acquisiti a seguito dell'azione da svolgere, posticipando così parte del pagamento fino al termine dell'esecuzione dell'azione*

- **il giocatore della torre muove la torre sul palazzo stabilito**

- **l'avversario svolge l'azione**

**il giocatore della torre può muovere la torre senza che dietro ci sia un'offerta precisa; in questo caso si seguono le regole del "palazzo della torre"**

## 3. palazzi non adiacenti

**gli avversari possono fare offerte al giocatore della torre per suggerirgli di muovere la torre verso un palazzo non adiacente, ma in questo caso le offerte non sono vincolanti**

*turno di esempio:*

*Bob tira un 7/2. Carla: Io offro 5 ducati per il magazzino dei tessuti. Non è sufficiente! Posso tenerlo per me. Ma tu non vuoi veramente farlo! C'è qualcun altro disposto ad offrire qualcosa per il magazzino dei tessuti? Volete veramente che Carla riceva 2 merci per soli 5 ducati? Anna: Dopo andrai sul magazzino dei metalli? Dipende da quanto mi offri. Posso cederti l'argento. L'argento non mi serve a niente. Che ne dici della mia offerta di 5 ducati per il magazzino dei tessuti? Tranquilla, io offro a Bob qualcosa di meglio, la seta! Ok! Affare fatto! Accidenti! Io allora ti offro la seta più 5 ducati! Ancora meglio! Per me questo è troppo! Allora io cambio l'offerta a 10 ducati. Non è sufficiente, ma se aggiungi anche la seta, facciamo l'affare. Ok! Affare fatto! Carla e Bob si stringono la mano. Carla prende due merci e cede la seta a Bob. Qualcuno offre qualcosa per la mia prossima mossa? David: Io offro 15 ducati per spostare la torre sul municipio. Io offro invece 20 ducati per il magazzino dei metalli. David, posso avere uno dei due ordini piccoli? Ok, ma io scelgo quale tenere. Ok! Fermatevi! Io offro 25 ducati per il magazzino dei metalli! Sembra interessante... David, hai da propormi un'offerta migliore? Altrimenti penso che andrò sul magazzino! No, ma posso offrirti altri 5 ducati! Ok! .... e così di seguito...*

§ 2.8: Un'offerta può anche prevedere che il giocatore della torre dia denaro oppure beni al giocatore avversario.

§ 2.9: Il giocatore della torre è totalmente libero di decidere quale offerta accettare. (*ad esempio non si deve trattare necessariamente della prima oppure della migliore!*)

§ 2.10: Il giocatore della torre può accettare un'offerta che preveda lo spostamento della torre in una casella strada. Questo tipo di mossa non prevede assolutamente lo svolgimento di un'azione. (*ma può essere molto importante per il piazzamento dei segnalini di proprietà – leggere più avanti*)

## I palazzi

L'azione prevista da ciascun palazzo, consiste nel fatto che il giocatore che la esegue ottenga 1 oppure 2 beni raffigurati sul tabellone in corrispondenza del palazzo.

*Nota: se un giocatore deve ricevere un bene che non è più disponibile nelle riserve, non ottiene niente in sostituzione. L'azione è comunque considerata eseguita completamente. (leggere più avanti al paragrafo "Ordini piccoli")*

Quali beni il giocatore ottiene in ciascun palazzo è spiegato di seguito. Ulteriori informazioni riguardo le carte, i gettoni speciali ed i segnalini di proprietà saranno fornite più avanti.

**Corporazione:** [Guild hall] il giocatore pesca la carta in cima al mazzo "Ordini grandi" e la conserva nella sua mano. Su ciascuna carta è raffigurata una delle 4 Ville dove il giocatore deve consegnare le tre merci specificate.

**Municipio:** [City hall] il giocatore pesca le *due* carte in cima al mazzo "Ordini piccoli" e le conserva nella sua mano. Su ciascuna carta è raffigurato il palazzo dove il giocatore deve consegnare la merce specificata.

**Ufficio postale:** [Post office] il giocatore pesca le *due* carte in cima al mazzo "Messaggi" e le conserva nella sua mano. Su ciascuna carta sono indicati i due palazzi che devono essere visitati durante lo stesso turno affinché si possa consegnare il messaggio.

**Cattedrale:** [Cathedral] il giocatore prende *due* segnalini di proprietà del suo colore dalla riserva comune posta sul bordo del tabellone e li piazza nella sua area di gioco. Non li piazza direttamente sui palazzi!

**Palazzo** [Palace] / **Parco** [Park] / **Negozi dei carretti** [Coach house] / **Porto** [Harbor] / **Taverna** [Tavern] / **Ristorante:** [Restaurant] il giocatore prende il gettone raffigurato sul palazzo dalla pila appropriata (*posto vicino al palazzo – unica eccezione: i gettoni per il ristorante sono vicini alla taverna*) e li colloca nella sua area di gioco.

**Magazzini:** [Warehouses] corrispondenti alle seguenti merci

- Grani: [Grains] frumento [Wheat] (giallo) – riso [Rice] (beige)
- Metalli: [Metals] argento [Silver] (grigio) – rame [Copper] (marrone)
- Tessuti: [Fabrics] seta [Silk] (turchese) – lino [Linen] (rosa)
- Spezie: [Spices] sale [Salt] (bianco) – pepe [Pepper] (nero)

Il giocatore prende dal magazzino 1 merce per ciascuno dei 2 tipi e le piazza nella sua area di gioco.

*Nota: un giocatore non può decidere di prendere 2 merci dello stesso tipo anziché 1 per ciascuno. Inoltre, se un tipo di merce è esaurito, il giocatore prende soltanto una dell'altro.*

## i palazzi

**l'azione disponibile in un palazzo permette al giocatore di prendere un certo numero di determinati beni: 1 oppure 2** (unica eccezione le Ville che consentono inoltre di evadere gli ordini grandi)



**Corporazione:**  
- 1 ordine grande



**Municipio:**  
- 2 ordini piccoli



**Ufficio postale:**  
- 2 messaggi



**Cattedrale:**  
- 2 segn. proprietà



**Palazzo, ... :**  
- 1 gettone spec.



**Grani**



**Metalli**



**Tessuti**



**Spezie**

**Ville:** [Villas] (Colini, Monetti, Ricci, Zasteri) In ciascuna delle 4 Ville, un giocatore può eseguire un'azione tra queste possibili due:

- evadere un ordine grande per quella determinata Villa
- oppure pescare la carta in cima al mazzo "Privilegi" e conservarla nella propria mano

**Strade:** [Streets] Nessun'azione è associata alle caselle strada. Quando il giocatore della torre piazza la torre in una di queste caselle, non accade niente (*fatta eccezione per il disco che viene lasciato indietro prima di effettuare il movimento*)

Le strade percorse dalla torre rivestono un'importante funzione durante la parte conclusiva del turno, che comunque verrà spiegato più avanti nel paragrafo "Segnalini di proprietà".

**Mercato:** [Market] Nessun'azione è associata alla casella Mercato. Quando il giocatore della torre piazza la torre in questa casella, non accade niente. Se il giocatore della torre tira i dadi e capita il Mercato come casella iniziale della torre, (= 4/4, 4/5, 5/4, 5/5) egli sposta in avanti l'indicatore del round lungo la traccia. (*per maggiori dettagli leggere più avanti il paragrafo del gettone speciale "qualsiasi casella iniziale" e quello "Conclusione della partita"*)

## Le carte da gioco

### Ordini grandi [Large orders]

Quando un giocatore vuole evadere un ordine grande, deve svolgere questo compito come azione associata ad una determinata Villa. Il giocatore ripone nelle appropriate riserve le 3 merci specificate sull'ordine e la carta ordine grande *faccia scoperta* in fondo al relativo mazzo. Come pagamento per l'evasione dell'ordine, riceve dalla banca 100 ducati ed un gettone speciale di sua scelta dalla pila relativa.

Note:

- Quando la carta in cima al mazzo degli ordini grandi è a faccia scoperta, mescolare le carte del mazzo e riporlo faccia coperta. (Questa stessa procedura si applica anche per gli altri tre mazzi delle carte da gioco)
- Per ciascuna delle quattro Ville ci sono 4 ordini grandi. Le carte sono state progettate in modo tale che nessuna delle tre merci richieste dall'ordine siano reperibili nel magazzino posto vicino alla Villa stessa, al contrario, le tre merci sono disponibili singolarmente negli altri 3 magazzini.
- Dato che ciascun giocatore, durante il proprio turno, può eseguire soltanto un'azione in un palazzo, non è consentito evadere nello stesso turno più di un ordine grande per una singola Villa.

### Ordini piccoli [Small orders]

Quando un giocatore esegue un'azione associata ad un determinato palazzo, egli può inoltre evadere un ordine piccolo per il palazzo stesso. Ripone la merce richiesta dall'ordine nell'appropriata riserva e la carta ordine piccolo *faccia scoperta* in fondo al relativo mazzo. Come pagamento riceve dalla banca 40 ducati.

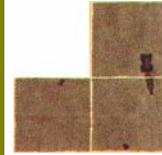
Note:

- Per il Municipio, i quattro magazzini e le quattro Ville non sono previsti ordini piccoli, per il Ristorante e la Taverna uno ciascuno mentre per tutti gli altri palazzi ne sono previsti invece 2 ciascuno.
- L'evasione di un ordine piccolo, in contrapposizione all'evasione di un ordine grande, non comporta l'esecuzione di un'azione, ma il giocatore che evade l'ordine piccolo deve essere colui che svolge l'azione per quel palazzo. Tuttavia, non è consentito evadere nello stesso turno *entrambe* gli ordini piccoli del palazzo.
- Quando un giocatore esegue un'azione in un palazzo dove quel determinato bene non è più disponibile, sebbene il giocatore non ottenga niente in cambio, può comunque evadere un ordine piccolo.



**Ville:**

- evasione di 1 ordine grande
- oppure 1 privilegio



**Caselle strada:**  
- segn. proprietà

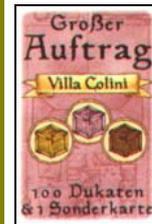


**Mercato:**  
quando è la casella iniziale della torre, si sposta in avanti di 1 casella l'indicatore del round

### le carte da gioco

#### ordine grande:

- si evade nella Villa specificata sulla carta (conta come un'azione!)
- 100 ducati + 1 gett. speciale



#### ordine piccolo:

- si evade nel palazzo specificato sulla carta (non conta come azione!)
- 40 ducati



## Messaggi [Messages]

Per consegnare un messaggio è semplicemente necessario che la torre del commerciante visiti durante il medesimo turno entrambe i palazzi indicati sulla carta. Non è richiesto che il giocatore che consegna il messaggio, così come i suoi avversari, eseguano le *azioni* associate ai due palazzi. Naturalmente, qualsiasi giocatore può svolgere le azioni associate ai palazzi in questione senza che questo influisca minimamente sulla consegna del messaggio. Il giocatore che effettua la consegna, piazza la carta *faccia scoperta* in fondo al relativo mazzo. Come pagamento per la consegna, riceve dalla banca 30 ducati.

Nota:

- L'ordine con cui vengono visitati i palazzi non è importante ai fini della consegna. Ad esempio il messaggio "Corporazione – Parco" [Guild hall – Park] si può consegnare quando la torre visita durante lo stesso turno, entrambe i palazzi, in qualsiasi ordine.
- Non ci sono carte messaggio che prevedano come uno dei palazzi l'Ufficio postale. Tutti i messaggi indicano due palazzi distanti 2 caselle.
- A ciascun giocatore, se le condizioni lo consentono, è permesso consegnare più messaggi durante lo stesso turno. Lo stesso palazzo può essere inoltre utilizzato per consegnare più di un messaggio.

## Privilegi [Privileges]

Nelle 4 Ville, come già descritto, è possibile eseguire una tra queste due azioni:

- evadere 1 ordine grande oppure
- prendere 1 carta Privilegio

Se il giocatore opta per la seconda azione, prende la carta in cima al mazzo dei Privilegi e la conserva nella sua mano.

Su ciascuna carta Privilegio è indicato uno dei 14 palazzi disposti lungo i quattro lati della città. Le carte privilegio vengono conteggiate soltanto al *termine* della partita, ovvero dopo aver giocato l'ultimo round. Più palazzi adiacenti un giocatore possiede, maggiore è la quantità di denaro che guadagna. La tabella sulle carte Privilegio indicata l'importo che un giocatore ottiene: un singolo palazzo vale appena 10 ducati, 2 palazzi adiacenti valgono insieme 30 ducati, 3 valgono 60 ducati, 4 valgono 100 ducati; per ciascun palazzo adiacente, dopo il quarto, il giocatore guadagna 50 ducati aggiuntivi.

Esempio:

Anna possiede le seguenti 6 carte Privilegio: Magazzino metalli, Parco, Negozio dei carretti, Villa Ricci, Porto e Villa Zasteri.

Pertanto ha 3 carte Privilegio relative a tre palazzi singoli (Magazzino metalli, Porto e Villa Zasteri): 3 x 10 ducati

Inoltre ha 3 carte Privilegio relative a tre palazzi adiacenti - che formano una catena (Parco, Negozio dei carretti e Villa Ricci): 1 x 60 ducati

Il valore totale delle sue 6 carte Privilegio è di 90 ducati

(Se avesse avuto, per esempio, anche la carta Privilegio Villa Colini, avrebbe guadagnato un totale di 170 ducati: una catena di 5 palazzi adiacenti + 2 palazzi singoli.)

## I gettoni speciali

Un giocatore può disporre di un qualsiasi numero di gettoni speciali. Può giocarli in qualsiasi combinazione e quantità. Quando un giocatore utilizza uno di questi gettoni, lo ripone sulla relativa pila.

### qualsiasi casella iniziale [any start space]

Quando un giocatore esegue l'azione associata al Negozio dei carretti, prende dalla relativa pila uno di questi gettoni speciali. Egli può utilizzare questo gettone soltanto quando è il giocatore della torre. Si utilizza il gettone anziché tirare i due dadi. (non è consentito tirare i dadi e successivamente decidere di utilizzare il gettone) Quando si gioca il gettone, il giocatore piazza la torre su una qualsiasi casella di sua scelta. Se sceglie il Mercato, sposta anche in avanti di una casella l'indicatore del round.

## messaggi:

- consegnati quando la torre del commerciante visita entrambe i palazzi
- 30 ducati



## privilegi:

conteggiati alla fine della partita: maggiore è il numero di palazzi adiacenti, maggiore è la ricompensa



## i gettoni speciali

possono essere utilizzati in qualsiasi combinazione e quantità



il giocatore della torre può scegliere liberamente la casella iniziale

### 1 azione extra [1 further action]

Quando un giocatore esegue l'azione associata al Parco, prende dalla relativa pila uno di questi gettoni speciali. Questo gettone consente di poter eseguire un'azione extra oltre quella normalmente consentita nel turno. Per poter svolgere questa azione aggiuntiva è sufficiente che il giocatore utilizzi il gettone e lo riponga sulla relativa pila. Se il giocatore dispone di più gettoni, durante lo stesso turno ne può utilizzare quanti desidera. Un giocatore, se lo desidera, può inoltre utilizzare una carta/gettone ottenuta/o durante il turno extra.

#### Note:

- L'utilizzo di questo gettone è particolarmente di rilievo per il giocatore della torre poiché ne controlla direttamente il movimento.
- Un giocatore non può, comunque, utilizzare questo gettone per eseguire due volte l'azione associata allo stesso palazzo.

### 1 merce qualsiasi [1 of any ware]

Quando un giocatore esegue l'azione associata al Porto, prende dalla relativa pila uno di questi gettoni speciali. Quando un giocatore utilizza questo gettone, (riponendolo sulla relativa pila) riceve 1 merce di sua scelta da uno dei magazzini e la colloca nella sua area di gioco. Il giocatore può giocare questo gettone soltanto all'inizio, durante oppure alla termine di una sua azione, anche durante l'azione con cui ha ricevuto il gettone stesso. Il gettone non può essere giocato in nessun altro momento. Un giocatore non può utilizzare questo gettone fintanto che un accordo vincolante, con il quale ottiene il diritto di eseguire un'azione, non sia stato concluso. Non può essere utilizzato neppure durante una negoziazione. Il giocatore della torre, durante il suo turno, non può giocarlo tranne all'inizio, durante oppure alla fine di una delle sue azioni. È importante, perciò, che i giocatori dichiarino esplicitamente la conclusione delle proprie azioni.

### scambio 1 a 1 [1:1 trade]

Quando un giocatore esegue l'azione associata alla Taverna oppure al Ristorante, prende dalla relativa pila uno di questi gettoni speciali. Quando un giocatore utilizza questo gettone, (riponendolo sulla relativa pila) prende un bene dalla relativa riserva e come contropartita ne ripone uno dei propri. I momenti durante i quali è consentito l'utilizzo di questo gettone sono gli stessi del gettone "1 merce qualsiasi".

#### esempi:

- Anna ripone una carta Messaggio faccia scoperta sotto il relativo mazzo e prende dalla riserva comune un segnalino di proprietà del suo colore.
- Carla ripone un gettone (non quello giocato) "scambio 1 a 1" nella relativa pila e prende una seta dal magazzino dei tessuti.
- Bob ripone una carta Ordine grande faccia scoperta sotto il relativo mazzo e prende la carta in cima al mazzo degli ordini grandi.

### 1 azione palazzo [1 building action]

Quando un giocatore esegue l'azione associata al Palazzo, prende dalla relativa pila uno di questi gettoni speciali. Quando un giocatore utilizza questo gettone, (riponendolo sulla relativa pila) può eseguire l'azione associata ad un palazzo sui cui possiede il segnalino di proprietà. (leggere più avanti "I segnalini di proprietà") I momenti durante i quali è consentito l'utilizzo di questo gettone sono gli stessi del gettone "1 merce qualsiasi".

#### Note:

- Il giocatore non usufruisce del diritto di eseguire la propria azione del turno ma utilizza soltanto il gettone.
- L'utilizzo di questo gettone non influenza il normale svolgimento dell'azione del palazzo durante quel turno. Inoltre, il gettone può essere utilizzato sia se la torre visita o meno, il palazzo la cui azione viene eseguita grazie al gettone.
- Il giocatore non può evadere un ordine piccolo sul palazzo su cui esegue l'azione grazie al gettone.
- Un giocatore, durante un turno, può utilizzare diversi gettoni di questo tipo e più gettoni possono essere utilizzati sullo stesso palazzo per svolgere più azioni dello stesso tipo.



**un giocatore può in qualsiasi momento usufruire di un'azione extra**



**un giocatore prende una merce qualsiasi**



**un giocatore scambia uno dei suoi beni con uno preso dalle riserve**

*Nota: il denaro non è un bene e come tale, non può essere scambiato*



**un giocatore può eseguire un'azione dei suoi palazzi (senza perdere la sua azione!)**

### Esempio su come utilizzare i gettoni speciali:

Anna esegue l'azione del Porto e prende un gettone speciale "1 merce qualsiasi". Restituisce immediatamente il gettone, lo rimette sulla relativa pila e prende un Rame dal Magazzino dei metalli. Dopo gioca una carta Ordine piccolo "Porto – Rame" e la piazza faccia scoperta in fondo al relativo mazzo. Rimette il Rame nella riserva del magazzino e prende dalla banca 40 ducati. Successivamente gioca un gettone "scambio 1 a 1", (ottenuto durante un turno precedente) restituisce un suo segnalino di proprietà e prende la carta in cima al mazzo degli ordini piccoli: "Palazzo – Pepe". Dichiarata così la fine della propria azione. Dato che possiede anche un gettone "1 azione extra", (ottenuto sempre durante un turno precedente) può lanciare ancora offerte al giocatore della torre per le azioni successive. La sua offerta consiste nello spostare la torre sulla casella Palazzo per 10 ducati. Bob accetta la sua offerta, prende i 10 ducati e muove la torre dal Porto al Palazzo. Anna restituisce il gettone "1 azione extra" e come azione del palazzo prende un gettone "1 azione palazzo". Considerato che ha piazzato un suo segnalino di proprietà sul Magazzino delle spezie, gioca il gettone "1 azione palazzo" appena ricevuto e lo ripone sulla relativa pila. Prende un Sale ed un Pepe dal magazzino. Di seguito gioca la sua carta piccolo ordine "Palazzo – Pepe", la piazza faccia scoperta in fondo al relativo mazzo, ricolloca il Pepe nell'apposito magazzino e riceve i 40 ducati dalla banca. Infine dichiara un'altra volta la conclusione dell'azione...

## I segnalini di proprietà

### A cosa servono?

Come descritto precedentemente, un giocatore con un segnalino di proprietà su un palazzo può giocare il gettone speciale "1 azione palazzo" per eseguire l'azione di quel determinato palazzo. Inoltre, questi segnalini, permettono ai loro proprietari di guadagnare denaro in questo modo:

- Durante la partita: Ogni volta che un giocatore esegue l'azione di un palazzo, sul quale un altro giocatore ha piazzato un segnalino di proprietà, il proprietario del segnalino prende 10 ducati dalla banca. Il proprietario del segnalino non riceve niente quando lui stesso esegue l'azione oppure quando l'azione del palazzo va perduta poiché nessuno ha fatto offerte.
- Al termine della partita: Al termine della partita, quando i giocatori sono al conteggio finale, ogni giocatore riceve dalla banca 10 ducati per ciascun segnalino piazzato sui palazzi del tabellone (quelli nella propria area di gioco e quelli nella riserva comune non sono conteggiati)

### Come vengono piazzati?

Quando il giocatore della torre dichiara nel suo turno, la fine del movimento della torre, i giocatori possono piazzare i segnalini di proprietà sui palazzi che sono ortogonalmente adiacenti alle caselle strada percorse oppure raggiunte dalla torre del commerciante. Comincia il giocatore della torre, gli altri seguono in senso orario e ciascuno dei giocatori piazza *un segnalino alla volta*. Durante il proprio turno di piazzamento, ogni giocatore può decidere di non piazzare il segnalino oppure, se ne possiede almeno uno nella sua area di gioco, scegliere *una* casella strada visitata dalla torre come base per il piazzamento. In questo caso, il giocatore può piazzare segnalini su entrambe i palazzi adiacenti alla casella selezionata. (sulla casella in questo caso sarà presente uno o più dischi della torre)

Successivamente il giocatore rimuove il disco (oppure i dischi) dalla casella strada selezionata. Pertanto in questo turno, gli altri giocatori, non potranno scegliere la stessa casella strada come base per il piazzamento dei segnalini.



### i segnalini di proprietà

utilizzati in combinazione con il gettone speciale "1 azione palazzo"

ciascun'azione eseguita da un avversario in uno dei palazzi rende 10 ducati

al termine della partita ciascun palazzo posseduto vale 10 ducati

i giocatori piazzano i segnalini di proprietà non appena il giocatore della torre dichiara concluso il movimento della torre:

si comincia con il giocatore della torre ed uno alla volta, si piazzano i segnalini sui palazzi adiacenti alle caselle strada visitate dalla torre

i giocatori non sono obbligati a piazzare i segnalini di proprietà su entrambe i palazzi adiacenti, anche se possiedono segnalini a sufficienza per poterlo fare

Se su un palazzo adiacente è già presente un segnalino di un avversario, il giocatore può rimuoverlo ma ad un costo. Per rimuoverlo deve sacrificare un segnalino presente nella propria area di gioco e rimettere entrambe i segnalini (il suo e quello dell'avversario) nella riserva comune. Se il giocatore dispone, nella propria area di gioco, di un altro segnalino di proprietà, può decidere di piazzarlo sul palazzo appena liberato.

*Esempio: Bob (blu) è il giocatore della torre. Dopo aver mosso per tre volte la torre, (casella iniziale Villa Ricci, successivamente Magazzino delle spezie ed infine due caselle strada.) decide di terminare qui il suo turno. Come giocatore della torre, Bob inizia il piazzamento dei segnalini di proprietà. Sceglie l'ultima casella strada su cui ha spostato la torre come base per il piazzamento e colloca due suoi segnalini: uno sulla Corporazione e l'altro sul Negozio dei carretti. Infine rimuove i due dischi della torre dalla casella strada.*

*Carla (giallo) è la prossima a piazzare i segnalini di proprietà poiché è la giocatrice che siede alla sinistra di Bob. Sacrifica un suo segnalino per rimuovere quello di Bob dal Negozio dei carretti (rimettendoli entrambe nella riserva comune) e piazza il suo segnalino giallo sul palazzo in questione. Successivamente piazza un altro segnalino di proprietà sul Magazzino delle spezie e rimuove infine il disco della torre dalla casella strada.*

*Sebbene altri giocatori dispongano di segnalini di proprietà nelle loro aree di gioco, non possono piazzarli poiché non ci sono più dischi della torre su caselle strada.*

**un segnalino avversario può essere rimosso al costo di uno proprio**



## CONCLUSIONE DELLA PARTITA

Il numero di round da giocare varia e dipende direttamente dal numero dei giocatori: con 2 giocatori, la partita dura al massimo 12 round, con 3 giocatori, la partita dura al massimo 10 round, con 4 giocatori, la partita dura al massimo 8 round e con 5 giocatori, al massimo 7 round. La regola del Mercato (spostare in avanti di una casella l'indicatore del round lungo la traccia sul tabellone quando la casella iniziale della torre è il Mercato) può rendere la partita anche più breve.

*Nota: l'ultimo round è sempre giocato sino alla fine, in modo tale che tutti i giocatori abbiano avuto a disposizione lo stesso numero di turni per controllare direttamente la torre, anche nel caso in cui la conclusione sia giunta prima a causa del Mercato!*

Finalmente i giocatori mostrano le loro carte Privilegio e raccolgono la relativa rendita dalla banca. Successivamente, ciascun giocatore prende 10 ducati dalla banca per ogni segnalino di proprietà posto sui palazzi della città. (non si conteggiano i segnalini presenti nella riserva comune) I beni inutilizzati, presenti nelle diverse aree di gioco, non sono conteggiati. I giocatori contano quindi i loro ducati e chi ne possiede di più è dichiarato il vincitore! Se due o più giocatori hanno la stessa quantità di denaro, colui che possiede la maggior quantità di beni inutilizzata è il vincitore.

*Esempio: una partita con 4 giocatori ha raggiunto la fine del 5 round. Anna è la giocatrice iniziale. Comincia spostando l'indicatore del round sulla casella numero 6. Successivamente tira i dadi ed ottiene un 4/4. Piazza la torre del commerciante sul Mercato e sposta in avanti di una casella l'indicatore del round raggiungendo così la numero 7. Dopo il turno di Anna, Bob inizia il proprio. Gioca un gettone "qualsiasi casella iniziale", piazza la torre sul mercato e sposta ancora una volta in avanti di una casella l'indicatore del round fino alla numero 8, decretando così la conclusione della partita. Si prosegue con i turni di Bob, Carla e David, anche qualora un altro giocatore iniziasse il turno piazzando la torre sul Mercato. Dopo il turno di David, la partita termina ed i giocatori valutano le loro carte Privilegio, i loro segnalini di proprietà e contano i ducati in loro possesso per determinare il vincitore.*

## Conclusioni della partita



**massimo 12 round**

**l'ultimo round è sempre giocato sino alla fine**

**si conteggiano le carte Privilegio**

**10 ducati per ciascun palazzo posseduto**

**il giocatore con il maggior numero di ducati è il vincitore**

## REGOLE PER PARTITE CON 2 GIOCATORI

In una partita con due giocatori, seguire tutte le normali regole con solo queste due eccezioni:

- Un offerta per lo spostamento della torre non può essere composta *solo* da denaro; deve *sempre* includere almeno un bene.
- Il giocatore della torre può eseguire due azioni se il suo avversario ne svolge una. (*Questa regola ed il gettone speciale "1 azione extra" non hanno effetto l'una sull'altra!*)

*Esempio 1: sulla casella iniziale della torre, l'avversario lancia un'offerta al giocatore della torre che accetta. L'avversario paga l'offerta ed esegue l'azione. Adesso il giocatore della torre può eseguire due azioni.*

*Esempio 2: il giocatore della torre esegue un'azione e successivamente il suo avversario ne esegue un'altra. Ora il giocatore della torre può eseguire una seconda azione.*

**L'autore e l'editore desiderano ringraziare i molti collaudatori per l'aiuto fornito durante la realizzazione di questo gioco, specialmente:**

Erik Arndt, Roy Burger, Marcel-André Casasola Merkle, Rudolf Dorn, Christine & Peter Dürdoth, Peter Ender, Walburga Freudenstein, Michael Getrost, Hanno Girke, Robert Hegendörfer, Markus Huber, Holger Klein, Eva Klemm, Christian Kuhnlein, Rüdiger Langtim, Bernd Lautenschlager, Frank Miermeister, Sandra Moser, Thomas Reil, Ines & Heiner Rutschmann, Dominik Wagner, Christian Wallisch, Peter Wißmüller, i gruppi di gioco provenienti da Rosenheim e Vienna come anche il club di giocatori Ali Baba di Nürnberg. L'autore desidera inoltre ringraziare la moglie Maja per gli inesauribili sforzi volti a rendere questo gioco il migliore possibile.

Se avete commenti, domande oppure suggerimenti, scriveteci al seguente indirizzo:

**Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174, USA**  
oppure inviate una e-mail: [RioGames@aol.com](mailto:RioGames@aol.com)  
oppure visitate il nostro sito web all'indirizzo [www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)



Traduzione curata da Michele Mura – [michelemura@libero.it](mailto:michelemura@libero.it)  
La Tana dei Goblin – [www.goblins.net](http://www.goblins.net)

© 2000 Rüdiger Dorn  
© 2001 Ravensburger Spieleverlag

221030

### Due giocatori

**due modifiche alle regole di base:**

- 1) un'offerta non può riguardare esclusivamente denaro**
- 2) il giocatore della torre può eseguire due azioni se il suo avversario ne esegue una**

