



**Un gioco di Michael Schacht
Per 2 giocatori a partire da 12 anni**

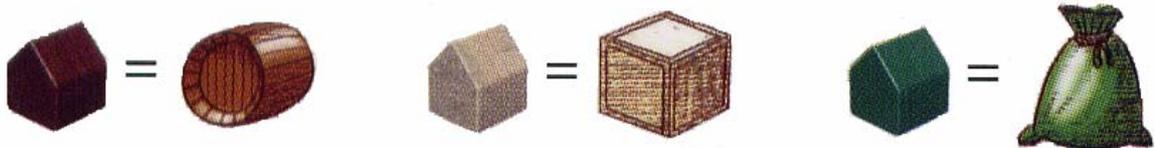
I giocatori sono dei mercanti nell'Amsterdam del XVII secolo. Essi partecipano alla costruzione di un nuovo porto per assicurarsi il dominio sul commercio del the, del vino e delle spezie. Il porto è diviso in zone. I giocatori devono ottimizzare il piazzamento dei loro magazzini e delle loro gru al fine di essere maggioritari nel maggior numero di zone possibili.

Una partita termina quando il porto è terminato. In ogni zona del porto dove sono maggioritari, i giocatori segnano 1 punto vittoria. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

CONTENUTO

98 carte di cui 42 carte "molo", 44 carte canale, 6 carte speciali e 6 carte aiuto di gioco (due per lingua)

48 magazzini in tre colori: marrone per il vino, beige per il the e verde per le spezie



10 guardiani: 5 rossi e 5 neri

20 fiorini

1 nave



LE CARTE



Sopra le 42 carte “molo” 21 hanno un valore indicato in nero e le altre 21 in rosso. La maggioranza delle carte rappresenta una o più delle tre merci (vino, spezie, tè).



Le 44 carte “canale” sono composte di un valore in bianco e, talvolta, un simbolo. La carta senza valore con il disegno di un'ancora è la carta centrale del porto (vedere preparazione del gioco).

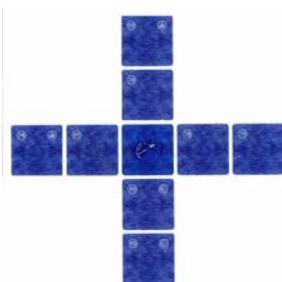


Ogni giocatore possiede anche 2 carte “gru”

Le sei carte speciali sono: due inondazioni, due ponti e due dogane. Le due carte aiuto dei giocatori riassumono il turno di gioco ed espongono minutamente il valore comparativo di ogni merce: il vino vale più che le spezie che vale più che il tè che vale più che il vino.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le carte “molo” e “canali” sono separate in due pile. La carta “ancora” è posta al centro del tavolo e la nave è posta al di sopra. Le altre carte “canale” sono mischiate e poste faccia nascosta per formare un mazzo dal quale si prende immediatamente 8 carte che sono poste a croce faccia visibile attorno alla carta “ancora”. Queste carte formano la base del porto. Poi i giocatori pescano due carte “canale” che tengono in mano senza mostrarle all'avversario. Il mazzo delle carte “canale” è rigirato in modo che la carta in alto, e solo questa, sia visibile.



Le carte “molo” sono separate secondo il loro colore nero o rosso. Ogni giocatore prende uno dei due mazzi, lo mischia, pesca tre carte senza mostrarle e le aggiunge alla sua mano e pone il mazzo delle carte restanti davanti a lui faccia visibile.

Ogni giocatore prende anche le pedine “guardiano” del proprio colore tre fiorini e una carta aiuto di gioco.

I magazzini sono divisi per colore e messi a portata dei giocatori, ugualmente i fiorini restanti che costituiscono il tesoro di Amsterdam. Le sei carte speciali sono ritirate dal gioco, esse non servono che in una variante (vedere alla fine delle regole).

TURNO DI GIOCO

Un turno di gioco è diviso in sette fasi che devono essere giocate nell'ordine. I due giocatori effettuano le fasi da 1 a 3 in contemporanea, poi il primo giocatore effettua le fasi da 4 a 7 in sequenza, seguito da secondo giocatore che fa la stessa cosa.

- 1) scelta e rivelazione di una carta
- 2) pagamento della tassa portuale
- 3) determinazione del primo giocatore
- 4) utilizzazione della nave
- 5) ampliamento del porto
- 6) piazzamento dei magazzini
- 7) riscossione dei redditi e pesca di una carta

1) SCELTA E RIVELAZIONE DI UNA CARTA

I giocatori scelgono in segreto quella carta tra le cinque che essi hanno in mano che vogliono giocare e la posano faccia nascosta davanti a loro. Quando i due giocatori hanno effettuato la loro scelta rivelano le loro carte simultaneamente.

Un giocatore può decidere di non giocare nessuna carta e dunque di passare il suo turno: egli riceve allora 1 fiorino dal tesoro della città. Il suo avversario gioca il suo turno normalmente. Un giocatore che rinuncia al proprio turno non è soggetto alla tassa portuaria (vedi sotto).

2) PAGAMENTO DELLA TASSA POTUALE

Un giocatore che gioca una carta con il simbolo "fiorino" obbliga il suo avversario a pagare 1 fiorino al tesoro della città. Se questo non ha soldi il giocatore riprende la carta che ha giocato e finisce in quel momento il proprio turno.

Se un giocatore riprende in mano una carta con il simbolo "fiorino" il suo avversario non è tenuto a pagare la tassa poiché la carta non è giocata. Se i due giocatori sono nell'incapacità di pagare essi riprendono le loro carte e prendono 1 fiorino dal tesoro. Il loro turno di gioco termina.

3) DETERMINAZIONE DEL PRIMO GIOCATORE



Il giocatore che ha giocato la carta con il valore più alto è il primo giocatore. Egli giocherà in sequenza tutte le fasi restanti del gioco, poi il secondo giocatore farà la stessa cosa.

4) UTILIZZO DELLA NAVE

Alla prima scoperta del gioco Si consiglia di leggere le regole relative le altre fasi prima di questo paragrafo.

La nave è l'autorità portuale di Amsterdam che sorveglia la costruzione del porto. il suo utilizzo permette di togliere alcune carte "molo" dal gioco.

MOVIMENTO DELLA NAVE

Quando un giocatore gioca una carta con il simbolo della nave, può scegliere di muovere la nave. Se la sposta la può mettere su qualsiasi carta "canale" eccetto che quella dove la nave si trovava precedentemente. Se sceglie di non muoverla, essa resta sulla carta dove si trovava.

TOGLIERE UNA CARTA DAL GIOCO

Se la nave è adiacente (ortogonalmente) a una carta "molo" con il simbolo della nave, il giocatore può toglierla dal gioco. La carta "molo" è posta sotto il mazzo del giocatore al quale appartiene. Le carte "canale" così che le carte "molo" prive del simbolo della nave e quelle che fanno parte di un cantiere navale chiuso non sono soggette alla nave (vedere qui sotto i "CANTIERI NAVALI").



Togliere una carta è un azione facoltativa. Un giocatore può accontentarsi per esempio di solo spostare la nave. per togliere una carta, bisogna aver spostato prima la nave. Lo stesso se la nave è adiacente a più "moli" con il suo simbolo, non si può che levare una sola carta dal gioco. Un giocatore è libero di togliere una sua propria carta. Durante la fase seguente di ampliamento del porto, il giocatore può, porre una nuova carta nell'ubicazione liberata, dalla carta tolta grazie alla nave.

← La nave permette di togliere solo il molo

di destra. In effetti, il molo di sotto non porta il simbolo “nave” e il molo in diagonale non può essere tolto.

ELIMINAZIONE DI UN MAGAZZINO

Quando una carta molo è tolta da un cantiere navale sono tolti anche tutti i magazzini corrispondenti. Questo può portare alla scelta di un nuovo centro di distribuzione se è questo che è stato tolto o se la rimozione del molo scinde un cantiere navale in due (o più). Ben inteso, se il molo tolto è il solo che un giocatore possiede in un cantiere navale, tutti i suoi magazzini sono anch'essi tolti.

3) AMPLIAMENTO DEL PORTO

Il giocatore posa la carta che ha scelto in modo che essa tocchi ortogonalmente una carta già presente sul tavolo. Delle carte di natura differente (molo o canale per esempio) possono toccarsi. Lo stesso, possono toccarsi delle carte appartenenti a due giocatori.

AREA DEL PORTO

L'area massima di un porto è un quadrato di 7 carte per lato. Il porto comincia con una croce formata da 5 carte per 5. I limiti del porto non sono dunque definiti all'inizio della partita. Appena la lunghezza o la larghezza raggiunge 7 colonne o file, il limite del porto è definito in questa direzione. Quando i limiti del porto sono raggiunti non si può più ingrandire e si deve porre le carte nello spazio del gioco così definito.

I CANTIERI NAVALI

Una o più carte molo che si toccano ortogonalmente formano un cantiere navale qualsiasi sia il giocatore al quale esso appartenga. Un cantiere navale è chiuso quando è circondato da carte canale o delimitato dal bordo del piano di gioco. I cantieri navali portano punti (vedi sotto).

6) POSIZIONAMENTO DEI MAGAZZINI

Quando un giocatore posa la sua prima carta molo in un cantiere navale egli posa su essa il o i magazzini corrispondenti alle merci indicate sulla carta.



Cantiere navale in formazione. Il molo 11 è il centro di distribuzione: tutti i magazzini del giocatore sono posti su questa carta.

Questa carta diviene a quel punto il centro di distribuzione del giocatore in questo cantiere navale. Così, se il giocatore ingrandisce il cantiere navale con un'altra delle sue carte molo i magazzini che corrispondono alle merci della nuova carta sono posti sopra il centro di distribuzione.



il cantiere navale si è ingrandito con l'arrivo del giocatore nero che ha scelto il molo 8 come centro di distribuzione.

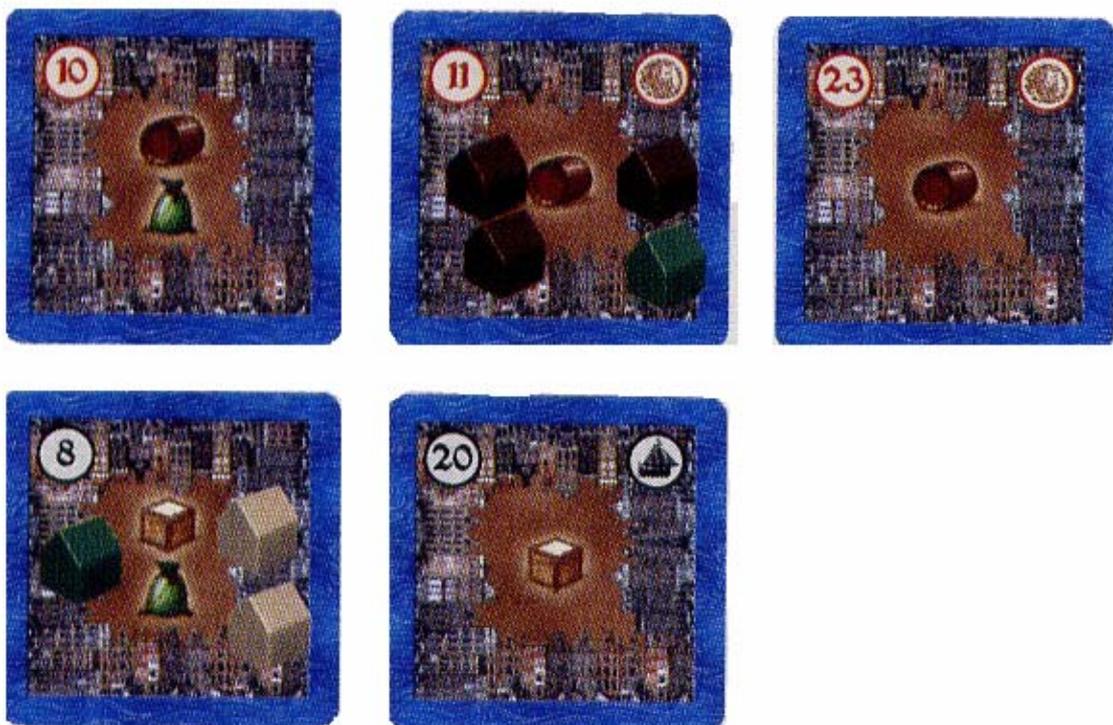
Il centro di distribuzione unico permette così di vedere in un colpo d'occhio quanti magazzini un giocatore possiede in ogni cantiere navale. Se due cantieri navali separati sono uniti e un giocatore possiede un centro di distribuzione in ciascuno di essi, egli raggruppa tutti i suoi magazzini sopra uno dei suoi centri e l'altro ritorna un normale molo.

PUNTI VITTORIA GUADAGNATI DA UN CANTIERE NAVALE CHIUSO

Appena il piazzamento di una carta chiude un cantiere navale esso è immediatamente conteggiato. Questo conteggio interrompe il corso della partita che riprenderà normalmente dopo. Un cantiere navale fa guadagnare un punto vittoria al giocatore maggioritario. Costui pone allora uno dei suoi “guardiani” e tutti i magazzini sono tolti dalle carte e rimessi a lato del gioco. I punti vittoria dovranno essere segnati su un foglio di carta.

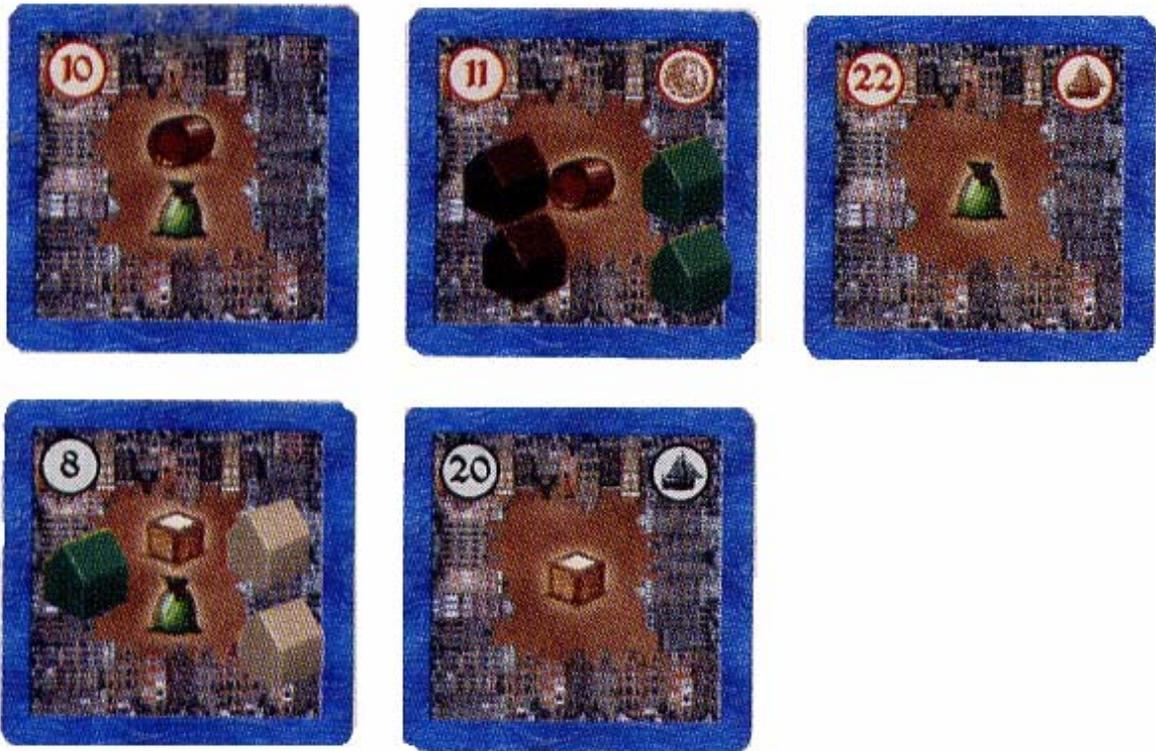
Calcolo della maggioranza in un cantiere navale.

La maggioranza è determinata dai magazzini che ogni giocatore possiede nel cantiere navale. Per ogni tipo di merce il giocatore conta i propri magazzini. Poi, sempre per ogni tipo di merce i giocatori confrontano il numero di magazzini che possiedono. Il giocatore con la differenza maggiore è il maggioritario.



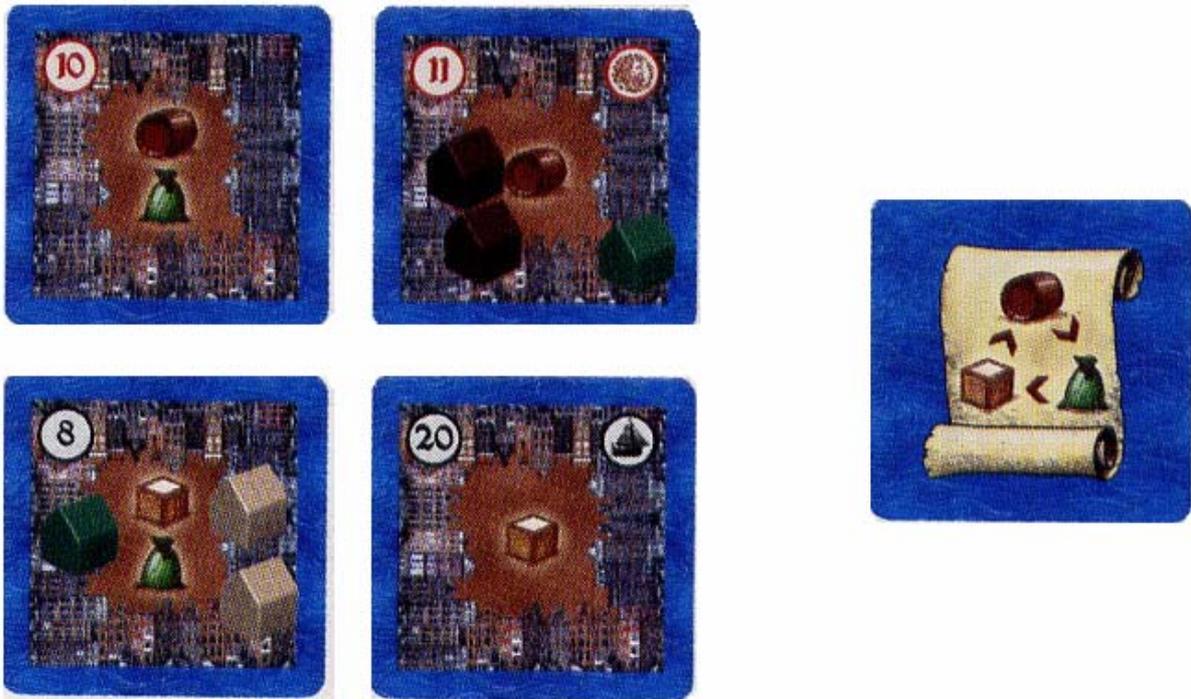
la più grande differenza è in favore del rosso con tre vini a zero mentre il nero controlla il the per due a zero e c'è uguaglianza sulle spezie.

In caso di uguaglianza è il giocatore con la maggior differenza in suo favore che vince.



rosso e nero sono in parità per la più grande differenza (due), ma il rosso è maggioritario perché ha due differenze in suo favore: il vino e le spezie.

In caso di nuova uguaglianza è il valore delle merci che decide per lo spareggio. Si guarda in quale merce i giocatori hanno la loro migliore differenza e si decide lo spareggio sapendo che il vino vale più che le spezie che valgono più che il the che vale più che il vino.



Il nero prende il controllo di questo cantiere navale perché la sua più grande differenza è il the che vale più del vino del giocatore rosso.

Se l'uguaglianza persiste il cantiere navale non è valutato.

7) RISCOSSIONE DEI REDDITI E PESCA DI UNA CARTA

Un giocatore che ha giocato una carta "canale" durante il suo turno prende un fiorino dal tesoro della città a titolo di sovvenzione della città di Amsterdam per aver ingrandito il porto.

Nota: non dimenticare che se un giocatore rinuncia a porre una carta, guadagna anch'esso un fiorino dal tesoro della città (vedere "scelta e rivelazione di una carta").

Per finire, ogni giocatore pesca una carta dello stesso tipo di quella giocata. Per esempio, se ha giocato una carta "canale" egli prende la carta visibile al di sopra del mazzo delle carte "canale". Ben inteso, un giocatore che non ha giocato delle carte perché non ha potuto pagare la tassa portuaria non pesca. Così, alla fine del suo turno, ogni giocatore deve avere in mano 3 carte "molo" e 2 carte "canale".

FINE DEL GIOCO

La partita termina quando la superficie del porto di 7 carte su 7 è interamente completato. È dunque possibile che il secondo giocatore di turno non possa posare la sua carta. Se un cantiere navale è chiuso per la posa dell'ultima carta, questo è valutato normalmente.

I giocatori guadagnano punti vittoria supplementari grazie ai loro guardiani in gioco. Solo i **5 più grandi cantieri navali** custoditi portano **1 punto vittoria**

ciascuno. Per determinare la dimensione di un cantiere navale si contano tutte le carte “molo” che lo compongono. In caso di uguaglianza di dimensione è il cantiere navale il più vicino al centro del porto che è preso in considerazione (si contano il numero di carte che separano il cantiere navale dalla carta ancora contando ortogonalmente). Se dei cantieri di dimensioni uguali si trovano a distanza uguali dal centro non sono presi in considerazione per il calcolo dei punti, questo può permettere a dei cantieri navali più piccoli di figurare nei cinque.

Il giocatore con più punti vittoria vince. In caso di uguaglianza chi possiede più fiorini vince.

LA GRU

La gru permette di impedire a l'avversario di posare delle carte “molo” . solo il proprietario della gru può posare un molo a lato della sua gru, il giocatore avversario non può che giocarci che delle carte “canale”. In uno spazio sotto l'influenza di due gru appartenenti a due giocatori non si può che posare che una carta “canale”

In quel che concerne la pesca di fine turno, la gru è considerata come una carta “molo”. Ogni giocatore possiede due gru.

VARIANTI

Queste varianti sono destinate per rinnovare il gioco della versione base. Le regole standard prevalgono salvo indicazione contraria.

LE CARTE SPECIALI

Le sei carte speciali (porto, inondazione e dogane) sono mescolate e poste faccia nascosta a formare un mazzo. Possono essere acquistate per 2 fiorini ognuna all'inizio del turno, prima della fase di scelta e rivelazione di una carta. I giocatori che intendono acquistarne una danno 2 fiorini al tesoro della città, pescano la carta al di sopra della pila e l'aggiungono alla propria mano. Si può giocare questa carta nello stesso turno se lo si desidera. Se non resta che una sola carta speciale e i due giocatori la desiderano acquistare entrambi essi scelgono una delle loro carte che hanno in mano e la mostrano all'avversario. Colui che mostra la carta con il valore più alto acquista la carta speciale. Le carte mostrate sono riprese in mano dai giocatori.

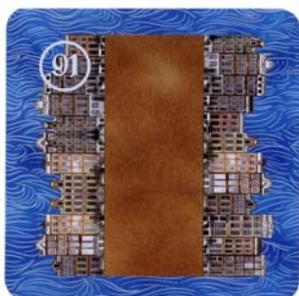
Le carte speciali non possono essere poste “in” o “adiacenti” a un cantiere navale chiuso. Un giocatore che gioca una di queste carte non pesca la carta alla fine del suo turno.

L'INONDAZIONE



L'inondazione permette di coprire una carta "molo" con una sola merce oppure una carta "ponte". Non ha effetti sulle carte "molo" con due merci o più e sulle carte "canale". Quando è giocata, l'inondazione è semplicemente posta sulla carta che essa ricopre. L'inondazione è considerata come una carta "canale".

IL PONTE



Il ponte permette di coprire una carta "canale" o una carta "inondazione". Quando è giocata, il ponte è semplicemente posta sulla carta che essa ricopre. Permette di collegare due cantieri navali che non sono chiusi e d'ora in poi sono un unico cantiere. Il ponte è considerato come una carta "molo".

LA DOGANA



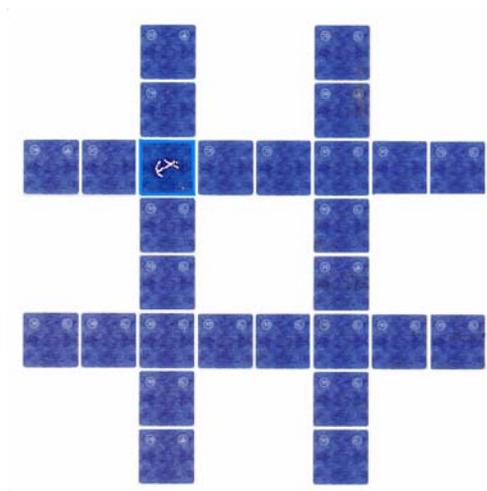
La dogana può essere giocata come una carta "molo" o "canale". Non può essere giocata se chiude un cantiere navale. La dogana aumenta i punti vittoria di un cantiere navale di uno. Un cantiere con le due carte dogane vale tre punti vittoria.

GIOCHI D'ACQUA



Disposizione iniziale: una colonna di 5 carte "canale" con la carta "ancora" al centro. Superficie del porto 6 carte su 6. tutte le carte "molo" devono essere poste in modo che almeno uno dei loro lati tocchi una carta "canale". Se un giocatore ha scelto di porre una carta "molo" ma è nell'impossibilità di rispettare questa regola, egli riprende la sua carta in mano e il suo turno termina. Alla fine della partita, tutti i cantieri navali con guardiani guadagnano 1 punto vittoria. In questa variante, il posizionamento delle carte "canale" è determinante.

TIC TAC TOE



Disposizione iniziale, vedere a lato. La superficie del porto di 8 carte su 8 è anche delimitata dall'inizio della partita. Le carte "gru" sono tolte dal gioco. Si può porre delle carte canale ma così facendo non si può creare dei nuovi cantieri navali. Il vincitore è il primo giocatore che riesce a controllare tre cantieri navali in successione sia orizzontalmente, sia verticalmente, sia in diagonale. Questi cantieri navali devono essere completamente circondati da canali e appartenere al giocatore. La partita termina

subito quando un giocatore ottiene quest'obiettivo. Se nessun giocatore ci riesce è il giocatore che controlla più cantieri navali alla fine della partita che vince. In questa variante la gestione del denaro è importante.

CANAL GRANDE



Disposizione iniziale, vedere a lato. La superficie di gioco di 4 carte su 12, che segue il canal grande è così definita all'inizio della partita. Alla fine della partita, tutti i cantieri navali con guardiani guadagnano 1 punto vittoria. In questa variante è difficile proteggere i moli dalle navi. La partita è ricca di movimenti.

I VIAGGI DI GULLIVER

La disposizione iniziale consiste nella sola carta “ancora”. La superficie del porto è di 5 carte su 5. le carte “gru” che non hanno il simbolo della nave sono tolte dal gioco. Alla fine della partita tutti i cantieri navali con i guardiani guadagnano 1 punto vittoria. Questa variante permette di partire rapidamente, ma il più piccolo errore può costare caro.

POVERTA’

La disposizione di partenza è la stessa che nelle regole di base e la superficie del porto è 7 carte su 7. i giocatori cominciano come sempre con tre fiorini ciascuno, ma tutti gli altri fiorini sono tolti dal gioco. Se un giocatore non ha più fiorini e non ce n’è nel tesoro della città la partita si ferma immediatamente e il giocatore con tutti i fiorini vince.

TUTTI I DIRITTI SONO PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELL’AUTORE E DEGLI EDITORI. IL PRESENTE REGOLAMENTO TRADOTTO E’ DA CONSIDERARSI COME UN SUPPORTO NON UFFICIALE PER I GIOCATORI ITALIANI. L’AUTORE E GLI EDITORI NON HANNO NESSUNA RESPONSABILITA’ PER EVENTUALI ERRORI O IMPRECISIONI NELLA PRESENTE TRADUZIONE
TRADUZIONE A CURA DI PICCININI SILVIO

