

Byzanz



Bisanzio

Di Emanuele Ornella

Giocatori: 3 - 6

Età: 8 +

Durata: 45 minuti

componenti di gioco

96 carte di merci - 6 diversi tipi di prodotti, ciascuno con 16 carte



6 x valore 1



5 x valore 2



3 x valore 3



2 x valore 4

16 carte mercante



valore 0

6 carte offerta numerate da 1 a 6



2 carte mercato



il gioco

Sei un commerciante nel mercato di Bisanzio che partecipa ad aste per acquistare merci. In ogni turno i giocatori possono partecipare all'asta puntando le carte che hanno in mano. Il vincitore dell'asta deve mettere la sua puntata sul mercato di Bisanzio.

Quando un giocatore ha uno stock di tre prodotti dello stesso tipo può venderli nel mercato, cercando di ottenere il maggior profitto possibile. Il gioco termina quando tutte le carte merci sono state messe all'asta, chi ha ottenuto il maggior profitto è il vincitore.

preparazione

- Mischiare il mazzo delle 96 carte merci insieme alle 16 carte mercante. Distribuire 4 carte a ciascun giocatore. Rimuovere in modo casuale dal mazzo un certo numero di carte in base al numero di giocatori (vedi tabella). Queste carte vengono scartate coperte. Le restanti carte vengono collocate nel centro del tavolo a formare il mazzo di gioco.

- Posizionare le carte offerta accanto al mazzo di merci, disporle in pila in ordine crescente con in cima alla pila la carta con il valore più alto. Le carte offerta non utilizzate (vedi tabella) vengono scartate.

- Utilizzare 2 carte mercato per formare il mercato di Bisanzio.

- Il giocatore alla sinistra del mazziere comincia il gioco.

Numero di giocatori	Carte offerta utilizzate	Numero carte merci rimosse	Numero dei round
3	2,4,6	4	8
4	2,3,4,5	12	6
5	1,2,3,4,5	2	6
6	1,2,3,4,5,6	4	4

Esempio con 4 giocatori: le carte offerta con i valori 2, 3, 4 e 5 vengono disposte a formare la pila sul tavolo. La carta con valore "5" viene posta in cima alla pila. Le carte offerta con valore "1" e "6", e 12 carte merci prese in modo casuale vengono scartate.



svolgimento di un round

Affare fatto

Disporre un numero di carte merci pari al numero del valore della prima carta offerta in cima alla pila. Nel precedente esempio, vengono disposte 5 carte merci in quanto il valore visibile nella carta offerta è "5".

Queste merci saranno messe all'asta tutte assieme. Nel primo turno, l'asta comincia con il giocatore alla sinistra del mazziere. Egli ha la possibilità di fare un'offerta o di passare. Per fare un'offerta pubblica di acquisto, un giocatore pone davanti a sé un qualsiasi numero di carte merci che ha in mano, il valore dell'offerta è dato dalla somma dei valori delle carte merci. Il valore complessivo dell'offerta è determinato solo dal valore delle carte merci utilizzate, la merce raffigurata sulla carta è irrilevante; inoltre una singola offerta può contenere diversi tipi di merci.

In senso orario, gli altri giocatori possono passare, oppure modificare una precedente puntata pubblica di acquisto. Ogni puntata deve essere superiore a tutte le puntate precedenti. L'asta continua fino a quando tutti i giocatori hanno passato. I giocatori possono aumentare le proprie puntate fatte in precedenza con l'aggiunta di altre carte merci. Se l'offerta di un giocatore viene superata da altre puntate e il giocatore decide di passare egli riprende in mano le carte che costituivano la sua puntata. L'asta termina quando tutti i giocatori ad eccezione di uno hanno passato.

Il vincitore dell'asta esegue le seguenti azioni:

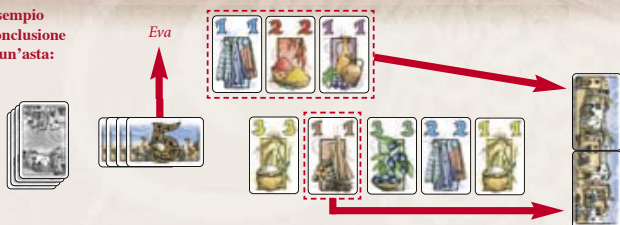
- Tutte le carte che costituivano la sua puntata vengono messe nel mercato di Bisanzio. Queste carte sono ordinate per tipo e vengono aggiunte alle carte già presenti sul mercato. (Vedi l'esempio della pagina seguente.)

- Inoltre deve aggiungere al mercato anche una delle carte che si è aggiudicato con l'asta.

- Infine può prendere in mano le altre carte vinte con l'asta.

- La carta offerta in cima alla pila viene posta di fronte al giocatore che ha vinto l'asta. Quel giocatore non può partecipare a ulteriori aste nel corso di questo round.

Esempio di conclusione di un'asta:



Eva ha vinto l'asta con una puntata del valore di 4. Gli altri giocatori hanno ripreso in mano le carte che costituivano le loro puntate. Eva mette la sua puntata (un "tessuto", 2 "spezie" e un "vino") nel Mercato di Bisanzio. Inoltre deve aggiungergli una delle carte vinte nell'asta.

Infine Eva prende in mano le restanti 4 carte vinte.

La carta offerta con il numero "5" viene posta davanti ad Eva.

L'asta successiva

All'inizio della successiva asta, verranno messe all'asta tante carte merci quanto indicato nella carta offerta visibile. Il primo giocatore a sinistra del vincitore della precedente asta (che non abbia in precedenza vinto un'asta) darà inizio a questa nuova asta con una puntata o passando.

Condizioni particolari di asta

Tutti i giocatori passano. In questo caso, il giocatore che ha iniziato l'asta vince. Nessuna carta viene posta nel mercato di Bisanzio e il vincitore prende tutte le merci che erano state messe all'asta. Inoltre il vincitore metterà di fronte a sé la carta offerta in cima alla pila.

L'ultima asta in un round. Nell'ultimo turno del round, il giocatore non avrà bisogno di fare un'offerta in quanto non ha concorrenti.

Con 3 o 4 giocatori, l'ultimo giocatore dovrà però mettere una carta merce vinta nel mercato di Bisanzio. Inoltre dovrà prendere e porre di fronte a sé la carta offerta numero 2.

Con 5 o 6 giocatori, l'ultimo giocatore prenderà una carta merce dal mazzo per metterla nel mercato di Bisanzio e metterà di fronte a sé la carta offerta numero 1.

il mercato di Bisanzio

Alla fine di un round di aste, i giocatori otterranno le carte merci presenti nel mercato di Bisanzio.

In ordine crescente, cominciando dal giocatore con la carta offerta dal valore più basso, ogni giocatore prende in mano tutte le carte merci di un tipo a sua scelta (le carte sono raggruppate per tipo, e non per valore). Ogni giocatore sceglie una sola volta e le eventuali carte merci eccedenti vengono scartate.

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto le loro carte, le carte offerte utilizzate sono raccolte e rimesse in ordine crescente nel centro del tavolo, con la carta dal valore più alto visibile.

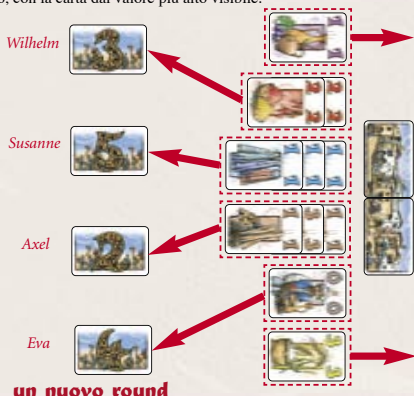
Un esempio con 4 giocatori:

Axel ha la carta offerta con il valore più basso e sceglie per primo dal mercato, prendendo in mano le tre carte "legno".

Wilhelm invece sceglie le "spezie" e prende le due carte.

Eva sceglie la carta "mercante". Susanne prende le tre carte "Blu".

Le restanti carte "vino" e "grano" vengono scartate.



un nuovo round

Se ci sono ancora delle carte merci nel mazzo, ha inizio un nuovo round. Anche in questo caso, un certo numero di carte di merci sono messe all'asta, pari al valore indicato nella carta offerta visibile. Inizia il giocatore che aveva di fronte a sé la carta offerta con il valore più basso nel round precedente.

la vendita delle merci

Un giocatore può vendere merci in qualsiasi momento. Le merci vengono vendute in stock di tre carte di un particolare tipo. Quando un giocatore effettua una vendita di uno stock mostra le tre carte agli altri giocatori. E delle tre carte pone quella con il valore più alto di fronte a sé coperta, il valore di questa carta è il profitto ottenuto dal giocatore per quella vendita. Le altre due carte vengono scartate.

Esempio: Susanne vende una serie di tre carte "blu" con valori 4, 1 e 1. La carta con valore 4 è riposta coperta di fronte a lei come profitto della vendita mentre le due carte di valore 1 vengono scartate.



limite di carte da tenere in mano

Se un giocatore ha più di sette carte in mano, deve immediatamente vendere degli stock di merci o scartare alcune carte dalla sua mano fino ad avere al massimo 7 carte.

le carte mercante

Le carte mercante hanno un valore di 0. Non possono essere utilizzate nelle aste. Quando si vende fungono da jolly e possono sostituire qualsiasi tipo di merce. Così, per esempio, due carte mercante e una carta "spezia" possono essere vendute come fossero tre carte "spezia". Poiché le carte mercante valgono 0, vengono scartate ogni qualvolta vengono utilizzate per la vendita.

Se un giocatore ha però uno stock di tre carte mercante può effettuare ugualmente la vendita, e in questo particolare caso può conservare come profitto una delle tre carte mercante che alla fine del gioco avrà un valore di 5 (anziché 0).

Esempi:

Wilhelm vende uno stock di carte contenenti 1 mercante e due "cartellini gialli" dal valore 3 e 4. Il cartellino giallo con un valore di 4 è tenuto a faccia coperta come profitto; le altre due carte vengono scartate.

Eva vende uno stock di tre carte mercante. Quindi conserva una di esse a faccia coperta come profitto e scarta le altre due. Questa carta avrà valore 5 alla fine del gioco.



fine del gioco e vittoria

Il gioco termina alla fine di un turno, quando tutte le carte merci sono state messe all'asta e si sono ripartite le carte merci presenti nel mercato di Bisanzio. I giocatori hanno quindi la possibilità di vendere le carte che hanno in mano. Il giocatore con il maggior "profitto" (con il più alto valore totale di carte merce coperte di fronte a sé) vince il gioco. In caso di parità di punti, vince il giocatore con il maggior numero di carte merci rimaste in mano.