

# DIE WEINHÄNDLER (MERCANTI DI VINO)

© Amigo 2004

Ideato da Claudia Hely e Roman Pelek

Giocatori: 3-5

Età: da 10 anni in su

Durata: approssimativamente 45 minuti

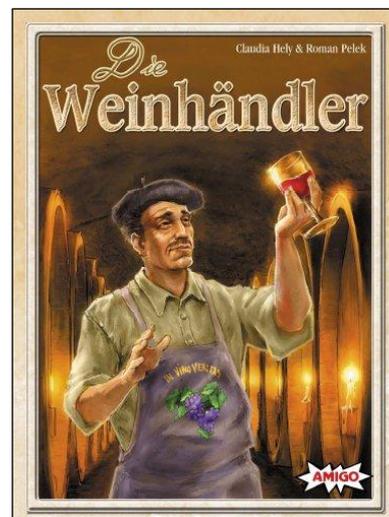
## Materiali



63 carte vino

3 carte bottiglie vuote

47 gettoni punti



## L'IDEA DEL GIOCO

Ogni giocatore tenta di migliorare i propri vini (quelli che ha nella sua mano), offrendoli per ottenere campioni più preziosi possibile (quelli con molte stelle) dagli altri vini che lui riesce a prendere. Ogni giocatore mette le sue bottiglie di vino in maniera da formare una piramide a faccia scoperta di fronte a lui per tutta la partita. Nella sua cantina di vino, per ogni stella si riceve un punto. Ci sono punti speciali e supplementari per sistemazioni abili di tris dello stesso colore.

Chiunque costruisce la cantina di vino più preziosa (la piramide) di fronte a lui, guadagna più punti alla fine del gioco e vince.

## LE BOTTIGLIE DI VINO

Ci sono sette varietà diverse di vino, ognuno rappresentato da un specifico colore. Dornfelder è giallo, Merlot è rosso, Zinfandel è verde, ecc.

Per ogni varietà di vino, ci sono precisamente nove carte: tre con una bottiglia sottile (una stella), tre con una bottiglia angolare (due stelle) e tre con una grande bottiglia (tre stelle).

Il valore della rispettiva bottiglia (in Euro) è mostrato agli angoli delle carte. Questi valori di Euro sono importanti per le offerte.

Sotto questo valore, ci sono dei numeri di stelle (1-3) per ogni bottiglia, che ne indica il valore. Le stelle sono i punti che un giocatore conteggia quando mette quella carta nella sua cantina di vino.

Le bottiglie vuote hanno un valore di 0.2 Euro e nessuna stella. Si possono usare bottiglie vuote nel turno d'offerta e si possono mettere nella propria cantina di vino – ma comunque non valgono punti per il conteggio.



Bottiglia sottile

Bottiglia angolare

Grande bottiglia rotonda

← Valore della bottiglia (19 Euro)

← Numero di stelle (3 stelle)



Le bottiglie vuote non hanno stelle

## LA CANTINA DI VINO

Durante il gioco, ogni giocatore metterà carte dalla sua mano nella sua cantina (vedi anche "Corso del gioco"), fondamentale per formare la piramide.

Il livello più basso della cantina di vino consta di cinque carte, sulle quali poi vanno messe quattro carte, poi (al massimo) tre carte, poi due carte e, finalmente, completando la cima della piramide, una carta.

Per esempio, di seguito viene mostrata una cantina di vino completata:



Ogni giocatore deve iniziare dal livello più basso *sempre*. Appena ci sono in un livello almeno 2 carte dello stesso colore appaiate, si può iniziare il livello successivo. Questo perché ogni carta del secondo, terzo, quarto e quinto livello, deve essere supportata da almeno 2 carte.

Non ci possono essere buchi tra le carte nel livello più basso.

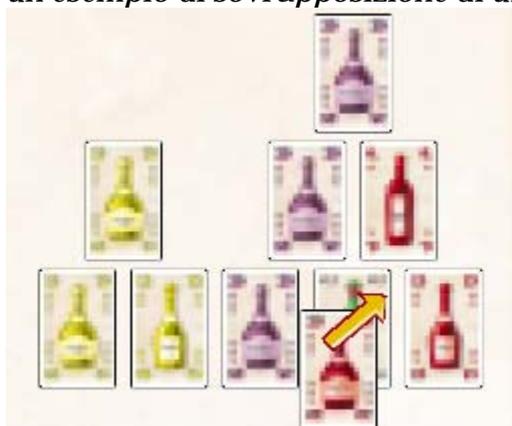
Una volta giocate le bottiglie nella cantina di vino, non possono essere riprese in mano di nuovo né essere mosse.

Una bottiglia di vino non può essere mai coperta, nessun'altra bottiglia può essere messa sopra ad una bottiglia di vino che già è stata giocata (neanche le bottiglie vuote possono essere piazzate sopra altre bottiglie).

Anche le bottiglie vuote possono essere giocate come bottiglie di vino in una cantina, con una sola differenza: una bottiglia vuota può essere coperta più tardi con una bottiglia di vino piena.

Le bottiglie vuote non possono chiaramente essere mosse.

*La figura mostra un esempio di sovrapposizione di una bottiglia vuota.*



Se la cantina di un giocatore è piena, e non ci sono più bottiglie vuote che possono essere coperte, il giocatore può aprire una cantina di vino nuova secondo le stesse regole.

Per ragioni di chiarezza, ogni giocatore non dovrebbe mettere direttamente la sua cantina di vino di fronte a lui, ma leggermente al lato sul tavolo.

### PREPARAZIONE

Con 3 giocatori, il "Bordeaux" (porpora) e "Dornfelder" (giallo) sono rimossi dal gioco.

Con 4 giocatori, lo "Chardonnay" (arancio) è rimosso dal gioco.

Tutte le carte rimanenti vengono mischiate. Ci saranno, con 3 giocatori, 45 carte vino più 3 carte bottiglia vuote; con 4 giocatori, 54 carte vino più 3 carte bottiglia vuote; con 5 giocatori tutte le 66 carte sono in gioco.

Ogni giocatore riceve 5 carte coperte. Le carte rimanenti sono messe a formare un mazzo per la pesca sul tavolo. Quattro carte sono girate scoperte sul tavolo accanto al mazzo, a formare la scelta per i giocatori. Il primo giocatore viene selezionato casualmente.

#### *Esempio di set-up del mazzo di gioco:*



### PARTITA

La partita viene giocata attraverso molti round. Un round è composto da quattro fasi che hanno luogo uno dopo l'altro,  nello stesso ordine sempre:

1. **Round d'offerta**, nel quale i giocatori fanno offerte giocando carte dalla loro mano;
2. **Il Cambio di Vino**, nel quale i giocatori scambiano le loro offerte;
3. **Le carte vino sono messe nelle cantine**, e vengono conteggiati i punti;
4. **Rimpiazzo delle 4 carte scoperte e cambio primo giocatore.**

#### 1. ROUND OFFERTA

Questa fase è giocata in senso orario. Inizia il primo giocatore. Nel proprio turno, un giocatore o offre carte oppure passa. Poi il prossimo giocatore fa lo stesso, ecc. Il round finisce una volta che tutti i giocatori hanno deciso di passare.

A) **Offerta carte**: Il giocatore gioca una o più carte dalla sua mano di fronte a lui e ne dichiara il totale in Euro. Il valore totale (in Euro), di tutte le carte offerte da quel giocatore, deve essere diverso dalle offerte di tutti gli altri giocatori. **Due offerte dello stesso valore non possono esistere.**

Ogni giocatore può impiegare più turni per completare l'offerta, e ogni volta deve offrire una o più carte supplementari, giocandole a faccia in su di fronte a lui. Una volta giocate, le carte non possono essere riprese in mano. Il giocatore decide liberamente quali carte scegliere; possono essere anche carte di varietà di vino diverse.

Al giocatore è permesso fare offerte di un valore più basso di quello di un altro o più giocatori. **Tagliare così le offerte** è un'importante strategia tattica del gioco per ricevere determinate carte giocate dagli altri giocatori (vedi "Lo Scambio di Vino").

oppure

B) **Passare:** Un giocatore che passa è poi fuori dal resto del round d'offerta corrente. Lascia le sue carte già offerte e aspetta finché anche tutti gli altri giocatori non siano passati. Lui non può rientrare nel round corrente se ha passato.

Nota: Un giocatore può passare immediatamente senza giocare carte. Se fa così, può girare dalla cima del mazzo due carte. Prende poi la carta con il valore più basso (in Euro) nella sua mano e mette l'altra carta a faccia in giù sotto il mazzo. Se le carte sono di valore uguale, può scegliere quale tenere e quale mettere a faccia in giù sotto il mazzo.

### ***Esempio d'asta:***



Mike inizia, gioca un giallo 5 ed un verde 14 a faccia in su di fronte a lui ed annuncia il valore totale: "19 Euro".

Elke offre un verde 7 e dice: " 7 Euro".

Gerd gioca un giallo 12, un blu 9, ed un rosso 20 e dice: "Io offro 41".

Susi gioca un blu 23 ed offre " 23".

Mike aggiunge una bottiglia vuota alla sua offerta corrente di 19 e dice: "Io offro 19.2 Euro".

Elke passa.

Gerd anche passa.

Susi aggiunge un rosso 20 alla sua offerta corrente di 23 e dice: "Io offro 43".

Mike passa.

Susi anche passa e il round d'offerta finisce.

## **2. SCAMBIO DI VINO**

Dopo che tutti hanno passato, i giocatori scambiano le loro offerte in ordine di valore più alto (in Euro). Il giocatore con l'offerta più alta ottiene tutte le carte disponibili scoperte vicino al mazzo; il giocatore con la seconda offerta più alta riceve tutte le carte che si trovano nell'offerta più alta giocata; il giocatore con la terza offerta più alta riceve tutte le carte della seconda offerta più alta, ecc. I giocatori prendono tutte le carte nella loro mano. Le carte dell'offerta più bassa che sono rimaste, sono messe vicino al mazzo scoperte.

Esempio: Susi ha l'offerta più alta ed ottiene le 4 carte scoperte vicino al mazzo (vedi l'illustrazione precedente). Gerd ha la seconda offerta più alta e riceve le due carte che Susi ha offerto. Mike ha la terza offerta più alta e riceve le tre carte di Gerd.

La carta di Elke è messa vicino al mazzo della pesca. Ognuno prende le carte che loro hanno vinto nelle loro mani.

### 3. LE CARTE VINO VENGONO MESSE IN CANTINA E VENGONO CONTEGGIATI I PUNTI

Se un giocatore ora ha più di 6 carte in mano, deve mettere le carte che eccedono nella sua cantina. Egli può scegliere quali carte mettere e come metterle. In aggiunta, può scegliere dove e in che ordine giocare ogni carta (deve comunque seguire le regole generali della cantina di vino).

I giocatori non possono avere più di 6 carte in mano dopo avere messo le carte vino in cantina.

Il giocatore che aveva l'offerta più alta deve mettere le carte vino in cantina per primo, seguiranno gli altri giocatori in senso orario. Giocatori che non hanno più di 6 carte in mano non sono costretti a mettere carte vino in cantina, ma lo possono fare se lo desiderano.

Le carte sono piazzate una alla volta dai rispettivi giocatori. Per ogni carta messa nella sua cantina di vino, il giocatore conteggia i punti immediatamente e prende il gettone o i gettoni relativi. Se gioca una bottiglia vuota non prende punti.

Per ogni carta messa, il giocatore prende tanti punti quanti ne mostra il numero di stelle sulla carta: 1 stella = 1 punto, 2 stelle = 2 punti, 3 stelle = 3 punti.

Inoltre, il giocatore prende punti speciali per ogni tris di colori che piazza nella cantina: tre bottiglie identiche dello stesso colore (= 4 punti) o tre bottiglie diverse dello stesso colore (= 1 punto). Questi tris colorati possono formare o una linea dritta (diagonalmente e/o orizzontalmente) oppure un triangolo.

#### *Diagonalmente*

Tris colorato con 3 bottiglie identiche: 4 punti

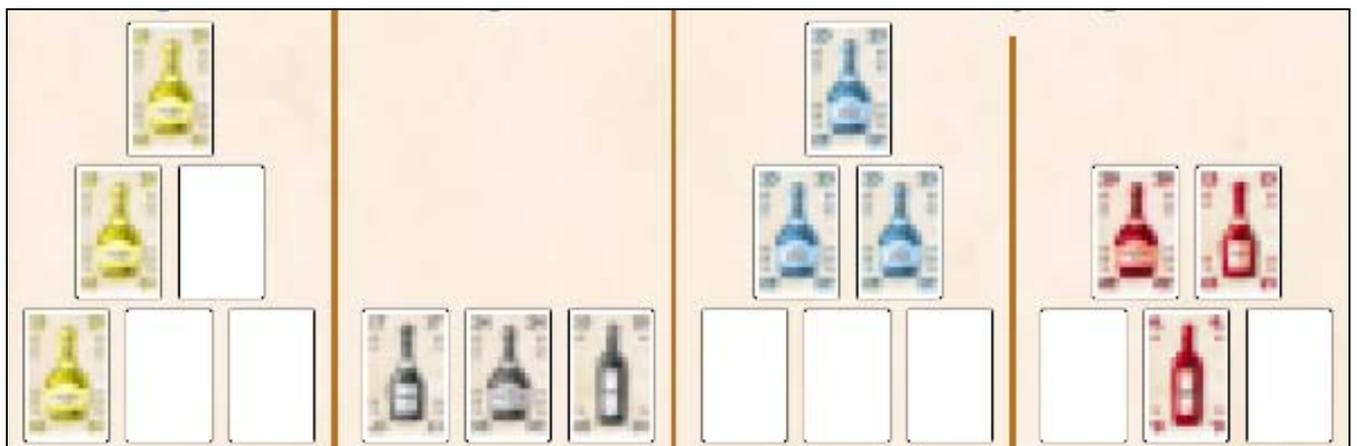
#### *Orizzontalmente*

Tris colorato con 3 bottiglie diverse: 1 punto

#### *Triangolo*

Tris colorato con 3 bottiglie identiche: 4 punti

Tris colorato con 3 bottiglie diverse: 1 punto

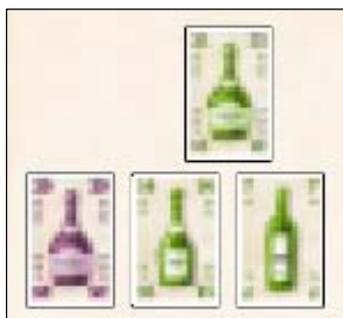


Diagonale: 4 pt.

Orizzontale: 1 pt.

Triangolo (3 bottiglie identiche): 4 pt.

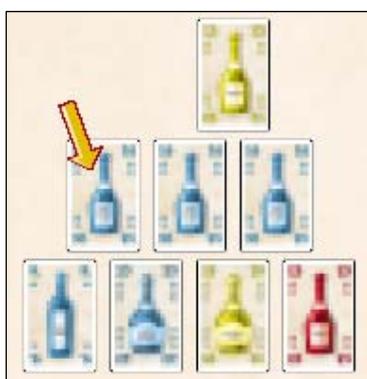
Triangolo (3 bottiglie diverse): 1 pt.



**Un altro esempio:** Susi ora ha 7 carte nella sua mano e decide di mettere 4 di quelle carte in cantina. Susi prima mette le carte Bordeaux (porpora) con tre stelle. Per questo, lei riceve 3 punti. Come sua seconda carta, mette la bottiglia verde con due stelle e prende 2 punti. Poi gioca la terza carta (bottiglia verde con una stella) nel turno seguente e riceve 1 punto. Con la quarta carta (bottiglia verde con tre stelle), Susi inizia il secondo livello. Riceve così 3 punti per le tre stelle, così come 1 punto speciale per il tris (tris colorato con 3 bottiglie diverse: triangolo).

**In totale, Susi ha ricevuto 10 punti.**

È permesso creare più di un tris mettendo semplicemente una carta; ogni tris così creato verrà conteggiato separatamente con i punti speciali.



Elke è la prossima a giocare. Ha già sette carte nella sua cantina. Ora mette un'altra carta: la blu da 16 a sinistra del secondo livello. Riceve 2 punti per le due stelle. Inoltre, riceve 4 punti speciali per il tris colorato (tre bottiglie identiche orizzontalmente), così come 1 punto speciale per il tris colorato e triangolare formato nell'angolo sinistro e più basso (tre bottiglie diverse).

**In totale, Elke ottiene 7 punti mettendo questa sola carta.**

**Nota:** Per maggiore chiarezza, tutti i giocatori dovrebbero scambiare sempre i gettoni che hanno in mano con quelli di valore più alto disponibili dalla riserva.

#### **4. RIMPIAZZO DELLE 4 CARTE SCOPERTE E CAMBIO PRIMO GIOCATORE**

Dopo il completamento dello scambio di Vino, le carte scoperte vengono riportate a quattro, se necessario. Se ci sono meno di 4 carte, girare carte dal mazzo fino ad averne 4 disponibili. Se non ci sono abbastanza carte, verranno usate soltanto quelle rimaste.

Il giocatore che aveva l'offerta più alta nel round precedente (colui che ha preso le carte scoperte vicino al mazzo) è il primo giocatore del prossimo round.

#### **Fine del gioco**

La partita è giocata come descritto, attraverso diversi round di gioco.

Se dopo aver rimpiazzato le 4 carte scoperte disponibili il mazzo si esaurisce, l'ultimo round ha inizio. Dopo lo scambio di Vino di questo ultimo round, i giocatori possono mettere tutte le carte rimanenti dalla loro mano nella loro cantina e, di conseguenza, totalizzare punti.

**Il giocatore con più punti è il vincitore.**

