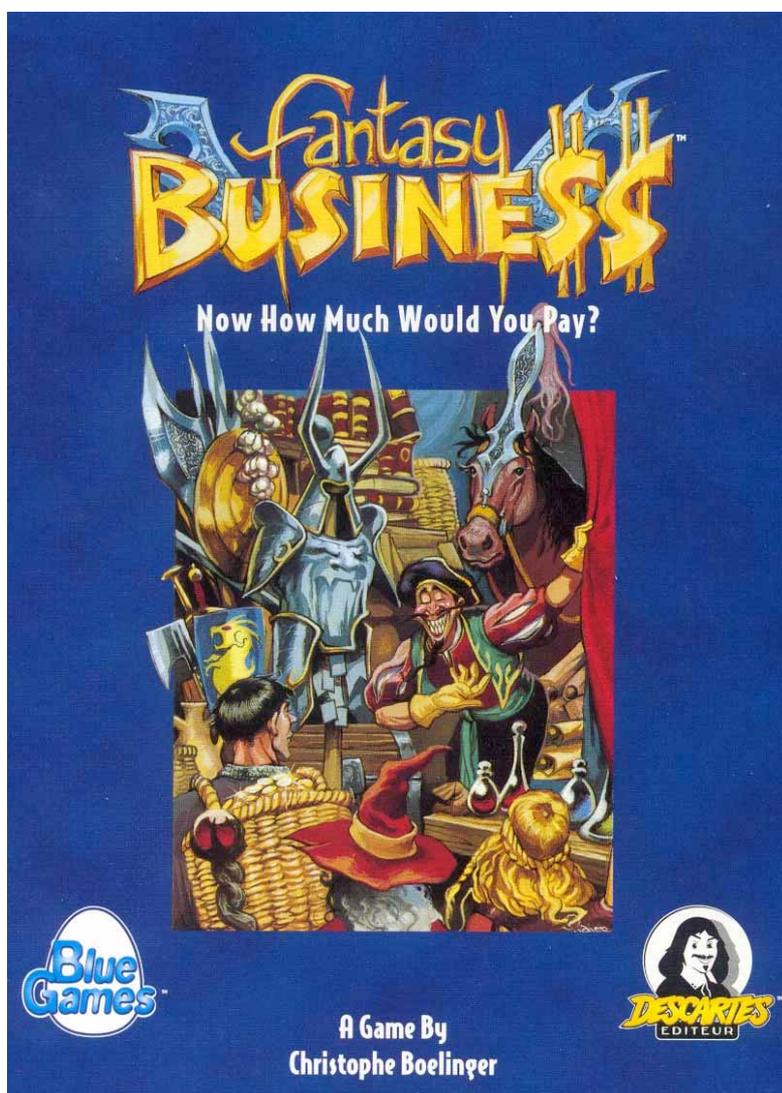


Nell'immensa capitale di un reame fantastico, degli avventurieri di ogni tipo acquistano ogni tipo di equipaggiamento per le loro avventure. Per soddisfare le richieste di questi guerrieri, maghi, ladri e preti, i giocatori prendono le parti dei mercanti e dei loro negozi. I giocatori proveranno ad acquistare a basso prezzo armi, armature, oggetti magici e cavalli. Questi oggetti dovranno poi essere rivenduti, quando è possibile, con alti profitti. Tuttavia, la competizione è feroce, ci vuole del talento per imparare ad avvantaggiarsi nelle varie aste, e molta esperienza per vendere a basso prezzo ed aumentare i profitti. Per fare più soldi, dovrete essere molto cauti.



di Christophe Boelinger
per 3-8 giocatori dai 10 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari

Versione 1.0 – Giugno 2002



<http://www.giochirari.it>
e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti sul gioco "Fantasy Business" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Componenti

- 48 carte Oggetto
- 24 carte Speciali
- 1 carta di Primo Acquirente, quella con un grande numero 1 giallo presente su entrambe i lati
- 2 Tabelle di Riferimento. Una presenta il valore dei segnalini, l'altra le quattro fasi di gioco
- 1 blocco di fogli per la Preparazione dei Prezzi
- 112 segnalini di plastica; rappresentano le Corone (la valuta del reame) in diversi tagli (bianco=1 Corona, rosso=2 Corone, marrone=10 Corone, grigio=50 Corone, oro=100 Corone)
- 1 libretto delle regole

Obiettivo del Gioco

L'obiettivo del gioco è quello di essere il mercante più ricco. La ricchezza è data dalla somma delle Corone possedute, più il valore di tutti gli oggetti posseduti.

Preparazione del Gioco

Il giocatore più giovane diventa il Primo Acquirente. Prende la carta di Primo Giocatore e la piazza di fronte a se. Le carte Oggetto e le carte Speciali sono mescolate assieme in un unico mazzo, da piazzare coperto al centro del tavolo. Le tabelle di riferimento sono piazzate da qualche parte sul tavolo in modo che tutti i giocatori possano consultarle.

Il Primo Acquirente diventa anche il banchiere. Ciò significa che egli dovrà dare le Corone, eseguire i cambi di moneta e chiamare i prezzi durante la fase delle entrate.

Ogni giocatore prende un numero di monete pari a 10 Corone, nei tagli preferiti, 1 foglio per la preparazione dei prezzi (e ci scrive sopra il suo nome), e una penna (non sono comprese nella scatola).

Le Parti di un Turno

Una partita dura 10 turni.

Ogni turno è diviso in 4 fasi:

1. Offerta
2. Fissare il Prezzo di Vendita
3. Distribuire le Entrate
4. Passare la Carta di Primo Acquirente

1) Offerta

Il Primo Acquirente prende tante carte quanti sono i giocatori e le piazza al centro del tavolo. Le carte Oggetto sono sistemate scoperte, ma le carte speciali devono rimanere coperte.

Il Primo Acquirente indica poi una di queste carte e dichiara un prezzo che i giocatori dovrebbero pagare per acquistare quella carta. Il prezzo non può essere minore del valore minimo indicato sulla carta e, nel caso di una carta Speciale, questo non può essere minore di 1 Corona. Il Primo Acquirente può anche decidere di passare. Tutte le offerte devono essere fatte in multipli di 1 Corona (cioè mezza Corona non esiste).

Il giocatore a sinistra del Primo Acquirente può rilanciare l'offerta dichiarando un valore superiore alla precedente, oppure deve passare. I successivi giocatori dovranno anch'essi rilanciare o passare. Quando si fa un giro completo del tavolo senza che ci sia un rilancio, l'Oggetto viene venduto. Chi ha dichiarato il valore più alto, a questo punto paga il dovuto e prende la carta. Se la carta era un Oggetto, essa deve essere piazzata scoperta di fronte all'offerente; se la carta era Speciale, dovrà essere tenuta in mano dal proprietario.

Non c'è un limite massimo sul valore che si può offrire per accaparrarsi una carta, ma basta avere i soldi per poterla pagare. Se un giocatore vince un'offerta e non ha abbastanza soldi per poter pagare quella carta, viene eliminato dal gioco.

Una volta che un giocatore ha ricevuto la carta, per il resto del round non potrà più partecipare a nessun'altra offerta.

Il Primo Acquirente sceglie un'altra carta che si trova al centro del tavolo. Se il Primo Acquirente non ha ancora acquistato una carta, può aprire l'asta. Altrimenti, il giocatore che si trova alla sua sinistra dovrà dichiarare per primo un prezzo (se anch'egli non ha già comprato una carta).

Se nessun giocatore vuole offrire per una carta, questa viene semplicemente scartata.

Per l'ultima carta rimasta sul tavolo: se c'è solo un giocatore che deve ancora acquistare, questo può comprare la carta al suo valore base, o per una Corona se si tratta di una carta Speciale.

Le carte comprate restano con i relativi proprietari, a meno che una carta Speciale non



Player	Item	Price	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Player 1	Healing Herbs	2										
Player 1	Stone & Arrows	2										
Player 1	Spell Components	2										
Player 1	Swords	2										
Player 1	Horses	2										
Player 1	Arrows	2										
Player 1	Magic Potions	2										
Player 1	Spell Scrolls	2										

dica il contrario.

Esempio: *Miranda vince un'asta con 5 Corone per l'acquisto di una carta "Erba Medicinale" (valore di 2). Ella prende questa carta e la sistema scoperta di fronte a se, vicino alle altre carte acquistate nei turni precedenti.*

2) Fissare il Prezzo di Vendita

Durante questa fase, i giocatori fissano il prezzo per ogni carta Oggetto che si trova sul tavolo. Tale prezzo deve essere uguale o maggiore del prezzo base riportato sulla carta Oggetto, e minore o uguale al doppio del prezzo base.

Prima di fissare i prezzi, i giocatori possono discutere tra di loro quale prezzo fissare. Il prezzo fissato potrebbe influire pesantemente sulle entrate della fase seguente.

Una volta che le trattative terminano, tutti i giocatori scrivono segretamente il prezzo di vendita per ogni tipo di Oggetto che hanno sul loro foglio di Preparazione dei Prezzi.

Esempio: *nel quinto turno, i giocatori che hanno delle "Erbe Medicinali", si accordano per fissare il prezzo di questo Oggetto a 4 Corone. Quando la trattativa è terminata, tutti i giocatori scrivono sul loro foglio di Preparazione dei Prezzi il valore che meglio credono. Miranda ha 2 "Erbe Medicinali" (valore base 2), così fissa il suo prezzo il più basso possibile, cioè 2 Corone. Sul suo foglio di Preparazione dei Prezzi scrive un "2" nella colonna del quinto turno per quanto riguarda l'Erba Medicinale. In questo modo, fissa il suo prezzo per questo Oggetto a 2 Corone. Ovviamente, Miranda ha mentito durante la discussione precedente.*

3) Distribuire le Entrate

Tutti i giocatori rivelano agli avversari i loro prezzi.

Il Primo Acquirente chiede i prezzi del primo Oggetto che compare sulla sua lista, cioè l'Erba Medicinale, e ascolta tutti i prezzi dei giocatori che hanno da vendere tale Oggetto. Il Primo Acquirente distribuisce le entrate, in accordo alle regole seguenti:

- Il giocatore (o i giocatori) che hanno fissato il prezzo più basso, ricevono il loro prezzo di vendita per ogni carta di quel tipo che possiedono, più un bonus di 2 Corone per carta. Fissare un prezzo basso, vuole dire che nessun altro giocatore può vendere lo stesso tipo di Oggetto ad un prezzo più conveniente.
- Il giocatore (o i giocatori) che hanno fissato il prezzo più alto, non ricevono nulla. Fissare un prezzo alto, vuole dire che nessun altro giocatore può vendere lo stesso tipo di Oggetto ad un prezzo più alto.
- Tutti gli altri giocatori ricevono delle Corone in base al prezzo che hanno fissato, per gli Oggetti che posseggono.

- Se tutti i giocatori fissano uno stesso prezzo, questo è considerato essere il più basso. In questo caso non c'è il prezzo più alto.
- Tutti i giocatori che hanno fissato il prezzo più basso ricevono quel valore più un bonus di 2 Corone per ogni Oggetto di quel tipo che possiedono.

Anche dopo aver ricevuto le entrate per i propri Oggetti, i giocatori mantengono le loro carte Oggetto, lasciandole sul tavolo di fronte a loro. Queste carte saranno considerate sia durante la distribuzione delle entrate di ogni turno che durante il calcolo dei punti alla fine della partita. Solo certe carte Speciali possono eliminare delle carte Oggetto che si trovano sul tavolo.

Il Primo Acquirente chiede ora il prezzo dell'Oggetto seguente che compare sulla sua lista, e così per tutti gli Oggetti, fino a che questi non sono stati passati tutti.

Esempio: *Christopher è il Primo Acquirente del quinto turno. Una volta che tutti i giocatori hanno rivelato i loro prezzi, egli chiede i prezzi per il primo Oggetto in lista – Erba Medicinale.*

- Henry dichiara un "3" (spera di colpire gli altri giocatori che hanno dichiarato un prezzo di "4". Questo non vale per Miranda, che spera di avere il prezzo più basso e perciò ricevere $3 + 2 = 5$ Corone, mentre tutti gli altri giocatori con un "4" avrebbero il prezzo più alto e non riceverebbero nulla.
- Mirando annuncia un "2" (vuole avere il prezzo più basso).
- Jack dichiara un "4" (l'unico ad aver acconsentito a dichiarare tale prezzo).
- Christopher ha un "2" (sperava che Mirando dichiarasse di più).
- Courtney ed Helen non hanno nessuna Erba Medicinale da vendere perciò non hanno indicato nessun prezzo.

Christopher, dopo aver controllato il prezzo di Henry, Miranda e Jack (che è il Primo Acquirente), distribuisce le seguenti entrate:

- 8 Corone a Miranda. Miranda ha due Erbe Medicinali di fronte a se. Ella ha scelto il prezzo minore (2), così riceve quel valore (2 Corone per ogni carta) più 2 punti di bonus per ogni carta, per un totale di $4 \times 2 = 8$ Corone.
- 4 Corone a se stesso. Anche Christopher ha proposto il prezzo minore, ma possiede solo un'Erba Medicinale.
- Henry con un prezzo di "3" non ha né il prezzo minore (2 giocatori, Miranda e Christopher hanno un prezzo più basso), né maggiore (Jack ha il prezzo maggiore), così riceve 3 Corone (ha solo un'Erba Medicinale).
- Jack, che ha il prezzo maggiore (l'unico), non riceve nulla.
- Christopher chiede ora i prezzi per il secondo Oggetto sulla lista (Arco e Frecce), e così via.

4) Passare la carta di Primo Acquirente

L'attuale Primo Acquirente passa la carta di Primo Acquirente al giocatore che si trova alla sua sinistra. Questo nuovo giocatore diventa ora il Primo Acquirente per il turno seguente.

Fine della Partita

Una partita con 6 giocatori termina dopo 10 round. Con 7 o 8 partecipanti, la partita termina dopo 8 round. Se i giocatori vogliono, possono giocare delle partite più brevi, scegliendo all'inizio del gioco un numero di round minore.

Al termine dei round richiesti, ogni giocatore conteggia il proprio numero di Corone, ed aggiunge a questo totale il valore base delle proprie carte Oggetto che ha di fronte. Il vincitore è il giocatore con il totale più alto, e nel caso di un pareggio, il giocatore più giovane è il vincitore.

Carte Speciali

Le carte speciali sono utilizzate per cambiare il corso di una partita. Il testo sulle carte indica quando una carta può essere utilizzata e quali effetti ha nel gioco. Alcuni di questi effetti sono molto potenti e altri possono rendere la vita dei giocatori molto "interessante". Durante la negoziazione è ammesso intimidire gli avversari usando le carte.

Note sul Gioco

Sono permesse tutte le forme di negoziazione in modo da influenzare i prezzi. Se i giocatori vogliono farlo, non c'è nessuna regola che impedisce loro di vendere o scambiare le carte.

I giocatori non hanno l'obbligo di rivelare l'ammontare delle loro Corone. L'unica cosa che essi devono rivelare sono le carte Oggetto che devono tenere scoperte sul tavolo, e il numero delle carte Speciali che hanno in mano.

Varianti

1. potreste voler permettere ai giocatori di scegliere un prezzo sotto il valore base di un Oggetto (ma mai meno di 1 Corona). In questo modo, un giocatore può annunciare un prezzo di vendita di 1 Corona anche per un Oggetto il cui valore base è molto alto. A questo punto, i giocatori potranno ricevere il bonus per il prezzo minimo, cioè di 2 Corone (perché è impossibile scegliere il prezzo più basso). Usando questa variante, i giocatori che offriranno il prezzo più basso, riceveranno sempre almeno 3 Corone per carta.
2. Quando sono distribuite le entrate, potreste decidere di dare il bonus di 2 Corone solo quando c'è un solo giocatore che ha offerto il prezzo minore.

Valore in Corone dei vari Segnalini



Traduzione delle Carte Speciali

Antitrust Law - Legge Antitrust (2)

Giocate questa carta al termine della fase delle offerte contro un giocatore che possiede tutte le carte visibili di uno stesso tipo.

Questo giocatore deve vendere all'asta le sue carte, una alla volta. Non può fare un'offerta su queste vendite, ma riceverà i valori dei vincitori delle varie aste. Il giocatore obiettivo non potrà tenere nessuna delle sue carte, e se queste non sono acquistate, dovranno essere scartate.

Bad Check – Impedimento (1)

Giocate questa carta contro un avversario nel momento in cui deve ricevere le entrate di un particolare tipo di Oggetto.

Il giocatore non riceve entrate per quell'Oggetto particolare, anche se possiede più carte di tale Oggetto.

Detective Item – Oggetto Difettoso (2)

Giocate questa carta alla fine della fase delle offerte.

Scegliete un carta Oggetto di proprietà di un avversario. Tale Oggetto risulta difettoso e deve essere rimosso dal gioco.

Divination Spell - Incantesimo di Intuizione (1)

Giocate questa carta in qualunque momento.

Guardate tutte le carte Speciali in mano ad un avversario.

Market Closet – Mercato Chiuso (1)

Giocate questa carta all'inizio di una fase di asta.

Il mercato è chiuso. Non ci sono aste per questo turno.

No Delivery – Nessuna Distribuzione (2)

Giocate questa carta all'inizio di una fase di asta e contro un avversario.

Quel giocatore non può fare offerte per questo round. Il Primo Acquirente deve piazzare al centro del tavolo una carta in meno da mettere all'asta.

First Buyer – Primo Acquirente (2)

Giocate questa carta all'inizio di una fase delle aste.

Per questo round, voi diventate il Primo Acquirente. Inoltre, invece di fare un'offerta, potete acquistare una carta a scelta che si trova al centro del tavolo per il suo valore base, prima che essa venga messa all'asta.

Out of Season – Fuori Stagione (2)

Giocate questa carta appena prima che i prezzi vengano rivelati.

Scegliete un tipo di Oggetto. In questo round, nessuna entrata verrà distribuita per tale Oggetto.

Racketeering – Attività Illegale (1)

Giocate questa carta dopo che un giocatore a scelta ha ricevuto un'entrata.

Minacciate un altro giocatore. Egli vi deve pagare 6 Corone per la vostra protezione.

Spy – Spia (2)

Giocate questa carta alla fine della fase di fissaggio dei prezzi.

Potete guardare i fogli per la preparazione dei prezzi degli altri giocatori, poi cambiare i vostri prezzi prima che inizi la fase di distribuzione delle entrate. Gli altri giocatori non possono modificare i loro prezzi.

Steal An Item – Rubare un Oggetto (3)

Giocate questa carta al termine della fase delle aste.

Prendete una carta Oggetto ad un giocatore di vostra scelta e piazzatela di fronte a voi.

Subsidies – Aiuto Finanziario (2)

Giocate questa carta in qualunque momento.

Il Re investe dei soldi sul vostro negozio. Ricevete 5 Corone dalla banca.

Trading – Scambio (3)

Giocate questa carta alla fine di una fase delle aste.

Scambiate una delle vostre carte Oggetto con quella di un giocatore a scelta.