

FISCHE FLUPPEN FRIKADELLEN



PREPARAZIONE

- 1) Piazzare i 6 traghetti sugli approdi con le ancore.
- 2) Piazzare 12 Mercanti (con numeri identificativi sequenziali) a caso sul tabellone.
- 3) Piazzare 1 merce su ogni Commerciante produttore (simbolo a sinistra).
- 4) Porre a 50 Fiorini il prezzo iniziale al mercato per ogni merce.
- 5) Ogni giocatore riceve 150 Fiorini.
- 6) Ogni giocatore pesca 2 Potenzianti e ne sceglie 1.
- 7) Mettere le pedine dei giocatori nella casella del porto.

SEQUENZA DI GIOCO (prima MOVIMENTO, poi COMMERCIO)

- 1) **MOVIMENTO:** utilizzare fino a 3 Punti Movimento (*per il primo turno, il primo giocatore ha 3 Punti Movimento, il secondo 4, il terzo 5...*).
 - **Movimento a piedi:** le strade, i ponti e i Mercanti sono spazi. Uno spazio occupato da un altro giocatore non conta per il movimento (ma ci si può comunque fermare). Se ci si trova su un Mercante è obbligatorio uscire e non ci si può ritornare nello stesso turno.
 - **Movimento coi traghetti:** se si è su un approdo e il traghetto è presente, usare 1 Punto Movimento per salire sul traghetto e muoverlo al successivo approdo vuoto. La pedina del giocatore non rimane sul traghetto. Se un altro giocatore è nell'approdo di destinazione del traghetto, questo spazio non costa Punti Movimento.
 - **Chiamare un traghetto:** muovere un traghetto da un qualsiasi approdo al successivo approdo vuoto. Il costo è 1 Punto Movimento e 10 Fiorini.
 - **Cambiare tavolo:** se si è al porto, usare 1 Punto Movimento per muovere ad un altro tavolo. Al nuovo tavolo, piazzare la pedina nel porto e posizionarsi alla destra del giocatore attivo.

- 2) **COMMERCIO:** se ci si trova su un Mercante alla fine del movimento, si può commerciare o passare. A prescindere dall'azione, è obbligatorio svolgere l'azione aggiuntiva del Mercante dopo aver completato il commercio.

IMPORTANTE: si possono avere al massimo 7 segnalini merci.

- **Comprare:** comprare 1 segnalino merce al prezzo di mercato abbassato di tanti livelli quanto il numero di segnalini presenti. Si può comprare un qualsiasi numero di segnalini. Il prezzo minimo delle merci è 10 Fiorini. Il prezzo delle merci non cambia quando si compra.
- **Vendere:** i Commercianti riportano sulla destra le merci che accettano. Si può vendere qualsiasi numero di segnalini al corrente prezzo di mercato. Piazzare i segnalini nella riserva. Dopo la vendita, diminuire il prezzo al mercato del numero di livelli riportati a destra (indipendentemente dal numero di segnalini venduti).
- **Barattare:** scambiare 1 o 2 segnalini per 2 o 4 segnalini in base alle merci raffigurate sul barattatore. Non è possibile scambiare se non ci sono abbastanza segnalini. Il prezzo delle merci non cambia quando si effettua uno scambio.
- **Comprare un Feticcio:** al Venditore di Feticci, il primo Feticcio costa 3 merci, il secondo 4 e il terzo 5. E' possibile ottenere solo 1 Feticcio per turno. Dopo lo scambio, diminuire il prezzo al mercato del numero di livelli sulla destra per ogni merce scambiata. Pescare poi due Potenzianti e sceglierne 1.
- **Azione aggiuntiva:** se ci si ferma su un Mercante, è obbligatorio svolgere dopo il commercio l'azione aggiuntiva riportata in basso. Casi particolari:
 - Produzione: se non ci sono abbastanza segnalini merci nella riserva, il prezzo delle merci varia secondo il numero di livelli a destra del mercato.
 - Aumento del prezzo: se il prezzo di una merce dovrebbe aumentare oltre 150 Fiorini, la merce viene invece prodotta.

POTENZIAMENTI: si può giocare un qualsiasi numero di Potenzianti in qualsiasi momento durante il proprio turno.

FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore a collezionare 3 Feticci vince immediatamente la partita.

