

HÄNDLER DER KARIBIK

(Mercanti dei Caraibi)

Designer: Alexander Pfister
Illustrations: Klemens Franz

Giocatori: 2 - 4
Età: 8+
Durata: ~20 minuti
Componenti: 110 carte

IDEA DI GIOCO

Come Mercante dei Caraibi, tenterete di realizzare l'affare della vostra vita. Ma non rischiate troppo o finirete senza alcun carico! Investite saggiamente il vostro profitto per conquistare il favore dei governatori, degli ammiragli, assoldando loschi pirati o abili mercanti. In questo modo aumenterà la vostra influenza. Ma per vincere la partita dovrete eseguire la richiesta del re, per la fornitura di una spedizione.

Setup

Una nota importante per quanto riguarda le carte: Il fronte delle carte mostrano varie Navi, Persone, Aumenti delle imposte e Richieste di Spedizione. Il retro di ogni carta rappresenta una moneta. Ogni volta che un giocatore guadagna monete, il numero appropriato di carte è girato a faccia in giù dal mazzo. Il fronte di una carta moneta non deve essere visto - in modo da non poter essere trattenuta per motivi tattici...



Retro delle carte

All'inizio del gioco tutte le carte vengono mescolate e messe a faccia in giù sul tavolo. Questo sarà il mazzo di pesca. Ogni giocatore inizia con 3 monete (3 carte girate dal mazzo). Determinate a caso il primo giocatore

Svolgimento

Partendo dal primo giocatore il gioco procede in senso orario. In ogni turno i giocatori hanno due fasi (alcune volte è possibile che la seconda fase non sia possibile).

1) Esplorazione: Il porto viene riempito con le carte pescate dal mazzo.

2) Saccheggio e Ingaggio: Tutti i giocatori prendono le carte dal porto.

1) Esplorazione

Il giocatore di turno rivela una carta dal mazzo e la mette nel porto.



Personaggi

Se la carta mostra un personaggio, rimane nel porto. Nell'angolo in alto a sinistra della scheda è riportata l'abilità del personaggio. Nell'angolo a destra sono mostrati i punti influenza (all'interno dello stemma).



Navi

Se la carta mostra una nave, può rimanere nel porto come capitale o può essere respinta con l'aiuto dei personaggi in possesso del giocatore di turno (l personaggi nel porto non possono aiutare a respingere una nave).

- Se la forza di combattimento totale (rappresentato dalle sciabole incrociate) è uguale o superiore alla forza di combattimento della nave, la nave può essere respinta e quindi scartata. Solo la nave appena pescata può essere respinta. Un giocatore può scegliere di non respingere una nave.



Esempio: Alex vuole respingere la nave flute con una forza di combattimento di 2. Egli è in grado di farlo, perché con un Sailor (1) e un Pirate (2) tra le sue carte ha una forza di combattimento totale di 3. La nave flute è messa sulla pila degli scarti.

- Se la propria forza di combattimento totale è inferiore alla forza di combattimento della nave, la nave non può essere respinta e deve rimanere nel porto.
- Le Navi con il simbolo del teschio non possono essere respinte
- La forza di combattimento dei Personaggi "non viene persa". Può essere utilizzata più volte nello stesso turno.



Richiesta di Spedizione

Se la carta mostra una richiesta di spedizione, viene posta sul tavolo a lato del porto. Vi rimane fino a quando un giocatore non è in grado di completare la richiesta di spedizione.

Il giocatore di mano deve scartare i personaggi corrispondenti da quelli in suo possesso che abbiano le stesse competenze di quelle raffigurate sulla carta di spedizione richiesta. Come ricompensa riceve la carta richiesta di spedizione e il numero indicato di monete in alto a sinistra della carta.



Esempio: Dagmar vuole completare una richiesta di spedizione con 2. Quindi usa il suo Priest (1) e il suo Jack of all Trades (jolly). Riceve la carta di richiesta Spedizione e 3 monete (dal mazzo).

Regola importante: Un giocatore non può vincere, se non ha completato almeno una richiesta di spedizione!



Incremento delle Tasse

Se la carta girata mostra un aumento di imposta, tutti i giocatori con 12 monete o più, ne perdono la metà (arrotondate per difetto) cioè con 12 o 13 monete il giocatore perde 6 monete. Le carte vengono messe nella pila degli scarti.

Successivamente il giocatore con la forza di combattimento maggiore a tavola ottiene 1 moneta. In caso di pareggio (anche quando nessun giocatore ha una personaggio con il valore più alto), tutti i giocatori coinvolti ricevono 1 moneta.

Il giocatore di turno può girare le carte finché vuole ... e fino a che ...

- si ferma volontariamente e avvia la seconda fase "Saccheggio e Ingaggio" o
- gira una seconda nave dello stesso tipo (con lo stesso nome /colore), che non riesce a respingere. In questo caso, ha rischiato (molto) troppo e tutte le carte del porto sono rimesse sulla pila degli scarti. La fase 2 "Saccheggio e Ingaggio" viene annullata. Il giocatore successivo (in senso orario) inizia nuovamente con la fase 1 "Esplorazione".

Se il mazzo di pesca termina, la pila degli scarti viene mischiata e rimessa sul tavolo come nuovo mazzo.

2) Saccheggio e Ingaggio

Secondo il numero di tipi di navi rivelate nel porto il giocatore attivo può prendere (noleggiare) le carte dal porto, rispettivamente:

- Con 0-3 tipi di nave il giocatore può prendere 1 carta dal porto.
- Con 4 tipi di nave il giocatore è stato coraggioso e può prendere 2 carte dal porto.
- Con 5 tipi di nave il giocatore è un eroe e può prendere 3 carte dal porto.

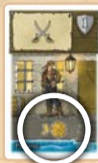
Le carte sono pescate una dopo l'altra. Ciò significa, che il beneficio della carta appena pescata può essere utilizzato immediatamente.

Saccheggio: Il giocatore prende una nave dal porto, la mette sulla pila degli scarti e riceve il numero di monete segnate sulla parte superiore della scheda.



Esempio: Klemens prende la nave Flute dal porto e la mette sulla pila degli scarti, ottiene così 2 monete (2 carte dal mazzo girate).

Ingaggio: Se il giocatore vuole assumere un personaggio (per usare le loro abilità), paga il numero appropriato di monete (segnato sulla parte inferiore della carta) e mette la carta sul tavolo davanti a se.



Esempio: Andrea sta assumendo un Sailor, paga 3 monete e mette il Sailor sul tavolo davanti a se.

Dopo che il giocatore di turno ha preso una o più carte, tutti gli altri giocatori (in senso orario) possono prendere una carta dal porto seguendo le stesse regole. Chiunque prende una carta dal porto deve pagare 1 moneta al giocatore di turno.

Dopo che tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di prendere le carte dal porto, le carte rimanenti vengono messe nella pila degli scarti. E' possibile che non ci siano abbastanza carte per tutti i giocatori nel porto. Sfortuna..... sarà per la prossima volta!

Dopo che la fase 2 "Saccheggio e Ingaggio" è completata il prossimo giocatore in senso orario diventa il nuovo primo giocatore e ricomincia con la fase 1 "Esplorazione".

Esempio: E' il turno di Andrea. Nella fase 1 "Esplorazione" ha girato 5 carte di cui 4 erano tipi diversi di nave, può prendere così 2 carte dal porto anziché 1. In primo luogo si saccheggia una nave e si prendono 2 monete. Dopo si usano quelle monete per assumere una persona. Dalla carta rimanente sul porto Alex prende una carta nave, paga 1 moneta a Andrea e saccheggia la Nave. Dopo che tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di prendere le carte, le carte rimanenti vengono messe nella pila degli scarti. (Ricordate: è possibile che tutte le carte siano prese prima che ogni giocatore abbia la possibilità di prenderne una.)



Fine del Gioco



Il gioco finisce quando un giocatore ha raccolto **10 punti influenza** o più ed ha completato almeno una richiesta di Spedizione. Si completa il round come al solito, e il giocatore seduto a destra del giocatore di partenza sarà l'ultimo a giocare le sue due fasi.

Il giocatore con il maggior numero di punti influenza, che ha completato almeno una richiesta di Spedizione vince la partita. In caso di parità, il giocatore con più monete è il vincitore.

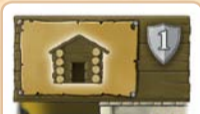
I Personaggi e le loro abilità

L'abilità di un personaggio è raffigurato nell'angolo in alto a sinistra della carta.

I punti influenza sono stampati nello stemma in alto a destra. Un giocatore può avere lo stesso personaggio a tavola più volte utilizzandone l'abilità più spesso.

Esempio: Un giocatore con due Mademoiselle sarà in grado di assumere altre persone per 2 monete meno (vedi sotto).

Priest / Captain / Settler / Jack of all Trades



Per completare una richiesta di Spedizione le persone necessarie devono essere scartate. Su queste carte lo sfondo delle abilità è più scuro. Il mercante è una carta jolly e può essere scartata invece di un sacerdote, di capitano o un Colono.

Trader



Sailor / Pirate



Quando saccheggiate una nave corrispondenza si guadagna 1 moneta più.

Ci sono commercianti per tutti e 5 i tipi di navi..

Si può respingere le navi con la forza di combattimento rappresentata ✂ (1 o 2).

Admiral



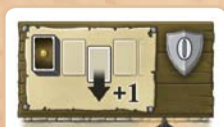
Se è il tuo turno di "Saccheggio e ingaggio" e ci sono almeno 5 carte nel porto prendi immediatamente 2 soldi anche se non sei il giocatore attivo.

Jester



Se è il tuo turno di "Saccheggio e ingaggio" e non ci sono carte nel porto, si ottiene subito 1 moneta, anche se non c'è un "Loot and Hire" nel turno in corso.

Governor



Durante la fase "Saccheggio e Ingaggio" prendi una carta in più dal porto, pagando il giocatore attivo.

Mademoiselle



Se assumi un personaggio devi pagare 1 moneta in meno.