

Mercante di Jeff Tidball. La città di Tempest necessita ogni giorno di merci e derrate alimentari, non stupisce che il suo porto sia il luogo più frenetico della città. Dominare questi commerci è l'obiettivo finale di ogni mercante. Tu controlli una di queste case mercantili, manda i tuoi agenti a fare acquisti dalle navi in arrivo e rivendi con profitto. Avrai l'acume commerciale per dominare il mercato?

Il gioco: da 3 a 5 giocatori iniziano controllando una casa mercantile e 2 agenti con i quali costruire un impero economico. Ogni turno si compra, si vende e si soddisfano i contratti segreti. I soldi, i contratti evasi e i PV comperati sono il tramite per la vittoria, ma attento, i contratti inevasi ti toglieranno PV.

Setup: piazzato il tabellone del mercato, piazzare la tabella di riferimento adatta al N° di giocatori, col segnalino rosso sul simbolo bilancia. Mischia il mazzo carico e gira 5 carte, queste sono le navi in porto con i carichi da vendere. Mischia il mazzo eventi e gira 1 carta, se è una fleeting-istantaneo, scartala e pesca fino a trovare una enduring- permanente. Mischia il mazzo contratti, queste carte hanno il dorso di diversi valori. Il giocatore che per ultimo ha comprato o venduto qualcosa è il primo giocatore. Dare il segnalino bianco azzurro Mantenimento, al giocatore alla sua destra. Ognuno riceve 8 Corone + il doppio del proprio ordine di turno. Dare una carta Casa mercantile ad ognuno, se non piace la si può cambiare, solo 1 volta. Questo è il potere speciale del mercante. Distribuire 2 carte evento a giocatore, poi 2 contratti di cui se ne sceglie 1 da tenere, gli scarti si rimischiano nel mazzo, prendere Corone pari al N° sul retro del contratto. Ognuno prende una plancia – scrivania, un quadrato bianco magazzino che piazza su una cassa, 2 agenti: 1 sul sigillo Security del magazzino con quadrato bianco e l'altro libero.

In una serie di turni i giocatori contrattano le merci ed influenzano il mercato con le carte evento. Le merci sono vendute all'asta, chi se le aggiudica, prende i cartoncini merce e li piazza nei propri magazzini, potranno essere poi vendute nei rispettivi mercati. Gli agenti fanno alcune tra le 8 azioni disponibili. Si potranno avere fino a 3 magazzini, che contengono fino a 3 merci l'uno. Se si possiedono più merci dello spazio disponibile, scartate qualcosa. Non si può scambiare merci tra i magazzini. Il calendario è dove si giocano gli eventi, ha 3 spazi per le carte Enduring, quando 1 entra fa scivolare in basso le altre, quella al 4° posto si scarta. Gli eventi Fleeting si applicano e scartano subito. I contratti hanno un N° sul dorso, è l'ammontare di Corone che si ricevono alla stipulazione, non c'è limite ai contratti in mano. Ognuno mostra una perdita di PV se non viene evaso entro la fine del gioco. Se un giocatore vende la quantità di merce illustrata in un singolo turno, può scartarlo e prendere i PV bianco verdi indicati. Questi PV non influenzano, come vedremo, la tabella di riferimento o il mantenimento. Una singola merce influenza solo un contratto. Il turno: il giocatore esegue le 4 fasi e poi passa. 1 Mantenimento, solo se si ha il segnalino bianco azzurro. 2 Asta dei carichi. 3 Radunare gli agenti. 4 Assegnare gli agenti.

1 Mantenimento: A- rimuovere merci dal mercato, si riceve 1 punto rimozione per il N° dei giocatori meno 2. Devono essere spesi per rimuovere merci dal fondo dei vari mercati ed hanno costi diversi: 1 luxury = 2 PRimozione, Metalli e Materie prime = 1 PR, Cibo = ½ PR. In 3 giocatori il Luxury costa solo 1. B- pesca un evento e risolvo o piazzalo a seconda del tipo. C- metti all'asta PV se ce ne sono sul segnalino mantenimento. Uno alla volta, asta alla cieca, tutti rivelano X Corone, chi ha offerto di più se lo prende. Se pari il giocatore attivo o quello più vicino a lui nell'ordine di turno. Se tutti offrono zero rimane lì fino al prossimo mantenimento. D- passare il mantenimento al giocatore a destra.

2 Asta di un carico: scegliere un Carico e decidere se mettere all'asta in blocco o le singole merci, ogni carta ha un offerta minima per le merci singole e una per la vendita in blocco sul barile. Si vendono le merci dall'alto al basso. Un giro secco di offerte, il giocatore a sinistra di quello attivo comincia, si rilancia o si passa, chi vince mette la merce in magazzino. Si può comprare anche per gettarla via per non farla prendere ad altri. Se nessuno offre viene scartata. Rimpiazzare la carta Carico. In 3 giocatori ci sono 2 giri di offerte ma chi passa non può rientrare.

3 Radunare gli agenti: facile, radunali!

4 assegnare gli agenti: piazzarli sui sigilli azzurri della scrivania ed eseguire l'azione, il giocatore annuncia l'azione e la compie, quando ha finito gli agenti, passa al giocatore successivo.

Azioni: 1 Buy 1 PV - Compra 1 PV, il costo è nel sigillo bianco verde della tabella di riferimento, paga, prende 1 PV e ne mette un altro sul segnalino Mantenimento. Avanza il segnalino rosso di 2 spazi, questo aumenta il costo dei PV ma abbassa quello degli agenti. Se il segnalino rosso arriva all'ultima casella, il gioco finisce alla fine del turno del giocatore attivo.

2 Gather intelligence - Ottenere informazioni: pesca 3 carte dai mazzi Contratti, Eventi, Carico in qualsiasi combinazione, guardale e riponile sopra o sotto il rispettivo mazzo.

3 Hire dockworker – assumere scaricatori: per vendere merci ci vogliono gli scaricatori, ogni agente assegnato qui dà 1 P Trasporto. Luxury = 2PT, Metalli e Materie prime = 1 PT, Cibo = ½ PT. Vendere al bazaar non rientra in queste regole. Ci sono 16 tipi di merci. Luxury: arte, seta, gemme, spezie. Metalli: oro, argento, mercurio, stagno. Materie prime: tessuti, coloranti, legname, minerali. Cibi: caffè, vino, grano, bestiame. Quando si vende una merce, metterla nello spazio più in alto del rispettivo mercato e incassare le Corone riportate. Gli eventi influiscono sui prezzi e sull'apertura dei mercati. Altri Eventi hanno la dicitura Reaction, quando 1 merce viene venduta, in senso orario, si possono giocare carte Reaction per influenzare il prezzo, il giocatore attivo ha la possibilità di giocare per ultimo le sue carte. Alcune Reaction sono anche Enduring e vanno piazzate sul calendario. Risistemare il Calendario prima di calcolare il prezzo finale di vendita. Si possono giocare solo carte relative alla merce in vendita. Se il mercato è pieno, si considera chiuso, in questo caso si può vendere solo al Bazaar. Alcuni eventi possono chiudere il mercato, il Bazaar è sempre aperto e si ricevono 3 Corone per merce venduta. Il Bazaar non è influenzato da Eventi, Scaricatori o Agenti. Vendere qui, soddisfa comunque i contratti.

4 Improve house asset – Migliora la casata: compra un nuovo magazzino per 5 corone (max 3), oppure assolda un nuovo agente al prezzo sul sigillo azzurro della tabella di riferimento e avanza il segnalino rosso di 1. Massimo 4 agenti per giocatore. Il nuovo agente sarà attivo dal prossimo turno.

5 Manipulate events: pesca 1 carta Eventi, quindi pescane un'altra o giocane 1.

6 Security – Assicurazione: puoi assegnare 1 agente a proteggere 1 magazzino dai ladri.

7 Select contract – Scegli contratto: pesca 2 Contratti e tienine 1, prendi le Corone sul dorso della carta.

8 Skullduggery – Affari sporchi: lascia lì l'agente, da ora fino alla prossima fase Radunare gli agenti puoi: rubare 1 merce da un magazzino che contiene più di 1 merce, prendere 1 merce che sta per essere scartata da un magazzino ma non dovuto al Mantenimento o agli Eventi.

Fine del gioco: alla fine del turno di un giocatore in cui 1 giocatore ha almeno 80 Corone, il segnalino rosso è a fine corsa o l'ultima carta Carico è stata girata, il gioco finisce. Vendere tutte le merci al Bazaar per 3 Corone l'una completando eventuali contratti. Compra PV al costo di 10 Corone l'uno. Sottrarre i PV negativi per i Contratti inevasi. Chi ha più PV vince. Se pari, chi ha più Corone vince, altrimenti chi ha meno Contratti inevasi, altrimenti vincono entrambi. Nel gioco l'unica cosa segreta sono le carte, ma non il loro N° o il valore dei Contratti. Le merci non sono limitate. Per le varianti vedi il manuale.

Il turno: il giocatore esegue le 4 fasi e poi passa.

1 Mantenimento, solo se si ha il segnalino bianco azzurro.

2 Asta dei carichi.

3 Radunare gli agenti.

4 Assegnare gli agenti.

Azioni:

1 Buy 1 PV - Compra 1 PV

2 Gather intelligence - Ottenere informazioni guardando carte

3 Hire dockworker – Assumere scaricatori e vendere merci

4 Improve house asset – Migliora la casata comprando magazzini o agenti

5 Manipulate events: pesca Eventi

6 Security – Assicurazione

7 Select contract – Scegli contratto

8 Skullduggery – Affari sporchi ruba merci