



**Un gioco di carte per 2-5 giocatori di Jeffrey D. Allers
(traduzione in italiano di startspieler)**

I nativi americani una volta creavano collane di perline chiamate "Wampum", usate come regali o come una moneta di scambio per il commercio. Durante il periodo coloniale, i mercanti europei spesso scambiavano i wampum anche tra di loro, oltre a ricercarli.

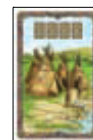
In questo gioco, i giocatori sono commercianti che viaggiano verso diversi villaggi con le loro canoe, negoziando granturco, tabacco, pelli di animali, alcool e armi da fuoco in cambio di altri prodotti o di wampum. Il giocatore con più wampum alla fine del gioco, è il vincitore.

Componenti di gioco:

- 90 Carte Merci: 18 in ciascuno dei 5 colori (polvere da sparo, tabacco, alcool, mais e pelli). Sul dorso le carte hanno l'immagine del "Wampum"



- 5 Carte dei Villaggi Indiani (con ciascuna i numeri: 2, 3, 3, 3, 4)



- 5 Carte Commerciante



- 5 Bauli



- 1 Carta Canoa (Giocatore Iniziale)



Preparazione:

- Piazzare i Villaggi Indiani in una fila al centro del tavolo (tanti quanto il numero di giocatori con l'eccezione di 2 giocatori, dove si utilizzano 3 villaggi); utilizzare sempre i Villaggi con valore "2" e "4";
- Mischiare le carte merci e dare una mano iniziale di 5 carte a ciascun giocatore;
- Pescare carte merci dal mazzo e aggiungerle in colonna sotto i villaggi nel numero indicato sulla carta Villaggio (2-4 carte);
- Con 2 o 4 giocatori, togliere 2 carte merci dal mazzo e senza guardarle, riporle nella scatola;
- Ciascun giocatore sceglie una carta commerciante e il baule del proprio colore;
- Il giocatore più anziano prende la Carta Canoa ed inizia il gioco.

Sommario delle fasi di Gioco:

- 1) Asta nei Villaggi
- 2) Nuovo giocatore iniziale
- 3) Rendita
- 4) Limite di trasporto della Canoa
- 5) Commercio in ciascun Villaggio per Merci o per Wampum

Asta nei Villaggi:

- Ogni giocatore, a partire dal giocatore iniziale, decide in quale villaggio vuole commerciare per questo round.
- Fa una sola offerta in base alle carte merci nella sua mano.
- Mette un numero qualsiasi di queste carte a faccia in giù sotto il Villaggio scelto insieme alla sua Carta commerciante, disposte in modo che il numero di carte sia facilmente visibile, annunciandone il numero agli altri giocatori.
- Se un Commerciante di un altro giocatore è già presente in quel villaggio, allora il giocatore corrente deve un'offerta superiore con più carte del giocatore precedente.
- Così il giocatore precedente deve immediatamente spostarsi in un altro villaggio, mantenendo la sua offerta inalterata.
- Ciò significa che egli può passare a un villaggio dove non ci sono altri commercianti, o in un villaggio con un solo commerciante che ha un'offerta più bassa (nell'ultimo caso, anche quel giocatore deve immediatamente spostare il suo Commerciante in un altro villaggio).
- La fase d'asta continua fino a quando tutti i giocatori hanno offerto una volta, ogni commerciante sarà quindi in un villaggio diverso.

Esempio di fase d'asta nei villaggi:



carte commerciante + merci

villaggio + merci in offerta

Nuovo Giocatore Iniziale:

Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta prende la carta canoa ed è il nuovo giocatore iniziale. Se più di un giocatore ha l'offerta più alta, il nuovo giocatore iniziale è il primo giocatore tra questi alla sinistra del giocatore che ha la carta canoa.

Rendita:

Tutti i commercianti ricevono 2 carte merci ogni round come un reddito di base dall'attività di negoziazione svolta nelle loro visite ai villaggi, pescandole dal mazzo e aggiungendole alla propria mano. Se viene pescata l'ultima carta dal mazzo, ci sarà un solo round di gioco finale.

Regola speciale per la due giocatori: pescare ulteriori 2 carte merci e posizzarle a faccia in su nel villaggio che non ha un commerciante.

Limite di trasporto della Canoa:

- La mano di carte di ogni giocatore in questo momento è limitata solo alla corrente offerta più alta + 3 (minimo di 4 carte).
- I giocatori che hanno più di quel numero di carte merci nelle loro mani devono immediatamente scartare tutte le loro carte in eccedenza fino a quando non hanno il massimo numero consentito.

Nota: questo è un limite che si applica solo in questa fase!

Commercio:

Ad ogni villaggio, il giocatore che ha vinto l'asta per quel villaggio, può scambiare le merci nella sua offerta con le merci in quel villaggio o per Wampum.

A) Scambiare Merci (merci simili)

- Il villaggio scambia i suoi prodotti con quelli del giocatore se almeno una carta merce della sua offerta corrisponde a ciò che offrono.
- il giocatore prende tutte le carte dal Villaggio e le aggiunge alla sua mano, ponendo tutte le carte dalla sua offerta al Villaggio, a faccia in su e in colonna.

Nota: il limite della Canoa non si applica più alla mano di carte in questa fase!

B) Scambiare per Wampum (merci diverse)

- Si può solo scambiare per Wampum se tutte le merci dell'offerta non corrispondono a nessuna merce nel Villaggio
- Per prima cosa si aggiunge una carta per ogni tipo di merce offerta, aggiungendole alle merci del villaggio
- Poi si prendono tutte le carte rimanenti nella propria offerta e si mettono a faccia in giù dal lato del "wampum" sotto la propria carta baule.

ULTIMO ROUND E FINE DEL GIOCO: Il gioco termina un round dopo che l'ultima carta merce è stata pescata (durante l'ultimo giro, non vi è alcuna fase rendita, perché non vi è un mazzo di pesca delle carte.)

PUNTEGGIO FINALE: ogni giocatore aggiunge 1 carta merce per ogni tipo dalla sua mano alla sua presa di Wampum. Il giocatore con più Wampum alla fine è il vincitore.

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. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

