Åse & Henrik Berg

Mercatus

La terza Espansione di Rattus

Europa, 1349. La Morte Nera sta devastando ormai da alcuni anni. Ciononostante le persone in Europa cercano di vivere la propria vita il più normalmente possibile. Gli artigiani producono le proprie merci, i commercianti le vendono al miglior prezzo possibile, mentre i truffatori, i ladri e i banditi arraffano qualunque cosa riescano. Alla fine, tuttavia, potrebbe essere che i saccheggiatori di tombe siano coloro che otterranno più profitto, dato che sembra che la peste non si estinguerà tanto presto.

Componenti del gioco

12 carte classe, 2 per ognuna delle 6 classi (Plebe, Borghesia, Clero, Cavalleria, Maghi e Famiglia Reale)

28 segnalini merce, 7 per ognuno dei 4 diversi tipi (pesce, stoffa, legno e sale)

monete, 32 x 1 e 20 x 5

Preparazione

① Posizionare il tabellone sul tavolo, distribuire (e rimuovere) i segnalini ratto come nel gioco base e piazzare la Pedina Peste in una regione scelta a caso.

② Prendere 4 merci di ogni tipo e piazzarle coperte vicino al tabellone a formare la riserva. Girare una merce di ogni tipo. Questi quattro segnalini costituiranno la riserva di merce disponibile.

③ Le merci rimanenti vengono piazzate sul tabellone. A caso posizionare un segnalino merce in ogni regione. In una partita con meno di quattro giocatori non saranno usate tutte le regioni e quindi non saranno necessari tutti i segnalini merce. In una partita a due giocatori rimuovere dal gioco un segnalino merce per ogni tipo. In una partita a tre giocatori rimuovere a caso dal gioco due segnalini merce diversi.

④ Posizionare tutte le monete vicino al tabellone (banca). Ogni giocatore riceve 4 monete.

⑤ Scegliere le 6 carte classe che saranno usate durante la partita. Le carte classe possono essere scelte in diversi modi:

- Pescare a caso sei carte classe dopo aver mischiato tutte le carte classe disponibili (di questa espansione, del gioco base e di qualsiasi altra espansione).
- Mescolare le carte classe separatamente e a caso pescare una carta di ogni classe.
- Usare una delle combinazioni di carte proposte di seguito.
- I giocatori scelgono le carte d'accordo tra loro.

Importante: Se sono in gioco due o più carte appartenenti alla stessa classe, ogni simbolo sul segnalino ratto ucciderà un cubo per ogni carta di quella classe che il giocatore possiede.

Esempio: Se sono in gioco le carte Sciacallo e Cavaliere e sono possegute da due diversi giocatori, i giocatori perderanno un cubo per ogni simbolo Cavalleria che la peste ha colpito. Se entrambe le carte sono possedute dallo stesso giocatore, il giocatore perderà due cubi per ogni simbolo Cavalleria.

Nota: Quando si gioca in meno di 4 giocatori, è consigliabile che almeno una carta Cavalleria sia inclusa tra le carte usate per assicurare che non ci siano parti del tabellone completamente salve dalla peste. .

Suggerimenti per le combinazioni di carte

Per principianti: Contadino, Monaco, Cavaliere, Mercante, Re, Strega. Si consiglia di provare a giocare usando i segnalini merce e le monete di questa espansione ma attenendosi alle carte del gioco base. Ciò aggiungerà al gioco l'aspetto del collezionare e vendere merci senza ulteriori complicazioni (e opzioni) fornite dalle nuove carte classe.

Aristocratici: Re,Tesoriere, Luogotenente, Papa, Proprietario Terriero, Cavaliere. In questa pacifica combinazione di carte i giocatori usano le monete e le merci per incrementare la propria popolazione sul tabellone così come nel castello.

Tempi Violenti: Sciacallo, Assassino, Saccheggiatore di Tombe, Strega, Sciamano, Truffatore. Come suggerisce il nome, questa combinazione di carte provocherà normalmente molti conflitti. Ma per quanto si gioca, si prega di tenere la violenza rigorosamente all'interno del gioco.

Produzione e Commercio: Commerciante Anseatico, Birraio, Fornaio, Sciacallo, Servo, Messaggero. Questa combinazione è consigliata se possedete anche l'espansione Pifferaio Magico. Come indica il nome, l'obiettivo di questa combinazione è didare ai giocatori alcune possibilità aggiuntive di prendere segnalini merce, così come i modi di combattimento per la maggioranza consente di vendere queste risorse.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge secondo le regole del gioco base (e di tutte le espansioni usate) con le seguenti aggiunte:

Segnalini merce

All'inizio del turno di ogni giocatore dovrebbe essere disponibile un segnalino merce di ogni tipo. Se non è così, girare il segnalino/i mancante così che tutti i quattro tipi di merci siano disponibili. Durante il proprio turno il giocatore può prendere uno dei segnalini merce disponibili dalla riserva. Può farlo in ogni momento del proprio turno prima della fase C («Muovere la Pedina Peste»). Alcune delle nuove carte classe permettono ai giocatori di prendere merci aggiuntive. In ogni caso un giocatore può scegliere solamente tra i segnalini merce disponibili nella riserva e perciò non può mai prendere lo stesso tipo di merce due volte nello stesso turno.

Vendita

Se alla fine del turno di un giocatore (dopo la fase C) la riserva di uno o più tipi di merci è completamente esaurita (non sono rimasti segnalini merce scoperti e coperti) si verifica una fase Vendita. Tutti i giocatori devono vendere tutti i propri segnalini merce del tipo/i che è esaurito. I segnalini merce del tipo esaurito devono essere venduti alle regioni che contengono segnalini merce dello stesso tipo. Un giocatore può vendere merci solamente nella regione in cui possiede la maggioranza di cubi. In tal caso, ripone i segnalini merce nella riserva e riceve tre monete dalla banca. Un giocatore può vendere solamente un segnalino merce ad ogni regione. Se due o più giocatori sono in parità per la maggioranza in una regione, sono considerati entrambi detentori della maggioranza in quella regione. In questo modo giocatori diversi possono vendere merci nella stessa regione. Tutti i segnalini merce del tipo esaurito che non sono stati venduti in una regione vengono riposti nella riserva e non fruttano nessuna moneta.
Tutti i segnalini merce che tornano nella riserva vengono piazzati coperti. Alla fine del gioco, dopo che tutti i ratti sono stati scoperti, ma prima del conteggio dei punti, si verifica un'ultima fase Vendita in cui tutti i giocatori devono vendere tutte le proprie merci alle regioni in cui detengono la maggioranza (oppure riporle nella riserva senza ottenere monete).

Esempio: Durante la preparazione della partita i segnalini merce «Pesce» vengono piazzati in Germania, Polonia e Ungheria. Il giocatore blu ha attualmente tre segnalini Pesce e possiede la maggioranza di cubi in Germania e Polonia.
E' il turno del giocatore rosso. Nel suo turno, prende l'ultimo segnalino pesce dalla riserva e posiziona cubi sul tabellone così che alla fine del suo turno (dopo la fase Peste) condivide la maggioranza in Germania con il giocatore blu e possiede la maggioranza in Ungheria.
Alla fine del suo turno non ci sono altri segnalini Pesce nella riserva così si verifica una fase Vendita per il Pesce: il giocatore Blu ha 3 segnalini pesce ma ha solamente 2 maggioranze nelle regioni del Pesce quindi mette 3 segnalini Pesce nella riserva e riceve 2x3 = 6 monete. Il giocatore rosso ha 1 segnalino Pesce e 2 maggioranze nelle regioni del Pesce quindi mettr il proprio segnalino Pesce nella riserva e rivece 1x3 = 3 monete.

Soldi

Alla fine della partita ogni 5 monete contano come un cubo aggiuntivo quando si esegue il conteggio punti. Alcune delle nuove carte classe permettono ai giocatori di spendere o guadagnare monete in vari modi.

Le Nuove Carte Classe

Nota: Solo il giocatore attivo può usare le abilità speciali delle proprie carte/a. Può usare le abilità di ogni carta solo una volta per turno e solamente prima che la fase C sia giocata (ad eccezione delle carte Bandito, Assassino, Diacono e Profanatore di Tombe).

Luogotenente

(Famiglia Reale)

Il giocatore che possiede questa carta può pagare monete per piazzare cubi aggiuntivi sul tabellone. Per 1 moneta può piazzare 1 cubo, per 3 monete 2 cubi, per 6 monete 3 cubi.
Tutti i cubi aggiuntivi piazzati con il Luogotenente devono essere piazzati nella stessa regione. La regione può essere una qualsiasi e non deve essere la stessa regione scelta nella fase B.

Tesoriere

(Famiglia Reale)

Il giocatore che possiede questa carta può prendere due monete dalla riserva.

Papa (Clero)

Il giocatore che possiede questa carta può pagare due monete alla banca e piazzare un cubo dalla riserva direttamente nell'area palazzo del tabellone.

Diacono (Clero)

Durante la fase C del proprio turno, il giocatore che possiede questa carta può pagare monete alla banca per evitare gli effetti dei ratti dopo che sono stati scoperti. La prima volta che decide di farlo durante il suo turno deve pagare una moneta alla banca. La seconda volta deve pagare 3 monete e la terza volta deve pagare 6 monete.

Nota: Il giocatore sceglie se pagare o non pagare dopo che i ratti sono stati rivelati. Vengono ignorati solo gli effetti relativi al giocatore che possiede questa carta. Tutti gli altri giocatori subiscono comunque gli effetti dei segnalini ratto e perdono cubi normalmente.

Assassino

(Cavalleria)

Il giocatore che possiede questa carta sposta la pedina peste fino a due spazi nella fase C prima che siano valutati gli effetti della peste. In aggiunta riceve una moneta dalla banca per ogni segnalino ratto che uccide almeno un cubo appartenente ad un altro giocatore durante il proprio turno.

Combinazioni di carte: Se un giocatore possiede due o più carte Cavalleria potrà muovere la pedina peste solamente fino a due spazi.

Bandito

(Cavalleria)

Il giocatore che possiede questa carta può muovere la pedina peste fino a due spazi nella fase C prima che siano valutati gli effetti della peste. Inoltre, può prendere un segnalino merce scoperto dalla riserva (se disponibile) dello stesso tipo del segnalino merce nella regione della peste.

Commerciante Anseatico (Borghesia)

Per usare questa carte, il giocatore che la possiede deve piazzare un dei propri segnalini merce sulla carta. Questo segnalino merce non appartiene più al giocatore: non può venderlo o usarlo in qualunque altro modo. Anche nella fase Vendita questo segnalino merce non viene venduto e rimane sulla carta. Questo segnalino rimarrà sulla carta fino a quando un altro giocatore prende la carta o fino a quando il giocatore che possiede la carta decide di sostituirlo con un altro segnalino merce. In entrambi i casi il segnalino merce sulla carta viene rimesso nella riserva.
Un giocatore può prendere questa carta anche quando non ha segnalini merce. Inoltre, un giocatore non è obbligato a piazzarvi un segnalino merce immediatamente. Può piazzare il segnalino su questa carta per usarla in un momento successivo di questo turno o in un turno seguente. La carta potrà essere usata dopo aver (ri)piazzato il segnalino sulla carta (a condizione che la carta non sia già stata usata durante il turno)
Il giocatore che possiede questa carta può spostare fino a cinque cubi del proprio colore da una regione ad un altra contenente un segnalino merce dello stesso tipo di quello sulla carta. Tutti i cubi spostati con il Commerciante Anseatico devono essere piazzati nella stessa regione.

Profanatore di tombe

(Maghi)

Nella fase C, il giocatore che possiede questa carta può prendere un segnalino merce scoperto dalla riserva (se disponibile) per ogni ratto che ha ucciso almeno un cubo appartenente ad un altro giocatore durante il proprio turno.

Proprietario Terriero (Plebe)

Per usare questa carta il giocatore che la possiede deve piazzare un proprio segnalino merce sulla carta (vedere per i dettagli il «Commerciante Anseatico»). Il giocatore che possiede questa carta può piazzare due cubi in una regione che contiene un segnalino merce dello stesso tipo del segnalino merce su questa carta.

Truffatore (Borghesia)

Il giocatore che possiede questa carta può in qualsiasi momento del proprio turno, piazzare un segnalino ratto dalla riserva in una qualsiasi regione del tabellone in cui sia presente almeno uno dei propri cubi. Se lo fa, può anche prendere dalla riserva un segnalino merce scoperto (se disponibile) dello stesso tipo del segnalino merce nella regione. Se usando il Truffatore esaurisce la riserva di ratti, il gioco terminerà dopo la fase C del turno del giocatore. In questo caso la peste non si diffonderà dal momento che non ci sono più segnalini merce disponibili.

Nota: Nessuna regione può contenere più di 3 segnalini ratto. Pertanto il giocatore che possiede il Truffatore non può posizionare un segnalino ratto in una regione che già contiene 3 segnalini ratto.

Sciamano (Maghi)

Per usare questa carta, il giocatore che la possiede deve posizionare uno dei propri segnalini merce sulla carta (vedere per i dettagli il «Commerciante Anseatico»). Il giocatore che possiede questa carta può, una sola volta durante il proprio turno, distribuire gratuitamente i segnalini ratto (senza guardarli) tra tutte le regioni sul tabellone contenenti un segnalino merce dello stesso tipo di quello sulla carta.

Nota: Nessuna regione può mai contenere più di 3 segnalini ratto.

Birraio (Plebe)

Il giocatore che possiede questa carta può prendere un segnalino merce aggiuntivo dalla riserva (se disponibile).

Fine del Gioco

Come nel gioco base, quando il gioco finisce, si svolge un ultimo turno di gioco in senso antiorario in cui tutti i giocatori, ad eccezione del giocatore che ha giocato l'ultimo turno regolare, possono usare le abilità delle proprie carte classe un ultima volta.

Nell'ultimo turno di gioco le carte hanno le normali abilità con le seguenti eccezioni:

Luogotenente: Nell'ultimo turno, questa carta può aggiungere al massimo un cubo. Ciò significa che il giocatore che possiede questa carta nel turno finale può pagare una moneta alla banca e piazzare un cubo in una regione del tabellone a sua scelta.

Commerciante Anseatico, Proprietario Terriero, Sciamano: Il giocatore che possiede queste carte può ancora sostituire il segnalino sulla carta con uno dei propri segnalini merce come durante la partita. Le carte hanno le loro normali abilità.

Birraio, Truffatore, Bandito, Profanatore di Tombe: Durante l'ultimo turno, sono considerati disponibili tutti i segnalini merce nella riserva. I giocatori che possiedono queste carte possono pertanto prendere qualunque tipo di merce, finchè ci sono segnalini nella riserva.

Importante: Durante l'ultimo turno non si verificherà la fase Vendita quando si esaurisce un tipo di merce.

Truffatore: Se non ci sono più ratti nella riserva, pescarne uno a caso tra i ratti usati.

Bandito: Il giocatore che possiede questa carta può spostare la Pedina Peste fino a due spazi e prendere un segnalino merce dalla riserva (se disponibile) dello stesso tipo del segnalino merce presente nella regione di arrivo della pedina peste.

Assassino: Il giocatore che possiede questa carta può muovere la Pedina Peste fino a due spazi, scoprire i ratti presenti nella regione uno alla volta e prendere monete dalla banca per ogni segnalino ratto che ha ucciso almeno un cubo appartenente ad un altro giocatore..

Profanatore di Tombe, Diacono: Il giocatore che possiede questa carta può muovere la Pedina Peste di uno spazio, scoprire i ratti presenti nella regione uno alla volta e usare l'abilità della carta in questa regione.

Combinazioni di Carte: Se un giocatore possiede più di una delle carte i cui effetti dipendono dalla pedina peste (es. Bandito, Assassino, Profanatore di tombe, Diacono), deve applicare gli effetti delle carte nella stessa regione.

Autori: **Åse & Henrik Berg**

Illustrazioni: **alexandre-roche.com**

Regolamento: **Jeroen Hollander**

Capo Progetto: **Jonny de Vries**

www.whitegoblingames.com

© 2013 White Goblin Games