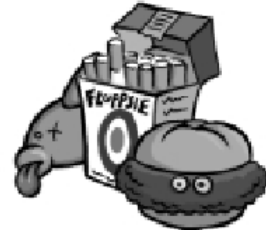


# FISCHE FLUPPEN FRIKADELLEN



## FISCHE FLUPPEN FRIKADELLEN

Autore: Friedemann Friese

Casa editrice: 2F Spiele (www.2f-spiele.de)

Un gioco di strategia per 2-15 giocatori su 1-3 tavoli

Durata: circa 90 minuti

Traduzione: Fab!o Cambiaghi (fabiocmb at infinito.it) rev. 2\*

## FAVOLA

Filavano le feste del fosco febbraio ed il famigerato Fieso, figlio del re, fermò nella sua fortezza la fascinosa fata Fabula fuorviandola con fatali e fallaci finte. Per far fuggire la fata dovrai liberarla dalle fameliche falangi del futuro Re. Fulmineo filerai furtivo nei fiordi finlandesi per fiutare i fascinosi feticci, favoriti da Fieso. Facendo funzionare fuoribordo fluttuerai fra fornitore e fornitore e di frequente farai commerci con sidro, finocchi, pesce, sigarette e polpette. Fai fruttare furbamente i tuoi Fiorini fondamentalmente per fortificare in fretta il tuo vantaggio, fregiarti finalmente dei tre feticci, forviare il figlio del re e far fuggire la fata.

## COMPONENTI

36 negozi: ci sono 3 differenti tipi di negozi.

1. **MERCANTI** (colore grigioverde)

Nel negozio del mercante l'articolo indicato sulla sinistra della tessera viene prodotto e può essere acquistato. Per esempio, da Frisierte Frauke è possibile acquistare sigarette.

Sulla destra della tessera è mostrato invece l'articolo che il mercante può acquistare. Nel caso di Frisierte Frauke è possibile venderle pesce .

*Azioni extra:* Ogni mercante possiede delle azioni aggiuntive. Queste azioni devono sempre essere eseguite quando il mercante viene visitato. Ad esempio quando un giocatore completa il suo turno sulla tessera di Frisierte Frauke vengono prodotti finocchi e pesce.

2. **BARATTATORI** (colore marrone)

Dai barattatori è possibile scambiare articoli in cambio di altri. L'articolo richiesto dal barattatore è sulla sinistra della tessera (ad esempio Fremder Franziskus ricerca finocchi). L'articolo offerto in cambio del primo è sulla destra della tessera (ad esempio Fremder Franziskus offre 2 polpette). Quando si baratta con Fremder Franziskus per ogni finocchio ceduto si ottengono 2 polpette in cambio.

*Azioni extra:* come i mercanti, anche i barattatori hanno azioni aggiuntive. Per esempio quando un giocatore completa il suo turno sulla tessera di Fremder Franziskus deve alzare o abbassare il prezzo di un articolo a sua scelta.

### 3. **DISTRIBUTORE di FETICCI** (giallo)

Dal distributore di feticci si acquistano i feticci necessari per vincere il gioco. Ad esempio da Forschender Fridolin si ottiene il primo feticcio pagando con 3 articoli dello stesso tipo, 4 articoli dello stesso tipo servono per avere il secondo feticcio e 5 di un tipo per il terzo feticcio.

*Azioni extra:* non ci sono azioni addizionali da eseguire quando si visita il distributore di feticci.

1 piano di gioco

65 gettoni degli articoli in 5 categorie:

- sigarette
- finocchi
- sidro
- pesce
- polpette

5 gettoni indicatori per il valore di mercato degli articoli

11 gettoni dei potenziamenti

15 gettoni dei feticci (5 per ogni tipo)

5 Pedine per i giocatori

6 Traghetti

Banconote per un ammontare di 2000 Fiorini.

## **IL GIOCO PER 2-5 GIOCATORI**

### **PREPARAZIONE**

Aprire il piano di gioco al centro del tavolo. Posizionare i 6 traghetti negli spazi marcati con il disegno di un'ancora.

Posizionare i gettoni dei feticci e quelli degli articoli vicino al piano di gioco.

Ogni giocatore riceve 150 Fiorini, sceglie una pedina e la posiziona nella casella del porto.

Ogni giocatore inoltre pesca segretamente due gettoni dei potenziamenti, ne sceglie uno e rimette l'altro a faccia coperta tra quelli rimanenti. I gettoni dei potenziamenti inutilizzati vanno mescolati e messi faccia in giù vicino al tabellone.

Impilare i 36 negozi in ordine crescente da 1 a 36 e posizionare la pila sul tavolo a faccia in giù. Ogni giocatore "taglia" il mazzo delle tessere come se fosse un mazzo di carte (si prendono un numero a piacere di tessere partendo dall'alto e si piazzano nello stesso ordine sul fondo della pila). Dopo questa azione i negozi saranno ancora in ordine numerico ma il mazzo partirà con un numero casuale.

Prendere le prime dodici tessere del mazzo dei negozi, mischiarle e posizionarle casualmente negli spazi appositi sul piano di gioco. I restanti negozi non servono e possono essere rimessi nella scatola.

Mettere sulla tessera di ogni mercante un gettone corrispondente all'articolo prodotto da quel mercante, quello cioè disegnato sulla sinistra della tessera (attenzione: nessun gettone va messo sui barattatori e sul distributore di feticci).

Posizionare i gettoni indicatori del prezzo di ciascun articolo sulla tabella dell'andamento del mercato, disegnata sul piano di gioco. Ogni articolo parte con un prezzo iniziale di 50 Fiorini.

Scegliere il giocatore che comincerà la partita.

## IL GIOCO

Il turno è suddiviso in movimento e, a volte, commercio.

### Movimento

Al proprio turno ogni giocatore ha a disposizione 3 punti movimento. Possono essere utilizzati da 0 a 3 punti movimento per eseguire una o più azioni da scegliere tra le tre possibilità elencate di seguito:

#### 1. Movimento a piedi

Per ogni punto movimento speso la pedina può muovere di una casella sul tabellone. Sono considerate caselle: le strade, i ponti e i negozi (i traghetti non contano come spazi, vedi il movimento con il traghetto). Gli spazi occupati da altri giocatori non devono essere contati come punti movimento ma un giocatore può comunque decidere di fermarsi su uno spazio già occupato da un altro giocatore.  
*IMPORTANTE:* Se un giocatore è sulla tessera di un negozio, al proprio turno dovrà spendere almeno un punto movimento per lasciare quel negozio e non potrà ritornarvi nello stesso turno.

#### 2. Movimento con il traghetto

Se un giocatore è su una casella adiacente ad un attracco del traghetto e il traghetto è presente, egli può, spendendo un punto movimento, usare quel traghetto. Con il traghetto è possibile muoversi in qualsiasi direzione fino al successivo attracco libero; raggiunta la destinazione il giocatore lascia il traghetto (la pedina di un giocatore non rimane mai a bordo di un traghetto). Questo movimento costa un punto. E' possibile usare il traghetto più di una volta nello stesso turno.

*IMPORTANTE:* Nel porto ci sono due attracchi. Finché uno di essi è libero il porto conta come uno spazio per l'attracco. Se entrambi gli attracchi sono liberi non è necessario spendere punti per muoversi da un attracco all'altro all'interno del porto. Si muove sempre attraversando il porto con una sola sosta.

#### 3. Chiamare il traghetto

Per un punto movimento è possibile muovere un traghetto da un attracco ad un altro libero successivo. In aggiunta al punto movimento è necessario pagare 10 Fiorini per usare questa azione.

### ESEMPI DI MOVIMENTO (vedi figura a pagina 3 del regolamento tedesco)

1. Con 3 punti movimento il giocatore A può muovere fino allo spazio 1 o fino al 2.
2. Il giocatore A può muovere fino allo spazio 3 perché lo spazio occupato dal giocatore C non deve essere contato.
3. Il giocatore A può anche raggiungere lo spazio 4 usando il traghetto E. Il movimento fino all'attracco vicino al giocatore B costa normalmente un punto movimento ma siccome il giocatore B occupa quello spazio il movimento fino alla casella occupata da B non conta e A può raggiungere il successivo attracco libero con un solo punto movimento.
4. Per muovere il giocatore B fino allo spazio 5 è necessario prima chiamare un traghetto. Il traghetto D viene chiamato e si sposta fino all'attracco libero nel porto per

un punto movimento e 10 Fiorini. Quindi lo stesso traghetto D, oppure il traghetto E viene chiamato al costo di un punto movimento e 10 Fiorini fino all'attracco vicino al giocatore B. Il punto movimento rimanente consente al giocatore B di raggiungere la casella 5. Se il giocatore A non fosse stato sulla casella del porto il giocatore B avrebbe dovuto fermarsi al porto con il suo ultimo movimento.

Lo scopo della chiamata del traghetto D come prima mossa del giocatore B è quello di liberare l'attracco alla casella 5.

## **IL PRIMO TURNO**

Per eliminare il vantaggio del giocatore iniziale. Ogni giocatore riceve una diversa quantità di punti movimento durante il primo turno di gioco. Il primo giocatore riceve 3 punti movimento, il secondo 4, il terzo 5 e così via. A partire dal secondo turno tutti i giocatori avranno a disposizione 3 punti movimento.

## **IL COMMERCIO**

Quando un giocatore, al termine del suo movimento, si ritrova sulla tessera di un negozio, egli può commerciare o passare la mano. Dopo ogni commercio o dopo che il giocatore ha deciso di passare, viene eseguita l'azione addizionale indicata sulla tessera di quel negoziante. E' proibito utilizzare le azioni addizionali prima di aver commerciato. *IMPORTANTE:* Ogni giocatore non può trasportare più di 7 articoli (gettoni) contemporaneamente.

### **1. Mercanti**

Dal mercante è possibile acquistare gli articoli che quel mercante ha a magazzino e vendere gli articoli da lui ricercati. L'ordine con il quale possono essere eseguite queste due azioni non è importante.

#### **a) Comprare**

Per comprare gli articoli presenti nel negozio è necessario prima verificarne il prezzo sulla tabella del valore di mercato (sul tabellone). Il prezzo base per ogni articolo equivale all'attuale valore di mercato di quello stesso articolo (indicato dalla tabella) meno uno "step" per ogni gettone di quell'articolo presente sulla tessera del mercante:

Costo del prodotto = valore di mercato (sulla tabella dei prezzi) – numero dei gettoni presenti (step)

Esempio.

1. All'inizio del gioco tutti i prodotti hanno un costo di 50 Fiorini e ogni mercante ha sulla sua tessera un gettone dell'articolo prodotto. Il prezzo corrispondente di ciascun articolo è quindi 40 Fiorini (1 step sotto alla quotazione di mercato);

2. Un mercante ha nel suo negozio 3 pesci. Il prezzo di mercato del pesce è di 100 Fiorini. Il giocatore deve pagare 50 Fiorini per ogni gettone di pesce che vuole acquistare (3 step sotto la quotazione di mercato).

E' possibile comprare al prezzo attuale un numero qualsiasi di gettoni.

Esempio: Dei tre pesci offerti è possibile comprarne due pagando un totale di 100 Fiorini.

*IMPORTANTE:* Anche se un mercante offre un numero elevato di gettoni il prezzo minimo per ogni gettone di quell'articolo è sempre di 10 Fiorini.

## b) Vendere

Ogni giocatore può vendere al mercante l'articolo disegnato sulla destra della tessera. I giocatori possono vendere al mercante un numero qualsiasi di gettoni dell'articolo ricercato da quel mercante al costo attuale di mercato (sulla tabella dei prezzi). I gettoni venduti vengono piazzati nella riserva a fianco del tabellone. Il prezzo di mercato dell'articolo appena venduto scende in accordo alla colonna disegnata alla destra della tabella dei prezzi indipendentemente dal numero di gettoni venduti.

Ad esempio, dopo aver venduto gettoni di un qualsiasi articolo al costo di 50 Fiorini, il prezzo di mercato di quel prodotto scende fino a 30 Fiorini (2 step sotto in accordo alla colonna a destra della tabella dei prezzi).

**IMPORTANTE:** Il prezzo del prodotto scende solo quando si vendono gettoni ai mercanti. L'acquisto di gettoni non causa cambi di prezzo.

## 2. Barattatori

Dal barattatore è possibile scambiare 1 o 2 gettoni di un particolare articolo in cambio di 2 o 4 gettoni dell'articolo offerto in cambio dal barattatore. Se nella riserva a lato del tabellone non ci sono sufficienti gettoni per lo scambio, lo scambio non può essere effettuato (ci sono alcuni barattatori speciali spiegati in appendice).

## 3. Distributore di feticci

Uno dei dodici negozi è sempre il distributore di feticci (nel mazzo ce ne sono tre, vedi le relative descrizioni in appendice). Dal distributore di feticci è possibile ottenere i feticci necessari per vincere la partita. Per il primo feticcio servono tre gettoni, per il secondo ne servono quattro e per il terzo cinque. Ogni volta si sceglie un feticcio differente dei tre disponibili.

Il giocatore che staziona sulla tessera del distributore di feticci ed ha con sé il numero di gettoni richiesti può immediatamente scambiarli con un feticcio. Si può ottenere un solo feticcio per turno anche se il giocatore ha già anche i gettoni necessari per il secondo. Il prezzo dell'articolo o degli utilizzati per lo scambio con un feticcio scende immediatamente in accordo alla colonna a destra della tabella dei prezzi di mercato. In aggiunta, il giocatore che ha appena ottenuto un feticcio deve pescare due gettoni dei potenziamenti e sceglierne uno da tenere per sé. L'altro potenziamento viene rimischiato con i potenziamenti rimanenti.

## AZIONI EXTRA DEI COMMERCANTI

Quando un giocatore che si trova sulla tessera di un negozio completa il suo turno di gioco, indipendentemente dal fatto che abbia comprato, venduto, barattato articolo o semplicemente passato, devono essere eseguite le azioni aggiuntive di quel negozio, disegnate in basso sulla tessera (solo il distributore di feticci non ha azioni aggiuntive).

### Azioni aggiuntive standard

#### *Produzione*

Se viene attivata una delle azioni di produzione, un gettone del relativo articolo deve essere aggiunto sulla tessera dei mercanti che producono quell'articolo (disegno a sinistra sulla tessera di ogni mercante).

**IMPORTANTE:** Se durante la produzione non ci sono abbastanza gettoni nella riserva, il prezzo di quell'articolo aumenta in accordo alla colonna sulla destra della tabella dei prezzi.

### *Incremento dei prezzi*

Se viene attivata una di queste azioni, il prezzo dell'articolo corrispondente aumenta in accordo alla colonna sulla destra della tabella dei prezzi.

Ad esempio se il prezzo del finocchio è di 60 Fiorini, guardando all'estrema destra della riga sulla tabella dei prezzi si vedrà che il prezzo del finocchio aumenterà di due "step" raggiungendo quindi il valore di 100 Fiorini.

**IMPORTANTE:** Se la quotazione di un articolo raggiunge il valore massimo di 150 Fiorini, alla successiva richiesta di incremento anziché aumentare di prezzo l'oggetto sarà prodotto (vedi Produzione).

Le altre azioni addizionali sono descritte alla fine del regolamento.

Al termine dello svolgimento delle azioni addizionali di un commerciante, il giocatore successivo comincia il suo turno.

## **POTENZIAMENTI**

Durante il suo turno un giocatore può giocare un qualsiasi numero di potenziamenti. Il giocatore può giocare i potenziamenti in ogni momento all'interno del proprio turno. Ad esempio il giocatore di turno può usare due punti movimento, poi giocare un potenziamento e quindi utilizzare l'ultimo punto movimento. Dopo aver giocato un potenziamento, il relativo gettone deve essere rimischiato insieme agli altri che formano la riserva. I potenziamenti devono essere tenuti segreti. Le proprietà dei potenziamenti disponibili sono descritte nell'ultima pagina di questo regolamento.

## **FINE DEL GIOCO**

Il gioco termina quando un giocatore ottiene il suo terzo feticcio. Questo giocatore vince e libera la fata Fabula.

## **LA PRIMA PARTITA**

Per giocare la prima partita è consigliabile usare i negozi numerati da 1 a 12. Questi sono i migliori per imparare il gioco.

## **I COMMERCANTI**

*Mercanti* (Numeri di tessera: 1,3,5,6,9,10,11,13,15,18,20,21,23,24,27,29,30,32,33,35)

In questo negozio è possibile comprare i gettoni degli articoli che il mercante ha a magazzino. Il mercante riceve i gettoni messi in vendita quando un altro negozio attiva l'azione addizionale per la produzione di quel particolare articolo. E' possibile anche vendere al mercante un qualsiasi numero di gettoni prodotto ricercati dal mercante stesso (simbolo a destra).

Vedi l'esempio sulla prima pagine di questo manuale.

*Barattatori* (Numeri di tessera: 4,7,12,17,19,22,28,31,34,36)

Per un gettone dell'articolo disegnato sulla sinistra della tessera del barattatore è possibile prendere dalla riserva due gettoni dell'articolo disegnato sulla destra della stessa tessera. E' possibile barattare due volte in un turno, questo significa che in cambio di due gettoni se ne ottengono 4. Se un giocatore possiede tre gettoni di uno stesso articolo ne può barattare comunque un massimo di due.

Vedi l'esempio sulla prima pagine di questo manuale.

## NEGOZI SPECIALI

Fischiger Freddy (Numero 8)

Il giocatore che visita questo negozio può barattare un gettone di un qualsiasi articolo per due gettoni dello stesso articolo o di un altro tipo. Questo è l'unico barattatore che può essere utilizzato una sola volta per turno.

Feilschender Franz (Numero 16)

Il giocatore che visita questo negozio può comprare un qualsiasi articolo all'attuale prezzo di mercato. Il gettone va preso dalla riserva dei gettoni. E' possibile comprare un solo gettone per turno.

Fahle Felicitas (Numero 25)

Il giocatore che visita questo negozio può scambiare un suo gettone con un altro di prezzo maggiore. E' possibile barattare con Felicitas due volte nello stesso turno. E' possibile barattare anche due gettoni differenti con altrettanti gettoni di diverso tipo a patto che il prezzo di mercato renda possibile lo scambio.

Distributori di Feticci (Numeri 2,14, 26)

Dal distributore di feticci è possibile scambiare i propri articoli per ottenere feticci. Il primo feticcio costa sempre tre gettoni, il secondo quattro e il terzo cinque gettoni. A seconda del distributore di feticci presente sul tabellone i giocatori avranno bisogno di differenti combinazioni di articoli. Per Forschender Fridolin (numero 2) servono sempre gettoni dello stesso tipo di articolo, Friedemann Friese (numero 14) cede feticci solo in cambio di gettoni tutti diversi e da Fröhlicher Frank (26) servono sempre due tipi diversi di articoli: per il primo feticcio 2 e 1, per il secondo feticcio 2 e 2, per l'ultimo feticcio 3 e 2.

### **Grazie a tutti i test-players favolosi, fantastici e volontari:**

Angela, Sören Bendig, Steffi Faase, Thomas Gänder, Lutz E. Hahn, Andreas Joks, Tale Jo König, Henning Kröpke, Aaron Liebling, Myrliä Liebling, Bob Mathies, Jago Mattiz, Maura, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Boy Pols, Tobias Pflaum, Maren Rache, Reinhold, Steffi, Volker Tietze, Ulrich Walter, Martin Wehnert, Tagungshaus Drübberholz, Mitspieler in Helmarshausen. Sicuramente ne avrò dimenticato qualcuno!!!

### **1992 – 2002: 10 anni di giochi da Friedemann Friese**

1992: Foundation of Spiel-Bau-Stelle, Bremen; Wucherer, Dimension, Raus aus dem Schneckenhaus

1993: Wucherer

1994: Renaming into 2F-Spiele; Falsche Fuffziger

1995: Foppen

1997: Frischfisch

1998: Friesematenten

1999: Frischfleisch

2000: Flickwerk

2001: Funkenschlag

2002: Fische Fluppen Frikadellen, Fundstücke

## **IL GIOCO PER 6 – 15 GIOCATORI CON 2 e 3 TABELLONI**

Una caratteristica particolare di Fische Fluppen Frikadellen è che può essere giocato con più di 5 giocatori. Per fare questo servono due o tre scatole del gioco: per 6-10 giocatori si usano contemporaneamente 2 tabelloni, per 11-15 giocatori si usano contemporaneamente 3 tabelloni.

Di seguito sono indicate le regole supplementari da utilizzare quando si gioca con più di 5 giocatori. Le regole base sono le stesse di quelle del gioco per 2-5 giocatori.

### **PREPARAZIONE**

Preparare ogni tabellone come per il gioco normale. I giocatori devono dividersi in gruppi di numero il più possibile equivalente. Ogni gruppo si siede ad un tavolo. Con un numero dispari di giocatori, sedersi ad un tavolo con più o meno giocatori non comporta nessun vantaggio o svantaggio.

#### **6-10 GIOCATORI:**

Ogni tavolo riceve tutti i gettoni di un tipo di feticci. Il terzo tipo di feticcio viene diviso in parti uguali sui due tavoli. E' possibile ottenere questo feticcio su entrambi i tavoli. Se su un tavolo tutti i gettoni di questo terzo tipo sono esauriti il giocatore può prendere quelli dell'altro tavolo senza dover cambiare tavolo. Per vincere è necessario giocare su entrambi i tavoli in modo da avere tre feticci differenti.

[Errata] In particolare un giocatore dopo aver ottenuto un feticcio è obbligato a cambiare tavolo prima di poterne ottenere un altro. Dopo aver guadagnato un feticcio i giocatori devono prenderlo e metterlo a faccia coperta davanti a loro; il feticcio deve rimanere coperto fino al prossimo cambio di tavolo. Solo dopo aver cambiato tavolo il giocatore può scoprire il feticcio. Fintantoché un giocatore ha un feticcio coperto davanti a se non può ottenere altri feticci, questo significa che per ottenere due feticci dallo stesso tavolo il giocatore deve, una volta ottenuto il primo, cambiare tavolo e poi ritornare indietro.

#### **11-15 GIOCATORI:**

Piazzare tutti i gettoni di un tipo di feticcio su ogni tavolo.  
Per vincere è necessario giocare su tutti e tre i tavoli.

### **IL GIOCO**

La parte rilevante del gioco è la necessità di cambiare tavolo per vincere la partita.

#### **Movimento**

Questa è la quarta possibilità che un giocatore ha per utilizzare i suoi punti movimento durante il gioco a più tabelloni:

#### **4. Cambio di tavolo**

Se un giocatore è nel porto ed ha almeno un punto movimento da spendere può lasciare il tavolo sul quale sta giocando e spostarsi su un altro.

Il giocatore deve prendere la sua pedina, i gettoni degli articoli in suo possesso, i suoi potenziamenti e i suoi Fiorini (tutte le sue proprietà) e spostarsi su un altro tavolo a sua scelta.

Al nuovo tavolo il giocatore dovrà sedersi a destra del giocatore attivo in quel momento in modo da essere l'ultimo di turno. All'inizio del suo turno, un giocatore che ha appena raggiunto il tavolo deve piazzare la propria pedina nel porto e quindi utilizzare i normali 3 punti movimento.

*IMPORTANTE:* Durante il gioco non è consentito avere informazioni a riguardo della situazione sugli altri tavoli. Il giocatore che cambia tavolo deve andare direttamente al tavolo che ha scelto e sedersi al posto giusto secondo l'ordine del turno. Solo a questo punto potrà rendersi conto della situazione attuale su quel tavolo. Un giocatore non può lasciare il tavolo appena raggiunto fino al suo prossimo turno.

*IMPORTANTE:* Se un articolo è esaurito nella riserva di un tavolo... pazienza. Gli altri tavoli dovrebbero essere pieni di questo articolo. Solo le banconote possono essere scambiate tra i tavoli (per avere un resto ad esempio è consentito attingere dalla banca di un altro tavolo).

*IMPORTANTE:* A volte può capitare che ci sia un solo giocatore a giocare su di un tavolo. In questo caso il giocatore è comunque obbligato ad eseguire il suo turno completamente (muovere la pedina, commerciare, aggiornare i prezzi sulla tabella del valore di mercato,...).

## **FINE DELLA PARTITA**

Il primo giocatore che raccoglie tutti e tre i tipi di feticci vince immediatamente e libera la fata Fabula. Per rendere più competitivo il gioco è possibile continuare la partita e assegnare il secondo e il terzo posto. In ogni caso questi due giocatori dovranno vivere in compagnia del principe Fieso.

## AZIONI ADDIZIONALI

### **Produzione in 2 negozi**

Due negozi a scelta del giocatore producono il loro relativo articolo. Piazzare un gettone appropriato sui due negozi scelti.

### **Tutti i prezzi salgono**

I prezzi di tutti gli articoli aumentano in accordo alla colonna disegnata alla destra della tabella dei prezzi di mercato.

### **Movimento di una pedina**

Il giocatore ha a disposizione un punto movimento per spostare la pedina di un altro giocatore in accordo alle regole sul movimento. Il giocatore spostato non attiva azioni addizionali.

### **Movimento di un tragheto**

Il giocatore può muovere un qualsiasi tragheto da un attracco a quello libero successivo

### **Movimento doppio**

Il giocatore può eseguire un altro turno completo utilizzando altri 3 punti movimento.

### **Scambio di articoli**

Il giocatore scambia i gettoni presenti sulla tessera di un mercante con quelli di un altro mercante. E' possibile scegliere mercanti senza gettoni.

### **Scambio di negozi**

Due negozi a scelta del giocatore si scambiano di posto sul tabellone (ad eccezione del distributore di feticci e del mercante che attiva questa azione).

### **Doppia produzione**

Un articolo a scelta viene prodotto due volte. Piazzare due gettoni dell'articolo scelto su ogni negozio che lo produce.

### **Produzione di un qualsiasi articolo**

L'articolo scelto dal giocatore viene prodotto.

### **Cambio di prezzo**

Il giocatore decide se aumentare o diminuire il prezzo di un articolo a sua scelta in accordo alla colonna disegnata alla destra della tabella dei prezzi di mercato.

### **Abbassamento del prezzo**

Il prezzo di un articolo scelto dal giocatore diminuisce in accordo alla colonna disegnata alla destra della tabella dei prezzi di mercato.

### **Doppia vendita**

Il giocatore può vendere un gettone qualsiasi in suo possesso al prezzo di mercato. Il prezzo di mercato di quell'articolo diminuisce in accordo alla colonna disegnata alla destra della tabella dei prezzi di mercato.

### **Acquisto per 50 Fiorini**

Il giocatore può acquistare un gettone di un qualsiasi articolo al costo di 50 Fiorini. Il gettone viene preso dalla riserva.

### **Omaggio**

Il giocatore riceve in regalo un gettone dell'articolo meno costoso (sulla tabella dei prezzi). Se gli articoli meno costosi sono più di uno il giocatore non riceve nulla.

## POTENZIAMENTI

### **+2 Punti movimento**

Giocando questo potenziamento il giocatore ottiene due punti movimento in più per un turno.

### **Cambio di prezzo**

Il giocatore decide se aumentare o diminuire il prezzo di un articolo a sua scelta in accordo alla colonna disegnata alla destra della tabella dei prezzi di mercato.

### **Scambio di articoli**

Il giocatore può scambiare uno dei suoi articoli con un altro preso dalla riserva.

### **Chiusura di un negozio**

Piazzare il gettone su uno dei negozi (ad eccezione del distributore di feticci). Il negozio scelto rimarrà chiuso per un intero turno e nessuno potrà visitarlo; durante il movimento non conta come uno spazio. Questo potenziamento va rimosso dopo un turno completo e rimesso nella riserva dei potenziamenti.

### **Acquisto di un articolo**

Il giocatore che gioca questo potenziamento può comprare un articolo da un altro giocatore a patto che si trovino sulla stessa casella. Il prezzo da pagare è quello di mercato.

\*Indice delle revisioni:

Rev. 0    Prima stesura  
Rev. 1    Completamento e impaginazione  
Rev. 2    Aggiunta Errata dell'autore

10 gennaio 2003  
17 febbraio 2003  
20 febbraio 2003