

Reinhard Staupe

(traduzione curata da Michele Mura – michelemura@libero.it)

Edel, Stein & Reich

Come titolare dell'impresa commerciale "Edel, Stein & Reich" ciascun giocatore dovrà seguire l'andamento delle pietre preziose sulla borsa valori. Soltanto coloro che prevederanno in anticipo le mosse degli avversari riusciranno a vincere.

OBIETTIVO

I giocatori devono, nell'arco di tre round, cercare di accumulare la maggior quantità di denaro possibile. Per raggiungere questo obiettivo, è possibile eseguire diversi tipi di azioni: i giocatori possono cercare di incrementare la loro scorta di gemme preziose oppure possono scegliere determinate carte Evento le quali possono portare vantaggi extra nel corso della partita. Infine possono semplicemente decidere di incassare la somma di denaro che viene attualmente offerta.

Tuttavia, soltanto coloro che scelgono un'azione che nessun altro decide di eseguire riescono a portarla a termine senza ostacoli. Per ottenere questo è necessario prestare attenzione a ciò che gli avversari intendono fare...

Il vincitore è il giocatore con la maggior quantità di denaro alla fine della partita.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

30	carte Gemma	(con il dorso dorato)
39	carte Evento	(con il dorso grigio-argento)
20	carte Azione	(con il dorso blu)
1	carta Punteggio	
88	gemme	(22 per ciascuno dei 4 colori)
	denaro di gioco	(25x1 Mil., 20x 5 Mil., 15x 20 Mil.)

Il testo contenuto nelle cornici laterali è utile sia come riassunto delle regole sia per una rapida consultazione delle stesse durante il gioco.

OBIETTIVO

La partita si svolge nell'arco di 3 round

I giocatori, tramite l'utilizzo delle loro carte azione, cercano di ottenere gemme preziose, utili carte Evento e la maggior quantità possibile di denaro

Vince chi possiede la maggior quantità di denaro alla fine della partita



PREPARAZIONE

Ciascun giocatore riceve:

- **3 carte Azione: Denaro / Evento / Gemma**
Le carte Azione in eccesso restano nella scatola del gioco.
Nota: Nelle partite con cinque giocatori, ognuno riceve una quarta carta Azione: "Scelta Libera"
- **12 Gemme: 3 per ciascun colore**
Nota: I giocatori dovrebbero disporre le proprie gemme secondo l'ordine riportato sulla carta Punteggio tenendole sempre ben visibili davanti a se per tutta la durata della partita. Per consentire una migliore visione di gioco, i giocatori dovrebbero inoltre lasciare un po' di spazio ogni cinque gemme. (secondo l'illustrazione riportata a fianco)

Il restante materiale di gioco viene piazzato al centro del tavolo:

- **Il denaro**, suddiviso per taglio, rappresenta la "Banca";
- Mischiare **tutte le carte Evento** e disporle in un mazzo a faccia coperta;
- Mischiare **tutte le carte Gemma** e disporle in un mazzo a faccia coperta; quando si gioca in tre oppure in quattro, 6 oppure 2 di queste carte rispettivamente, vengono piazzate faccia *scoperta* nel mazzo degli scarti accanto al mazzo principale (soltanto la carta in cima deve essere visibile!);
- **La carta Punteggio**;
- **Le restanti gemme**, suddivise per colore.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita si svolge nell'arco di 3 round. Ciascun round si divide in un numero variabile di turni:

- con 3 giocatori ci sono 8 turni,
- con 4 giocatori ci sono 7 turni,
- con 5 giocatori ci sono 6 turni per ciascun round.

Alla fine di ciascun round si calcola il punteggio. Dopo la terza volta che si calcola il punteggio, la partita termina ed il giocatore con la maggior quantità di denaro è dichiarato il vincitore.

Ciascun turno prevede le seguenti fasi:

1. Ciascun giocatore pesca una carta Gemma dal mazzo coperto e la piazza faccia *scoperta* davanti a se.
2. La carta Evento in cima al mazzo viene rivelata ai giocatori e viene disposta a faccia *scoperta*.
3. Ciascun giocatore sceglie una carta Azione e la piazza faccia *coperta* davanti a se. In questo modo, i giocatori, decidono cosa fare nel turno in corso.

PREPARAZIONE

Per giocatore:

- 3 oppure 4 carte Azione
- 4 x 3 gemme



Il materiale di gioco restante disposto sul tavolo



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Durante un turno:

1. Una carta Gemma per giocatore
2. Una carta Evento faccia scoperta
3. Ciascun giocatore sceglie una carta Azione e la piazza faccia coperta

4. Una volta che *tutti* i giocatori hanno scelto una carta Azione, queste vengono mostrate e vengono eseguite le relative procedure secondo il piccolo numero (da 1 a 4) stampato in fondo alla carta stessa. Per esempio, "Denaro" è la prima azione che viene eseguita (naturalmente l'azione viene eseguita soltanto se almeno un giocatore l'ha scelta).
- Se l'azione "Denaro" viene scelta da un solo giocatore, quest'ultimo può procedere senza ostacoli (*leggere più avanti "Le Azioni"*).
- Se l'azione "Denaro" viene scelta da due giocatori, questi dovranno contrattare per il diritto di eseguirla (*leggere più avanti "Contrattare"*).
- Se l'azione "Denaro" viene scelta da tre o più giocatori, questa non verrà eseguita del tutto ed i giocatori non riceveranno niente in cambio.

I giocatori determinano nel solito modo l'esito delle azioni "Evento" e "Gemma". Se ci sono cinque giocatori, viene eseguita per ultima anche l'azione "Scelta Libera" ma le regole per questa azione differiscono leggermente da quelle delle altre (*leggere più avanti "Scelta Libera"*).

5. Una volta che tutte le azioni sono state eseguite secondo la procedura appena descritta, i giocatori riprendono in mano le loro carte Azioni e le carte Gemma rivelate vengono piazzate nel mazzo degli scarti faccia scoperta. Anche le carte Evento non reclamate vengono a questo punto scartate (faccia scoperta in fondo al relativo mazzo). Se sono presenti ancora carte Gemma nel mazzo coperto inizia un altro turno; quando il mazzo si esaurisce il round termina e viene calcolato il punteggio (*leggere più avanti "Punteggio"*).

4. **Ciascun giocatore rivela la carta Azione scelta e vengono svolte le azioni**

1 giocatore:
➔ svolgere l'azione

2 giocatori:
➔ si contratta l'azione

3 – 5 giocatori:
➔ azione annullata

(Ecezione: "Scelta Libera")

5. **I giocatori riprendono in mano le carte Azioni - le carte Gemma vengono scartate – turno successivo oppure Punteggio**

LE AZIONI

1. **Denaro:**
Il giocatore riceve dalla Banca la somma indicata sulla *propria* carta Gemma (da 4 a 7 milioni) e dispone il denaro ben visibile davanti a se.
Nota: Per fare in modo che il totale posseduto da ciascun giocatore risulti il più chiaro possibile è consigliabile scambiare i tagli minori in tagli maggiori quando questo risulti possibile.
2. **Evento:**
Il giocatore può scegliere tra eseguire l'Evento descritto sulla carta faccia scoperta oppure scartare quest'ultima ed eseguire l'Evento della carta coperta in cima al mazzo. Se il giocatore opta per questa seconda possibilità, la carta Evento visibile viene scartata faccia scoperta in fondo al mazzo senza che abbia alcun effetto.
Nota: Le diverse carte Evento sono descritte nell'ultima pagina del regolamento.

LE AZIONI

Decidi tra Denaro...



oppure Evento...



3. **Gemma:**

Il giocatore prende dalla scorta gemme in numero e colore uguale a quanto stampato sulla *propria* carta Gemma (da 2 a 4 gemme) e le aggiunge a quelle già in suo possesso.

Nota: Se non ci sono gemme a sufficienza, il giocatore riceve soltanto quelle disponibili

4. **Libera Scelta:** (*soltanto con cinque giocatori*)

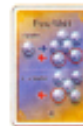
Diversamente da quanto accade per le altre, i giocatori non devono contrattare per il diritto di poter eseguire questa azione specifica – tutti coloro che scelgono questa azione la possono eseguire, secondo queste regole:

- Se questa azione viene scelta da 1 solo giocatore, può scegliere *una* gemma in suo possesso e scambiarla con *due* gemme qualsiasi della scorta.
- Se questa azione viene scelta da 2 o più giocatori, ciascuno di essi può prendere *una* singola gemma dalla scorta. L'ordine con cui viene eseguita questa azione è lo stesso che viene utilizzato per la fase della contrattazione. (Il giocatore che possiede il *minor* numero di gemme Rosse sceglie per primo, e così via..)

oppure
Gemma...



Oppure (in 5
giocatori)
Libera Scelta



CONTRATTARE

Quando esattamente *due* giocatori scelgono la stessa azione (Denaro, Evento oppure Gemma), durante un round, devono contrattare per il diritto di poterla svolgere. Ciascun giocatore offre all'altro un determinato numero di gemme di valore sempre crescente fino a che uno dei due accetta l'offerta dell'avversario cedendo di fatto a quest'ultimo il diritto di svolgere l'azione stessa.

La prima offerta deve essere fatta dal giocatore che possiede il minor numero di gemme Rosse nella propria scorta. Se entrambe i giocatori possiedono lo stesso numero di gemme Rosse inizia ad offrire chi possiede il minor numero di gemme Gialle. Se sussiste ancora situazione di parità inizia il giocatore che possiede il minor numero di gemme Verdi, e così di seguito. Se i giocatori dovessero possedere lo stesso numero di gemme, inizia il giocatore che possiede la minor quantità di denaro, infine, in una totale situazione di parità, inizia il più giovane.

Lanciata la prima offerta, l'altro giocatore ha due possibilità:

- Accettare l'offerta, prendere le gemme ed aggiungerle alla propria scorta. L'avversario svolge quindi l'azione.
- Lanciare un'offerta maggiore. L'avversario può a sua volta decidere di accettare oppure alzare ancora l'offerta.

Le offerte proseguono fino a che uno dei due giocatori non accetta.

Nota: Se il giocatore che deve iniziare la contrattazione non vuole (oppure non può) offrire gemme, l'avversario può offrire una singola gemma ed egli è obbligato ad accettare. Se entrambe i giocatori si rifiutano di offrire gemme, l'azione non viene eseguita del tutto.

CONTRATTARE

A turno ciascuno dei due giocatori offre all'altro un numero di gemme di valore sempre crescente fino a che uno dei due accetta. L'altro acquisisce così il diritto di svolgere l'azione.

Ci sono due modi per incrementare un'offerta:

- **Quantità**
Un giocatore può offrire un numero di gemme *maggiore* rispetto all'avversario. In questo caso il colore delle gemme non è influente.
- **Valore**
Un giocatore può offrire lo *stesso numero* di gemme dell'avversario (mai un numero minore), ma il valore deve essere *maggiore*. Il valore relativo delle diverse gemme è stampato sulla carta Punteggio: le Rosse valgono di più delle Gialle le quali valgono più delle Verdi che a loro volta valgono più delle Blu.
Il valore di un'offerta viene determinato dal numero di gemme Rosse presenti. Se le due offerte contengono lo stesso numero di gemme Rosse allora l'offerta più alta è quella che contiene il maggior numero di quelle Gialle, e così di seguito...

Quando un giocatore lancia un offerta *non* è legato a quella fatta in precedenza in quanto può completamente modificare il numero ed il tipo delle gemme offerte fermo restando che comunque il valore della nuova offerta deve essere maggiore di quella precedente. Nota: Si possono offrire soltanto gemme. Denaro, carte Evento oppure altri "accordi" non possono rientrare nel processo di contrattazione.

Esempio di contrattazione: Miriam e Peter hanno scelto entrambi l'azione "Denaro". Hanno lo stesso numero di gemme Rosse e Gialle, ma Miriam ha meno gemme Verdi di Peter e pertanto deve fare la prima offerta: Offre 1 gemma Rossa; Peter offre 2 gemme Blu. Miriam ribatte con 1 Gialla e 1 Verde, Peter cambia la sua offerta in una Blu ed una Rossa. Miriam offre 3 Verdi, e Peter aggiunge un'altra gemma Blu alla sua offerta precedente. Miriam accetta ed aggiunge 1 gemma Rossa e 2 Blu alla sua scorta. La contrattazione è conclusa e Peter può svolgere l'azione che nell'esempio consiste nell'incassare la cifra presente sulla sua carta Gemma.

PUNTEGGIO

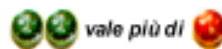
Dopo 6-8 turni (varia in base al numero di giocatori) il round termina e si procede con il calcolo del punteggio. Questa fase viene svolta secondo quanto stampato sulla carta Punteggio:

- Il giocatore con il *maggior* numero di gemme Rosse riceve 14 milioni dalla Banca e li aggiunge al suo denaro. Il giocatore quindi ripone nella scorta *metà* delle sue gemme Rosse (arrotondando per eccesso). La fase continua nel solito modo con le gemme Gialle, Verdi e Blu (12, 10 e 8 milioni, rispettivamente).

Nota: In alcuni casi la somma da incassare può essere incrementata dalle carte Evento che i giocatori possono avere in loro possesso (vedere la tabella alla pagina successiva).

Per incrementare un'offerta:

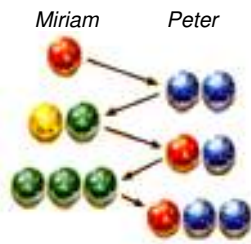
- **Maggior numero di gemme**



- **Gemme di valore maggiore**





Le offerte successive possono essere diverse da quelle precedenti




PUNTEGGIO

Possedere il maggior numero di gemme vale:

 = 14 Milioni

 = 12 Milioni

 = 10 Milioni

 = 8 Milioni

Dopo l'incasso restituire metà delle corrispondenti gemme

- Una volta calcolato il Punteggio delle gemme, si determina chi possiede il maggior numero di Certificati. (vedere la tabella sottostante). Questo giocatore riceve dalla Banca 10 milioni. Diversamente dalle gemme anche il secondo giocatore che possiede il maggior numero di certificati riceve denaro e più precisamente 4 milioni.



Se più giocatori si trovano in parità per il maggior numero di gemme di un determinato colore, la rendita viene divisa in parti uguali (arrotondando per difetto). Ciascun giocatore che ha incassato questa parte di rendita, restituisce *due gemme* del colore corrispondente.

Se più giocatori si trovano in parità per la posizione di primo giocatore a possedere il maggior numero di Certificati, *ciascuno* di essi riceve 10 milioni. In questo caso il secondo giocatore che normalmente riceverebbe 4 milioni, non riceve niente.

Se c'è un solo giocatore che possiede il maggior numero di Certificati (riceve 10 Milioni) ma ci sono più giocatori che si trovano in parità per la seconda posizione, ognuno di loro riceve 4 milioni.

Tutte le carte Evento (inclusi tutti i Certificati!) vengono rimesse faccia scoperta in fondo al mazzo delle carte Evento, *indipendentemente* dal fatto che siano state utilizzate durante il Punteggio oppure no.

- Giocatore con il maggior numero di Certificati:**
➔ 10 Milioni
- Secondo giocatore con il maggior numero di Certificati:**
➔ 4 Milioni

Situazione di parità per il possesso delle Gemme:
➔ Rendita suddivisa
➔ Restituire 2 gemme

Situazione di parità per il possesso dei Certificati:
➔ 10 milioni ciascuno o
➔ 4 milioni ciascuno

Dopo il Punteggio tutte le carte Evento vengono scartate

Esempio completo di calcolo del Punteggio:

Punteggio	Burgi	Rendita	Chris	Rendita	Miriam	Rendita	Peter	Rendita	Da rendere
		3+2		3		3		3	Tutti 2 Burgi e Miriam le carte Even.
	---	---		12		---		4	Chris 4 Peter la carta Even.
		5		---		5		---	Burgi e Miriam 2 ciascuno
		---		---		---		8+5	Peter 1 e la carta Evento
		10		4		4	---	---	Tutte le carte Certificato
Rendite Totali	Burgi	20	Chris	19	Miriam	12	Peter	20	

IL ROUND SUCCESSIVO

...può cominciare. *Tutte* le 30 carte Gemma vengono rimescolate e disposte nuovamente in un mazzo a faccia coperta. Ancora una volta le prime 2 oppure 6 carte in cima al mazzo vengono scartate subito (dipende dal numero dei giocatori). Le carte Evento vengono rimescolate fino a che non appare la prima carta a faccia scoperta (ovverosia una carta già vista).

Nota: Se all'inizio di un round, nella scorta, ci sono cinque o meno gemme di un certo colore, ciascun giocatore deve restituirne una di quel determinato colore. Coloro che ne fossero sprovvisti non devono restituire niente.

Vengono giocati altri 6-8 turni, con la fase del Punteggio alla fine. Il terzo round e la terza fase del Punteggio seguono le stesse regole degli altri due.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

Una volta completata la terza fase e calcolato quindi il Punteggio colui che possiede la maggior quantità di denaro, vince la partita. Se due o più giocatori dovessero avere la stessa quantità di denaro, vince chi possiede il maggior numero di gemme. Se la situazione di parità dovesse permanere, sarà dichiarato vincitore colui che possederà il maggior numero di gemme Rosse (oppure gemme Gialle, oppure gemme Verdi, ecc...).

LE CARTE EVENTO

Esistono due diversi tipi di carta Evento: carte intitolate "Immediato" e altre invece intitolate "Punteggio".

- Quando un giocatore riceve una carta Evento "Immediato" deve svolgere *immediatamente* l'evento oppure non eseguirlo affatto. In entrambi i casi la carta viene immediatamente riposta faccia scoperta in fondo al mazzo delle carte Evento.
- Quando un giocatore riceve una carta Evento "Punteggio" la conserva davanti a se fino alla prossima fase Punteggio. Le carte "Punteggio" non possono essere conservate oltre la successiva fase Punteggio

Nota: le carte Evento devono essere giocate sempre da chi le ha ricevute. Per esempio la carta "Riorganizzate la vostra scorta di gemme Rosse e Blu a 4 gemme di ciascuno colore" non può essere applicata sulla scorta di un avversario.

IL ROUND SUCCESSIVO

All'inizio di ciascun round tutte le 30 carte Gemma vengono rimescolate e 30, 28 o 24 di queste, disposte in un mazzo a faccia coperta.

Se ci sono nella scorta 5 o meno gemme di un certo colore, ciascun giocatore è tenuto a ridarne indietro una.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

Dopo 3 round e quindi altrettante fasi di Punteggio, il giocatore che dispone della maggior quantità di denaro, è il vincitore.

LE CARTE EVENTO

- **carte "Immediato" da svolgere subito oppure da scartare**
- **carte "Punteggio" da conservare fino alla prossima fase Punteggio**



1x per tipo

Il giocatore guadagna denaro extra per la maggioranza di un certo colore.
Esempio: il giocatore che ha la maggioranza delle gemme Gialle guadagna 7 milioni extra.



2x

Il giocatore riceve 4 milioni extra per ogni colore di cui possiede la maggioranza da solo
Nota: Questa carta non si applica ai Certificati.



1x per tipo

Il giocatore riceve 1 milione per ogni gemma di quel colore.
Nota: Il pagamento è indipendente dall'aver o meno la maggioranza e avviene prima che le gemme vengano riposte nella scorta.



15x

Questa è la carta Certificato
Esempio: I giocatori A e D hanno ciascuno 2 Certificati. B e C ne hanno 1 ciascuno. A e D ricevono 10 milioni, B e C non ricevono niente.



1 + 1

Il giocatore può riorganizzare la propria scorta di gemme Rosse e Blu a 4 gemme per ciascun colore.
Esempio: Un giocatore ha 1 gemma Rossa e 5 Blu. Ne restituisce 1 Blu e ne prende 3 Rosse dalla scorta.



2x

Si procede con il calcolo del Punteggio del colore scelto dal giocatore. La rendita base è però metà di quella normale. Come di consueto egli restituisce metà delle gemme o 2 se si trova in parità con un avversario.



4x

Il giocatore può scambiare una delle sue gemme con una di un avversario.
Nota: l'avversario non può rifiutarsi.



2x

Il giocatore prende una gemma dalla scorta di ciascun avversario e la ripone nella scorta generale.
Nota: gli avversari non possono rifiutarsi.



2x

Il giocatore può prendere dalla scorta 3 gemme di un qualsiasi colore.
Nota: Se dovessero essercene meno, il giocatore prende solo quelle disponibili.



2x

Ciascun giocatore deve restituire metà gemme di ogni colore.
Nota: Questa carta si applica anche al giocatore che l'ha pescata. Le gemme in numero dispari vengono arrotondate per difetto.

223478

Per domande, critiche oppure suggerimenti su questo gioco, scriveteci oppure contattateci ai seguenti indirizzi:

alea, Postfach 1150, D - 83233 Bernau, Telefono: 0 80 51 - 97 07 20, Fax: 0 8 51 - 97 07 22
E-Mail: info@aleaspiele.de Sito web: www.aleaspiele.de

