

# - IL COMMERCIO VIAGGIATORE -

di Matteo Liroi e Maurizio Mancino

Un gioco per 2 – 5 giocatori di qualsiasi età.

In questo gioco ogni partecipante interpreta un commesso viaggiatore che si muove di città in città per vendere le merci acquistate durante il viaggio tramite delle aste, in gara con gli altri giocatori.

## CONTENUTO DEL MAZZO

- 96 Carte Gioco
- 6 Carte Bluff
- 6 Carte Metrella

## DESCRIZIONE DELLE CARTE

- Carte Gioco



*Puntata all'asta:* rappresenta la puntata che un giocatore fa durante un'asta. Puntando numeri più alti è più facile vincere, ma si riescono ad acquistare meno oggetti. Le puntate vanno da 1 a 4.

*Oggetti:* rappresenta la merce che il giocatore acquista durante ogni asta. Gli oggetti si dividono in 4 categorie: vestiti, cappelli, scarpe e accessori.

*Mezzi di trasporto:* ogni volta che un giocatore acquista degli oggetti, deve decidere con che mezzo trasportarli. Questi possono essere: treno, aereo, nave o autobus.

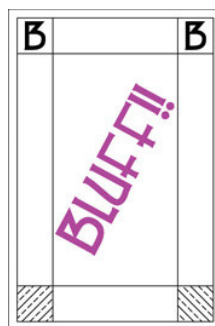
*Biglietto:* rappresenta il mezzo con cui il giocatore decide di muoversi verso la città.

*Negozio:* indica la minima quantità di oggetti che il giocatore deve possedere per ottenere un guadagno da una vendita.

NOTA: quando viene utilizzato un particolare elemento della carta, gli altri perdono valore (ad esempio, una carta utilizzata come puntata

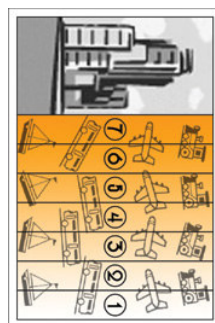
all'asta perde valore come mezzo di trasporto o come negozio).

- Carte Bluff



Le Carte Bluff vengono utilizzate dai giocatori che non vogliono partecipare ad un'asta. Vengono tenute in mano insieme con le altre.

- Carte Metrella



Le Carte Metrella vengono tenute da ogni giocatore davanti a sé. Servono a misurare la strada percorsa verso la città.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Dal mazzo si estraggono le Carte Metrella e le Carte Bluff. Ogni giocatore posa una Carta Metrella davanti a sé (con la città a sinistra) e prende in mano la carta Bluff dello stesso colore. Le Carte Metrella e Bluff in avanzo si mettono da parte. Si mischiano le restanti carte in un unico mazzo e si posano in mezzo al tavolo, dopodiché ogni giocatore pesca 5 carte (per un totale di 6 carte in mano, 5 Carte Gioco e 1 Carta Bluff).

Il giocatore che ha mischiato le carte inizia a giocare, poi si prosegue in senso orario.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il turno di ogni giocatore si sviluppa nelle fasi elencate qui di seguito.

### 1. Asta

Il giocatore di turno può chiamare una o più aste, alla quale partecipano tutti i giocatori.

Ogni giocatore sceglie una Carta Gioco con il valore che desidera puntare e la posa **coperta** sul tavolo. Chi non vuole (o non può) effettuare la sua puntata posa la Carta Bluff **coperta** sul tavolo. Anche il giocatore di turno può usare la sua Carta Bluff. Quando ognuno ha fatto la sua scelta, si girano le carte e si confrontano i valori di Puntata all'Asta, determinando il vincitore in questo modo:

- 1) Chi ha usato la Carta Bluff la riprende in mano.
- 2) I giocatori che hanno fatto puntate uguali perdono automaticamente e scartano la propria Carta (questa regola non si applica al giocatore di turno, la cui puntata resta valida).
- 3) Tra i giocatori restanti, chi ha il valore di Puntata all'Asta più alto, vince. Gli altri scartano la propria Carta.

### ESEMPIO:

Giocatore	Puntata
Pierpaolo	2
Daiana	3
Cinzia	3
Elena	2
Arianna	4
Luca	BLUFF!

Il giocatore di turno è Pierpaolo.

Luca riprende in mano la sua Carta Bluff.

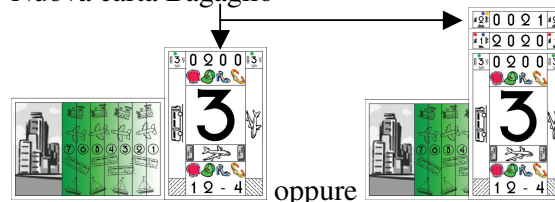
Cinzia e Daiana scartano le loro carte poiché hanno valori uguali. Pierpaolo e Elena dovrebbero fare lo stesso, ma in realtà solo Elena scarta la sua carta, perchè Pierpaolo è il giocatore di turno e la sua puntata resta valida.

Rimangono Pierpaolo e Arianna. Vince Arianna poiché ha puntato più alto.

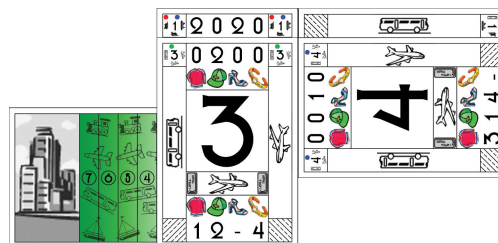
NOTA: se tutti i giocatori giocano la loro Carta Bluff nella stessa asta, al giocatore di turno non è consentito chiamare ulteriori aste.

Il giocatore che ha vinto acquista gli Oggetti indicati sulla Carta. Egli posa davanti a sé la Carta Gioco (che diventa un Bagaglio), a fianco della Carta Metrella. Se ci sono già altri Bagagli, la nuova carta va posizionata in modo da impilare i valori degli Oggetti indicati in alto.

### Nuova carta Bagaglio



Appena posizionata la Carta Bagaglio, il giocatore deve definire con che mezzo verranno trasportati gli Oggetti appena acquistati. La scelta viene fatta posizionando un'altra Carta Gioco, scelta tra quelle della propria mano e ruotata di 90° in un senso o nell'altro, in modo da affiancare agli Oggetti un dato Mezzo di trasporto:



Le carte ruotate sono dette Carte Mezzo.

Un giocatore che vince l'asta ma non può affiancare alla Carta Bagaglio una Carta Mezzo, gira il Bagaglio a faccia in giù accanto agli altri. Nel momento in cui pescherà delle nuove carte, la **prima** di queste dovrà essere posata sul tavolo come Carta Mezzo, accanto al nuovo Bagaglio, che andrà riposizionato normalmente.

Nel caso che il giocatore venda i propri Bagagli, non terrà conto della carta Bagaglio coperta, che tuttavia rimane in gioco.

### 2. Movimento verso la città

Questa fase può essere giocata una sola volta per ogni turno. Il giocatore di turno dichiara, se vuole, di volersi spostare verso la città. Egli può farlo scartando una Carta Gioco con il Biglietto relativo al mezzo di trasporto che vuole usare. Il mezzo deve essere rappresentato su almeno una Carta Mezzo che il giocatore ha sul tavolo (contano solo i

mezzi accoppiati ai bagagli. Gli altri, raffigurati sulle prime 2 carte in basso, non contano.

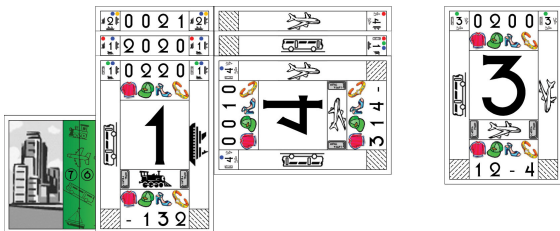
Il giocatore si muove verso la città di una quantità di passi pari a:

5

- il numero di Carte Bagaglio che il giocatore ha sul tavolo
- + il numero di Carte Mezzo che mostrano lo stesso mezzo del Biglietto.

ESEMPIO:

Gigi ha le seguenti carte in gioco:



Scartando il biglietto raffigurato dalla sua mano, si muove verso la città di  $5 - 3 + 2 = 4$ .

Il giocatore si muove **comunque** di minimo 1 passo. Sono necessari 7 passi per arrivare in città, e il conto va tenuto spingendo la Carta Metrella sotto al Bagaglio che ha a fianco, coprendo i passi già fatti. Quando la Carta Metrella mostra solo il disegno della città, il giocatore è arrivato. Eventuali passi fatti in più vanno persi.

Quando il giocatore di turno scarta un Biglietto per potersi muovere verso la città, un altro giocatore può scartare un Biglietto uguale per usufruire di un movimento bonus. Questa mossa può essere fatta solo se l'ultima Carta Mezzo posizionata dal giocatore non di turno mostra lo stesso mezzo rappresentato sul Biglietto appena scartato.

In questo caso, il giocatore si muove verso la città di una quantità di passi pari a:

5

- il numero di Carte Bagaglio che il giocatore ha sul tavolo.

Anche questa volta, il giocatore si muove **comunque** di minimo 1 passo.

### 3. Vendere gli oggetti

Questa fase va giocata **obbligatoriamente**, la prima volta che la si incontra durante il proprio turno, da ogni giocatore che abbia raggiunto la città, indipendentemente dal tipo di movimento effettuato.

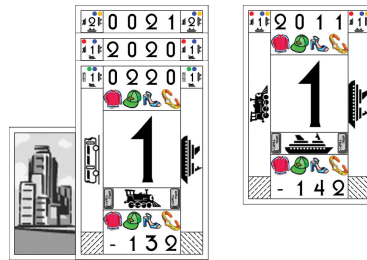
Un giocatore già arrivato in città grazie ad un movimento bonus, deve partecipare alle aste chiamate dagli altri giocatori o può chiamarne durante il proprio turno per accumulare oggetti.

Per vendere gli oggetti, il giocatore gira una Carta dal mazzo (che diventa una Carta Negozio) e la posa sul tavolo; somma quindi gli Oggetti indicati sulle Carte Bagaglio, divisi per categoria. Per ogni categoria, se la somma degli Oggetti posseduti è uguale o superiore a quella indicata dal Negozio, il giocatore guadagna 1 punto.

I valori presenti sul Negozio vanno da 1 a 4. La presenza di un trattino (-) indica che il Negozio non accetta quella categoria di Oggetti (per i quali non si ottiene quindi alcun punto).

ESEMPIO:

Serena ha le seguenti carte in gioco:



Pesca dal mazzo un Negozio e ne confronta i valori con quelli dei Bagagli posseduti.

Ottiene 0 punti per i vestiti, 1 punto per i cappelli, 1 punto per le scarpe, 0 punti per gli accessori, per un totale di 2 punti.

Tutti i Bagagli venduti vengono scartati.

### 4. Pescare

Il giocatore di turno pesca fino ad avere in mano 6 Carte (ossia 5 Carte Gioco e 1 Carta Bluff). Se non ci sono carte disponibili, gira il mazzo degli scarti senza mescolarlo e continua a pescare.

## FINIRE IL GIOCO

Quando un giocatore accumula 5 punti vince e il gioco finisce.