

IL MERCATO DELLE VACCHE

Per 3-5 giocatori dai 10 anni in su

Contenuto

- 40 carte animale con dorso oro (10 famiglie di 4 carte)
- 55 carte denaro con dorso blu
(10x 0/20x 10/10x 50/5x 100, 200 e 500)
- 2 cornici, 1 martello di legno



Carte animale

Carte denaro

Scopo del gioco

Un gioco MARTELLANTE! Prendi il martello di legno e dai il via alle aste! Per l'occasione, gli animali assumono l'aspetto di quadri iconici. Fai offerte nascoste, ma fai attenzione: i tuoi avversari potrebbero benissimo fare le giuste contro-offerte... bluffare... e toglierti tutto da sotto il naso! È inclusa anche una variante, per partite ancora più movimentate.

Preparazione

- Rimuovi 1 animale da ogni famiglia, quindi mescola le **carte animale**, formando un mazzo coperto al centro del tavolo.
- Ordina le **carte denaro** in base al valore e tienile a portata di mano. Ogni giocatore* riceve un capitale iniziale di: 2x 0 (per bluffare), 4x 10 e 2x 50, che tiene nascosto in mano.
- Posiziona il martello e le cornici a portata di mano.

Come si gioca

Inizia il giocatore con l'animale più pesante. Il gioco prosegue in senso orario. Nel suo turno, il giocatore attivo deve scegliere **una delle** due azioni seguenti:

- 0: **Indire un'asta**
- 0: **Proporre uno scambio**

Dopodiché, è il turno del giocatore a sinistra di diventare il giocatore attivo. Questo sua volta sceglie una di queste due azioni e così via.

Nota: all'inizio della partita, è possibile effettuare solo l'azione Indire un'asta (vedi "Proporre uno scambio").

Indire un'asta

Se il giocatore attivo ha scelto l'azione Indire un'asta, gira **le prime 2 carte** dal mazzo e le mette nelle cornici per farle vedere a tutti. Questi sono gli animali messi all'asta. Tutti gli altri giocatori (il giocatore attivo non può partecipare!) possono fare un'offerta per questi animali, tutte le volte che vogliono. Ogni offerta deve superare quella precedente di almeno 10 punti. Se non ci sono altre offerte, il giocatore attivo aggiudica gli animali battendo (delicatamente) il martello sul tavolo dopo aver annunciato qualcosa come:

"130 e uno... 130 e due... 130 e tre... venduto!" Quando gli animali sono stati venduti, il giocatore attivo ha due possibilità:

- 0** dà gli animali al giocatore che ha fatto l'offerta più alta. Questo li mette davanti a sé scoperti. In cambio, deve pagare al giocatore attivo l'importo annunciato.
- Oppure** il giocatore attivo esercita il suo **diritto di prelazione** e tiene gli animali per sé. In questo caso, subito dopo aver messo all'asta gli animali, deve pagare al giocatore che ha fatto l'offerta più alta l'importo che era stato annunciato.

Famiglie di animali

Questo gioco comprende 10 famiglie di animali di diverso valore. Ci sono 3 carte animale per famiglia. A fine partita, una famiglia completa fa guadagnare al suo proprietario il numero di punti corrispondente. Nota bene: il valore indicato su ogni carta Animale corrisponde al valore della **famiglia completa**.

Casi particolari durante l'asta

- Nessuno fa un'offerta?** Se nessuno fa un'offerta, il giocatore attivo chiama tre volte i nomi degli animali. Se ancora non viene fatta nessuna offerta, si riprende gli animali senza dover pagare niente.
- Non c'è resto?** Non si dà mai il resto. Se un giocatore non può pagare l'importo esatto, deve pagare di più. Non importa quale sia la situazione!
- Non c'è abbastanza denaro?** Se un giocatore non può pagare l'importo giusto, deve rivelare tutte le sue carte denaro. Gli animali vengono rimessi all'asta (e il giocatore inadempiente non può offrire più denaro di quello che ha).
- L'asino d'oro:** Se viene rivelato un asino, il giocatore attivo distribuisce immediatamente una carta denaro aggiuntiva a tutti i giocatori (compreso se stesso):

Primo asino: 50

Solo con una variante. Prendi subito un carta "100" quando appare la prima carta asino.

Secondo asino: 100

Terzo asino: 200

Quarto asino: 500

Una volta distribuito il denaro, l'asino viene messo all'asta, come qualsiasi altro animale.



Vince il giocatore con più punti.

Mescola le carte animale in un mazzo.

Soldi per giocatore: 2x 0; 4x 10; 2x 50.

A turno: Indire un'asta o Proporre uno scambio.

Indire un'asta: Gli altri fanno offerte in denaro.

L'asta termina quando nessun altro fa offerte.

Il giocatore attivo riceve il denaro e il miglior offerente si aggiudica l'animale, oppure il giocatore attivo si tiene l'animale e paga l'importo al miglior offerente.

Non si dà mai il resto.

L'asino d'oro fa distribuire denaro extra.

Poi si fa un'asta normale.



* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

A fa un'offerta segreta a B per una carta animale.

B accetta il denaro e cede l'animale ad A,

... oppure B fa una controfferta a faccia in giù.

Il giocatore con l'offerta più alta si aggiudica l'animale dell'altro giocatore.

Quando tutte le famiglie sono complete: fine del gioco.

Punteggio
Somma i valori delle famiglie ...

... e moltiplica per il numero di famiglie.

Il denaro non conta.

Vince il giocatore con più punti!

Proporre uno scambio

Invece di mettere all'asta un animale il giocatore attivo può proporre a un altro giocatore di fare uno scambio. Per farlo, inizia annunciando l'animale che desidera acquisire. **Entrambi i giocatori coinvolti devono possedere almeno 1 carta di quell'animale!** Il giocatore attivo propone quindi **di nascosto** una somma mettendo sul tavolo carte denaro a faccia in giù.

Può offrire tutte le carte denaro che desidera. Queste carte possono includere una o più carte 0, oppure essere tutte carte 0.

L'altro giocatore ha quindi 2 opzioni:

• 0: **Accettare**

Prende la somma segreta proposta e la aggiunge alla sua mano. In cambio, dà al giocatore attivo l'animale richiesto.

• Oppure : **Fare una controproposta.**

A sua volta, il giocatore attivo mette sul tavolo una somma di denaro segreta. In questo caso, i due giocatori si scambiano le offerte e contano segretamente la somma offerta. Chi ha fatto l'offerta migliore prende la carta animale dell'altro giocatore. **Importante: ogni giocatore conserva il denaro ricevuto dall'altro.**

È un pareggio? Se entrambi i giocatori fanno la stessa offerta, il giocatore attivo vince l'animale. Ogni giocatore conserva il denaro ricevuto.

Se un giocatore ha 2 o 3 animali identici e l'altro solo 1, la contrattazione avviene per 1 animale.

Ricorda: non è mai possibile proporre uno scambio con due animali diversi (ad esempio un cane con un gatto).

Le famiglie complete sono lasciate a faccia in su di fronte a al proprietario. Una famiglia completa va ruotata di 90° per mostrare che non può più cambiare proprietario.

Fine del gioco e punteggio

Non appena il mazzo è esaurito, rimane possibile e diventa obbligatoria solo l'azione "Proporre uno scambio". Se a un giocatore rimangono solo famiglie complete, salta il suo turno. Quando tutte le famiglie sono complete, il gioco termina.

Ora è il momento di contare i punti:

1. Somma dei punti delle famiglie

Ogni giocatore somma i valori delle proprie famiglie.

Ricordate: Il numero su ogni carta animale indica il valore dell'intera famiglia completa (es. 4 vacche = 800 punti [non 3.200!]).

2. Moltiplicatori

Una volta sommati i propri punti, ogni giocatore moltiplica il risultato per il **numero di famiglie che possiede**. Se un giocatore ha 3 famiglie, ad esempio, triplica i suoi punti; se ne ha 4, li quadruplica...)

Le carte denaro non contano per i punti.

Il giocatore con più punti vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di denaro in mano. In caso di ulteriore parità, i giocatori coinvolti si dividono la vittoria.

Esempio di punteggio

Andi ha le seguenti famiglie:

Cavalli..... 1.000
Capre..... 350
Oche 40

Somma 1.390

3 famiglie:
 $3 \times 1.390 = 4.170$ punti

Ben ha le seguenti famiglie:

Vacche 800
Asini 500

Somma 1.300

2 famiglie:
 $2 \times 1.300 = 2.600$ punti

Claudia possiede le seguenti famiglie:

Maiali 650
Pecore 250
Cani 160
Gatti 90
Galli 10

Somma 1.160

5 famiglie:
 $5 \times 1.160 = 5.800$ punti

Varianti

Doppio colpo

Il giocatore che sceglie l'azione Proporre uno scambio deve **eseguire anche un'azione Indire un'asta**.

Niente più scherzi!

Durante l'asta, ogni giocatore può fare **una** sola offerta. Quindi pensa bene a quello che stai per offrire!

Il Mercato delle Vacche originale

Per giocare secondo le regole originali che esistono da oltre 40 anni, ecco gli adattamenti da apportare.

- Aggiungi la quarta carta a ogni famiglia.
- Distribuisci solo 1 carta denaro da "50" a ogni giocatore. Il primo asino d'oro darà una carta "50".
- Quando si indice un'asta, si mette all'asta un solo animale.
- Quando si propone uno scambio, se i 2 giocatori possiedono ciascuno 2 animali della stessa famiglia, si contratta su entrambi gli animali.

Se A e B possiedono ciascuno una coppia di questo animale, lo "scambio" riguarda la coppia.

Autore: Rüdiger Koltze - Redazione: S. Brück - Illustrazioni: César Vergara
Direzione artistica: Sophie Wegwart, Chiara Bellavite
Regolamento: KniffDesign

© 1999 / 2009 / 2016 / 2025

ravensburger.com
Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg