

Bean Trader

Da 3 a 5 giocatori, età 12 anni o più. Durata: 90 minuti

Sinopsi

I giocatori assumono il ruolo di commercianti di fagioli e sono membri della famosa Lega Bohn Hanse, l'unione delle città nordeuropee e dei mercanti coinvolti nel commercio dei fagioli durante il Medio Evo. I giocatori viaggiano in carri pieni di fagioli di valore da una città della Lega all'altra, dove potranno consegnare fagioli e comprare altri fagioli. Quando un giocatore si trova in una città, ha un ordine da consegnare ed i fagioli necessari per quell'ordine, può consegnare i fagioli ed incassare il loro valore dalla banca. Quando due o più giocatori si ritrovano insieme in una città, essi possono scambiarsi i fagioli tra di loro. Scambiare i fagioli è importante perché permette ai giocatori di disfarsi dei fagioli inutili, e di acquisire nuovi fagioli. In più, un giocatore può acquistare fagioli in città, se vi si trovano del tipo che gli serve. Di tanto in tanto la scorta di fagioli viene ripristinata come descritto dalle carte del raccolto. Dopo 8 nuovi raccolti inizia l'ultimo round del gioco. Dopo di esso il gioco finisce e il giocatore con più talleri fagiolosi (soldi) è il vincitore.

Contenuto del gioco

117 segnalini Fagiolo

18 Fagioli Blu, 16 Chili, 16 Stink, 15 Green, 14 Soy, 13 Black-eyed, 13 Red, 11 Garden. **Nota:** in queste regole i termini "fagiolo" e "segnalino Fagiolo" sono intercambiabili.

60 Carte di Ordini

Dall'alto in basso sulla carta ci sono:

Nome e prima lettera della città (p.es. E= Edimburgo)

Tipo di fagioli da consegnare

Valore dell'ordine

Esempio: Ad Edimburgo il giocatore deve consegnare tre fagioli (Soy, Chili, e Garden). Facendo ciò il giocatore riceverà 53 talleri.

A Visby invece deve consegnare 2 fagioli (Blu e Black Eyed). Per questo egli riceverà 33 talleri.

35 Carte di Viaggio

Le Carte di Viaggio sono di 5 colori diversi: rosso, giallo, verde, blu, e viola. Le carte sono numerate da 1 a 7. Ci sono due carte speciali per ogni colore: Scorte (Supply) e Dogana (Toll).

10 Carte di Nuovo Raccolto

Sulla carta è segnata la quantità ed il tipo di nuovi fagioli da posizionare e la città dove posizionarli.

5 pedine in legno

Una per ogni giocatore

5 Schede dei giocatori

Includono: un sommario del turno (a sinistra), una tabella con i prezzi base dei fagioli (sotto il sommario), e gli otto spazi dove caricare i fagioli (a destra).

Le schede dei giocatori hanno otto spazi per i fagioli che si possono trasportare nei carri (rappresentati dalle pedine in legno). In più c'è una tabella con i prezzi base dei fagioli, ed un riepilogo delle fasi del turno.

I prezzi base dei fagioli hanno due significati: primo, forniscono i prezzi dei diversi fagioli all'inizio della partita. Secondo forniscono i prezzi che la banca paga ai giocatori per i fagioli rimasti nel loro carro alla fine della partita.

Nota: durante la partita, il costo dei fagioli varia di città in città. Il costo reale dei fagioli in una città si può leggere sul Fagiolometro di quella città.

1 Tabellone di gioco

In alto a sinistra c'è lo spazio per le carte Ordine; in basso a destra quello per le carte Nuovo Raccolto. Ogni città ha il suo Fagiolometro, e le città sono connesse da strade.

Preparazione

Porre il tabellone al centro del tavolo. Ciascun giocatore sceglie un colore e prende la pedina, le carte di Viaggio e la Scheda del giocatore di quel colore. I giocatori ordinano le loro carte di Viaggio in base ai numeri e le pongono nella propria mano. La carta 1 va davanti, la 2 dopo, la 3 dopo e così via fino alla 7 che sarà l'ultima carta della mano. La prima carta è quella più visibile.

Il numero sulle carte ha importanza solo per ordinarle all'inizio della partita. Durante la partita i giocatori non possono cambiare l'ordine delle carte nella propria mano.

I giocatori posizionano la loro Scheda sul tavolo davanti a loro. Poi ogni giocatore piazza sugli spazi appositi della propria scheda un fagiolo di ciascun tipo. Pertanto, ogni giocatore parte con un carro riempito con 8 fagioli, uno per ciascun tipo. Non importa su quali spazi vengono messi i fagioli (vedi sopra).

Il Fagiolometro

Poi, i giocatori riempiono il Fagiolometro di ogni città coi fagioli. Le immagini rotonde sui fagiolometri mostrano quale tipo di fagiolo si trova in ogni città. Nella maggior parte delle città i giocatori piazzano due tipi di fagioli. Ad Amburgo (Hamburg) e Malmö i giocatori ne mettono tre. Ogni Fagiolometro ha quattro o cinque caselle quadrate per i fagioli. All'inizio della partita i giocatori piazzano un fagiolo di ciascun tipo mostrato per ogni città in ciascuna delle due o tre caselle inferiori del Fagiolometro, lasciando vuote le due caselle superiori di ciascun Fagiolometro. I fagioli possono essere piazzati in qualsiasi ordine nel Fagiolometro. In nessun caso si piazzano fagioli nelle immagini rotonde al di sopra del Fagiolometro. I numeri in ciascuna casella del Fagiolometro indicano i prezzi per i fagioli in quella città. Il prezzo corrente per un dato tipo di fagiolo è quello nella più bassa casella libera del Fagiolometro in quella città. All'inizio della partita i prezzi in ogni città sono uguali a quelli mostrati sulla Scheda dei giocatori.

Esempio: a Bremen i giocatori possono comprare i fagioli Black-eyed (bianchi) o i fagioli Green (marroni). All'inizio della partita i giocatori mettono un fagiolo Green e uno Black-eyed su ciascuna delle due caselle inferiori del Fagiolometro di Bremen; i fagioli si possono mettere in qualsiasi ordine.

Esempio: ad Amburgo (Hamburg) i giocatori possono acquistare i fagioli Chili (gialli), i fagioli Blu, e quelli Soy (viola). All'inizio della partita i giocatori mettono un fagiolo Chili, uno Blu ed uno Soy in ciascuna delle tre caselle inferiori del Fagiolometro di Amburgo; i fagioli si possono mettere in qualsiasi ordine.

Separare i rimanenti fagioli in base al tipo e piazzarli nei compartimenti appositi del vassoio di gioco (quello giallo in plastica incluso nella scatola).

Banconote di gioco (Talleri)

Dividere le banconote dei talleri in base al taglio e posizionarli nei compartimenti appositi del vassoio di gioco. Si seleziona poi un giocatore che sarà il banchiere e che gestirà le banconote.

Carte di Nuovo Raccolto

Un giocatore mischia le dieci carte di Nuovo Raccolto e le pone coperte nello spazio appropriato del tabellone di gioco. Poi pesca le prime due carte e le piazza coperte sotto al tabellone senza guardarle. Queste due carte verranno rimesse sul tabellone per essere usate nell'ultimo round di gioco (vedi *Fase finale*, pagina 8).

Carte degli Ordini

Un giocatore mescola le 60 carte degli Ordini e le posiziona coperte nello spazio appropriato del tabellone di gioco. Ciascun giocatore pesca tre carte Ordine.

Nota: in queste regole, i termini "ordine" e "carte ordine" sono intercambiabili.

Ciascun giocatore guarda le sue tre carte Ordine e piazza scoperta quella col valore **più alto**. Poi pone le altre due, in qualsiasi ordine voglia, come ultime carte della sua mano (dietro le carte di Viaggio). Le altre carte quindi diventano l'ottava e nona carta di viaggio nella mano dei giocatori.

Le carte Ordine nella mano di un giocatore vengono considerate come carte di Viaggio (vedi anche pagina 5). Ciascun giocatore pone la sua pedina nella città mostrata sulla sua carta Ordine scoperta, poi prende i fagioli mostrati sulla sua carta Ordine scoperta e li rimette nella riserva dei fagioli (nel vassoio). Il banchiere paga a ciascun giocatore la somma mostrata sulla carta Ordine scoperta di quel giocatore; questo sarà il capitale iniziale del giocatore. Infine, ciascun giocatore scarta la sua carta Ordine scoperta.

Esempio: Peggy pesca tre ordini (27, 44, 47). Quello più alto vale da 47 talleri, che lei riceve dalla banca. Per questo ordine, Peggy deve scartare un fagiolo Red, uno Green e un Chili, che vengono rimessi nella riserva dei fagioli. Poi lei posiziona la sua pedina a Rostock, come dice la carta ordine, e mette le altre due carte ordine alla fine della sua mano.

Se un giocatore ha più di un ordine di **più alto valore** (cioè due ordini di pari valore che siano i più alti delle tre carte pescate), può scegliere quale dei due usare.

Il gioco

Il giocatore con il capitale iniziale più basso inizia il gioco. Il turno procede in senso orario.

Turno di un giocatore

Il turno di un giocatore ha tre fasi che devono essere eseguite nell'ordine descritto.

Indipendentemente da esse, ciascun giocatore può intraprendere una o entrambe le azioni speciali "consegnare un ordine" e "acquistare un ordine". Le azioni nella fase di Viaggio e nella fase Finale devono essere eseguite nell'ordine descritto. Le azioni nella fase di Commercio possono essere intraprese in qualsiasi ordine e possono anche essere ripetute più volte.

I) Fase di Viaggio

- 1) se un giocatore ha una carta scoperta Nuovo Raccolto, deve rifornire i fagioli come richiesto dalla carta.
- 2) il giocatore può muovere la sua pedina o lasciarla dov'è.
- 3) egli piazza le necessarie carte di Viaggio sul tavolo.
- 4) infine riprende in mano le sue carte di Viaggio, lasciando le altre carte sul tavolo.

II) Fase di Commercio

- invitare un avversario
- pescare un ordine e consegnarlo oppure aggiungerlo alla propria mano
- comprare fagioli nella città

III) Fase Finale

- 1) Scartare le carte Ordine scoperte e comprimere gli spazi vuoti dei Fagiolometri.

- 2) Pescare una carta Ordine e consegnarla oppure aggiungerla alla propria mano
- 3) Dichiarare finito il proprio turno.

Azione speciale: Consegna di un Ordine

Gli ordini possono essere consegnati solamente da un giocatore nel proprio turno. Un ordine da consegnare può provenire dalla propria mano o dall'area di gioco del giocatore (cioè può anche stare scoperta davanti a lui).

Un giocatore può consegnare un ordine **in qualsiasi fase del proprio turno**. Tuttavia può solo consegnare gli ordini nella città dove ha iniziato il turno e/o in quella dove ha finito la fase di Viaggio, non in quelle che attraversa durante il viaggio. Egli può anche consegnare un ordine pescato nella fase Finale o acquistato, purchè sia nella città corretta.

Un giocatore può consegnare un ordine: se la sua pedina è nella città riportata sulla carta dell'Ordine e se ha nel suo carro i fagioli necessari riportati sulla medesima carta. Egli quindi scarta i fagioli, riceve i talleri indicati sulla carta dell'Ordine e poi scarta quest'ultima.

Azione speciale: acquistare un ordine

In qualsiasi momento durante la partita, anche durante il turno di un altro giocatore, un giocatore può acquistare la prima carta del mazzo degli Ordini. Paga 5 talleri alla banca e scarta una delle sue carte di Viaggio numerate (**che non siano Dogana, Scorte o una carta Ordine**). La carta Viaggio usata per acquistare l'ordine viene rimossa dal gioco. Il giocatore quindi aggiunge la carta Ordine acquistata alla sua mano, come ultima carta di essa.

Suggerimento: i giocatori non dovrebbero comprare troppi ordini in una sola volta, e nessuno all'inizio della partita. È più efficiente per un giocatore avere due o tre carte ordini alla volta nella propria mano.

FASE DI VIAGGIO

Ciascun giocatore deve eseguire le azioni in questa fase, e deve eseguirle nell'ordine descritto.

Suggerimento: al proprio turno un giocatore dovrebbe cercare di andare in una città dove possa consegnare un ordine. Se si trova sprovvisto dei fagioli necessari per esaudire un ordinativo, dovrebbe allora andare in una città dove li può comprare, o invitare un altro giocatore che abbia i fagioli che gli servono, in modo da poter commerciare con lui. Un giocatore può anche restare dove sta o fare un breve viaggio per acquistare fagioli poco costosi che magari gli serviranno più tardi nel gioco.

1) Se un giocatore ha una carta Nuovo Raccolto

Questa azione è impossibile nel primo turno, perché nessun giocatore può avere ancora una carta **Nuovo Raccolto**. Quando invece questo accade durante il gioco, il giocatore prende i fagioli elencati sulla carta dalla riserva dei fagioli (non dal suo carro!) e li piazza sui Fagiolometri delle città elencate sulla carta (vedi pagina 5).

2) Muovere la propria pedina o restare fermi

Il giocatore muove la propria pedina per strada lungo il percorso più breve verso una città a sua scelta. Il viaggio non può essere interrotto per acquistare fagioli o ordini, o per consegnare ordini. Il giocatore deve usare le strade segnate sul tabellone per viaggiare tra le città. In alternativa il giocatore può decidere di restare fermo nella città dove ha iniziato il turno.

3) Giocare le necessarie carte di Viaggio

Se il giocatore decide di restare fermo, deve giocare la prima carta dalla sua mano, scoperta, sul tavolo. Se decide di andare in una città vicina, gioca le prime due carte dalla sua mano, scoperte, sul tavolo. Per ogni città di distanza deve giocare un'altra carta di Viaggio scoperta, sempre dall'inizio

della sua mano. Il numero di carte da giocare deve essere pari al numero di città attraverso cui il giocatore viaggia, incluse quella di partenza e di arrivo.

Le carte Ordine nella mano di un giocatore sono considerate carte di Viaggio, e devono essere giocate scoperte sul tavolo quando diventano la prima carta della mano di un giocatore.

4) Riprendere le carte di Viaggio in mano

Il giocatore riprende quindi in mano le proprie carte Viaggio, piazzandole come ultime carte della sua mano, nel seguente ordine:

- prima la carta Dogana (Toll)
- poi la carta Scorte (Supply)
- poi le altre carte. I numeri sulle carte non hanno più importanza per l'ordine.

Il giocatore lascia le carte Ordine giocate come carte viaggio scoperte sul tavolo, perché possono essere consegnate più tardi nel suo turno.

Esempio: Peggy si sposta da Edimburgo a Rostock attraverso Aalborg. Per questo, deve giocare le sue prime tre carte dalla mano, scoperte, sul tavolo. Nel disegno delle regole, Peggy gioca le carte con i numeri 1, 2 (Scorte), e 3 (Dogana).

Se il giocatore gioca la carta di viaggio **Dogana (Toll)**, paga alla banca 20 talleri e riprende la carta Dogana piazzandola come ultima carta della sua mano.

Caso speciale: quando un giocatore non ha abbastanza soldi per pagare i 20 talleri, deve dare tutti i suoi talleri alla banca, e poi vendere a prezzo base i fagioli dal suo carro per completare la somma dovuta. La banca trattiene tutti i soldi della vendita, anche se dovessero eccedere il necessario. Se il giocatore non ha abbastanza soldi e fagioli per pagare i 20 talleri, deve accettare un prestito dalla banca equivalente alla differenza esatta, segnarsi il valore del prestito, e pagarlo doppio alla banca alla fine del gioco.

Se il giocatore gioca la carta **Scorte (Supply)**, pesca la prima carta **Nuovo Raccolto** dal mazzo e la scarta scoperta. Poi prende i fagioli elencati su di essa e li pone nelle città elencate. Il giocatore pone i fagioli in una pila nella casella più bassa del Fagiolometro della città designata. Poi riprende la sua carta **Scorte** piazzandola come ultima carta della sua mano.

Caso speciale: quando non ci sono spazi vuoti nel Fagiolometro di una città designata, non c'è nuovo raccolto solo per quella città. I giocatori non possono mai mettere fagioli nei disegni circolari sopra al Fagiolometro. Se non ci sono fagioli sufficienti per soddisfare le richieste del nuovo raccolto, si usano solo quelli che ci sono, ignorando l'eccesso.

Dopo che il giocatore ha ripreso le carte Dogana e/o Scorte in mano, riprende le altre carte giocate e le piazza come ultime carte della sua mano.

Esempio: Continuando dall'esempio precedente, Peggy paga prima 20 talleri alla banca e riprende la carta Dogana. Poi pesca e scarta la prima carta Nuovo Raccolto. Leggendo la carta, deve piazzare due fagioli Blu ad Amburgo, tre Chili a Danzig, e tre Garden a Malmö. Poi riprende la sua carta Scorte in mano. Infine riprende la carta numero 1 in mano, sempre piazzandola come ultima carta della sua mano.

Se il giocatore gioca altre carte, le lascia scoperte sul tavolo. Siccome gli ordini possono essere consegnati fino alla fine del proprio turno, le carte Ordine si lasciano scoperte sul tavolo. Nella fase di Commercio un giocatore può commerciare cercando di ottenere i fagioli che gli servono per completare i suoi ordini.

FASE DI COMMERCIO

Nel suo turno il giocatore può invitare uno o più avversari, in qualsiasi ordine decida, a raggiungerlo nella città dove si trova per commerciare fagioli.

Invito:

- 1) il giocatore di turno invita un avversario e negozia con lui
- 2) se giungono ad un accordo, l'avversario pone la sua pedina nella città in cui è stato invitato.
- 3) Dopo aver piazzato la sua pedina, il giocatore invitato gioca la sua prima carta viaggio scoperta sul tavolo. Se è una carta **Dogana**, il giocatore invitato paga immediatamente **15 talleri** alla banca. Se è una carta Scorte, egli pesca immediatamente la prima carta Nuovo Raccolto e la piazza scoperta davanti a lui. All'inizio del suo prossimo turno, posizionerà i fagioli come indicato dalla carta appena pescata. Se gioca una qualsiasi altra carta non accade nulla. Se la carta giocata è una carta Ordine, va scartata. Infine il giocatore riprende in mano le carte Viaggio giocate, e le piazza come ultime carte della sua mano.

Commercio:

Quando si commercia, **solo** il giocatore di turno e quello invitato da lui possono commerciare fagioli. Si possono commerciare in qualsiasi modo (p.es. 1:1, 1:2, 2:3, etc.). I giocatori che stanno commerciando possono pure offrire fagioli in dono tra di loro, ma il dono può essere rifiutato. Invece di aspettare un invito, un avversario può offrirsi di commerciare in cambio di un invito (in pratica chiede di essere invitato). È anche possibile invitare un avversario senza ricevere nulla da lui immediatamente, ma in cambio della promessa di qualcosa più avanti durante il gioco. In ogni caso tali promesse non devono necessariamente essere mantenute.

I giocatori possono commerciare solo fagioli, non carte di viaggio, ordini, o talleri!

Un giocatore mette i fagioli ricevuti nel suo carro. Non può mai **accumulare** i fagioli in una sola casella: un fagiolo per casella soltanto! Un giocatore può avere più di un tipo di fagioli, ma **mai** più di otto fagioli, perché il limite del suo carro è di otto fagioli. Per esempio, un giocatore non può comprare fagioli da un altro se il suo carro è già pieno, perché non avrebbe spazio dove metterli! In ogni caso, un giocatore può sempre scartare fagioli indesiderati, rimettendoli nella riserva di gioco, per far spazio ai fagioli che gli servono. Non riceve soldi per i fagioli scartati. Di fatto, durante il gioco un giocatore può vendere fagioli solamente per pagare una Dogana (vedi sopra).

Acquisto:

Solo il giocatore di turno può acquistare i fagioli disponibili in una città in cui si trova. Il prezzo dei fagioli è visibile sulla più bassa casella libera del Fagiolometro locale all'**inizio** della fase di Commercio. Il prezzo non cambia durante la fase, anche se vengono acquistati i fagioli e quindi il Fagiolometro si svuota. Se tutti gli spazi sul Fagiolometro sono pieni, allora il prezzo è indicato dalle caselle circolari poste sopra al Fagiolometro.

***Esempio:** sul fondo del Fagiolometro di Bremen c'è un solo fagiolo Green (marrone) e su di esso un solo fagiolo Black-eyed (bianco). È il turno di Alfonso, e lui vorrebbe acquistarli entrambi. Indipendentemente dall'ordine in cui li acquista, paga 11 talleri per il fagiolo Black-eyed, e 7 per quello Green.*

All'inizio della partita, nel Fagiolometro ci saranno solo singoli fagioli. Man mano che vengono giocate le carte Nuovo Raccolto, si accumulano fagioli dello stesso tipo nelle caselle vuote (non usate) del Fagiolometro. Questo permette ai giocatori di avere una maggiore scelta. Se, dopo aver acquistato, si creano vuoti nel Fagiolometro, essi vengono compressi nella fase finale. Per comprimere i vuoti, il giocatore muove le pile di fagioli al di sopra del vuoto verso il basso in modo da riempire le caselle eventualmente rimaste vuote, ed in modo che non restino vuoti nel Fagiolometro. Ciò fa inoltre sì che i fagioli costeranno di più al prossimo turno.

***Esempio:** Ken è ad Amburgo. Ci sono tre fagioli Blu nella terzultima casella del Fagiolometro, un solo fagiolo Chili (giallo) nella seconda casella, e un solo fagiolo Blu nell'ultima casella. Ken acquista il Chili per 5 talleri. Nella sua fase finale, Ken sposta la pila di tre fagioli Blu nella penultima casella, chiudendo il vuoto. Questo fa aumentare il prezzo dei fagioli Blu ad Amburgo da 4 a 6 talleri.*

Nota: può accadere che un tipo di fagiolo non sia né nei carri dei giocatori né in alcuna città in cui è solitamente disponibile. In questo caso i giocatori possono recarsi durante la fase di viaggio in una città in cui quel fagiolo è normalmente disponibile, e comprare **un solo** fagiolo di quel tipo (se disponibile) al prezzo più alto riportato dal Fagiolometro in quella città durante la propria fase di commercio. In questo caso, per esempio, un fagiolo Red costerebbe 16 talleri ad Edimburgo e a Visby.

Esempio delle azioni nella fase di Commercio:

Ken è a Rostock, ed ha in mano un Ordine per Rostock che richiede un fagiolo Chili ed uno Red. Sfortunatamente gli manca un fagiolo Chili (giallo) per completare l'ordine. Ken quindi decide di controllare se gli avversari ne abbiano uno. Mike ha due fagioli Chili. Ken invita Mike a Rostock. Mike gli chiede che cosa voglia e che cosa può offrire in cambio.

Alfonso chiede a Ken di essere invitato pure lui a Rostock, ma non ha Chili da offrire. Quindi Ken gli chiede di attendere finché non abbia finito di negoziare con Mike.

Ken dice a Mike che gli interessa un fagiolo Chili. Mike abbisogna di uno Stink. Ken ne è sprovvisto, ma ne può acquistare uno a Rostock. Sicché Ken dice a Mike "se accetti il mio invito, compro un fagiolo Stink e te lo do' in cambio di uno dei tuoi Chili".

Mike è d'accordo. Piazza la sua pedina a Rostock e gioca la sua prima carta dalla mano sul tavolo. Essendo una normale carta di Viaggio, la riprende e la pone come ultima carta della sua mano senza alcun effetto.

Ora Ken compra un fagiolo Stink per 6 talleri. Dà i 6 talleri alla banca e mette lo Stink nel suo carro. Poi scambia lo Stink con il Chili di Mike. Entrambi i giocatori mettono i fagioli nei loro carri.

Ora Ken può completare l'ordine a Rostock. Scarta i suoi Chili e Red, e riceve 35 talleri dalla banca.

Ora Alfonso gli ricorda che vorrebbe essere invitato a Rostock, ed offre a Ken un suo fagiolo Garden in cambio di due Blu di Ken. Sebbene a Ken non interessino i Garden, accetta il commercio, perché riceverebbe un costoso Garden in cambio di due economici Blu, di cui peraltro non ha bisogno.

Alfonso piazza la sua pedina a Rostock e gioca la sua prima carta di Viaggio scoperta davanti a lui. Dato che si tratta di una carta Scorte, Alfonso pesca immediatamente la prima carta Nuovo Raccolto (che include tre nuovi fagioli Chili ad Aalborg), e la gioca davanti a lui, poi riprende in mano la sua carta Scorte e la pone come ultima carta della sua mano.

Ora Alfonso e Ken scambiano i fagioli come da accordo. Grazie a questo cambio, Alfonso potrà al suo prossimo turno consegnare un ordine a Rostock e poi andare ad Aalborg per consegnare un altro ordine. Ad Aalborg potrà anche acquistare a poco prezzo i nuovi fagioli Chili grazie alla carta Nuovo Raccolto appena giocata. Alla fine del suo turno, Ken compra un fagiolo Soy per 9 talleri.

FASE FINALE

1) Scartare le carte Ordine e comprimere gli spazi vuoti del Fagiolometro.

Se il giocatore ha acquistato fagioli lasciando vuoti nel Fagiolometro della città dove si trova, sposta i fagioli verso il basso per comprimere il Fagiolometro. Inoltre scarta tutte le sue carte Ordine che si trovano scoperte davanti a lui.

2) Pescare una carta Ordine.

Il giocatore pesca la prima carta Ordine dal mazzo delle carte Ordine, e la pone come ultima carta della sua mano; se tuttavia è in grado di consegnare l'ordine (si trova nella città giusta ed ha i fagioli necessari) può farlo immediatamente. In questo caso non pesca un'altra carta Ordine per rimpiazzare quella appena usata, ma naturalmente ne può comprare una o più.

3) Il giocatore dichiara di aver finito il turno.

Quando il giocatore ha finito il turno, lo dichiara e il giocatore alla sua sinistra inizia il proprio turno.

Esempio: è il turno di Mike, e lui si trova a Rostock. Quando Mike non ha altri affari da fare, pesca la prima carta del mazzo degli Ordini. Si tratta di un ordine per Rostock di un fagiolo Green e uno Garden. Dato che Mike ha entrambi i fagioli nel suo carro, li scarta, riceve 40 talleri dalla banca, e scarta la carta Ordine appena pescata. Quindi dichiara di aver finito il suo turno. Il gioco passa ad Alfonso.

FINE DELLA PARTITA

Quando l'ottava carta (l'ultima del mazzo) Nuovo Raccolto viene giocata, il giocatore che l'ha giocata inizia il suo ultimo turno. Appena finito questo, gli altri giocatori giocano un altro turno nell'ordine normale, e poi finisce la partita.

Dopo che viene giocata l'ultima carta Nuovo Raccolto, si prendono le due carte Nuovo Raccolto rimaste sotto al tabellone e si piazzano nello spazio apposito del tabellone, coperte. Queste verranno usate nell'ultimo round quando un giocatore gioca una carta Scorte per muoversi. Se vengono usate entrambe le ultime carte Nuovo Raccolto, le eventuali altre carte Scorte giocate per muoversi non avranno alcun effetto (se non quello di consentire il movimento).

Dopo che tutti i giocatori hanno giocato l'ultimo turno, essi possono consegnare gli ordini che ancora hanno – se ne soddisfano le necessità (cioè città e fagioli appropriati). Perciò un giocatore che ha finito il suo ultimo turno può ancora fare cose interessanti durante il turno degli altri. Infine, tutti i giocatori vendono a prezzo base alla banca i fagioli rimasti nei loro carri, e contano i soldi totali. Il giocatore con più talleri vince!

Esempio: Alfonso ha giocato l'ottava carta Nuovo Raccolto. Per iniziare il turno Alfonso piazza i fagioli come da carta Nuovo Raccolto nelle città designate. Dopo di questo, porta a termine il suo turno, e gli altri giocatori finiscono i loro turni in senso orario. Durante la fase di commercio di Mike, Alfonso viene invitato a Rostock per scambiare un fagiolo che serve a Mike per completare un ordine. Dopo che tutti finiscono il loro turno, la partita finisce.

Ora, Alfonso può consegnare a Rostock un ordine che aveva in mano dato che si trova a Rostock ed ha i fagioli necessari. Egli riceve i talleri dalla banca, e poi vende i suoi fagioli rimanenti al prezzo base. Infine lui ed i suoi avversari contano ciascuno i propri talleri e chi ne ha di più vince!

Ringraziamo tutti i playtester per i suggerimenti. Ringraziamo tutti i giocatori a SPIEL 2002 per i loro commenti e suggerimenti.

Traduzione e note aggiuntive di Marco Signore.