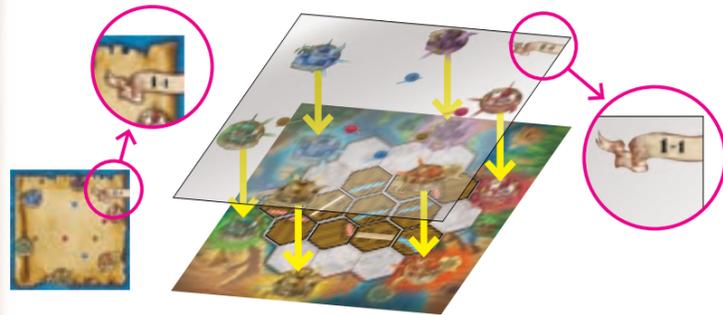


3. Punteggio merci speciali

I giocatori non squalificati prendono il foglio delle soluzioni con lo stesso numero che c'è in alto a destra sulla mappa delle merci speciali e lo confrontano con il proprio tabellone. Ottengono ciascuna merce speciali attraverso cui siano passati con il percorso, e i relativi punti indicati sulla plancia mercato. Le merci speciali negative danno punti negativi. I prodotti speciali attraverso i quali passa la tessera percorso bonus danno punti doppi (anche in negativo, quindi bisogna prestare attenzione). In caso di punti negativi va fatto arretrare il segnalino sulla plancia mercato, ma questo non può mai andare sotto lo zero.



Controllo dei punti

Per controllare la raccolta dei prodotti speciali, si verifica la "vicinanza". Le vicinanze sono evidenziate sulla scheda soluzione relativa. Anche se il percorso è adiacente alla merce speciale, se non passa attraverso non puoi raccogliere.

passare nelle vicinanze



5. ottenere tessere percorso bonus

Alla fine di ciascuno dei round dal primo al terzo, il giocatore che da solo si trova in ultima posizione ottiene una tessera percorso bonus. Nel caso ci siano più giocatori a parimerito in ultima posizione, nessuno la riceve. La tessera percorso bonus viene utilizzata liberamente in qualsiasi round come una tessera percorso normale. Una volta utilizzata è spesa e non può venire utilizzata nuovamente fino alla fine della partita.



6. Fine della partita e risultato.

alla fine della fase 5, prendere tutte le carte commercio, la mappa dei prodotti speciali, la scheda soluzione e riportarle nella scatola. Rimuovere anche i segnalini e le tessere percorso bonus utilizzate dal tabellone. Quindi tornare alla fase 1 e iniziare il round successivo. Alla fine di 4 round, la partita è terminata. Il giocatore con più punti alla fine della partita è dichiarato vincitore. In caso di pareggio, il giocatore che ha ottenuto più punti nel quarto round vince. In caso di ulteriore pareggio, i giocatori condividono la vittoria.

Gioco in solitario

Si può anche giocare in solitario. Si ignorano i punteggi per la posizione, la strada più lunga e la tessera percorso bonus, e si contano solo i punti per i prodotti speciali. Alla fine del quarto round fare riferimento alla tabella qui di fianco per valutare il punteggio.

Punteggio	Risultato
46 ~ 50	Gran Mercante
36 ~ 45	Mercante di qualità
21 ~ 35	Mercante standard
11 ~ 20	Mercante di strada
0 ~ 10	Garzone

FAQ

D1 In un round siamo stati eliminati tutti tranne uno. Come funziona il bonus posizione?

R1 Il giocatore rimasto prende il bonus come prima posizione. (se vogliamo essere precisi, prende anche il +0 punti dell'ultima posizione.) Riceve inoltre il punto bonus per il percorso più lungo.

Q2 In un round siamo stati tutti eliminati

A2 In questo round tutti ricevono 0 punti. Nel prossimo cercate di giocare con più attenzione. Cercate di essere sicuri del percorso costruito prima di dire che siete arrivati.

Q3 Collegando 2 tessere percorso bonus, ho preso un prodotto speciale da 4 punti. Quanti punti faccio?

A3 8 punti. Anche con 2 tessere percorso bonus, un prodotto speciale fornisce solo il doppio dei punti.

Q4 Due persone hanno urlato l'arrivo in contemporanea. Come decidiamo l'ordine per i punti?

A4 Se hanno parlato esattamente nello stesso momento, date precedenza a quello con meno punti in totale. Se hanno gli stessi punti, al più giovane. Se preferite evitare queste situazioni di dubbio, mette una moneta per giocatore vicino alla plancia mercato. Chi si prenota prende anche la moneta più vicina alla plancia, e ha precedenza nell'ordine di arrivo. Potete sostituire le monete con cioccolatini o caramelle.

Credits

Game design: Osami Okano
 Produzione e direzione: Tsubasa Takéshita
 Grafica: Kamibayashi
 Direttore artistico: Naomi Nakano
 Illustrazioni: Aiko Morita, Hiroko Yamada
 Traduzione italiana: Marcello Bertocchi
 Playtester: Lisa Matsuoka, Tetsuya Kudo, Souma Okano, Eisuke Yamashita, Hiroyuki Sadamatsu
 Ringraziamenti Speciali: Masahiro Ozawa, Hironobu Ando, Takeshi Matsumoto, Naomi Nakano
 Gioco creato da: studium mundi
 Gioco Prodotto da: Mundi games Europe
 Wotanstraße 36
 80639, MünchenGermany

©Studium Mundi Inc. & Amberbook



Sei un commerciante medievale della Via della Seta, sempre in movimento e in ricerca di prodotti particolari, con l'obiettivo di diventare un grande mercante. In questo gioco, grazie ai suggerimenti della mappa, i giocatori devono posizionare tessere percorso sul tabellone per collegare due città e costruire una via commerciale. Una volta creata la via commerciale, si confronta con la mappa corretta. In base al percorso si ottengono vari prodotti che valgono punti bonus, ma ce ne sono anche che danno punti negativi quindi è necessario pianificare con attenzione la strada da percorrere. Inoltre per costruire la via commerciale avrai solo 2 minuti! Nonostante il tempo limitato dovrai pensare a come ottimizzare il viaggio e commerciare con successo!

Contenuto:

4 plance



1 tabellone mercato



24 schede soluzione
(6 schede per 4 round)



84 tessere percorso
(28 pezzi per 3 tipi)



12 segnalini
(4 types 3 each)



3 tessere percorso bonus



1 clessidra



15 carte commercio



Fronte

Posteriore

24 mappe dei prodotti (6 tessere per 4 round)



Fronte

Posteriore

6 tessere prodotto speciale



Grano

Vino

Spezia

Gioiello

Seta

Lampada

manuals x 4



Preparazione

1 Posizionare il tabellone mercato in mezzo al tavolo, ed intorno ad esso le carte commercio, le schede soluzione, le tessere prodotto speciale, le tessere bonus e la clessidra. Le carte commercio vanno mescolate e posizionate a faccia in giù in un mazzo.

2 Ogni giocatore prende una plancia, 7 tessere percorso per tipo e 3 segnalini dello stesso colore. Uno di questi viene posizionato sul tabellone mercato per contare i punti, e posizionato sullo spazio "0".

3 Dividere le mappe dei prodotti speciali per round e mescolarle separatamente. Pescare quindi una per round e posizionale in ordine, dal basso 4,3,2,1 impilate.

Come si gioca

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in fasi chiamate round. Per prima cosa si determina la città obiettivo e il valore delle merci speciali tramite le carte commercio, poi si gira la clessidra e si dà inizio alla fase di commercio. Utilizzando la propria mappa delle specialità bisogna collegare due città posizionando le tessere percorso più velocemente possibile. Il mercante più veloce e quello che ha esplorato di più riceveranno dei bonus. Infine si rivela la scheda soluzione e si verificano le merci recuperate nel percorso per ottenere punti. Si ripete questa operazione per 4 volte, e il mercante che ottiene più punti vince la partita.

Sviluppo del round

1. Aggiungere merci speciali

Mettere sul proprio tabellone i prodotti speciali seguendo la mappa del round in corso. Osservate l'esempio sottostante per capire come posizionarle. Nel primo round i prodotti speciali di tre tipi 2, 1 e -2 possono essere messi ovunque.

round1		2 1 -2
round2		3
round3		-3
round4		4

2. pescare le carte commercio

Una volta preparati i prodotti speciali, si pesca una carta commercio dal mazzo. La carta indica le città da collegare ed il valore di mercato delle merci speciali. Ciascun giocatore segnala le città sul proprio tabellone tramite i segnalini a disposizione. Quindi, seguendo le indicazioni delle icone spiegate qui sotto, cambiano i valori delle merci speciali.



Scambia la merce speciale più costosa con la seconda più costosa.



Scambia la merce speciale più costosa con la terza più costosa.



Abbassa il valore di tutte le merci speciali di 1. Quella meno costosa diventa la più costosa.

3. Inizio della fase di commercio.



Quando tutti i giocatori hanno terminato i preparativi inizia la fase di commercio. Un giocatore rappresentante (il più anziano o quello in vantaggio, oppure quello coi capelli più lunghi) ribalta la clessidra, quindi i giocatori possono rivelare la mappa dei prodotti speciali del turno e cominciare a giocare. Il tempo a disposizione è di 2 minuti. Ciascun giocatore posiziona tessere percorso liberamente sul proprio tabellone, cercando di collegare le due città indicate dai segnalini. I prodotti speciali che si trovano sulle caselle del percorso finale daranno dei punteggi, quindi è necessario cercare di prendere quelli che danno più punti e schivare quelli negativi.

Quando hai finito...

Quando un giocatore ha collegato le città alza la mano e urla "Arrivato!". D'ora in poi fino alla fine del round non può più toccare le tessere. Se anche nota un errore nel percorso dopo aver dichiarato l'arrivo, non può più intervenire quindi è necessario prestare attenzione.



Punti per il posizionamento delle tessere percorso

Per costruire un percorso corretto e rapidamente entro i due minuti è necessario essere preparati. Se si preparano le tessere divise per tipo si può evitare di doverle cercare. Inoltre, le tessere sono sette per tipo. Se si usano subito tutte quelle dello stesso tipo, finiranno velocemente, ed è quindi meglio tenere sempre sotto controllo quanti ne restino di ciascuna. E' utile anche verificare l'orientamento della mappa delle specialità, così come i prezzi di mercato, prima di iniziare a posizionare le tessere.

(Posizionare le tessere percorso separate)

(cambiare l'orientamento della mappa)

4. Calcolo del punteggio

1. Controllo del percorso

Quando tutti i giocatori sono arrivati, oppure la clessidra è terminata, finisce la fase commercio. Tutti i giocatori devono alzare le mani dal tabellone. Per prima cosa si verifica se il percorso è stato completato. I giocatori che non hanno un percorso continuo che collega le due città vengono squalificati e non ricevono punti per questo round.

Esempio di squalifica



Il percorso è interrotto



non si collega con l'ingresso alla città



si collega ad una città non obiettivo



collega anche un'altra città

2. Bonus posizione, bonus lunghezza

Tra i giocatori non squalificati, quello più veloce e quello col percorso più lungo ricevono punti bonus. Il bonus di posizione viene dato a chi è arrivato più velocemente. Il più veloce riceve i punti scritti sullo schema della plancia mercato. Il più lento non riceve punti. Gli altri ricevono 1 punto. I giocatori muovono i propri segnalini sulla plancia mercato a segnalare i punti ottenuti.

Fatto ciò, si verificano quante tessere percorso siano state usate per collegare le città. Chi ne ha usate di più riceve 1 punto. Se più giocatori hanno lo stesso numero di tessere utilizzate per il percorso, allora tutti ricevono un punto.

Bonus posizione

Example



Bonus lunghezza

Example

