



("La Via della Seta")  
Commercio ed avventura lungo la via della seta  
un gioco di Ted Cheatham e Bruno Faidutti

## MATERIALE

- Una mappa della via della seta
- 75 merci, 15 ognuno in cinque colore differenti:
  - bianco = avorio
  - bleu = seta
  - giallo = gioielli
  - marrone = frutta secca
  - rosso = spezie
- 90 tessere commercio, 45 dorso arancio, 45 dorso viola
- 1 sacchetto in tessuto
- 45 pezzi di monete (1 pezzo d'oro = 5 pezzi d'argento)
- 5 gettoni Turno di gioco
- 1 pedina carovana
- 1 pedina capo della carovana
- 6 schermi

*Le regole specifiche per il gioco a tre giocatori sono sempre in corsivo.*

## PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende un schermo che pone davanti a se. Durante tutta la partita, lo schermo servirà a nascondere il denaro e le merci del giocatore agli altri giocatori.

Tutte le merci sono messe nel sacchetto. Ogni giocatore ne pesca tre a caso, che piazza dietro il suo schermo senza mostrarle ai suoi rivali.

Le tessere commercio vanno messe in modo casuale sulla mappa. Su ogni città, si mettono un numero di tessere uguali al numero di giocatori meno uno. *Con tre giocatori, si piazzano 5 tessere azione su ogni città.* Le tessere col dorso arancio sono piazzate sulle città arancio, le tessere col dorso viola sulle città viola. Non si piazzano tessere su Chang'An e Antioch.

**NOTE:** Le azioni prestampate sulla mappa vicino ad alcune città non contano per il numero di tessere Azione assegnate a quelle città durante la preparazione.

**REGOLE SPECIALI:** Nessun Truffatore o Bottegaio può essere piazzato ad Aleppo o Tyr (le ultime due città sul

percorso). Se dovesse accadere, ritirate queste tessere e sostituitele con altre, o scambiatele con quelle di altre città. Ogni giocatore riceve un pezzo d'oro e 5 pezzi d'argento. La pedina Carovana viene messa a Chang'An.

Un giocatore determinato a caso, prende la pedina "capo della carovana" ed un numero di gettoni Turno di Gioco uguale al numero di giocatori meno uno.

*Con tre giocatori, prende 5 gettoni Turno di gioco.*

Le offerte per il primo turno di gioco adesso possono cominciare.

**VARIANTE:** Per cambiare un po' la fisionomia del gioco, potete giocare da Antioch a Chang'An (muovendovi da Est a Ovest), e piazzando le tessere arancio ad Ovest e le tessere viola ad Est. Il truffatore ed il Bottegaio non possono essere piazzati a Lanzhou o Yumen (come per Aleppo e Tyr nel gioco normale).

## UN TURNO DI GIOCO

**1. SCELTA DEL CAPO DELLA CAROVANA:** Gli altri giocatori possono offrire per acquistare la pedina "Capo della carovana" al giocatore che la detiene. Iniziando dal giocatore alla sua sinistra, poi seguendo in senso orario, ogni giocatore può passare o fare un'offerta superiore a quella dell'ultimo giocatore. Nessun giocatore può offrire più di ciò che possiede, si fa solamente un turno di offerte. Se tutti i giocatori passano, il giocatore che detiene la pedina, resta capo della carovana.

Altrimenti, il giocatore che detiene la pedina può scegliere:

- o accettare il pagamento del migliore offerente e dargli la pedina capo della carovana ed i gettoni di turno di gioco,
- o conservare la pedina ed i gettoni, e pagare al migliore offerente la somma che aveva offerto.

**2. SPOSTAMENTO DELLE CAROVANE:** Il giocatore che ha la pedina "Capo della carovana", adesso sposta la carovana in una delle direzioni possibili come indicato sulla mappa.

**3. MERCATO:** Su certe città (Dunhuang, Koria, Kashgar, Merv e Susia), c'è stampata una tessera commercio speciale sulla mappa di gioco. Se la carovana viene portata ad una di queste città, il capo della carovana ha la possibilità di effettuare innanzitutto l'azione corrispondente, come bonus. Poi, il capo della carovana prende una delle tessere commercio della città dove è arrivata la carovana, ed effettua l'azione corrispondente. Il giocatore può scegliere di non effettuare l'azione, ma deve tuttavia prendere una tessera. Piazza poi davanti a lui un gettone "turno di gioco", per indicare che ha già giocato questo turno e non può più ricevere la pedina "capo della carovana", passa poi la pedina "capo della carovana" ed i gettoni turni restanti ad un altro giocatore a sua scelta.

Il giocatore che è stato scelto, prende una delle tessere commercio restanti, effettua eventualmente l'azione corrispondente, poi trattiene un gettone Turno di gioco e passa la pedina «Capo della carovana» ed i gettoni «Turno di gioco» restanti ad un giocatore di sua scelta che non ha ancora giocato per quel turno, e non ha dunque dei gettoni «turno di gioco» davanti a lui. Quando l'ultimo giocatore riceve la pedina "capo della carovana", non ci sono più gettoni "Turno di gioco", e più tessere commercio sulla città. Questo giocatore non effettua nessuna azione dunque questo turno, ma conserva la pedina "Capo della carovana", e recupera tutti i gettoni "Turno di gioco" prima di effettuare il turno seguente.

Le tessere commercio utilizzate sono ritirate dal gioco.


*Con 3 giocatori, sono usati 5 gettoni Turno di gioco, ed ogni giocatore può giocare due volte durante il turno, il giocatore che gioca soltanto una volta riceve la pedina Capo della carovana alla fine. Non si può passare il Capo della carovana ad un giocatore che abbia davanti a se 2 gettoni Turno di gioco.*

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente quando la carovana arriva a Antioch. I giocatori ottengono:

- 5 punti per ogni pezzo d'oro
- 1 punto per ogni pezzo d'argento
- 1 punto per gettone mercanzia
- Ed inoltre, il giocatore che ha la maggioranza di gettoni mercanzia di ognuno dei cinque colori, ottiene 2 punti. In caso di parità nessuno ottiene niente per quelle merci.
- Il giocatore con il totale di PV più alto è il vincitore.

## GETTONI COMMERCIO

 **VENDITORE:** Potete vendere tutte le merci del tipo corrispondente che desiderate. Per la prima merce venduta, ricevete dalla banca 4 pezzi d'argento. Per la seconda 3 pezzi, per la terza 2 pezzi, e per la quarta e tutte le successive 1 pezzo.





**COMPRATORE:** Potete acquistare tutte le merci del tipo corrispondente che desiderate. Il primo pezzo acquistato vi costa 1 pezzo d'argento, pagato alla banca, 2 pezzi d'argento per il secondo, 3 pezzi per il terzo, 4 pezzi per il quarto ed i successivi.

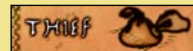


**BARATTO:** Potete dare alla banca le merci che sono raffigurate a sinistra della tessera e ricevere in cambio quelle raffigurate a destra. Potete fare questo scambio non più di una o due volte, non più..

Ci sono anche delle tessere commercio speciali che vi permettono di scambiare

-  fino a quattro pezzi di merci a vostra scelta per lo stesso numero di merci a vostra scelta.

-  fino a due pezzi di merci a vostra scelta per lo stesso numero di pezzi a vostra scelta.



**LADRO:** Scegliete un giocatore e rubategli un pezzo di merci a caso, prendendolo al buio dietro il suo schermo.



**GRAN VISIR:** Scegliete un tipo di merce. Tutti i giocatori, simultaneamente, rivelano il numero desiderato di pezzi di merce di questo tipo. Il giocatore che ne ha rivelati di più riceve 5 pezzi d'argento dalla banca, il secondo 3 pezzi. Se più giocatori sono in parità, ricevono ognuno 5 pezzi d'argento.

Il Gran Visir è messo poi da parte sopra ad un pezzo della merce appena scelta, per indicare che un altro grande visir non potrà scegliere più la stessa merce. ECCEZIONE: se un 6° gran visir è giocato, può scegliere un qualsiasi tipo di merce.



**TRUFFATORE:** Conservate questa tessera e giocatela più tardi nella partita per cambiare il colore ad una merce della vostra tessera commercio che utilizzate.



**BOTTEGAIO:** Conservate questa tessera ed utilizzatela più tardi nella partita (non potete utilizzarla nella città dove l'avete presa), per prendere ed utilizzare due tessere commercio, una dopo l'altra. Ci saranno allora due giocatori che non giocheranno, e sarà l'ultimo giocatore a prendere una tessera commercio e scegliere a chi dare la pedina "Capo della carovana".

Copertina: Jonny Scull  
Mappa: Patrick McEvoy et Mike Jackson

Impianto e grafica: Benjamin Barnett  
Traduzione in italiano: *Morpheus*



©2006 Z-Man Games, Inc.

Per informazioni su altri giochi Z-Man, visitate [www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)

Per commenti, domande, suggerimenti, contattate: Z-Man Games . 6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541

[zmangames@shadowfist.com](mailto:zmangames@shadowfist.com)