

SILK ROAD

di Ted Cheatham e Bruno Faidutti

Per 3-6 giocatori da 12 anni in su – Durata: 90 min. circa

CONTENUTO

- 1 tabellone di gioco
- 75 merci (cubetti di legno): 15 per ciascun colore (bianco: avorio; blu: seta; marrone: frutta secca; giallo: gioielli; rosso: spezie)
- 90 tessere commercio: 45 arancioni, 45 viola
- 45 monete (1 pezzo d'oro = 5 pezzi d'argento)
- 1 sacchetto di stoffa
- 5 gettoni Turno di Gioco
- 1 pedina Carovana
- 1 pedina Capo della Carovana
- 6 schermi per i giocatori
- 1 regolamento (tedesco, olandese, inglese, francese)

NOTA: le regole descritte di seguito valgono per partite da 4 a 6 giocatori; per partite con 3 giocatori esistono delle regole speciali riportate in fondo a questo regolamento.

PREPARAZIONE

Piazzare il tabellone al centro del tavolo. Su di esso sono rappresentate 20 città disposte lungo la Via della Seta. Durante il gioco una Carovana attraverserà alcune di queste città, da Est verso Ovest, partendo da Chang'An e arrivando ad Antioch.

Ogni giocatore prende uno schermo che pone davanti a sé e che, durante la partita, 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. Ogni giocatore riceve inoltre 1 pezzo d'oro e 5 pezzi d'argento.

Le tessere commercio vanno messe in modo casuale sul tabellone: quelle arancioni vanno piazzate sulle città arancioni, quelle viola sulle città viola. Su ogni città (escluse quelle di partenza e arrivo, Chang'An e Antioch), si mettono un numero di tessere uguali al numero di giocatori meno uno.

NOTA: Le tessere prestampate sulla mappa vicino ad alcune città non contano per il numero di tessere commercio assegnate a quelle città durante la preparazione.

Nessuna tessera Truffatore (Crook) o Bottegaio (Barterer) può essere piazzata nelle città di Aleppo e Tyr (le ultime due città sul percorso prima della città finale, Antioch); se dovesse accadere, ritirate queste tessere e sostituitele con altre, o scambiatele con quelle di altre città.

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.

VARIANTE: per cambiare il gioco è possibile invertire il senso di marcia (ovvero delle frecce), spostando la carovana da Antioch verso Chang'An (muovendovi cioè da Est a Ovest); in questo caso le tessere commercio arancioni dovranno essere piazzate sulle città viola e viceversa; le tessere Truffatore e Bottegaio non possono essere piazzate a Lanzhou o Yumen (come per Aleppo e Tyr nel gioco normale).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si divide in vari turni, in ognuno dei quali vengono svolte le seguenti fasi:

1) Scelta del Capo della Carovana. Gli altri giocatori possono offrire del denaro per acquistare la pedina Capo della Carovana dal giocatore che la detiene: iniziando da quello alla sua sinistra e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può passare o proporre un'offerta superiore all'ultima fatta. Non si può offrire più di quello che si possiede e si esegue un solo giro di offerte. Se tutti i giocatori passano, il giocatore che detiene la pedina resta capo della carovana, altrimenti può scegliere fra le seguenti opzioni:

- accettare l'offerta più alta e cedere al giocatore corrispondente la pedina Capo della Carovana e i gettoni Turno di Gioco,
- pagare l'offerta più alta al giocatore corrispondente e conservare la pedina ed i gettoni.

2) Spostamento della Carovana. Il giocatore che possiede la pedina Capo della Carovana adesso sposta la carovana in una delle direzioni possibili, fino alla città successiva, come indicato dalle frecce sulla mappa.

3) Mercato. Alcune città (Dunhuang, Koria, Kashgar, Merv e Susia) hanno una tessera commercio speciale stampata sulla mappa di gioco. Se la carovana arriva in una di queste città, il Capo della Carovana ha l'opportunità di effettuare l'azione corrispondente come bonus. Poi il Capo della Carovana prende una delle tessere commercio presenti nella città ed effettua l'azione corrispondente. Il giocatore può scegliere di non effettuare l'azione, ma deve comunque 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, e passa la pedina ed i restanti gettoni ad un altro giocatore a sua scelta.

Il giocatore scelto, a sua volta, prende una delle tessere commercio rimanenti, effettua (se vuole) l'azione corrispondente, poi trattiene un gettone Turno di Gioco e passa la pedina Capo della Carovana ed i restanti gettoni Turno di Gioco restanti ad un altro giocatore di sua scelta che non ha ancora giocato in quel turno (e che dunque non ha gettoni Turno di Gioco davanti a lui).

Andando avanti in questo modo, quando l'ultimo giocatore riceve la pedina Capo della Carovana, non sono più rimaste né tessere commercio sulla città, né gettoni Turno di Gioco. Questo giocatore, pertanto, in questo turno non effettua nessuna azione, 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.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Il gioco si conclude appena la carovana raggiunge l'ultima città del percorso (Antioch nel gioco da Est verso Ovest, Chang'An in quello invertito da Ovest verso Est). Ciascun giocatore guadagna quindi 1 punto vittoria (PV) per ogni moneta (cioè 1 PV per ogni pezzo d'argento e 5 PV per ogni pezzo d'oro) e per ogni merce (cioè 1 PV per cubetto di legno) che si trovano dietro il suo schermo.

In aggiunta, per ognuna delle 5 tipologie di merce, il giocatore con la maggioranza di cubetti di quel colore ottiene 2 PV; in caso di parità nessuno ottiene i punti bonus per quella merce.

Il giocatore col maggior numero di PV vince la partita. In caso di parità la vittoria viene condivisa.

TESSERE COMMERCIO



VENDITORE: Potete vendere tutte le merci che volete del tipo indicato sulla tessera; per la prima merce venduta ricevete dalla banca 4 pezzi d'argento, per la seconda 3, per la terza 2, e per la quarta e tutte le successive 1 pezzo.



COMPRASTORE: Potete acquistare tutte le merci che volete del tipo indicato sulla tessera; la prima merce costa 1 pezzo d'argento (pagato alla banca), la seconda 2, la terza 3, la quarta e tutte le successive 4 pezzi.



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



BARATTO SPECIALE: Potete scambiare con la banca fino a 4 (o 2) merci a vostra scelta con uno stesso numero di merci, anch'esse a vostra scelta.



LADRO: Scegliete un giocatore avversario e rubategli una merce a caso, prendendola (senza guardare) da dietro il suo schermo.



GRAN VISIR: Scegliete un tipo di merce; tutti i giocatori, simultaneamente, rivelano dalla loro mano tante merci di questo tipo quante desiderano. Chi ne rivela di più riceve 5 pezzi d'argento dalla banca, il secondo 3 pezzi.

Se più giocatori sono in parità, ognuno riceve 5 pezzi d'argento.

Il Gran Visir è messo poi da parte con sopra una merce del tipo appena scelto, per indicare che un successivo Gran Visir non potrà scegliere più la stessa merce (finché non vengono scelti tutti i 5 tipi, per cui se viene giocato un 6° Gran Visir, si può scegliere di nuovo un tipo qualsiasi di merce).



TRUFFATORE: Conservate questa tessera e utilizzatela più tardi nella partita per cambiare il colore di una merce sulla tessera commercio che state giocando.



BOTTEGAIO: Conservate questa tessera ed utilizzatela più tardi, in un'altra città, per prendere due tessere commercio, una dopo l'altra. In questa città ci saranno pertanto 2 giocatori che non prenderanno tessere commercio, e sarà il giocatore che raccoglie l'ultima tessera a scegliere a chi dei due dare la pedina Capo della Carovana.

REGOLE SPECIALI CON 3 GIOCATORI

Nelle partite con 3 giocatori si utilizzano 5 gettoni Turno di Gioco e si piazzano 5 tessere commercio in ciascuna città, per cui 2 giocatori giocano 2 volte per turno, mentre il terzo gioca una volta sola e alla fine riceve la pedina Capo della Carovana.