

PREPARAZIONE

- 1) Mettere le tessere tè nel sacchetto e le tessere azione accanto al tabellone.
- 2) Costruire l'area di gioco con le città e le tessere pescate casualmente (schema **India** del regolamento con qualsiasi numero di giocatori, **Cina** per 4-5 e minore competizione, **Sri Lanka** per 2-3 e maggiore competizione).
- 3) Piazzare la striscia moltiplicatrice in base al numero di giocatori e le barche in corrispondenza dei numeri (riempire i rimanenti spazi con tessere acqua).
- 4) Piazzare lo scivolo sulla plancia e posizionarvi casualmente i segnalini domanda.
- 5) I giocatori prendono la pedina, lo schermo e tutti i cubi di un colore (i cubi restano davanti allo schermo, le tessere tè e azione dietro). Mettere un cubo sullo 0 del segnapunti.
- 6) Determinare il giocatore iniziale, che prende il sacchetto delle tessere.
- 7) Ogni giocatore (in senso orario) mette 1 cubo sulla barca vuota più in basso e sceglie la posizione iniziale della pedina:
 - a) la posizione iniziale è qualsiasi tessera lungo il bordo dell'area di gioco;
 - b) prendere la tessera e mettere la pedina nello spazio vuoto con la schiena verso il bordo dell'area di gioco.

SVOLGIMENTO DEL TURNO

- 1) **CONTEGGIARE PUNTI PER LE CASSE SULLE BARCHE (obbligatorio)**
Se si hanno cubi sulle barche moltiplicarli per il numero a fianco e segnare i punti. Se si hanno casse su più barche, conteggiare separatamente.
- 2) **MUOVERE LA PEDINA E PRENDERE UNA TESSERA (obbligatorio)**
 - a) Scegliere una direzione: dritto e rotazione 90° a sinistra o destra sono gratis, 180° costa 2 punti.
 - b) Muovere di quanto si vuole (almeno 1 spazio) solo in quella direzione, terminando su una tessera. Ogni tessera passata costa 1 punto, ogni pedina o città 2 punti (i punti possono andare in negativo).
 - c) Prendere la tessera su cui si arriva (se con 3 mezze casse prendere una tessera azione).
 - d) Riempire la posizione iniziale con una tessera pescata dal sacchetto.
- 3) **CARICARE CASSE SULLE BARCHE (facoltativo)**
IMPORTANTE: imbarcare solo **1 varietà** in un turno (quante casse si vuole, **nessuna cassa a metà**).
 - a) **Mostrare tessere**: assemblarle davanti allo schermo. 1 cassa intera sulle tessere equivale a 1 cubo.
 - b) **Caricare casse sulla barca**:
 - 1) Se la pedina non è adiacente ad una città (in ortogonale o diagonale) caricare 1 cubo in meno.
 - 2) Rimuovere la barca più in basso e restituire i cubi al proprietario.
 - 3) Muovere tutte le barche in basso e metterne una vuota vicino al moltiplicatore in alto.
 - 4) Piazzare i cubi sulla barca vuota (prenderli dalle altre barche se non sufficienti).
 - c) **Scartare tessere**: le tessere nel magazzino tornano nel sacchetto e sono sostituite dalle nuove tessere trasportate.
 - d) **Conteggiare punti bonus**:
 - 1) **Bonus domanda**:
 - a) prendere dallo scivolo il cilindro più in basso del tipo di tè trasportato e spostarlo in alto.
 - b) conteggiare punti per ogni segnalino **compreso tra i due segnalini** del tipo di tè trasportato.
 - 2) **Bonus quantità**: se 4 o più cubi sono caricati, segnare 1 punto per ognuno.

TESSERE AZIONE (giocarne fino a due diverse quando si carica).

- 1) **Il tè non marcisce**: ignorare la distanza della pedina dalla città (caricare tutte le casse composte).
- 2) **Raddoppiare bonus domanda**: raddoppiare i punti ottenuti col bonus domanda.

FINE DEL GIOCO

- 1) Quando un giocatore raggiunge 100 o più punti **il gioco termina immediatamente**.
- 2) Togliere 1 punto per ogni mezza cassa sulle tessere rimaste dietro lo schermo (non assemblare queste casse).
- 3) Il vincitore è il giocatore con più punti (a parità si divide la vittoria).