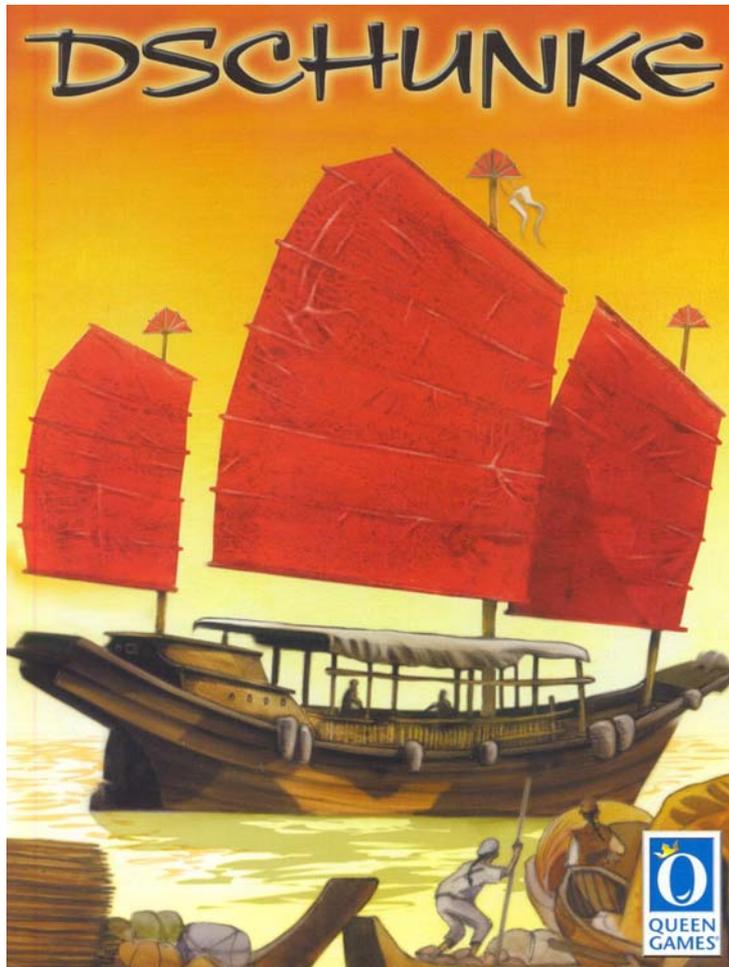


*I mercati asiatici costruiti sulle imbarcazioni, pullulano di vita. Le cianfrusaglie sono imballate assieme, i pacchi sono pieni di Prodotti esotici che arrivano da ogni parte del mondo. I mercanti e i loro garzoni si spostano da barca a barca usando delle passerelle di legno molto strette, facendo acquisti tra le grandi Giunche della città. Per fare gli affari migliori è importante acquistare i Prodotti al momento giusto. Se volete diventare uno dei commercianti più rispettati d'Asia, sarà di vitale importanza un'abile coordinazione delle vostre azioni.*



*di Michael Schacht  
per 3-4 giocatori dai 12 anni in su*

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari

Versione 1.0 – Settembre 2002



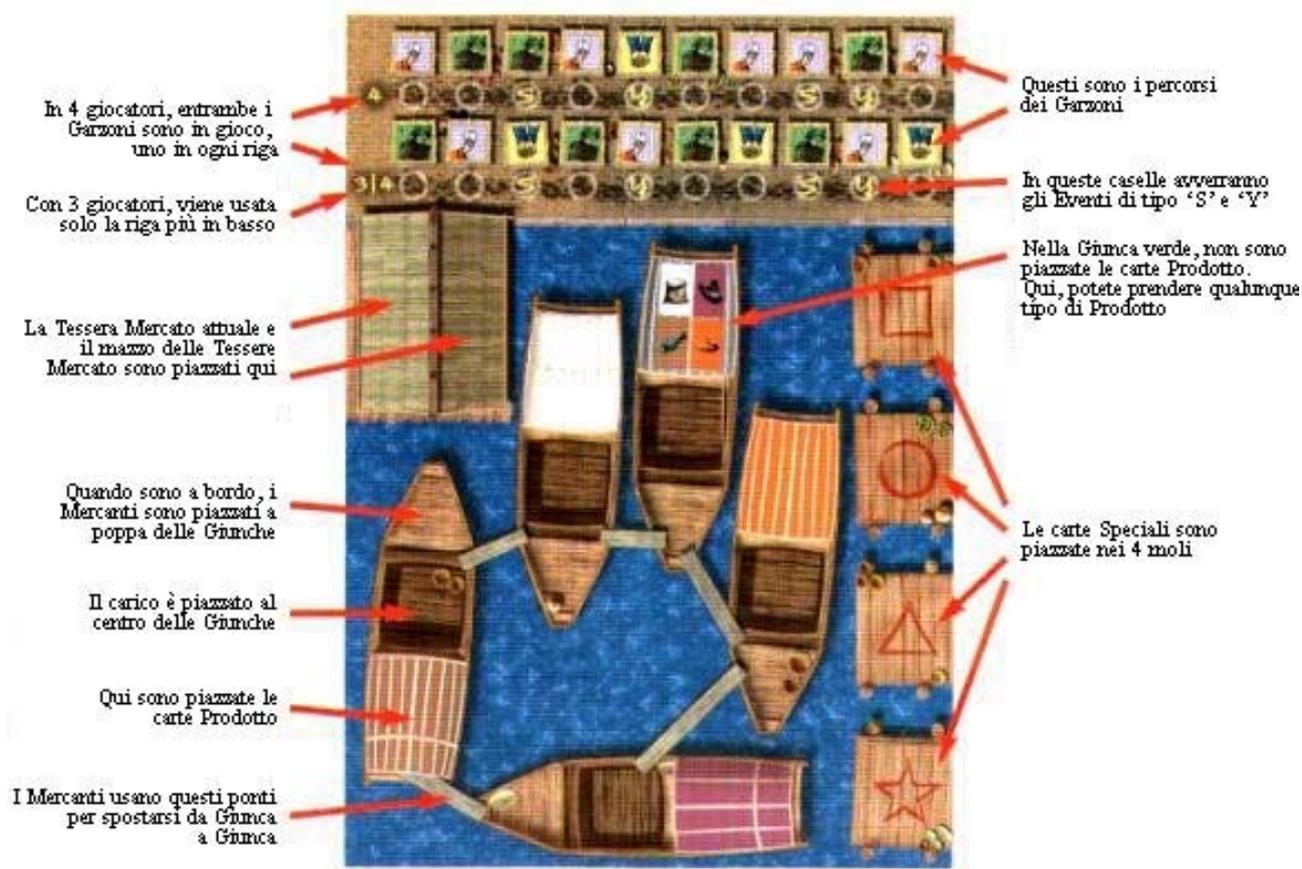
<http://www.giochirari.it>  
e-mail: [giochirari@giochirari.it](mailto:giochirari@giochirari.it)

*NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.*

*Tutti i diritti sul gioco "Dschunke" sono detenuti dal legittimo proprietario.*

## Materiale di Gioco

- 1 Mappa
- 80 segnalini di carico nei 4 colori dei giocatori
- 10 Tessere Mercato
- 3 segnalini di legno quadrati
- 30 carte Speciali (con il retro nero)
- 8 carte Supporto (con il retro del colore dei giocatori)
- 72 carte Prodotto (Riso – bianco; Pesci – marrone; Ortaggi – viola; Spezie – arancio)
- 3 Mercanti (i segnalini rotondi più grandi)
- 2 Garzoni (i segnalini rotondi più piccoli)
- 1 segnalino Giunca
- 1 Tessera dei Turni
- 1 Sommario
- Banconote



## Obiettivo del Gioco

Ogni giocatore tenta di diventare il Commerciante dell'Asia più rispettato, cercando di fare più profitti degli avversari. Per questo scopo, è necessario portare le casse di Prodotti sulle Giunche più importanti – è molto importante un buon supporto di nuovi Prodotti – per non parlare degli abili contatti che si devono tenere con i Mercanti e i loro Garzoni.

## Preparazione

La preparazione per le partite tra 3 o 4 giocatori è descritta alla fine di questo regolamento. Qui troverete anche la descrizione delle carte Speciali.

Prima di cominciare, dovrete incollare i tre grandi adesivi rotondi (i Mercanti) sui tre grandi dischi di legno. I due adesivi rotondi più piccoli ed uguali (i Garzoni) dovranno essere incollati ai dischi più piccoli. Il retro di tutti questi dischi dovrà rimanere vuoto.

## Sequenza di Gioco

Una partita viene giocata in 10 round. Ogni round contiene le seguenti 6 Fasi:

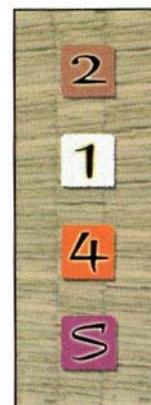
1. Carte Mercato ed Eventi
2. Azioni del Giocatore
3. Rifornire con nuovi Prodotti
4. Baratto dei Prodotti
5. Spostare i Segnalini
6. Cambiare il primo Giocatore

Nota: le parti più importanti del gioco sono le Azioni dei Giocatori nella Fase 2, e il baratto dei Prodotti nella Fase 4.

### Fase 1: Carte Mercato ed Eventi

Il primo giocatore rivela la prima carta del mazzo delle Tessere Mercato. Durante la Fase 4, questa Tessera determina quanti soldi si potranno guadagnare in ogni tipo di Prodotto. Subito dopo aver rivelato la Tessera Mercato, può essere usata la carta Speciale “2 Beliebig”. Se entrambe queste carte vengono giocate contemporaneamente, esse sono valutate nell’ordine di gioco.

Quando i Garzoni si trovano in uno spazio della mappa con una “S” o una “Y”, si scateneranno gli Eventi corrispondenti. Gli Eventi sono descritti in dettaglio nella sezione “Eventi”.



### Fase 2: Azioni del Giocatore

Iniziando dal primo giocatore e continuando in senso orario, ognuno potrà fare esattamente una sola azione.

Ogni Mercante ed ogni Garzone offriranno i loro servizi, in base allo spazio che occupano, **uno per round**, e un giocatore potrà fare solo un’azione tra quelle ancora disponibili.

Quando un giocatore ha effettuato un’azione, il Mercante o il Garzone utilizzato verrà voltato sottosopra. I giocatori successivi non potranno fare quella stessa azione.

Nota: per indicare chiaramente che la prossima Fase è imminente, l’ultimo giocatore di un round deve, al termine della sua azione, voltare anche il Mercante o il Garzone restante. Nella Fase 5, questo renderà più facile verificare che tutti i Mercanti e Garzoni siano stati spostati esattamente di 1 posizione in avanti.

### Azioni dei Mercanti

Ogni Mercante premette un’azione solo sulla barca in cui si trova.



**Caricare della Merce:** quando viene scelta questa azione, potete caricare 2 vostri segnalini di Carico sulla Giunca. Il carico può essere piazzato adiacente uno con l’altro e in 3 strati sovrapposti e ruotati di 90°.

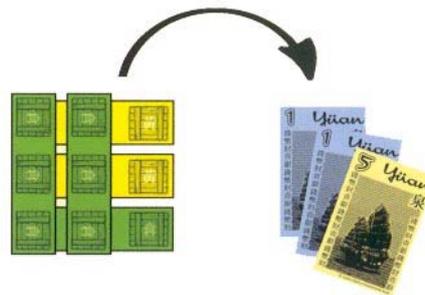
Una volta depositato, il carico non può più essere rimosso. Tuttavia, può essere coperto oppure spostato in un’altra Giunca, usando delle azioni speciali.

Nota importante per il conteggio dei punti:  
sono considerate solo le casse visibili.



**Guadagnare dei Soldi sul Carico:** quando viene scelta questa azione, ricevete 1 Yuan per ogni cassa visibile. Tuttavia, riceverete sempre almeno 3 Yuan, anche se non è visibile nessuna delle vostre casse oppure se non c'è nessuna cassa su quella Giunca.

Esempio: sono visibili 7 segnalini di Carico verdi (le casse), così il giocatore verde riceverà 7 Yuan dalla banca.



**Prendere delle carte Prodotto:** quando viene scelta questa azione, prendete una carta Prodotto dalla Giunca per ogni Carico che avete visibile. Tuttavia, riceverete **almeno 3 carte Prodotto**, anche se non è visibile nessuna delle vostre casse, oppure non c'è nessuna cassa su quella Giunca.

**Quando fate questa azione sulla Giunca verde, potete prendere le carte Prodotto da una qualsiasi Giunca a scelta (solo da una Giunca).**

Se non ci sono carte del tipo scelto, potete sceglierne un altro.

Nota: il numero di carte che potete prendere, dipende dal numero di Carichi che avete visibili sulla Giunca verde.

### Azioni dei Garzoni

I Garzoni si spostano direttamente sotto gli spazi delle loro azioni. Gli spazi determinano quale tipo di azione può essere eseguita (ed estesa). L'azione di un Garzone può essere eseguita solo su una delle due Giunche **in cui non è presente nessun Mercante**.

Esempio: nell'illustrazione, il Garzone si trova sotto lo spazio "Carica 2 Casse". il giocatore decide di fare quest'azione e perciò può scegliere una delle due Giunche che non contengono un Mercante.



### Fase 3: Rifornire con Nuovi Prodotti

Ogni giocatore inizia la partita con due carte Supporto, ed altre potranno essere acquistate durante la partita. Nella Fase 3, ogni giocatore può scegliere una carta Prodotto a scelta per ogni carta Supporto che ha di fronte a se. I Prodotti scelti possono essere tutti dello stesso tipo, oppure possono essere presi da Giunche diverse.

Nota: il primo giocatore inizia prendendo tutte le carte che riesce; gli altri giocatori seguiranno in base all'ordine di gioco. Cercate di ricordare quali carte hanno preso i vostri avversari, così potrete farvi un'idea della loro forza durante i baratti.

### Fase 4: Baratto dei Prodotti

Ogni giocatore prende in mano segretamente un numero di carte Prodotto (anche zero) di **uno stesso tipo** e le piazza sul tavolo. Poi, tutti i giocatori rivelano simultaneamente la loro mano, dichiarando così le varie offerte.

Nota: in questa Fase non c'è un ordine di gioco, perché la giocata è contemporanea. Questa è più un'asta che un baratto, dove i giocatori offrono i loro Prodotti con la speranza di guadagnare soldi o carte speciali.

Solo il giocatore che ha offerto più carte dello stesso colore potrà ricevere dei soldi dalla banca, e l'importo è indicato sulla corrente Tessera Mercato. Gli altri giocatori che hanno fatto delle offerte nello stesso colore, non riceveranno nulla – **ma perderanno comunque le carte che hanno offerto!**

Nota: se più giocatori sono alla pari per il numero maggiore di carte offerte, divideranno alla pari tra di loro i soldi ricevuti, e le frazioni sono perse. Le "S" (carta Speciale) non possono essere divise, così in caso di parità, non vengono assegnate.

I tipi di Prodotto che sono stati venduti con successo, vengono coperti con un segnalino quadrato. Se uno o più tipi non sono stati venduti, questi potranno essere barattati nei round successivi fino a che tutti e quattro i tipi saranno venduti oppure fino a quando nessun giocatore ha giocato una carta.

Se un giocatore bara per errore oppure per scelta, facendo un'offerta che contiene più di un singolo colore (oppure un colore che è già stato venduto), tale offerta è considerata invalida ed è come se il giocatore non avesse offerto nessuna carta. Le carte di una barata possono essere riprese in mano.

Quando un colore sulla Tessera Mercato espone la lettera "S" invece di un numero, allora il vincitore del baratto può prendere una carta Speciale (nel decimo round, il giocatore può invece prendere 3 Yuan). Egli seleziona così uno dei quattro mazzi e cerca una carta a sua scelta. Poi, quel mazzo viene mescolato e rimesso al suo posto.

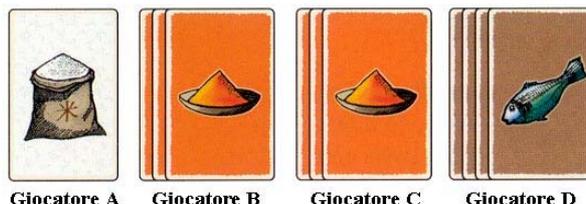
Esempio: la Tessera Mercato attuale indica: marrone/S – bianco/4  
arancio/1 - porpora 2.

Il giocatore A offre 1 x il bianco, il B e il C offrono ognuno 3 x l'arancio, e il giocatore D offre 4 x il marrone.

Il giocatore A riceve 4 Yuan, i giocatori B e C non ricevono nulla (perché le frazioni sono arrotondate in difetto), e il giocatore D può cercare una carta da un mazzo.

Gli spazi marroni, bianchi ed arancio vengono coperti con dei segnalini quadrati.

Verrà ora eseguito un nuovo round di offerte in cui saranno guadagnati 2 Yuan per il colore porpora.



Giocatore A

Giocatore B

Giocatore C

Giocatore D



## Fase 5: Spostare i Segnalini

Il primo giocatore sposta ogni Mercante attraverso i ponti tra le Giunche in modo che ognuno raggiunga la barca successiva in senso orario. I Garzoni vengono spostati di uno spazio verso destra. Tutti i segnalini che si trovano a faccia in giù sono nuovamente scoperti.

## Fase 6: Cambiare il Primo Giocatore

Il giocatore seguente in senso orario diventa ora il primo giocatore. Comincerà così il round successivo, partendo dalla Fase 1.

## Eventi

Nella Fase 1 ci sarà un Evento quando i Garzoni raggiungono uno spazio marcato con una "S" o una "Y".

**S** = ognuno, iniziando dal primo giocatore, prende un mazzo delle carte Speciali (ognuno ne prende uno diverso), e cerca una carta a scelta. Ogni mazzo verrà poi rimesso al suo posto (in base al simbolo stampato su ogni banchina).

**Y** = ogni giocatore conta i propri soldi e ne dichiara l'importo.

Nota: tranne nei due momenti di una partita in cui i giocatori devono dichiarare i loro soldi, le banconote possono essere tenute nascoste agli avversari.

## Termine della Partita e Calcolo dei Soldi

Una partita termina dopo 10 round. Tutte le Tessere Mercato saranno state usate e i Garzoni avranno raggiunto la fine del loro percorso.

Ogni giocatore calcola il proprio risultato totalizzando:

- I propri soldi
- I bonus di pagamento dati da alcune carte Speciali
- I bonus di fine partita

Come bonus di fine partita, ogni giocatore riceve 4 Yuan per ogni barca in cui c'è almeno una propria cassa visibile. Se un giocatore ha una cassa visibile su tutte e cinque le barche, riceve invece un bonus finale di 25 Yuan.

Il giocatore la cui somma dei suoi totali è superiore a quella degli avversari, vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore che ha in mano il maggior numero di carte Prodotto.

## ***Variante sulla Preparazione del Gioco***

Invece di usare la preparazione standard, provate questa variante:

Mischiate i 3 Mercanti e piazzateli coperti in 3 diverse Giunche a scelta.  
Ogni giocatore passa 3 dei suoi segnalini di Carico all'avversario di sinistra.

Iniziando dal primo giocatore, ognuno può piazzare in una Giunca i segnalini di Carico ricevuti dall'avversario, uno alla volta, con la regola che una Giunca non può contenere più di tre segnalini Carico.

Infine, i Mercanti vengono scoperti e la partita può iniziare.

## Preparazione del Gioco

Piazzate la mappa sul tavolo, e distribuite ad ogni giocatore:

- 20 segnalini di Carico di un colore.
- Le 2 carte Supporto dello stesso colore. Queste carte sono tenute scoperte sul tavolo.

Scegliete il primo giocatore e dategli la Giunca rossa come segnalino di primo giocatore.



Piazzamento iniziale per 3 giocatori



Piazzamento iniziale per 4 giocatori

A seconda del numero dei giocatori, sistemate la mappa come riportato nelle figure qui sopra. La distribuzione delle carte e dei Mercanti è identica, ma in tre giocatori verrà utilizzata solo la riga più bassa del percorso dei Garzoni (NdT: verrà usato solo un Garzone). Fate inoltre attenzione al piazzamento iniziale del Carico. Nelle partite con 3 giocatori, se preferite, potrete sostituire un colore qualsiasi con il giallo.

Mescolate le 10 Tessere Mercato e piazzatele coperte nello spazio dedicato al Mercato.

Mescolate le 30 carte Speciali che hanno il retro nero e dividetele in quattro mazzi di dimensione più o meno uguale, poi piazzate un mazzo in ognuno dei quattro moli che contengono un simbolo rosso (quadrato, cerchio, triangolo e stella), a destra della mappa.

Prendete 8 carte Prodotto di ogni tipo (6 nel caso di 3 giocatori), mescolatele e distribuitene 8 ad ogni giocatore. Queste carte formeranno la mano iniziale.

Le banconote sono divise per valore e piazzate a lato della mappa (all'inizio, nessun giocatore riceve dei soldi) e i tre segnalini quadrati neri sono piazzati vicino al Mercato.

## Traduzione delle Carte Speciali

Ci sono tre tipi di carte Speciali (in basso su ognuna c'è un testo).

**Immer** = Sempre. Appena pescate, queste carte devono essere piazzate sul tavolo scoperte. I loro effetti permangono per tutto il resto della partita.

**Zusatzaktion** = Azione Aggiuntiva. Queste carte possono essere giocate una sola volta, poi sono rimosse dal gioco. Per ogni turno, ogni giocatore può giocare una sola carta, durante la Fase 2, prima o dopo l'azione normale.

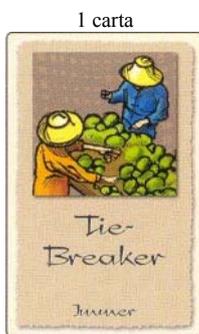
**Bei Spielende** = A Fine Partita. Queste carte sono rivelate quando si dovranno calcolare i punti, e offriranno un bonus di 8 o di 12 punti – sempre che sia verificata la condizione richiesta dalla carta. Alcune di queste carte prevalgono su altre, ed i giocatori riceveranno i bonus completi per entrambe le condizioni, se verificate.

**IMPORTANTE:** in ogni turno, può essere eseguita solo 1 azione aggiuntiva.



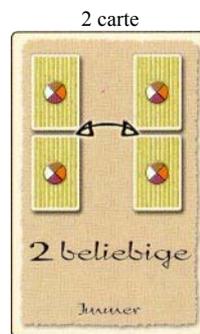
Giocabile sempre

**Durante la Fase 3:**  
Prendete 1 carta Prodotto extra ogni turno, a scelta.



Giocabile sempre

**Durante la Fase 4:**  
Vincete tutti i pareggi sulle offerte.



Giocabile sempre

**Durante la Fase 1, subito dopo che una Tessera Mercato è stata rivelata:**  
Potete rimettere 2 vostre carte Prodotto su una Giunca, e prenderne altre 2 a scelta.  
Potete scambiare anche solo una carta



Azione Extra

**Durante la Fase 3:**  
Piazzate una tessera Carico su una Giunca a scelta.



Azione Extra

**Durante la Fase 2:**  
Ricevete dei soldi dalla Giunca del colore indicato (minimo 3 Yuan).  
Braunes = Marrone  
Graues = Grigio  
Lila = Viola  
Orange = Arancio  
Weißes = Bianco



Azione Extra

**Durante la Fase 2:**  
Prendete tante carte Prodotto da una Giunca qualsiasi quanto è il numero di vostre casse visibili (minimo 3).



Azione Extra

**Durante la Fase 2:**  
Potete spostare 1 dei vostri segnalini di Carico da una Giunca in un'altra.



Alla fine della partita

**Alla fine del gioco:**  
Ricevete un bonus di 8 Yuan se nella Giunca di questo colore sono visibili 4 o più casse del vostro colore.



Alla fine della partita

**Alla fine del gioco:**  
Ricevete un bonus di 12 Yuan se nella Giunca del primo colore indicato sono visibili 4 o più casse del vostro colore e nella Giunca del secondo colore indicato sono visibili 2 o più casse del vostro colore.