



RIASSUNTO DELLE REGOLE

Turno di gioco

Fase I: avanzamento del segnalino del turno

Avanzate il segnalino del turno di una casella sul Calendario (eccetto turno 1).

Fase I bis (solo regole avanzate): piazzamento dei tasselli "evento"

Ogni giocatore può, se lo desidera, piazzare uno dei suoi tasselli "evento" sulla mappa da gioco. (massimo un Evento di ogni tipo per turno sulla mappa)

Fase II: scelta segreta delle azioni

Ognuno pianifica in segreto le sei Azioni (spostamenti, transazioni o pause) della sua carovana.

Fase III: risoluzione delle azioni

I giocatori rivelano le proprie intenzioni ed effettuano le azioni, una a turno, inizia il Primo carovaniero.

Spostamento: Terra, Pietra o Ghiaccio.

Pausa: nessuno spostamento e nessuna transazione.

Transazione: prendere una risorsa (col valore più basso) o onorare un Ordine.

(2 delle 3 azioni seguenti: scambio, offerte o invii di Delegazioni).

Fase IV: rinnovo delle Risorse e degli Ordini

Distribuite delle Risorse e degli Ordini in modo che ci siano di nuovo cinque villaggi, ognuno con delle Risorse e cinque villaggi, ognuno con un Ordine (con 5 o 6 giocatori sei villaggi ciascuno)

Fase V: Inventario (alla fine dei turni 4, 8 e 12)

Determinare il giocatore che possiede più Risorse per ogni tipo, seguendo l'ordine di valore delle Risorse (Sale, Orzo, Tè, Giada e Oro),

Regole base: il giocatore che ha più Risorse di un tipo guadagna 1 tassello "inventario".

Regole Avanzate: il giocatore che ha più Risorse di un tipo può scegliere di: ricevere 1 tassello "inventario" oppure di inviare 2 Delegazioni in una regione adiacente oppure di piazzare 1 Stupa su un villaggio di livello 1 che confina con una regione adiacente

Regole Avanzate (Variante Inventario di "lunga portata"): come le regole avanzate ma Delegazioni e Stupa possono essere poste su una regione qualsiasi (senza il limite della regione adiacente)





RIASSUNTO DELLE REGOLE

Preparazione (piazzamento delle Risorse e degli Ordini)

3 / 4 giocatori: 5 villaggi con 5 Risorse e 5 villaggi con 1 Ordine

5 giocatori: 6 villaggi con 4 Risorse e 6 villaggi con 1 Ordine

6 giocatori: 6 villaggi con 5 Risorse e 6 villaggi con 1 Ordine

Conteggio dei punti alla fine del dodicesimo turno

Influenza religiosa

Stupa: numero di punti = livello del villaggio

Regole base: Casa 1, Tempio 2, Monastero 3

Regole Avanzate (Variante "Inversione politico-religiosa"): Casa 3, Tempio 2, Monastero 1

Influenza politica

Delegazioni: 1 punto per la superiorità numerica in una regione.

Influenza economica

Yack: 1 punto per ogni yack (proveniente dagli scambi o dai tasselli "inventario") posseduto.

Condizioni di vittoria

In tre giocatori: aver totalizzato più punti in due dei tre tipi di Influenza.

In quattro / cinque giocatori: si elimina il giocatore che ha meno punti "influenza religiosa" poi si elimina quello che ha meno punti "influenza politica". Alla fine il giocatore che ha più punti "influenza economica" vince.

In sei giocatori: come con quattro / cinque giocatori, ma con 2 eliminazioni per "influenza politica".

