

Un gioco di David V. H. Peters e Harry Wu per 2-5 persone

Ricche famiglie di commercianti percorrono la via della seta con le loro carovane per conseguire lauti guadagni. I giocatori rivestono il ruolo di mercanti che si imparentano

Samarckand

con queste famiglie nel tentativo di gestirne gli affari. Chi riuscirà a stabilire i migliori rapporti commerciali e quindi conquistare la vittoria?

Materiale

- **1 tabellone** – Mostra una cartina con varie caselle. Sul margine inferiore e su quello superiore sono inoltre rappresentate le caselle delle 10 famiglie di commercianti con i relativi spazi per le scorte.



- **50 tessere delle relazioni** – 40 grigie e 10 verdi; 5 per ogni famiglia.



Il retro delle tessere delle relazioni mostra 1 punto.

- **33 carte delle merci e 33 tessere delle merci** – Su di esse sono rappresentate le merci del tabellone.

Nome della merce

Ad ogni merce è assegnato un numero



Lato anteriore della carta

Retro delle carte

Rappresentazione e posizione della merce sul tabellone



Tessere delle merci – lato anteriore; con rappresentazione della merce e del numero.

Il retro delle tessere delle merci mostra 1 punto.

- **20 tessere delle famiglie** – 2 per ciascuna famiglia di commercianti.



- **120 cammelli** – 12 in ciascuno dei 10 colori delle famiglie.



- **6 schemi** – indicano il punteggio.



- **75 Dirham** – il denaro di gioco, suddiviso in 34 monete di rame (valore 1), 28 monete d'argento (valore 2), 13 monete d'oro (valore 10).



- **1 regole del gioco** • **1 sacchetto di stoffa** (se si gioca in due).

Nota: Le modifiche delle regole per giocare in due sono a pagina 6.

Preparazione per 3-5 giocatori

Porre il **tabellone** al centro del tavolo.

Su ogni casella di partenza viene posto un cammello nel colore corrispondente. Gli altri **11 cammelli** e le tessere delle famiglie vengono poste sugli spazi per le scorte della famiglia dello stesso colore.

Le tessere delle merci vengono distribuite fra le caselle delle merci corrispondenti sul tabellone.

Up to 2 pieces (camels) may occupy each space of the map. That's why there are 2 ship symbols on the water spaces.



Casella di partenza

Sulla casella delle relazioni di ciascuna famiglia viene posto un mazzo con **quattro tessere grigie ed una verde**.

La tessera sulla sommità di ciascun mazzo deve essere verde.

Mescolare le **carte delle merci** e distribuirne **2** ad ogni giocatore. Le carte restanti costituiscono un mazzo coperto da predisporre accanto al tabellone.

A tutti i giocatori vengono consegnati inoltre 10 Dirham a testa, che rappresentano il patrimonio di ciascuno.

Le altre monete rappresentano la scorta generale che va predisposta accanto al tabellone.



Scorta generale delle monete



Casella della terraferma

Casella di partenza

Casella delle merci

Casella dell'acqua

Simbolo delle famiglie
Importo

Casella delle famiglie con spazi per le scorte: tessere delle relazioni, tessere delle famiglie, cammelli e monete.

Inoltre, la casella mostra il simbolo della casella di partenza e l'importo da riscuotere in caso di matrimonio.

Scopo del gioco

In qualità di membri di una famiglia di mercanti i giocatori si imparentano con ricche famiglie di commercianti. Potenziano le vie del commercio, raccolgono merci e

stringono alleanze commerciali con altre famiglie. Vince chi, al termine del gioco, è riuscito a conquistare il punteggio più elevato ed il maggior numero di merci.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno procedendo in senso orario ed inizia il giocatore più giovane. Il giocatore di turno deve optare per una delle 2 possibili azioni:

- **Imparentarsi con una famiglia di commercianti**
- **Potenziare le vie commerciali di una famiglia**

Le azioni nel dettaglio:

■ Imparentarsi con una famiglia di commercianti

Per imparentarsi con una famiglia di commercianti, il giocatore deve versare dal proprio patrimonio l'importo indicato sulla casella della famiglia. Pone il denaro sulla casella del "tesoro della famiglia" e prende 1 tessera della famiglia prescelta. La pone davanti a sé. Se non sono più disponibili tessere, non potrà imparentarsi con questa famiglia.

Importante: Durante il gioco, i mercanti possono entrare in possesso del numero di tessere delle famiglie che desiderano, tuttavia solo 1 tessera per ciascuna di esse.

Ora pesca 3 carte delle merci dalla sommità del mazzo coperto. Il numero di carte da tenere in mano dipende dal numero di giocatori.

Numero di carte che è consentito tenere in mano:

in 3 giocatori	10 carte
in 4 giocatori	7 carte
in 5 giocatori	6 carte

Per pescare le carte va osservato quanto segue:

- Il giocatore deve conservare **almeno 1 carta**. Può quindi scartare da 0 a 2 carte, comprese quelle che aveva già in mano.
- Dopo lo scarto non potrà avere in mano un numero di carte maggiore rispetto al **numero limite** indicato.
- Qualora il giocatore avesse già **raggiunto il limite** prima del matrimonio, può imparentarsi con una famiglia, ma **non può più pescare altre carte delle merci**.

Con le carte scartate viene costituito un mazzo coperto accanto al tabellone.

Se il mazzo è terminato, il mazzo degli scarti viene mescolato e predisposto come nuovo mazzo coperto accanto al tabellone.

Nota: Durante il gioco è necessario controllare che il denaro della famiglia (tesoro di famiglia), il denaro dei giocatori e la scorta generale siano tenuti ben separati.



Per imparentarsi con una famiglia di commercianti, il giocatore versa l'importo indicato nel tesoro di famiglia e si prende una tessera.



Esempio (se si gioca in quattro): Luca può tenere in mano 7 carte. Possiede già 5 carte quando si sposa di nuovo. Poiché non ha ancora raggiunto il limite di carte, pesca le 3 carte delle merci dal mazzo coperto. Deve ora scartare almeno 1 carta a scelta fra quelle che ha in mano, per non superare il limite di 7 stabilito. Se si unisce di nuovo in matrimonio, non potrà pescare altre carte.

Se invece scarta 2 carte, rimane al di sotto del limite di carte e con il successivo matrimonio può pescare di nuovo 3.

■ Potenziare le vie commerciali di una famiglia

Il giocatore può potenziare le vie commerciali di una famiglia di 1 o 2 casella utilizzando **1 o 2 cammelli** di questa famiglia sulle caselle confinanti. A tale scopo deve possedere una tessera della famiglia e disporre di un numero di cammelli sufficiente.

Ai fini del **posizionamento dei cammelli**, indipendentemente dal fatto che si trovi in una casella della terraferma o dell'acqua, è necessario rispettare le seguenti regole:

- un cammello può essere posizionato solo su una casella che confina con una casella sulla quale si trova già un cammello dello stesso colore.
- su **ciascuna** casella possono essere posizionati al massimo **2 cammelli**, che **non** dovranno essere dello stesso colore.

Se il giocatore potenzia le vie commerciali di **1 casella**, ciò avviene gratuitamente. Prende 1 cammello dalla scorta della famiglia e lo posiziona.

Se potenzia la tratta allungandola di **1 ulteriore casella**, questa operazione costa tuttavia alla famiglia corrispondente **1 Dirham** che va prelevato dal **tesoro di famiglia**, e che il giocatore ripone nella scorta generale.

Posiziona il secondo cammello sul tabellone in base alle stesse regole, e comunque non accanto al primo. I due cammelli devono tuttavia appartenere alla stessa famiglia.

Se una famiglia **non** possiede più denaro, può essere utilizzato **1 solo cammello**, ampliando la via commerciale di una sola casella per ciascun turno.

Caselle delle merci

Se un giocatore pone un cammello su una **casella delle merci libere**, avviene quanto segue:

- prende la tessera delle merci dal tabellone e la pone davanti a sé. Al termine del gioco conteggia **1 punto** per ciascuna tessera.
- se un giocatore (compreso il giocatore di turno) possiede la carta delle merci corrispondente a questa casella delle merci, **può ora rivenderla**. Pone la carta scoperta davanti a sé e riceve subito **3 Dirham**. **Non** potrà riprendere la carta in mano ma deve continuare a rispettare il **limite di carte** stabilito.

Attenzione: Al termine del gioco non sono previsti punti per le carte delle merci vendute.

Se un giocatore pone un cammello su una **casella delle merci occupata**, **non** riceverà alcuna tessera. Inoltre, il possessore della carta delle merci non ha più la possibilità di vendere questa carta (poteva farlo solo quando la casella delle merci veniva occupata per la prima volta).

Nota: Questa azione non è possibile durante il primo giro, poiché deve essere membro di una famiglia prima di poter potenziare le vie del commercio.



Esempio: Barbara è membro dei levantini e intende potenziare di 2 caselle le vie del commercio di questa famiglia. Pone 1 Dirham del tesoro della famiglia nella scorta generale. Quindi prende due cammelli dalla scorta della famiglia e ne pone uno su una casella della terraferma confinante ed uno su una nave di una casella dell'acqua confinante.

Se le vie del commercio vengono ampliate di una sola casella, ciò avviene gratuitamente.



Nota: Si può anche decidere di non vendere la carta delle merci perché al termine del gioco può far conquistare anche 8 punti.



Esempio: Giulia ha posto per prima un cammello sulla casella "Diamante-22". Riceve la tessera delle merci che si trova in questa casella e la pone davanti a sé. Possiede, inoltre, la carta delle merci diamante. Non desidera tuttavia venderla e la tiene in mano.

Nuovo rapporto commerciale fra due famiglie

Se un giocatore pone un cammello su una **casella della terraferma** in cui si trova già un cammello di un'altra famiglia, si viene a creare un nuovo **rapporto commerciale** fra le due famiglie di commercianti. La casella della terraferma può essere anche una casella delle merci oppure la casella di partenza di una famiglia.

Sulle **caselle dell'acqua non** possono invece essere create **relazioni** fra famiglie. I cammelli che si trovano su di esse si passano accanto senza però incontrarsi.

Dal **primo** rapporto fra due famiglie traggono vantaggio entrambe. Sia i membri della famiglia attiva (quella il cui cammello è stato posizionato) che quelli della famiglia passiva (quella il cui cammello si trova già sulla casella), ricevono un **premio**.

Ciascun proprietario di una tessera della famiglia **attiva** riceve **3 Dirham** dalla scorta generale, i proprietari della famiglia **passiva** **1 Dirham**. Se un giocatore è membro di entrambe le famiglie riceverà entrambi i premi.

Inoltre, il giocatore che ha creato il nuovo rapporto commerciale prende la tessera delle relazioni **sulla sommità** delle **due** famiglie in questione. Al termine del gioco ciascuna tessera vale **1 punto**.

Solo quando si stabilisce la prima relazione fra queste due famiglie vengono assegnati i premi e distribuite le tessere delle relazioni. Non sono previsti premi per gli incontri successivi.

Quando il giocatore di turno ha completato la propria azione, si controlla che non si sia verificata una delle due condizioni che decretano la fine del gioco. Se così non fosse, il turno passa al giocatore successivo, procedendo in senso orario.

Conclusione del gioco

Il gioco termina **non appena** si verifica una delle due condizioni qui di seguito:

- **ciascuna famiglia ha stabilito almeno una relazione.** Sul tabellone **non** sono quindi più disponibili tessere delle relazioni **verdi**.

oppure

- **una famiglia ha stabilito almeno 5 relazioni con altre famiglie.** Di questa famiglia non sono quindi più disponibili tessere delle relazioni sul tabellone.

Il giro **non** viene completato.

Viene calcolato il **punteggio** ...



Esempio: Cristiano, essendo un membro della famiglia bizantina, crea un nuovo rapporto commerciale con i levantini. Pone 1 cammello della scorta dei Bizantini su una casella con un cammello rosso. Ora riceve 3 Dirham dalla scorta generale. Giulia è membro dei levantini, e riceve 1 Dirham.

Ora, Cristiano prende ancora la tessera delle relazioni sulla sommità della famiglia araba e persiana e le pone davanti a sé. Termina così il suo turno.

Calcolo del punteggio

Ai giocatori vengono ora assegnati punti per:

- le carte delle merci • le tessere delle merci
- le tessere delle relazioni • il denaro.

Carte delle merci

Le carte delle merci che i giocatori hanno ancora **in mano** vengono scoperte e conteggiate. I giocatori ricevono punti (P) per ciascuna delle **proprie** carte delle merci **sulla cui casella delle merci si trovano dei cammelli**:

- Per la caselle delle merci senza cammelli 0 P
- Per ogni cammello di una famiglia **straniera** ... 1 P
- Per ogni cammello di una **propria** famiglia 4 P

Tessere delle merci

Per ogni tessera delle merci raccolta 1 P

Tessere delle relazioni

Per ogni tessera delle relazioni 1 P

Denaro

Ogni Dirham 1 P

(Le monete hanno il valore indicato.)

Quindi i giocatori sommano i punti. Vince chi ha il punteggio più elevato. In caso di punteggio identico, la partita termina in parità.



Barbara ha la carte delle merci "lino" e riceve 5 punti (P): 4 P per il cammello rosso sulla casella delle merci perché possiede una tessera delle famiglia rossa, e 1 P per il cammello giallo, perché non possiede una tessera delle famiglie gialla.

Nota: E' possibile conteggiare i punti in denaro, facilitando il conteggio finale!

Nota: Non si devono tenere in considerazione le carte già scambiate per 3 Dirham durante il gioco.



Con questi schemi è possibile determinare facilmente il punteggio. Il lato anteriore indica come calcolare il punteggio per le carte delle merci, il retro indica tutti gli altri elementi da tenere in considerazione.

Modifiche in caso di due giocatori

Preparazione del gioco

Il **numero di carte massimo** che è possibile tenere in mano quando si gioca in due è **10**.

Per ogni famiglia viene posta sul tabellone solo **1 tessera**. Le **altre tessere** vengono riposte nel sacchetto di stoffa. Per il resto il gioco viene predisposto come già descritto.

Svolgimento del gioco

Ogni qualvolta un giocatore **si imparenta** con una famiglia, al termine del proprio turno pesca una tessera dal sacchetto.

- Se pesca un membro di una famiglia con cui **non** si è ancora imparentato, la tessera esce **dal gioco**. Viene scoperta e messa ben visibile per entrambi i giocatori.
- Se pesca un membro di una famiglia con cui è già imparentato, pone la tessera sulla casella del tabellone corrispondente.

In questo modo, per alcune famiglie sono in gioco due tessere.

Importante: In due, i giocatori possono anche imparentarsi con una famiglia di cui possiedono già una tessera! Può essere utile un secondo matrimonio con la stessa famiglia perché in questo modo il tesoro viene di nuovo ripristinato.

Se un giocatore possiede entrambe le tessere di una famiglia, nel calcolo del punteggio delle carte delle merci e nel pagamento dei premi per i nuovi rapporti commerciali stabiliti riceve tuttavia **solamente l'importo base**.

