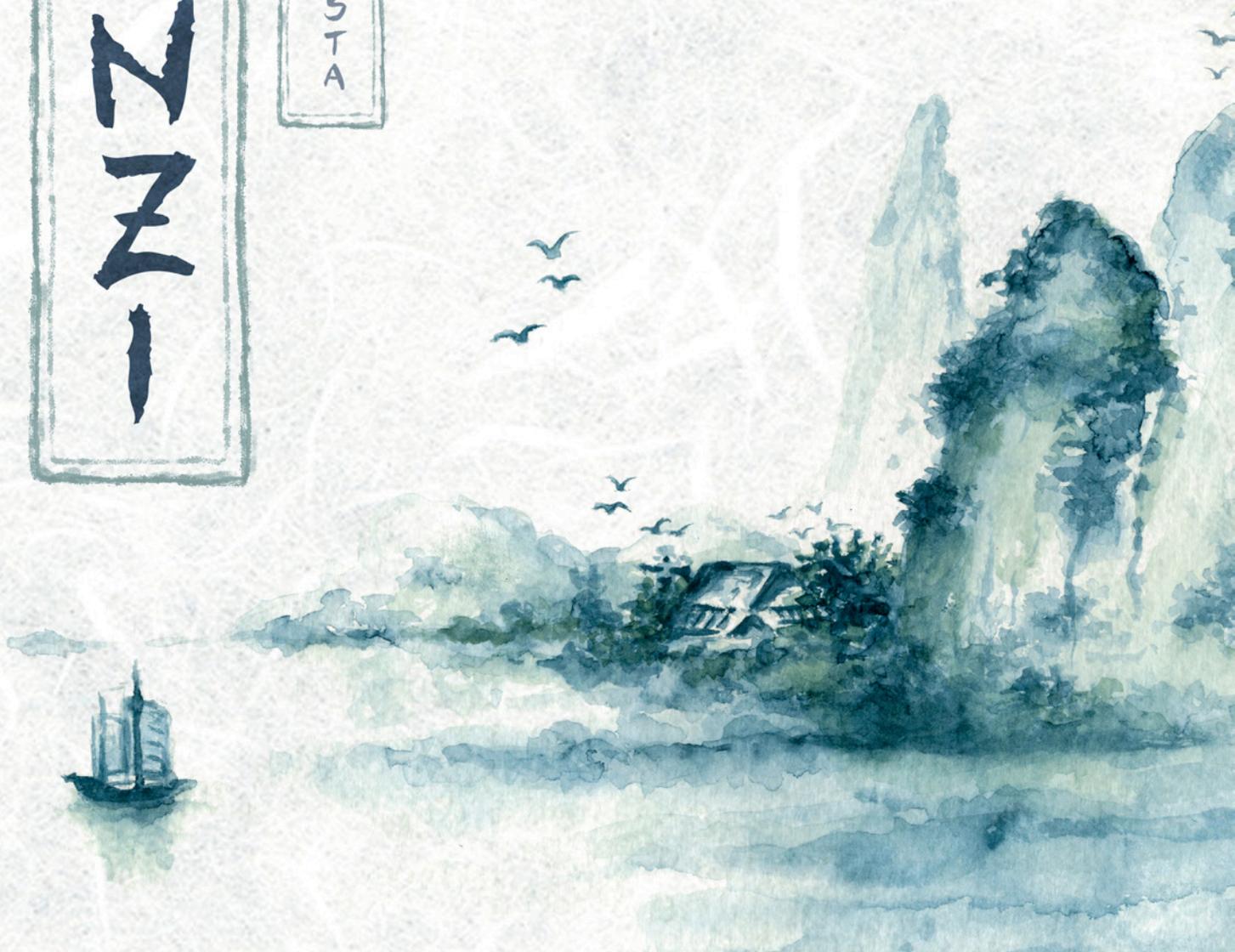


YINZI

RÔLA E COSTA



REGOLAMENTO



YINZI

LA SPLENDENTE DINASTIA MING UN GIOCO DA 2 A 4 GIOCATORI DI RÔLA & COSTA

● INDICE

1. Introduzione	2
2. Componenti	2
3. Preparazione	4
4. Concetti Generali e Meccanismi	6
5. Sequenza di Gioco e Azioni	6
6. Il Mercato Rurale	16
7. Fine del Gioco e Conteggio Finale	16

● 1. INTRODUZIONE

Yinzi significa argento - la Cina ha vissuto la più grande espansione economica della sua storia durante la dinastia Ming (1368-1644). Il commercio di argento tra le Americhe e l'Europa e in seguito con la Cina hanno avuto un profondo impatto sull'economia mondiale - potrebbe essere considerato l'inizio dell'economia globale.

In Cina la mobilità sociale portò alla crescita delle città, in particolare nella zona del basso Yangtze, a quel tempo responsabile della produzione principale di grano per l'intero paese. Oltre al grano e al riso, altre colture come tè, frutta e canna da zucchero venivano coltivate su larga scala.

I contadini immigrati cambiarono professione per diventare mercanti e artigiani. Molte persone della campagna erano impiegate in fabbriche private o statali, producendo merci, come carta, porcellana, zucchero raffinato o tessuti di seta.

Lo scambio e il commercio prosperarono in questa economia liberalizzata e furono aiutati dalla costruzione di canali, strade e ponti da parte del governo Ming. La Cina dell'epoca Ming vide l'ascesa di diversi clan di mercanti, che possedevano grandi quantità di ricchezza.

In *Yinzi*, i giocatori rappresentano i clan di mercanti del tardo periodo Ming all'inizio del XVII secolo, che sviluppano parti della Cina lungo gli ultimi 200 km del fiume Yangtze, prima che raggiunga il Mar della Cina.

I giocatori coltivano piantagioni, vendono merci ai mercati rurali o urbani, creano prodotti lavorati, costruiscono e aggiornano fabbriche e vendono i loro beni alle navi che già aspettano nel porto. Per raggiungere il porto, i giocatori devono migliorare le loro capacità di trasporto fluviale lungo lo Yangtze.

● 2. COMPONENTI

Ogni copia di *Yinzi* contiene:

- 1 Tabellone
- 4 Plance Giocatore
- 20 Tessere Rotta
- 18 Tessere Nave
- 38 Tessere Piantagione (5 ognuno di Tè, Cotone, Canna da Zucchero, Ramia, Bamboo e Sale; 4 ognuna di Patate e Mais - *in realtà per il sale non si tratta di piantagioni ma di miniere, tuttavia per comodità sono indicate tra le tessere Piantagione avendo lo stesso identico ruolo all'interno del gioco*)
- 8 Tessere Mercato Urbano
- 16 Tessere Fabbrica (4 ognuna di Carta, Porcellana, Seta, Zucchero Raffinato)
- 26 Tessere Sacchetto di Argento
- 56 Monete di Rame
- 14 Cubetti che rappresentano la risorsa Legno
- 8 Cubetti che rappresentano la risorsa Pietra
- 16 Tessere Sventura
- 48 Carte Azione (12 ognuna nei 4 colori dei giocatori)
- 48 Pedoni Lavoratore (in legno, 12 ognuno nei 4 colori dei giocatori)
- 60 Cubetti Merce (in legno, 15 ognuno nei 4 colori dei giocatori)
- 80 Dischetti (in legno, 20 in ognuno dei 4 colori dei giocatori)
- 8 Cilindri (in legno, 2 in ognuno dei 4 colori dei giocatori)
- 32 Tasselli Prodotti Lavorati (in legno, 8 in ognuno dei 4 colori dei giocatori)
- 8 Aiuti (4 ognuno in Inglese e Tedesco)
- 1 Blocco segnapunti
- 1 Dado a sei facce
- 2 Regolamenti (1 in Inglese e 1 in Tedesco)



IL TABELLONE

La maggior parte della sezione centrale del tabellone di Yinzi è coperta da quattro province intorno al fiume Yangtze, negli ultimi 200 km prima di raggiungere il Mar della Cina: Nanzhili, Zhejiang, Jiangxi e Huguang. Ogni provincia ha un'area Piantagioni composta da vari spazi Terreno quadrati ❶ e il proprio Mercato Urbano ❷. Inoltre, tutte le province hanno accesso al Mercato Rurale generale ❸.

Nell'angolo in alto a sinistra è raffigurata l'area Ordine di Turno. Qui sono presenti diversi tracciati. Dal basso verso l'alto, il tracciato Ordine di Turno ❹, il Tracciato Bonus, ed il tracciato Piantagioni.

Direttamente sotto è raffigurata l'area Innovazioni ❺ che è divisa in quattro sezioni, da sinistra a destra e dall'alto verso il basso: *Diplomazia*, *Economia*, *Impegni Imperiali* e *Guerra & Rotte*.

All'estrema destra del tabellone ci sono gli spazi per le Navi ❻ e sopra due riquadri per i punti vittoria guadagnati attraverso la consegna delle Merci delle Navi ai vari mercati esteri, Asiatico ed Europeo.

Nell'angolo in basso a destra c'è la tabella di Cambio Rame-Argento ❼.

Alla sua sinistra c'è l'area Migrazione composta da due spazi ❽.

Al centro del tabellone, in alto, è raffigurato il tracciato Imbarcazioni ❾.

In basso lungo il bordo del tabellone è raffigurata l'area Impegni Imperiali composta da 4 spazi ❿.

Situata alla sua sinistra c'è l'area Risorse ❶❶, e sopra di essa sulla destra, l'area Prodotti Lavorati ❶❷.

Infine, alla sinistra dell'area Prodotti Lavorati c'è l'area Guerra & Rotte ❶❸.

LE PLANCE GIOCATORE



Ogni plancia giocatore ha spazi per cinque azioni fortuna disponibili: da sinistra verso destra queste sono *Sviluppare le Imbarcazioni* ❶, *Coltivare* ❷, *Vendere al Mercato Urbano* ❸, *Sviluppare le Fabbriche* ❹ e *Innovazioni* ❺. Sotto agli spazi azione ci sono gli spazi per i Lavoratori ❻. Inoltre, ogni Plancia ha uno spazio per le Tasse ❼.

TESSERE NAVE



Ci sono 18 tessere in *Yinzi* che rappresentano le navi. Ci sono 2 navi Olandesi, 2 Portoghesi, 2 Spagnole (queste sono chiamate Navi Europee); e 4 navi Giapponesi, 4 Coreane, e 4 del Brunei (queste sono chiamate Navi Asiatiche).

TESSERE PIANTAGIONE, FABBRICA, SVENTURA, MERCATO URBANO E DENARO



Altri componenti in cartone sono le tessere Piantagione (di vari tipi) 1, 16 Fabbriche nei quattro colori dei giocatori 2, tessere Sventura 3, Monete di Rame 4, Sacchetto d'Argento 5, e Mercato Urbano 6.

RISORSE & DADI

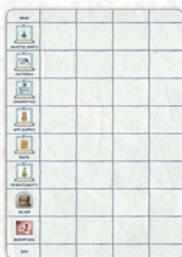


I cubetti di legno rappresentano le risorse: marroni per il legno 1 quelli grigi la pietra 2. Il dado 3 è usato per determinare il tasso di cambio Argento-Rame, rappresentando così la fluttuazione economica.

TESSERE ROTTA



Le 20 tessere Rotta in *Yinzi* permettono ai giocatori di vendere le Merci, guadagnare punti e determinare la Forza del nemico in guerra. Sei tessere hanno inoltre un simbolo Disastro Naturale: 2 ognuno di Siccità, Alluvione e Incendio.



BLOCCO SEGNAPUNTI

Per conteggiare facilmente il punteggio finale, nel gioco è incluso un blocco segnapunti. Sarà necessario un foglio per ogni partita.

COMPONENTI DEI GIOCATORI



Oltre alla Plancia Giocatore, *Yinzi* contiene, per ogni giocatore, un mazzo di 12 carte Azione 1, ed i seguenti componenti in legno: 12 Lavoratori 2, 15 cubetti Merce 3, 20 Dischetti 4, 2 Cilindri 5, 8 Tasselli Materia Prima 6, e 1 Scheda di Riepilogo.

3. PREPARAZIONE

- A Disponi il tabellone al centro dell'area di gioco.
- B Prendi le 8 tessere Mercato Urbano, mescolale a faccia in giù e piazzane una a caso, a faccia in su, su ogni area Mercato Urbano nelle quattro Province. Rimetti nella scatola le rimanenti quattro tessere.
- C Piazza il dado, sulla faccia "2", sul tracciato Cambio Rame-Argento.
- D Prepara le tessere Piantagione. Prendi le quattro tessere Patata e le quattro tessere Mais e mettile da una parte. : Con 3 giocatori, rimuovi e rimetti nella scatola una tessera Piantagione di ognuno dei seguenti tipi: Tè, Sale, Cotone, Zucchero di Canna, Ramia e Bamboo. : Con 2 giocatori, rimuovi 2 tessere Piantagione per ognuno degli stessi cinque tipi. Mescola le tessere Piantagione a faccia in giù e piazzane una a caso, a faccia in su da sinistra verso destra, su ogni spazio del tracciato Piantagioni all'interno dell'area Ordine di Turno. Piazza le rimanenti tessere Piantagione, a faccia in giù, sul tavolo a fianco di tale area.

Nota: Le quattro tessere Piantagione di Patate e Mais sono aggiunte e mescolate assieme alle altre tessere Piantagione quando la prima nave Europea arriva sulle coste della Cina.

- E Prendi tutte le tessere Nave Asiatica e mescolale. / : Con 2 o 3 giocatori rimuovi dal gioco due tessere Nave Asiatica a caso e rimettille nella scatola. Poi, piazza un numero di tessere a faccia in su, in base al numero di giocatori, negli spazi Nave a fianco della costa cinese. Dopo, mescola le tessere Nave Europea assieme alle tessere Nave Asiatiche rimaste. Dividi queste tessere in due pile aventi circa lo stesso numero di tessere, e piazzale a fianco del tabellone in corrispondenza dei due segnaposto a fianco degli spazi Nave. Poi volta a faccia in su la prima tessera di entrambe le pile, in modo che i giocatori possano vedere quale sarà la prossima nave che attracherà.
- F Piazza tutti i cubetti Legno e Pietra nell'area Risorse del tabellone.
- G Piazza tutte le monete di Rame, le tessere Sacchetto d'Argento e Sventura in tre pile a fianco del tabellone.
- H Ogni giocatore sceglie un colore e prende una Plancia Giocatore, una Scheda Riepilogo, un mazzo di 12 carte Azione, 12 Lavoratori, 15 cubetti Merce, 20 Dischetti, 2 Cilindri, e 8 Tasselli Prodotto Lavoro.
- I : Prima, con 2 o 3 giocatori, rimetti nella scatola tutte le tessere Fabbrica dei colori non utilizzati dai giocatori. Mescola tutte le tessere Fabbrica e piazzane una per giocatore, presa a caso e a faccia in su, a fianco del tabellone. Piazza le tessere Fabbrica rimanenti in una pila a faccia in giù a fianco di quelle poste a faccia in su.
- J Mescola le tessere Rotta, e separale in cinque pile di 4 tessere ognuna. Scegli un numero di pile uguale al numero di giocatori più una. Piazza la prima pila a faccia in giù sullo spazio della pila degli scarti (spazio inferiore), e le altre pile a faccia in giù sugli spazi appropriati in base al numero di giocatori in gioco. Poi volta a faccia in su la prima tessera di ogni pila, ad eccezione della pila degli scarti.
- K Ogni giocatore prende 4 Monete di Rame dalla riserva generale e le posiziona a fianco della propria Plancia.
- L Adesso, ogni giocatore mescola le proprie carte Azione e le mette in un mazzo a faccia in giù a fianco della propria Plancia.
- M Ogni giocatore prende uno dei propri cilindri e lo piazza sullo spazio numero "1" del tracciato Imbarcazioni.
- N Determina in modo casuale il primo ordine di turno *provvisorio*, quindi piazza un cilindro di ogni giocatore sul tracciato ordine di turno.
- O Infine, in ordine di turno inverso:
 - Ogni giocatore sceglie una tessera Fabbrica tra quelle poste a faccia in su e la piazza sul tabellone. La tessera deve essere posta in modo che occupi solo gli spazi dell'area Piantagioni relativa alla Provincia scelta (cioè completamente al suo interno). Dopo il giocatore piazza un dischetto del proprio colore su tale tessera Fabbrica. Quando tutti i giocatori hanno svolto questo punto, pesca una tessera Fabbrica per giocatore e piazzale a faccia in su a fianco del tabellone.
 - Ogni giocatore sceglie 1 cubetto Pietra oppure Legno dall'area Risorse.

ESEMPIO CON 3 GIOCATORI

4. CONCETTI GENERALI E MECCANISMI

Yinzi usa due concetti generali, che sono molto particolari, quindi i giocatori devono comprenderli bene prima di iniziare a giocare.

Componenti Personali del proprio colore e Componenti Pubblici:

Durante il gioco, i colori dei giocatori sono usati sia per i componenti personali "posseduti" e gestiti dai giocatori, che per e i componenti pubblici disponibili, i quali possono essere usati da ogni giocatore.

I **Componenti Personali** sono i Lavoratori, i dischetti usati per indicare i punti vittoria, la proprietà di Fabbriche e gli Emissari; i Prodotti Lavorati e i cubetti Merce "coltivati" nelle Piantagioni delle quattro Province o Consegne alla Navi o tessere Rotta.

I **Componenti Pubblici** sono i cubetti Merce consegnati al Mercato Rurale che divengono così "Cibo"; i cubetti Merce consegnati al Mercato Urbano che divengono così "Materie Grezze". Prima di essere costruite, anche le Fabbriche sono considerate componenti pubblici ed il colore rappresenta il colore delle "Materie Grezze" necessarie per farle produrre.

Merci Specifiche e Materie Grezze: Finché i giocatori hanno cubetti Merce "coltivati" nelle Piantagioni delle quattro Province, questi rappresentano il tipo di Merce come indicato dall'illustrazione nello spazio o sulla tessera Piantagione. Inoltre, la domanda del Mercato Urbano definisce le Merci richieste, e i giocatori possono consegnare solo le Merci richieste dal Mercato Urbano

Quando un cubetto Merce è consegnato al Mercato Urbano, esso perde il suo status originale ed è considerato Materia Grezza.

Le Fabbriche hanno una domanda di Materie Grezze. Come spiegato prima, conta solo il colore di queste Materie Grezze. Quando sceglie una Fabbrica, il giocatore deve tenere a mente quanto segue:

- quali Prodotti Lavorati sono richiesti dalle Navi attraccate;
- quali colori di Materie Grezze sono disponibili nei Mercati Urbani;
- dare preferenza alle Fabbriche che richiedono le Materie Grezze del proprio colore, divenendo così meno dipendenti dalle vendite di Merci ai Mercati Urbani da parte degli altri giocatori.

Oltre a questi due concetti, i meccanismi in *Yinzi* sono un po' differenti.

Durante ogni round di gioco, i giocatori effettuano 6 azioni. Con l'aiuto delle loro carte Azione, i giocatori scelgono 3 delle 5 Azioni Fortuna. Essi piazzano queste carte sopra alle azioni indicate sulla propria Plancia, così essi possono solo attivare una particolare azione Fortuna solo una volta per round. Inoltre, queste carte Azione conferiscono ai giocatori un ammontare di Lavoratori, che essi piazzano come gruppo sotto all'Azione Fortuna scelta.

Aniché giocare le carte Azione, i giocatori possono anche scegliere 3 delle 5 Azioni Lavoratore. Essi prendono un gruppo di Lavoratori, e lo piazzano nell'area dell'azione scelta sul tabellone, così essi, anche in questo caso, possono attivare una particolare azione Lavoratore solo una volta per round.



5. SEQUENZA DI GIOCO E AZIONI

Yinzi è giocato nel corso di quattro round. Sarà facile tenerne traccia in quanto ogni giocatore gioca 3 delle proprie 12 carte in ogni round.

Un round in *Yinzi* è composto dalle seguenti Fasi:

- A** Scelta di un Bonus e della Posizione nell'Ordine di Turno.
- B** Giocare Azioni Fortuna e Azioni Lavoratore.
- C** Sfamare i Lavoratori.
- D** Risoluzione: Glorie di Guerra; Disastri Naturali; Rotte; Impegni Imperiali; Tassazione
- E** Spedizioni Tardive.
- F** Amministrazione: Determinare il tasso di cambio Rame/Argento; Gestione dei Lavoratori; Pescare Nuove Carte.

A SCELTA DI UN BONUS E DELLA POSIZIONE NELL'ORDINE DI TURNO



Secondo l'ordine provvisorio, ogni giocatore sceglie un bonus e *opzionalmente* può acquistare la tessera Piantagione associata alla stessa colonna del bonus scelto, pagando il costo indicato (1, 2 o 3 Monete di Rame) alla banca. Per indicare la propria scelta, ogni giocatore sposta il proprio cilindro dal tracciato Ordine di Turno sullo spazio relativo al bonus scelto. Il bonus scelto determinerà anche il nuovo ordine di turno, che sarà da sinistra a destra, ed ha effetto immediatamente.

Ogni round, ogni bonus può essere scelto da un solo giocatore. Il giocatore deve mantenere il proprio cilindro sullo spazio del bonus scelto fino alla fine del round. In seguito, per formare un nuovo ordine provvisorio, i cilindri saranno spostati sul tracciato Ordine di Turno mantenendo lo stesso ordine.

I differenti Bonus, da sinistra verso destra:



Innovazione Gratuita: Il giocatore piazza *subito* uno dei propri dischetti su uno spazio libero in una delle sezioni dell'area Innovazioni. Per i dettagli sulle differenti Innovazioni, vedi *Innovazioni* a pag. 9.



Vendita Migliore: Durante questo round, ogni volta che un giocatore vende un cubetto Merce ad un Mercato Urbano o Rurale, egli riceve 1 Moneta di Rame aggiuntiva per ogni Merce venduta. Per i dettagli circa la vendita dei cubetti Merce, vedi *Vendere al Mercato Urbano* a pag. 8 oppure *Il Mercato Rurale* a pag. 16.



Sfamare i Lavoratori: Quando è il momento di sfamare i lavoratori, il giocatore non è obbligato a sfamarli. Per i dettagli vedi *Sfamare i Lavoratori* a pag. 14.



Nessuna Tassa: Quando è il momento di pagare le tasse, il giocatore non è obbligato a pagare le tasse. Per i dettagli vedi *Tassazione* a pag. 15.



Migliorare le Imbarcazioni: Il giocatore avanza subito il cilindro sul tracciato Imbarcazioni di uno spazio gratuitamente. Per i dettagli, vedi *Sviluppare le Imbarcazioni*.



Migliorare le Fabbriche: Il giocatore piazza subito gratuitamente un altro dei propri dischetti sopra a quello/i esistente/i. Per i dettagli, vedi *Migliorare le Fabbriche* a pag. 9.

Se un giocatore acquista la tessera Piantagione associata al bonus scelto, egli la piazza immediatamente sul tabellone assieme a due cubetti del suo colore. Per maggiori dettagli, vedi *Coltivare* a pag. 8.

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto un bonus, sposta tutte le tessere Piantagione rimaste compattandole verso sinistra. Poi pesca delle nuove tessere Piantagione e piazzale negli spazi del tracciato rimasti vuoti, da sinistra verso destra.

Esempio: Marion è prima nell'ordine di turno provvisorio e sceglie il bonus *Sfamare i Lavoratori* (A), poi sposta il proprio cilindro sopra lo spazio del bonus scelto e decide di acquistare la tessera *Piantagione di Tè* (B) associata al bonus scelto. Paga 1 *Moneta di Rame* (C) e piazza la tessera *Piantagione di Tè* su uno spazio vuoto di *Jiangxi* assieme a 2 suoi cubetti (D).



B GIOCARE AZIONI FORTUNA E AZIONI LAVORATORE

Ogni giocatore adesso pesca le prime 3 carte Azione dal proprio mazzo. In ordine di turno ogni giocatore deve decidere ora se effettuare:

- I Una Azione Fortuna giocando una carta Azione. Questa azione è obbligatoria come prima azione del round e in qualsiasi momento il giocatore sia rimasto senza Lavoratori sulla propria Plancia; **oppure**
- II Una Azione Lavoratore piazzando sul tabellone un gruppo di Lavoratori presi da uno spazio dalla propria Plancia Giocatore.

Inoltre, i giocatori possono vendere o comprare merci al Mercato Rurale. Per i dettagli, vedi *Mercato Rurale* a pag. 16.

Questa Fase termina, dopo che tutti i giocatori hanno effettuato 6 azioni - tre Azioni Fortuna e tre Azioni Lavoratore.

Nota: Per aiutare i giocatori a visualizzare le Azioni, tutte le Aree sul tabellone relative alle Azioni Fortuna e Lavoratore sono indicate attraverso una icona . Inoltre, tutte le Azioni Lavoratore si trovano in fondo al tabellone, da sinistra a destra e dall'alto al basso: *Guerra & Rotte*, *Produrre Prodotti Lavorati*, *Prendere Risorse*, *Impegni Imperiali*, *Rifornire le Navi*. Gli spazi delle singole Azioni Lavoratore sono raffigurati come spazi a forma di nuvola. Gli spazi Migrazione sono nella stessa zona del tabellone e hanno la stessa forma dato che usano Lavoratori, ma la Migrazione non è una Azione. Per i dettagli, vedi *Azioni Lavoratore* a pag. 10.

AZIONI FORTUNA

Per risolvere una Azione Fortuna, il giocatore attivo sceglie una carta Azione della propria mano e la piazza sopra l'azione scelta della propria Plancia.

Importante: Un giocatore può scegliere ogni Azione Fortuna solo 1 volta per round.



Subito prima di effettuare l'azione, il giocatore piazza un numero di propri Lavoratori (come raffigurato sulla carta giocata) sullo spazio Lavoratori associato a quella Azione Fortuna in fondo alla propria Plancia.

Il giocatore risolve l'azione scelta tante volte quante il valore fortuna indicato sulla carta giocata.

Se il giocatore non può o non desidera risolvere l'azione il numero di volte permesso (il valore sulla carta) egli salta le risoluzioni ritenute in eccesso.

Il giocatore può *incrementare* di uno, il numero di volte che può risolvere una singola Azione Fortuna tassando la propria gente. Per risolvere una singola azione una volta in più il giocatore piazza uno dei propri dischi sullo spazio Tasse della propria Plancia. Quindi, il numero massimo di volte che un giocatore può risolvere un'Azione Fortuna è 4 (tre volte con una carta di valore 3 più una tassando la propria gente).



Esempio: Marion sceglie una carta Azione di valore 2 con raffigurati 2 Lavoratori per effettuare l'Azione Fortuna "Sviluppare le Imbarcazioni" (A). Prima di risolvere l'azione, essa piazza 2 Lavoratori sullo spazio sotto a tale azione (B). Marion desidera risolvere l'azione tre volte, quindi tassa la propria gente piazzando un suo dischetto sullo spazio Tasse della propria Plancia (C).

Il giocatore può scegliere tra cinque Azioni Fortuna:

-  **Sviluppare le Imbarcazioni**
-  **Sviluppare le Fabbriche**
-  **Coltivare**
-  **Innovazioni**
-  **Vendere al Mercato Urbano**



SVILUPPARE LE IMBARCAZIONI

Con l'acquisizione di imbarcazioni migliori e più grandi, i mercanti possono raggiungere mercati più lontani e rispondere alla crescita di domanda di Merci e Prodotti Lavorati.



Il giocatore prende un cubetto Legno dalla propria riserva personale, e lo piazza nell'area Risorse del tabellone, quindi avanza di uno spazio il proprio cilindro sul tracciato Imbarcazioni.

Nota: Quando avanzi il cilindro sul tracciato Imbarcazioni, solo raggiungendo alcuni spazi, sarà incrementata la Capacità di Trasporto Fluviale delle tue imbarcazioni.



La posizione del cilindro di un giocatore sul tracciato Imbarcazioni determina la Capacità di Trasporto Fluviale delle proprie Imbarcazioni.

- La Capacità di Trasporto Fluviale delle imbarcazioni di un giocatore è uguale al numero indicato sotto allo spazio raggiunto dal suo cilindro sul tracciato Imbarcazioni.
- La Capacità di Trasporto Fluviale *non è mai* ridotta quando usata.
- Qualsiasi singolo cubetto di Merce o Prodotto Lavorato che il giocatore muove attraverso confini con raffigurato il simbolo sul confine, necessita di 1 unità di Capacità di Trasporto Fluviale per ognuno di questi simboli. Sul tabellone è indicato il simbolo Imbarcazione su ogni confine tra province e confini costieri di Nanzhili e Zhejiang.

Il giocatore può necessitare della Capacità di Trasporto Fluviale delle proprie imbarcazioni per le seguenti azioni:



Vendere la Mercato Urbano (spostando Mercì sul Mercato Urbano)



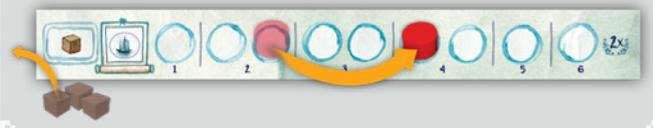
Produrre Prodotti Lavorati (spostando Materie Grezze dal Mercato Urbano alle Fabbriche)



Rifornire le Navi (spostare Prodotti Lavorati o Mercì sulle Navi giunte sulle coste cinesi, anche durante le "Spedizioni Tardive");

Eccezioni: Il giocatore può vendere Mercì al Mercato Rurale o consegnare Prodotti Lavorati o Mercì sulle tessere Rotta senza il trasporto delle Imbarcazioni.

Esempio: Marion piazza tre cubetti Legno nell'area Risorse ed avanza il suo cilindro di 3 spazi sul tracciato Imbarcazioni. Essa incrementa la Capacità di Trasporto Fluviale delle sue imbarcazioni da 2 a 4.



COLTIVARE

Alcuni dei parenti del giocatore sono contadini che cercano di trarre vantaggio dalle recenti innovazioni e miglioramenti in agricoltura.

Il giocatore produce Mercì nelle Piantagioni. Ci sono diversi modi di farlo:



In una qualsiasi delle quattro province il giocatore piazza uno dei suoi cubetti su un Terreno non occupato da cubetti o da una Fabbrica. Questo non costa alcunché. Un giocatore deve usare uno spazio con un simbolo Merce prestampato sul tabellone (cavolo , frutta , grano , sale) oppure una tessera Piantazione piazzata precedentemente ma che attualmente non ha cubetti su essa (tè , sale , cotone , zucchero di canna , ramie , bamboo , patate , mais).

- In una Provincia qualsiasi il giocatore piazza 2 dei propri cubetti su uno spazio con raffigurato il Riso non occupato da cubetti o una Fabbrica. Questo non costa niente. Non ci sono tessere Piantazione di Riso, così il giocatore deve usare uno spazio con raffigurato il simbolo Riso prestampato sul tabellone.



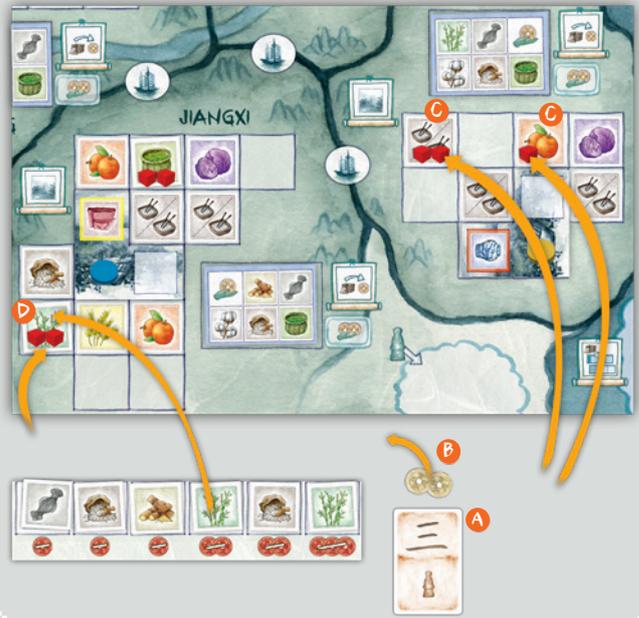
Non ha importanza se effettua questa azione una, due, tre o quattro volte, il giocatore può rinunciare ad una risoluzione di quelle consentite (*non è obbligato a farlo*) per prendere una tessera Piantazione da uno spazio del tracciato Piantagioni, pagando il relativo costo (1, 2 o 3 Monete di Rame).

Dopodiché egli piazza la tessera su uno spazio disponibile (non occupato da cubetti o una Fabbrica) in una Provincia qualsiasi e piazza due cubetti su di essa (anziché uno). Il giocatore può rimpiazzare ("costruire sopra") una tessera Piantazione, senza un cubetto sopra, con un'altra tessera Piantazione e, in questo caso, ovviamente, piazza due cubetti sulla nuova tessera Piantazione. Una tessera Piantazione vuota, se usata di nuovo non produce nuovamente due cubetti, solo uno.

Eccezione: Spazi o Tessere Piantazione di Sale non possono essere rimpiazzati con una nuova tessera Piantazione, né è possibile costruirsi una Fabbrica.

Acquistare una tessera Piantazione non è un'Azione; è parte dell'Azione Coltivare. Dopodiché sposta le tessere Piantazione rimaste sul tracciato, compattandole verso sinistra, poi pesca e piazza una nuova tessera Piantazione sullo spazio più a destra del tracciato.

Esempio: Marion usa una carta azione "3" e compra una tessera Piantazione di Bamboo dal tracciato, pagandola 2 Monete di Rame . Su Zhejiang, piazza 2 cubetti sul Riso, ed 1 cubetto sulla Frutta . Su Jiangxi, Marion piazza 2 cubetti sulla nuova tessera Piantazione di Bamboo .



VENDERE AL MERCATO URBANO

Il giocatore può vendere la propria produzione agricola al Mercato Urbano.

Il giocatore vende al Mercato Urbano un suo singolo cubetto Merce preso dalle Piantagioni. In base alle richieste sulle tessere Mercato Urbano, le seguenti Mercì possono essere vendute ai Mercati Urbani: Ramie, Zucchero di Canna, Cotone, Tè, Sale, Bamboo.



Per ogni cubetto di Merce venduto il giocatore prende 2 Monete di Rame dalla Banca. Ogni spazio del Mercato, in qualsiasi momento, può contenere solo un singolo cubetto.

Nota: Se il Mercato Urbano scelto ha uno spazio vuoto con raffigurato una Moneta di Rame adiacente ortogonalmente ad uno spazio con l'icona della Merce che il giocatore sta vendendo, questa specifica Merce vale 1 Moneta di Rame aggiuntiva. Il giocatore piazza il cubetto Merce sopra all'icona della Moneta, disabilitando l'introito extra per le vendite future. Dopo, se lo spazio con la Moneta è di nuovo vuoto, l'introito aggiuntivo è di nuovo disponibile. Nel caso che i due spazi adiacenti allo spazio con la Moneta sono riempiti con un cubetto, il giocatore non può vendere Mercì nello spazio con la Moneta.

Trasporto con le Imbarcazioni: Per vendere al Mercato Urbano della stessa provincia da dove proviene la Merce, un giocatore non necessita del trasporto con una Imbarcazione. Per vendere cubetti ad un Mercato Urbano in una provincia differente il giocatore necessita di 1 unità di Capacità di Trasporto Fluviale per ogni cubetto per provincia attraversata. Per i dettagli, vedi sezione *Sviluppare le Imbarcazioni* a pag. 7.

Esempio: Angelika usa una carta Azione di valore 3 **A**. Decide di vendere 1 Sale al Mercato Urbano di Jiangxi (nella stessa provincia) **B** e 2 Zucchero di Canna della confinante provincia Huguang, dato che il Mercato Urbano di Jiangxi ha una domanda di Zucchero di Canna da 3 Monete. Quindi piazza il primo Zucchero di Canna sul simbolo della Moneta, disabilitando questo pagamento addizionale **C**. Essa deve avere una Capacità di Trasporto Fluviale di almeno 2 (2 cubetti x 1 confine) **D** e riceve 7 Monete **E** (2 per il Sale + 3 per il primo Zucchero di Canna + 2 per il secondo Zucchero di Canna).



Esempio: Angelika usa una carta Azione di valore 3 **A**. Essa costruisce una nuova Fabbrica, poi la migliora portandola al Livello II **B**, e migliora un'altra propria Fabbrica portandola dal Livello II al Livello III **C**. Essa paga 1 Pietra e 8 Monete **D** (3 per il Livello II e 5 per il Livello III).



INNOVAZIONI

Il giocatore usufruisce delle innovazioni avvenute durante la Dinastia Ming sia nel campo della diplomazia che dell'economia e della costruzione.



Il giocatore piazza uno dei propri dischetti su uno spazio libero della griglia Innovazioni. Se egli piazza più di un dischetto, tali dischetti devono essere piazzati tutti in sezioni differenti (*Diplomazia, Economia, Impegni Imperiali, Guerra & Rotte*). In qualsiasi momento, ogni spazio può contenere un singolo dischetto.

In qualsiasi momento durante il proprio turno, ma non nello stesso turno in cui è stato piazzato il

dischetto, o nella Fase di gioco relazionata, un giocatore non può prendere uno o più dei propri dischetti dalle sezioni delle Innovazioni ed usare il rispettivo bonus. Se un giocatore non usa le Innovazioni, alla fine del gioco, egli riceverà dei Punti Vittoria per i propri dischetti presenti nell'area Innovazioni.

La sezione *Impegni Imperiali e Guerre & Rotte* hanno dei bonus che possono essere usati solo quando viene effettuata tale specifica azione Lavoratore o più avanti nella Fase Risoluzione. È facile determinare quando queste Innovazioni possono essere applicate perché non c'è possibilità di usarle in altri momenti.

DIPLOMAZIA: Un dischetto in uno spazio rappresenta un Emissario del giocatore che segue i Prodotti Lavorati o le Merci di quel giocatore, che riforniscono una Nave della stessa "nazione" dello spazio Diplomazia. Il giocatore, nel proprio turno, può aggiungere tale dischetto su una Nave, o quando la Nave salpa (anche nelle Spedizioni Tardive) se il giocatore ha cubetti o Prodotti Lavorati sulla corrispondente Nave. Quando la Nave salpa, il dischetto è spostato nel Mercato Estero. Alla fine del gioco un dischetto nel Mercato Estero varrà 1 Punto Vittoria addizionale.



SVILUPPARE LE FABBRICHE

Alcuni dei parenti dei giocatori hanno lasciato i campi e adesso fanno gli artigiani in città.

Il giocatore costruisce una nuova Fabbrica o ne migliora una esistente.

Per **costruire** una nuova Fabbrica, il giocatore prende un cubetto Pietra dalla propria riserva e lo rimette nell'area Risorse sul tabellone. Poi prende una delle tessere Fabbrica poste a faccia in su e la piazza in una provincia qualsiasi. Indica la proprietà della Fabbrica piazzando sopra alla tessera Fabbrica uno dei propri dischetti. Gli spazi nella provincia devono essere tutti spazi libero (cioè spazi o tessere Piantagione senza cubetti, e mai una Miniera di Sale). Se necessario, rimuovi le tessere Piantagione vuote presenti sugli spazi dove verrà costruita la Fabbrica, e rimettile nella scatola (in modo che la Fabbrica possa stare in piano sul tabellone). Dopo di ciò, pesca una nuova tessera Fabbrica e piazzala a faccia in su a fianco delle altre tessere Fabbrica.

Per **migliorare** una delle proprie Fabbriche, il giocatore piazza un'altro dei propri dischetti sopra a quelli già presenti. Una Fabbrica di Livello I può essere migliorata in una Fabbrica di Livello II pagando 3 Monete alla banca; una Fabbrica di Livello II può essere migliorata in una Fabbrica di Livello III pagando 5 Monete alla banca.

Il Livello III è il livello massimo per una Fabbrica. Il Livello della Fabbrica sarà uguale al numero di dischetti presenti sulla tessera Fabbrica stessa.

 **Emissario:** Sposta il dischetto su una Nave del Brunei.

 **Emissario:** Sposta il dischetto su una Nave Koreana.

 **Emissario:** Sposta il dischetto su una Nave Giapponese.

 **Emissario:** Sposta il dischetto su una Nave Portoghese.

 **Emissario:** Sposta il dischetto su una Nave Spagnola.

 **Emissario:** Sposta il dischetto su una Nave Olandese.

ECONOMIA: Il giocatore può rimuovere i propri dischetti per ricevere i benefici quando necessari. Quando spende le Merci, Risorse o Monete, il giocatore non prende il corrispondente cubetto, segnalino o tessera, ma spende unità virtuali del tipo appropriato.

 **Riso gratuito:** il giocatore spende 2 Riso. Egli non necessita della Capacità di Trasporto Fluviale .

 **Legno gratuito:** Il giocatore spende 1 Legno.

 **Pietra gratuita:** Il giocatore spende 1 Pietra.

 **Materie Grezze gratuite:** Quando effettua l'azione *Produrre Prodotti Lavorati*, il giocatore spende 1 Materia Grezza. Non necessita della Capacità di Trasporto Fluviale  dato che questa Materia Grezza virtuale è considerata essere nella stessa regione della Fabbrica produttrice.

 **Capacità di Trasporto Fluviale gratuita:** Il giocatore spende 1 Capacità di Trasporto Fluviale extra. Questa Capacità di Trasporto Fluviale è temporanea, ed il giocatore non la segna sul tracciato Imbarcazioni.

 **Monete gratuite:** Il giocatore spende 2 Monete.

IMPEGNI IMPERIALI: Questa parte è tematicamente collegata al governo della nazione dell'Imperatore. I Bonus della riga inferiore possono essere usati solo quando effettui l'azione *Impegni Imperiali*. Per i dettagli vedi *Impegni Imperiali* a pag. 13.

 **Sale gratuito:** Il giocatore spende 1 Sale. Non necessita della Capacità di Trasporto Fluviale .

 **Vendita addizionale al Mercato Urbano:** Il giocatore vende ad un Mercato Urbano un suo cubetto Merce preso da una delle Piantagioni. Si applica la regola della Capacità di Trasporto Fluviale .

 **Piantazione Addizionale:** Il giocatore effettua una singola azione *Coltivare* usando una tessera Piantazione del tracciato Piantagioni pagandone il costo.

 **Stesso Impegno Imperiale:** Il giocatore piazza i propri Lavoratori in uno spazio già occupato da Lavoratori avversari (quando effettua l'azione *Impegni Imperiali*).

 **Lavoratore Addizionale:** Il giocatore usa questo dischetto come un Lavoratore extra (quando effettua l'azione *Impegni Imperiali*).

 **Aviolo di Immigrati:** Il giocatore può reclutare Lavoratori anche dallo spazio Migrazione superiore (quando effettua l'azione *Impegni Imperiali*).

GUERRE & ROTTE: Questa parte è tematicamente connessa alle guerre fatte dall'Imperatore ai nemici della nazione. I Bonus della riga inferiore possono essere usati solo quando risolvi *Glorie di Guerra*. Per i dettagli vedi *Risoluzione Glorie di Guerra* a pag. 14.

 **Grano gratuito:** Il giocatore spende 1 Grano. Non necessita della Capacità di Trasporto Fluviale .

 **Tessera Rotta personale:** Il giocatore sceglie una tessera Rotta dalla pila degli scarti. Il simbolo *Guerra e Disastro Naturale* sulla tessera non hanno effetto. Il giocatore conserva la tessera a faccia in su di fronte a se. In qualsiasi Risoluzione Rotte può soddisfare la domanda della tessera per voltarla a faccia in giù. Per i dettagli, vedi *Risoluzione Rotte* o pag. 15.

 **Guerra fruttuosa:** Il giocatore riceve 1 Moneta per ogni proprio Lavoratore nell'area *Guerra & Rotte*.

 **Veterani:** Dopo aver risolto *Glorie di Guerra*, il giocatore lascia fino a 2 Lavoratori nell'area *Guerra & Rotte* (il giocatore stende i Lavoratori e li piazza a lato dell'area). Se il giocatore effettua l'azione *Guerra & Rotte* durante il round successivo, e aggiunge un nuovo Lavoratore in questa area, egli aggiunge anche i due Lavoratori stesi nello stesso spazio. Se il giocatore non piazza nuovi Lavoratori, egli al termine della Fase Risoluzione, riposizionerà in posizione retta i due Lavoratori stesi, sullo spazio vuoto più a sinistra dell'area *Guerra & Rotte*. Ricorda, neanche con questo bonus un giocatore non può usare più di 4 Lavoratori in una singola azione Lavoratore.

 **Reclutamento addizionale:** Durante la Fase Risoluzione il giocatore usa questo dischetto come un Lavoratore extra nell'area *Guerra & Rotte*. Egli aggiunge il dischetto nello stesso spazio contenente i propri Lavoratori, oppure lo piazza da solo sullo spazio vuoto più a sinistra dell'area *Guerra & Rotte*. Eventualmente i Lavoratori stesi saranno rimessi in posizione retta sul successivo spazio a destra o sono uniti al dischetto piazzato se sono dello stesso giocatore.

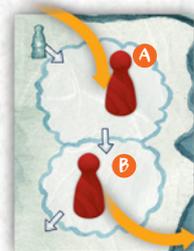
 **Nemici Deboli:** Durante la Fase Risoluzione, il giocatore riduce il valore della Forza Nemica di 2. Questo nuovo valore del nemico è valido per tutti i giocatori.

AZIONI LAVORATORE

Anziché effettuare un'Azione Fortuna il giocatore può effettuare un'Azione Lavoratore se egli ha Lavoratori su almeno uno spazio della propria Plancia. Per farlo, il giocatore prende *tutti* i Lavoratori da un singolo spazio della propria Plancia e li piazza su una *singola* area Azione Lavoratore del tabellone.

Importante: Un giocatore può scegliere una singola Azione Lavoratore solo una volta per round. Questo vale anche per gli *Impegni Imperiali* nonostante l'area sia composta da quattro differenti spazi.

Il giocatore effettua l'azione scelta fino ad un numero massimo di volte pari al numero di Lavoratori. Se il giocatore non può o non desidera utilizzare alcuni dei Lavoratori presi dallo spazio sulla sua Plancia, egli deve piazzare i Lavoratori non utilizzati sullo spazio in alto dell'area Migrazione ; tuttavia, egli deve effettuare l'Azione Lavoratore scelta con almeno un Lavoratore.



Eccezione: Nel raro caso che un giocatore non possa usare almeno uno dei propri Lavoratori nel turno, egli deve piazzare tutti i propri Lavoratori presi dalla sua Plancia sullo spazio in alto dell'Area Migrazione. Nessuna Azione è risolta.

Il giocatore può incrementare il numero di Lavoratori prendendo uno o più dei propri Migranti dallo spazio in basso dell'Area Migrazione e aggiungerli ai Lavoratori presi dalla propria Plancia . Tuttavia, egli non può mai usare più di 4 lavoratori in una singola Azione Lavoratore.

Durante lo stesso turno, il giocatore non può piazzare Lavoratori sullo spazio in alto e prendere Lavoratori dallo spazio in basso dell'Area Migrazione.

Il giocatore deve sfamare i Migranti, come tutti gli altri Lavoratori sul tabellone, durante la Fase Sfamare i Lavoratori.

Il giocatore può scegliere tra cinque Azioni Lavoratore:

 **Prendere Risorse**

 **Impegni Imperiali**

 **Produrre Prodotti Lavorati**

 **Guerre & Rotte**

 **Rifornire le Navi**

 **PRENDERE RISORSE**

Il giocatore necessita di legno e pietra per costruire navi e fabbriche.

Per un set di 1 Lavoratore e 1 Moneta, il giocatore prende 1 cubetto Legno oppure 1 cubetto Pietra dall'area Risorse. Egli piazza il Lavoratore nell'area Risorse, paga la Moneta alla banca, e piazza il cubetto della Risorsa scelta a fianco della propria Plancia.

Importante: I cubetti Risorsa sono limitati, quindi i giocatori devono fare attenzione, specialmente nelle partite con 4 giocatori!

Esempio: Marion prende 3 Lavoratori dalla propria Plancia e li piazza nell'area Risorse (A) e prende 2 cubetti Legno ed 1 cubetto Pietra (B) pagando 3 Monete alla banca (C).



PRODURRE PRODOTTI LAVORATI

Zucchero raffinato, carta, la già famosa produzione di seta e magnifiche porcellane sono prodotti nelle fabbriche dei giocatori.

In base al Livello della Fabbrica, per un set di un certo ammontare di Lavoratori e Materie Grezze, il giocatore produce un Prodotto Lavorato. Egli piazza un tassello Prodotto Lavorato sulla rispettiva tessera Fabbrica. Il giocatore può usare una o più delle proprie Fabbriche e/o Fabbriche avversarie di Livello II o III, ma nello stesso turno egli non può usare la stessa Fabbrica due volte. Inoltre, il Livello della Fabbrica determina quanti Prodotti Lavorati può contenere.

Non più di un totale di 2 Prodotti Lavorati può stare su una Fabbrica di Livello II, e non più di un totale di 3 Prodotti Lavorati può stare su una Fabbrica di Livello III. È possibile che una Fabbrica abbia Prodotti Lavorati appartenenti ad altri giocatori e nessuno del giocatore proprietario della Fabbrica.

Una volta che una Fabbrica è piena, essa non può produrre finché i Prodotti Lavorati non sono usati per *Rifornire le Navi* o le tessere Rotta.

Usare le proprie Fabbriche:



Per produrre un Prodotto Lavorato nella sua Fabbrica di Livello I (tessera Fabbrica con un singolo dischetto) il giocatore necessita di 2 Lavoratori ed 1 Materia Grezza del colore indicato sulla tessera Fabbrica.



Per produrre un Prodotto Lavorato nella sua Fabbrica di Livello II (tessera Fabbrica con 2 dischetti) il giocatore necessita di 1 Lavoratore e 1 Materia Grezza del colore indicato sulla tessera Fabbrica.



Per produrre un Prodotto Lavorato nella sua Fabbrica di livello III (tessera Fabbrica con 3 dischetti) il giocatore necessita 1 Lavoratore ed 1 Materia Grezza del colore indicato sulla tessera Fabbrica. Tuttavia, se 2 cubetti Materia Grezza sono spesi, il giocatore produce 2 Prodotti Lavorati in una volta, anziché 1, con un singolo Lavoratore.

Esternalizzazione:



In una Fabbrica avversaria di Livello II il giocatore deve pagare al proprietario della Fabbrica 3 Monete. Egli inoltre deve usare 2 Lavoratori ed 1 Materia Grezza del colore indicato sulla tessera Fabbrica.



In una Fabbrica avversaria di Livello III il giocatore deve pagare al proprietario della Fabbrica 1 Sacchetto d'Argento. Inoltre deve usare 1 Lavoratore ed 1 Materia Grezza del colore indicato sulla tessera Fabbrica, e produce solo 1 Prodotto Lavorato.

Il giocatore prende i cubetti Materia Grezza necessari per la produzione da qualsiasi spazio di qualsiasi Mercato Urbano. Il colore del cubetto deve corrispondere al colore della Materia Grezza indicata sulla tessera Fabbrica.

Promemoria: Un cubetto su un Mercato Urbano non rappresenta più la Merce coltivata nelle piantagioni. Adesso è una Materia Grezza usata dalle Fabbriche e qualsiasi giocatore può prendere tale cubetto. Solo il colore e, per la Capacità di Trasporto Fluviale, la locazione da dove è preso conta!

Per trasportare cubetti Materia Grezza oltre i confini verso le Fabbriche, il giocatore deve usare le proprie Imbarcazioni. Per i dettagli vedi *Sviluppare le Imbarcazioni* a pag. 7.

Esempio: Tanja prende 2 Lavoratori dalla sua Plancia e 1 dallo spazio in basso dell'area Migrazione che piazza nell'area azione Produrre Prodotti Lavorati sul tabellone (A). Essa prende un cubetto Materia Grezza rosso dal Mercato Urbano di Huguang che usa nella propria Fabbrica di Porcellana di Livello II costruita a Zhejiang per produrre una porcellana (B). Poi, Tanja prende un cubetto Materia Grezza rosso dal Mercato Urbano di Nanzhili che usa sulla Fabbrica di carta di Livello II di Marion costruita nella stessa provincia per produrre una carta (C). Essa piazza uno dei propri tasselli Prodotto Lavorato su ognuna delle due Fabbriche (D).

Tanja ha una capacità di trasporto fluviale di 3, più che sufficiente per trasportare le Materie Grezze (E) (due confini attraversati dalla prima Materia Grezza) e deve pagare 3 Monete a Marion per usare la sua Fabbrica (F).



RIFORNIRE LE NAVI

Il giocatore desidera massimizzare i profitti vendendo i prodotti alle Navi straniere attraccate alla costa.



Per un Lavoratore, il giocatore può vendere uno dei propri Prodotti Lavorati alla Nave attraccata alla costa, oppure un singolo cubetto Tè, oppure una coppia di cubetti Sale direttamente dalle Piantagioni. Per ognuna di queste consegne, il giocatore riceve immediatamente 1 tessera Sacchetto d'Argento.

Per trasportare un Prodotto Lavorato o cubetto Merce attraverso i confini sulle Navi, il giocatore deve usare le proprie Imbarcazioni. Per i dettagli vedi *Sviluppare le Imbarcazioni* a pag. 7.

Nota: Il confine costiero rappresenta esso stesso un confine a tutti gli effetti.



Rifornire Prodotti Lavorati: Per rifornire una Nave di Prodotti Lavorati, il giocatore necessita di un singolo Lavoratore e piazza il Prodotto Lavorato su una Nave attraccata alla costa nello spazio che domanda quel Prodotto Lavorato. Il giocatore prende immediatamente 1 Sacchetto d'Argento dalla banca .



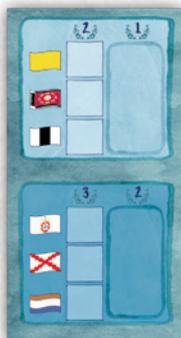
Spedire Tè: Per rifornire una Nave con un cubetto di Tè, il giocatore necessita di un singolo Lavoratore e prende uno dei suoi cubetti di Tè preso direttamente da una delle Piantagioni di Tè. Egli piazza il cubetto di Tè nel rispettivo spazio di Tè della Nave scelta e riceve subito 1 Sacchetto d'Argento dalla banca .



Spedire Sale: Anziché dei Prodotti Lavorati in domanda o Tè, un giocatore può rifornire una Nave con una coppia di cubetti di Sale. Per ogni coppia di cubetti di Sale il giocatore necessita 1 Lavoratore e prende 2 suoi cubetti direttamente da una o due spazi o tessere "Piantagione" di Sale; questi due cubetti di Sale possono provenire da differenti regioni. Egli piazza i due cubetti in uno spazio Prodotti Lavorati o di Tè della Nave scelta e riceve subito 1 Sacchetto d'Argento dalla banca .

Nota: Ogni spazio, in qualsiasi momento, può ospitare solo un singolo Prodotto Lavorato, cubetto di Tè, o coppia di cubetti (Sale o Cibo dalle Spedizioni Tardive).

La Nave Salpa: Quando gli spazi della Nave sono pieni la Nave salpa e i Prodotti Lavorati riforniti sono consegnati ai Mercati Esteri.



Ognuna delle sei destinazioni estere ha uno spazio Nazione che ospita al massimo tre Prodotti Lavorati. Quando una Nave consegna ad una nazione nel rispettivo spazio ci sono già 3 Prodotti Lavorati impilati, il giocatore deve mettere il Prodotto Lavorato fornito nella riserva generale di tale area, a destra dello spazio Nazione. Alla fine del gioco ogni Prodotto Lavorato varrà i Punti Vittoria indicati sopra lo spazio che occupa.

Eccezione: Nel caso una Nave consegni due Prodotti Lavorati ad una nazione, la quale contiene già due Prodotti Lavorati, tutti i Prodotti Lavorati sono

consegnati e tale spazio Nazione conterrà quattro Prodotti Lavorati. Nel caso una Nave consegni tre Prodotti Lavorati ad una Nazione, la quale contiene già uno o due Prodotti Lavorati, tutti i Prodotti Lavorati sono consegnati e tale spazio Nazione conterrà quattro o cinque Prodotti Lavorati.

Innovazione Diplomatica: Ricorda che un Emissario può viaggiare assieme a Mercè o Prodotti Lavorati. Questo incrementa i Punti Vittoria di 1 alla fine del gioco. Il giocatore rimette la Nave nella scatola, e rimette i cubetti di Tè e/o Sale nelle riserve personali dei giocatori. Essi non valgono alcun Punto Vittoria.

Arriva una nuova Nave: Poi, la prossima Nave in linea arriva immediatamente sulle coste cinesi e una nuova Nave è avvistata: Il giocatore piazza la Nave in cima alla pila adiacente sullo spazio Nave vuoto, e rivala la Nave in cima alla pila.

Come allestito durante la preparazione, all'inizio del gioco sono disponibili solo le Navi Asiatiche. Più tardi, le Navi Europee arriveranno sulle coste cinesi. Quando la prima Nave Europea viene spostata da una delle pile su uno spazio Nave, un giocatore rimescola immediatamente le tessere Piantagione di Mais e Patate assieme a quelle presenti nella riserva generale.

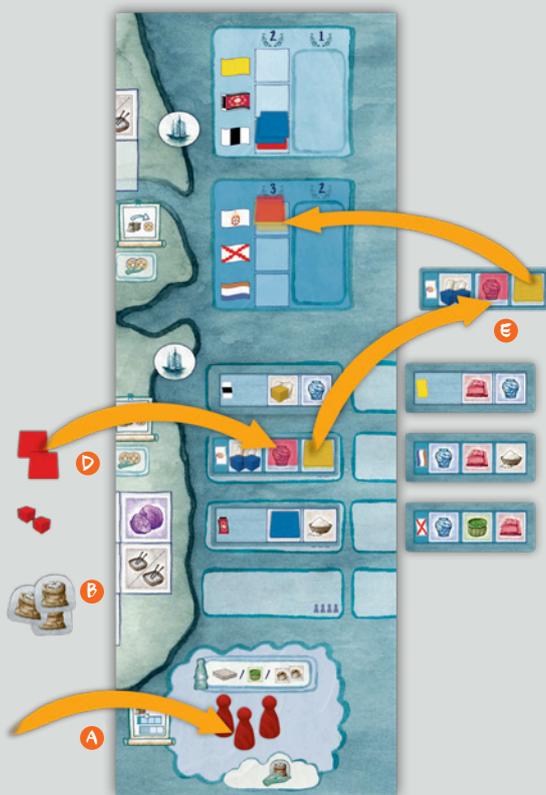
Nota: Se su una fila sono terminate le Navi, rimarrà così fino alla fine del gioco. Il giocatore può continuare o completare la sua azione Rifornimento Navi usando le Navi in arrivo.

Esempio: Marion prende 2 Lavoratori da un singolo spazio della propria Plancia più un Lavoratore dallo spazio in basso dell'area Migrazione, e piazza questi tre Lavoratori nell'area azione lavoratore "Rifornire le Navi" del tabellone **A**.

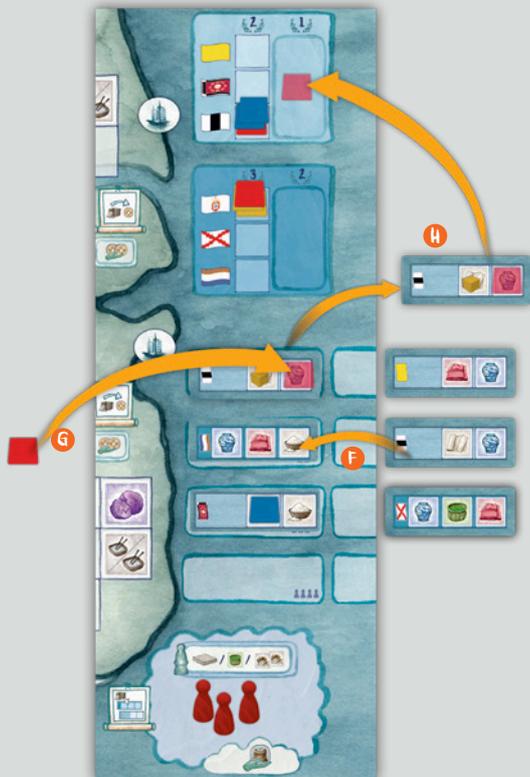
Essa spedisce uno dei suoi Prodotti Lavorati (una porcellana) dalla Fabbrica in Huguang, un'altra sua porcellana dalla Fabbrica in Nanzhili, uno dei suoi cubetti Sale da Zhejiang ed un altro dei suoi cubetti Sale da Nanzhili. Marion riceve 3 tessere Sacchetto d'Argento **B**.

Per spedire tutte queste cose, essa deve avere una capacità di trasporto fluviale di 5: 1 porcellana x 2 confini + 1 porcellana x 1 confine + 1 Sale x 1 confine + 1 Sale x 1 confine **C**.

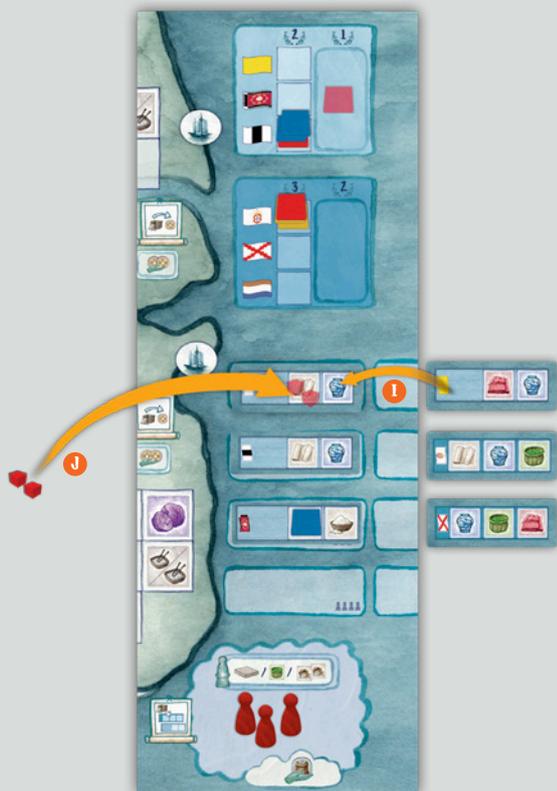
Marion piazza un Prodotto Lavorato sulla Nave portoghese, che ha già un Prodotto Lavorato e un paio di cubetti Sale **D**. Questa Nave salpa subito ed i 2 Prodotti Lavorati sono trasferiti sullo spazio Nazione del Portogallo (nella quale è presente già un Prodotto Lavorato dai turni precedenti) **E**.



Una nuova Nave Olandese arriva sulle coste cinesi, che è posta nello spazio Nave vuoto lasciato dalla Nave Portoghese appena salpata **F**. Marion piazza l'altro Prodotto Lavorato sulla Nave Giapponese, sulla quale è già presente 1 cubetto di Tè **G**. La Nave salpa subito ed il Prodotto Lavorato è trasferito nella riserva generale del Mercato Asiatico dato che lo spazio Nazione del Giappone contiene già 3 Prodotti Lavorati, quindi è pieno **H**.

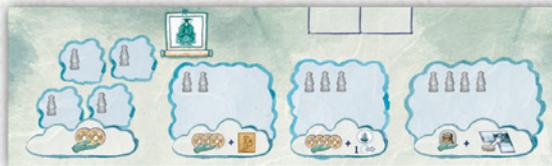


Una Nave del Brunei arriva sulle coste cinesi **I**. Infine, Marion piazza la coppia di cubetti Sale su uno spazio di questa Nave **J**.



IMPEGNI IMPERIALI

Un giocatore può inviare i suoi Lavoratori ad aiutare l'Imperatore.



Il giocatore piazza un gruppo di suoi Lavoratori su uno dei quattro spazi dell'area Azione Lavoratore *Impegni Imperiali*. Il numero di Lavoratori che ogni spazio richiede è indicato sullo spazio stesso.

Durante la Fase Risoluzione del round il giocatore riceverà il rispettivo bonus dall'imperatore: da 2 a 4 Monete, 1 Sacchetto d'Argento, 1 tessera Rotta, 1 avanzamento sul tracciato Imbarcazioni o 1 Miglioramento per una Fabbrica. Per i dettagli vedi *Risoluzione degli Impegni Imperiali* a pag. 15.



Come per tutte le altre Azioni Lavoratore - nonostante i quattro spazi presenti nell'area - un giocatore non può usare una seconda volta questa Azione Lavoratore nello stesso round.

Lo spazio che permette di piazzare 1 Lavoratore per ottenere 2 Monete può essere usato da tutti i giocatori durante un round. Ognuno di questi quattro spazi è riservato ad un singolo giocatore (a meno che un giocatore non usi il relativo beneficio dello spazio della sezione *Impegni Imperiali* nell'area Innovazioni).

Esempio: Marion prende 3 Lavoratori da uno spazio della sua Plancia.

Dato che Angelika ha già piazzato dei suoi Lavoratori sul terzo spazio dell'area *Impegni Imperiali* **A**, Marion sceglie lo spazio per due Lavoratori **B**, che gli farà guadagnare 3 Monete ed 1 tessera Rotta durante la Fase Risoluzione. Marion deve quindi piazzare il suo terzo Lavoratore sullo spazio in alto dell'area Migrazione **C**.



GUERRA & ROTTE

Alcuni dei parenti di un giocatore possono unirsi allo sforzo bellico e tornare pieni di gloria.



Il giocatore alloca un gruppo di suoi Lavoratori all'area *Guerra & Rotte*. Egli li piazza tutti nello spazio vuoto più a sinistra dell'area. Durante la Fase Risoluzione, il giocatore determinerà quanti Punti Vittoria riceve (se presenti). Ogni parità è risolta in favore del giocatore che ha piazzato per primo i propri Lavoratori.

Inoltre, il giocatore può soddisfare la domanda di una delle tessere Rotta poste a faccia in su di fianco al tabellone che non è ancora stata soddisfatta, ricevendo così il pagamento indicato in Monete o Sacchetti d'Argento. Durante la Fase Risoluzione, i giocatori ricevono le tessere Rotta che sono state soddisfatte. Alla fine del gioco, essi ricevono i Punti Vittoria indicati.



Le tessere Rotta hanno raffigurato le seguenti richieste:

Il giocatore consegna uno dei propri Prodotti Lavorati Seta/Porcellana da una Fabbrica per ricevere 3 Monete. Alla fine del gioco il giocatore riceve 3 Punti Vittoria.

Il giocatore consegna uno dei propri Prodotti Lavorati Seta/Zucchero di Canna/Carta da una Fabbrica per ricevere 2 Monete. Alla fine del gioco il giocatore riceve 2 Punti Vittoria.

Il giocatore consegna una coppia composta da 1 cubetto Grano e cubetto 1 Riso oppure 1 cubetto Cavolo e 1 cubetto Frutta dalle proprie Piantagioni (o Mercato Rurale) per ricevere 2 Monete. Alla fine del gioco il giocatore riceve 2 Punti Vittoria.

Il giocatore consegna 1 cubetto Cavolo/Frutta/Cotone/Sale/Ramie/Zucchero di Canna/Bamboo dalle proprie Piantagioni (Cavolo e Frutta possono essere presi dal Mercato Rurale) per ricevere 1 Moneta. Alla fine del gioco il giocatore riceve 1 Punto Vittoria.

Il giocatore consegna 1 dei suoi Prodotti Lavorati da una Fabbrica ed 1 suo cubetto Merce preso da una Piantagione per ricevere 3 Monete. Alla fine del gioco il giocatore riceve 2 Punti Vittoria.

Il giocatore consegna 1 dei suoi Prodotti Lavorati da una Fabbrica per ricevere 2 Monete. Alla fine del gioco il giocatore riceve 2 Punti Vittoria.

Il giocatore consegna 2 qualsiasi dei suoi Prodotti Lavorati dalle Fabbriche per ricevere 1 Sacchetto d'Argento. Alla fine del gioco il giocatore riceve 2 Punti Vittoria.

Il giocatore consegna 1 suo Prodotto Lavorato da una Fabbrica e 2 suoi cubetti Merce qualsiasi presi dalle Piantagioni per ricevere 1 Sacchetto d'Argento. Alla fine del gioco il giocatore riceve 3 Punti Vittoria.

Il giocatore piazza uno qualsiasi dei suoi dischetti da uno degli spazi della sezione Diplomazia dell'area Innovazione su questa tessera Rotta in qualità di Emissario. Alla fine del gioco il giocatore riceve 2 Punti Vittoria.

Per consegnare cubetti Merce e Prodotti Lavorati ad una tessera Rotta, il giocatore non necessita di Capacità di Trasporto Fluviale. Il giocatore prende semplicemente i suoi cubetti Merce dalle Piantagioni, e i suoi Prodotti Lavorati dalle Fabbriche.

Il giocatore inoltre può usare qualsiasi Innovazione utile che ha sbloccato, e può comprare i cubetti Cibo necessari dal Mercato Rurale per 2 Monete ognuno, se disponibili. Per dettagli vedi *Innovazioni* a pag. 9, e *Mercato Rurale* a pag. 16.

Nota: C'è una sezione dell'area Innovazione dedicata all'area *Guerra & Rotte*. Un giocatore può beneficiare di queste innovazioni per avere migliori risultati.



Esempio: Marion prende 2 Lavoratori da uno spazio della propria Plancia, e li piazza sul secondo spazio da sinistra nell'area Guerra, dato che Tanja ha già piazzato in questo round tre propri Lavoratori sullo spazio più a sinistra (A). Poi, Marion consegna uno dei suoi Prodotti Lavorati (Carta) sulla seconda tessera Rotta (B).

Ⓢ SFAMARE I LAVORATORI

Lavorare tutti i giorni rende affamati, quindi è il momento di sfamarsi.

Dopo che tutti i giocatori hanno svolto le loro 6 azioni (3 Azioni Fortuna e 3 Azioni Lavoratore), essi devono sfamare i propri Lavoratori sul tabellone.

In ordine di turno ogni giocatore somma i propri Lavoratori sul tabellone (sulle varie aree azione e migrazione) e divide questa somma per 3. Il risultato, arrotondato per eccesso, è quanto il giocatore deve pagare in Cibo.

I giocatori possono prendere propri cubetti Riso, Mais o Grano dalle Piantagioni, dove ognuno conta come 1 Cibo, oppure prendere propri cubetti Frutta, Cavolo o Patate, ma ne servono 2 di ognuno per fare 1 Cibo. I giocatori possono anche usare le Innovazioni che hanno sbloccato nella sezione Economia per pagare il Cibo richiesto.

I giocatori possono comprare cubetti Cibo dal Mercato Rurale per 2 Monete ognuno, se sono disponibili. Per i dettagli vedi *Il Mercato Rurale* a pag. 16.

Se un giocatore, all'inizio del round, ha scelto il bonus *Sfamare i Lavoratori*, egli avrà automaticamente tutti i suoi Lavoratori sfamati senza spendere alcun cubetto Cibo aggiuntivo.

Se possibile, i Lavoratori devono essere sfamati. Se un giocatore non può sfamare tutti i suoi Lavoratori, egli riceve una tessera Sventura per ogni Cibo mancante.

Esempio: Marion ha un totale di 11 Lavoratori sulle area Azione Lavoratore del tabellone, e 2 nell'area Migrazione, quindi deve pagare 5 Cibo per sfamarli. Marion prende 2 cubetti Riso, e 2 cubetti Frutta dalle sue Piantagioni ($2 \times 1 + 2 \times 1 = 4$). Gli manca 1 Cibo, quindi prende una tessera Sventura.

Ⓛ RISOLUZIONE DI: GLORIE DI GUERRA, DISASTRI NATURALI, ROTTE, IMPEGNI IMPERIALI, TASSAZIONE

I giocatori sono ricompensati nelle differenti aree, ma devono anche pagare le tasse e possono subire gli effetti dei disastri naturali.

Questa Fase è divisa in diversi punti risolti nell'ordine indicato sotto.

1 GLORIE DI GUERRA

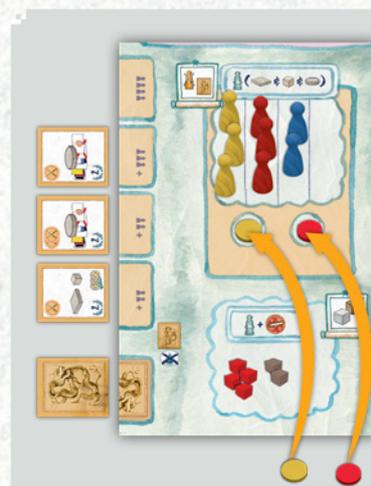
I giocatori comparano la somma dei Lavoratori di tutti i giocatori nell'area *Guerra & Rotte* con la somma di simboli Guerra (X) su tutte le tessere Rotta a faccia in su.

Se ci sono ancora Lavoratori posti di lato, adesso questi sono messi in posizione retta e conteggiati nella somma. Per i dettagli vedi *Innovazioni* a pag. 9.

Se la somma dei Lavoratori è maggiore o uguale ai simboli Guerra, allora la guerra è vinta ed il giocatore con più Lavoratori in questa area piazza un dischetto della sua riserva sullo spazio da 4 PV. Il giocatore con il secondo maggior numero di Lavoratori piazza un suo dischetto sullo spazio da 2 PV.

Se la somma dei Lavoratori è inferiore alla somma dei simboli Guerra, allora la guerra è persa. Tuttavia, il giocatore con il maggior numero di Lavoratori in questa area piazza comunque un suo dischetto sullo spazio da 2 PV. In questo caso nessun altro giocatore riceve PV. Se c'è una parità circa il maggior numero di Lavoratori, questa è spezzata in favore del giocatore che ha piazzato per primo i suoi Lavoratori (spazio più a sinistra). Durante il gioco, i dischetti restano sugli spazi PV, ed i giocatori li impileranno di round in round.

Nota: La sezione Guerra delle Innovazioni può dare benefici ai giocatori. Una di queste Innovazioni permette al giocatore di mantenere 2 Guerrieri.



Esempio: Il numero totale di simboli Guerra è 6. Angelika, Marion e Tanja hanno piazzato un totale di 8 Lavoratori nell'area Guerra, quindi vincono la guerra. Dato che Marion e Tanja hanno piazzato entrambi 3 Lavoratori, Tanja spezza la parità in suo favore e piazza uno dei suoi dischetti sullo spazio da 4 PV, mentre Marion piazza un suo dischetto sullo spazio da 2 PV.

II DISASTRI NATURALI

Sei delle tessere Rotta mostrano un simbolo Disastro Naturale, due per tipo. Se questo è il caso sulle tessere Rotta correnti, adesso avvengono uno o più disastri naturali. Questi sono i tre tipi di disastro naturale:

Incendio: In ordine di turno, ogni giocatore perde un Livello per una delle proprie Fabbriche, quindi deve rimuovere un dischetto da una sua Fabbrica a sua scelta. Se il giocatore rimuove il dischetto da una Fabbrica di Livello I, questa Fabbrica resta sul tabellone e qualsiasi giocatore può ricostruire questa Fabbrica in un round successivo scegliendo l'azione *Sviluppare le Fabbriche*. Se c'è un Prodotto Lavorato su una Fabbrica di Livello I, questo è rimosso. Se ci sono due (o tre) Prodotti Lavorati di differenti giocatori su una Fabbrica di Livello II (o di Livello III), il proprietario della Fabbrica sceglie il Prodotto Lavorato da rimuovere. Se un giocatore non ha Fabbriche non perde niente.

Alluvione: Ogni giocatore retrocede di uno spazio sul tracciato Imbarcazioni.

Un giocatore non deve retrocedere sul tracciato Imbarcazioni se il suo cilindro occupa il primo spazio a sinistra del tracciato.

Siccità: In ordine di turno, ogni giocatore perde un cubetto Merce in ogni provincia dove il giocatore ha almeno 1 cubetto sulle tessere o spazi Piantagione.

Se un giocatore non ha cubetti Merce in una provincia non perde niente in quella provincia.

Nota: Se lo stesso simbolo Disastro Naturale compare due volte nello stesso round, l'effetto ha luogo una sola volta, quindi i giocatori non raddoppiano le perdite per ogni singolo tipo di disastro naturale.

III ROTTE

Dopo la risoluzione dei Disastri Naturali, i giocatori prendono le tessere Rotta di cui hanno soddisfatto le richieste (accertabile attraverso i colori dei pezzi in legno posti sopra la tessera Rotta).

I giocatori devono conservare queste tessere vinte a faccia in giù. Al termine del gioco essere varranno i Punti Vittoria indicati.

Piazza nella pila degli scarti qualsiasi tessera Rotta (a faccia in su) rimasta, e scopri le tessere in cima alle pile, in modo che la Forza del nemico (simboli guerra) e i Disastri Naturali (se ce ne sono) siano noti.

Nota: Le tessere nella pila degli scarti sono sempre poste a faccia in giù.

Se un giocatore ha una o più tessere Rotta a faccia in su di fronte a se (guadagnate come ricompensa dei bonus Innovazione della sezione *Impegni Imperiali*), adesso egli può soddisfarla completamente o in parte. Ricorda che il Mercato Rurale ed alcune Innovazioni possono essere utili. Per i dettagli vedi *Innovazioni* a pag. 9, e *Il Mercato Rurale* a pag. 16.

Per soddisfare la richiesta di queste tessere Rotta personali, il giocatore non necessita di Capacità di Trasporto Fluviale. Se la tessera Rotta è soddisfatta completamente, il giocatore la volta a faccia in giù. Alla fine del gioco varrà i Punti Vittoria indicati.

IV IMPEGNI IMPERIALI

Adesso ogni giocatore con dei Lavoratori su uno degli spazi dell'area *Impegni Imperiali* riceve una ricompensa.



Manutenzione Palazzo: Un giocatore con un Lavoratore su uno di questi quattro spazi riceve 2 Monete.



Costruzione Strade: Un giocatore con 2 Lavoratori su questo spazio riceve 3 Monete e sceglie una singola tessera Rotta dalla pila degli scarti. I simboli Guerra e Disastro Naturale su questa tessera sono ignorati. Il giocatore conserva questa tessera a faccia in su di fronte a se. Durante la Fase Risoluzione Rotte dei round successivi, il giocatore può soddisfare questa tessera Rotta. Nel raro caso che non ci siano tessere Rotta da prendere, il giocatore riceve 2 Monete, per un totale di 5 Monete.



Canale Fluviale: Un giocatore con 3 Lavoratori su questo spazio riceve 4 Monete ed avanza di 1 spazio sul tracciato Imbarcazione.



Costruzione Ponti: Un giocatore con 4 Lavoratori su questo spazio riceve 1 Sacchetto d'Argento e Migliora una Fabbrica gratuitamente.

V TASSAZIONE



Ogni giocatore somma il valore delle proprie carte Azione giocate durante il round a cui aggiunge il numero di dischetti sullo spazio Tassazione della propria Plancia:

- Se la somma è tra 3 e 5 non è richiesto alcun pagamento.
- Se la somma è tra 6 e 8 il giocatore deve pagare 1 Sacchetto d'Argento.
- Se la somma è tra 9 e 12 il giocatore deve pagare 2 Sacchetti d'Argento.

Se il giocatore non ha tessere Sacchetto d'Argento, egli deve scambiare le Monete in Sacchetti d'Argento usando il tasso di cambio Rame/Argento corrente. Per i dettagli vedi *Determinare il tasso di cambio Rame/Argento* a pag. 16.

Egli può anche vendere Merci al Mercato Rurale, per ricevere più Monete.

Se un giocatore non può ancora pagare i Sacchetti d'Argento richiesti, prima egli paga tutti i Sacchetti d'Argento posseduti. Poi, deve rimettere tutte le proprie Monete nella banca, e prendere una tessera Sventura per ogni Sacchetto d'Argento mancante.

Esempio: Marion deve pagare 2 Sacchetti d'Argento. Dato che essa ha solo 1 Sacchetto d'Argento, 5 Monete, ed un singolo cubetto di Grano su una provincia, non può pagare completamente le tasse. Il tasso di cambio attuale Rame/Argento è di 10 Monete per 1 Sacchetto d'Argento, quindi anche vendendo il Grano al Mercato Rurale non guadagnerebbe sufficienti Monete per fare un Sacchetto d'Argento.

Così, Marion paga il suo Sacchetto d'Argento, rimette nella banca le 5 Monete, e prende 1 tessera Sventura.

E SPEDIZIONI TARDIVE

I capitani delle navi non vogliono perdere il vento buono, quindi hanno bisogno delle forniture finali per iniziare il lungo viaggio verso casa.

Adesso, anziché la domanda stampata sulla tessera Nave, qualsiasi Nave attraccata alla costa accetta Riso, Frutta, Cavolo, Grano, Patate o Mais.

In ordine di turno ogni giocatore ha una opportunità di rifornire un paio di Merci differenti dalle proprie Piantagioni, e piazzarle su uno spazio vuoto di una Nave. Ricorda che il Mercato Rurale ed alcune Innovazioni possono esserti utili. Per i dettagli vedi *Innovazioni* a pag. 9, e *Il Mercato Rurale* a pag. 16.

Sono applicate le normali regole sulle Capacità di Trasporto Fluviale; ogni cubetto preso dalle Piantagioni necessita di 1 unità di Capacità di Trasporto Fluviale per confine attraversato. I cubetti comprati al Mercato Rurale o provenienti dall'uso delle Innovazioni non necessitano del trasporto da parte delle imbarcazioni.

Un giocatore riceve 1 Sacchetto d'Argento ogni 2 differenti Merci fornite

Il giocatore piazza la coppia di differenti Merci su uno spazio vuoto di una Nave.

Se, facendo ciò, una Nave è completata, la Nave salpa e i Prodotti Lavorati su di essa sono consegnati come durante l'azione *Rifornimento Navi*. I cubetti Merce sono riconsegnati semplicemente ai giocatori.

Rimpiazza immediatamente una Nave salpata con la prima tessera della pila adiacente. Il giocatore può rifornire anche questa nuova Nave.

Innovazione Diplomatica: Ricorda che a questo punto un Emissario può viaggiare assieme ai Prodotti Lavorati o Merci dello stesso colore.

F AMMINISTRAZIONE: DETERMINARE CAMBIO RAME/ARGENTO; GESTIRE I LAVORATORI; PREPARARE UN NUOVO ROUND

Governare la Cina comporta anche un sacco di amministrazione.

Questa Fase è divisa in diversi punti risolti nell'ordine indicato sotto.

I DETERMINARE IL CAMBIO RAME/ARGENTO



I giocatori determinano il cambio Rame/Argento lanciando il dado. Se il risultato del dado è più alto del valore precedente, il dado è spostato sullo spazio alla sua destra. Se il risultato è inferiore al valore precedente, il dado è spostato sullo spazio alla sua sinistra. Se il risultato è uguale al valore precedente, il dado non viene spostato. Adesso lo spazio occupato dal dado mostra il tasso di cambio tra Rame e Argento.

Il tasso di cambio è il numero raffigurato sopra lo spazio dove è posto il dado. Esso indica il numero di Monete necessarie per fare 1 Sacchetto d'Argento.



Esempio: Il tasso di cambio attuale è 10 Monete di Rame per 1 Sacchetto d'Argento (e viceversa).

Nota: Un giocatore può convertire Rame in Argento o viceversa quando deve pagare qualcosa, e durante il Conteggio Finale. Un giocatore non può scambiare più di quanto necessari in quel momento.

II GESTIRE I LAVORATORI

Prima, i giocatori prendono i propri Lavoratori dalle aree delle Azioni Lavoratore (eccetto quelli posti di lato nell'Area Guerra & Rotte).

Poi, essi muovono tutti i Lavoratori nell'area Migrazione dallo spazio in alto sullo spazio in basso. Tutti questi Lavoratori nello spazio in basso restano sul tabellone.

III PREPARARE UN NUOVO ROUND

Ogni giocatore svuota il proprio spazio Tassazione sulla sua Plancia e rimette questi dischetti nella propria riserva personale.

Ogni giocatore scarta le carte Azione giocate in questo round e pesca un nuovo set di tre carte Azione.

I giocatori muovono i propri cilindri dal tracciato Bonus sul tracciato Ordine di Turno tenendo inalterato il loro ordine, formando così l'ordine di turno provvisorio.

6. IL MERCATO RURALE



I mercati rurali erano ovunque nelle province cinesi. Questi mercati offrono sempre la possibilità di guadagnare denaro vendendo merci, o offrendo cibo alle persone affamate.

Vendere al Mercato Rurale o Comprare da esso non è un'Azione e può essere fatto in qualsiasi momento durante il turno del giocatore.

Vendere al Mercato Rurale o Comprare da esso non necessita di Capacità di Trasporto Fluviale.



Un giocatore può vendere solo Cibo (ma non il Riso!) al Mercato Rurale, cioè, *Grano, Cavolo, Frutta, Mais, e Patate*. Ogni cubetto Merce venduto fa guadagnare al giocatore 1 Moneta.

Il giocatore può vendere o può comprare tanti cubetti Merce o Cibo quanti ne desidera (e può sostenere...) durante il suo turno. Tuttavia, un giocatore non può vendere e comprare dal Mercato Rurale all'interno dello stesso turno. Un giocatore non può vendere e comprare nello stesso occasione, sia che si tratti del suo turno o della Fase Finale di un round.



Una volta sul Mercato Rurale, un cubetto Merce rappresenta del Cibo (ma non il Riso!). Comprare un Cibo costa 2 Monete.

Durante la Fase Spedizioni Tardive di un round - in ordine di turno - ogni giocatore può comprare cubetti dal Mercato Rurale.

Un giocatore potrebbe desiderare di acquistare Cibo dal Mercato Rurale per sfamare i suoi Lavoratori, *Rifornire le Navi* o soddisfare le tessere Rotta.

Quando un giocatore compra dei cubetti Merce, egli deve usarli subito, altrimenti non può comprarli.

Un giocatore può comprare una Merce dal Mercato Rurale solamente se presente. I giocatori devono prendere il cubetto acquistato da uno spazio del Mercato Rurale.



FINE DEL GIOCO E CONTEGGIO FINALE

Il gioco finisce al termine del quarto round.

Prima del Conteggio Finale, i giocatori hanno l'ultima opportunità di vendere Merce e soddisfare le tessere Rotta. In ordine di turno e seguendo le regole normali i giocatori possono:

- Vendere Cibo al Mercato Rurale per ricevere Monete, che possono essere convertite in Sacchetti d'Argento, e
- Soddisfare la domanda delle tessere Rotta personali poste a faccia in su di fronte a loro (se hanno preso delle tessere Rotta durante la Risoluzione degli Impegni Imperiali). Ricorda che il Mercato Rurale ed alcune Innovazioni possono essere utili. Per i dettagli vedi *Innovazioni* a pag. 9, e *Il Mercato Rurale* a pag. 16.

Adesso i giocatori registrano i Punti Vittoria per ogni giocatore su una foglio del blocco segnapunti:



Imbarcazioni: 2 PV per ogni Livello della Capacità di Trasporto Fluviale.



Fabbriche: 2 PV per ogni Fabbrica di Livello I, 3 PV per ogni Fabbrica di Livello II, 5 PV per ogni Fabbrica di Livello III.



Prodotti Lavorati: Aggiungi i PV per i Prodotti Lavorati consegnati ai Mercati Esteri Asiatico ed Europeo.

Nota Importante: Ogni Emissario sui Mercati Esteri vale 1 PV aggiuntivo; ogni Prodotto Lavoro prodotto ma ancora in Fabbrica o posto su una Nave non ancora salpata vale 1 PV.



Glorie di Guerra: Aggiungi i PV per i dischetti nell'area *Glorie di Guerra*.



Rotte: Aggiungi i PV delle tessere Rotta guadagnate (soddisfatte). Una tessera Rotta non completata non vale alcun PV.



Innovazioni: Per ognuna delle quattro sezioni i giocatori determinano quale giocatore ha il maggior numero di dischetti. Questo giocatore riceve 2 PV. In caso di parità tutti i giocatori in parità ricevono 1 PV.



Yinzi: I giocatori convertono le loro Monete in Sacchetti d'Argento al cambio corrente. Poi i giocatori ricevono 1 PV per Sacchetto d'Argento.



-2 Tessere Sventura: Un giocatore perde 2 PV per ogni tessera Sventura posseduta.

Il giocatore con il maggior numero di PV vince. In caso di parità, tra i giocatori in parità vince il giocatore primo in ordine di turno nell'ultimo round.

CREDITI

Autori: José Carlos Rôla e Luis Costa

Sviluppo: Uli Blennemann, Henning Kröpke

Grafica: Harald Lieske

Layout: Vladimír Krist, Filip Stránský

Traduzione in Italiano: Francesco "ZeroCool" Neri



Copyright 2019 Spielworxx, Nielande 12, D-48727 Billerbeck
www.spielworxx.de