



YUNNAN





YUNNAN

Un gioco per 2 - 5 giocatori



Contesto e Panoramica	3
Componenti	3
Regole di Gioco Standard	4
Setup	4
Ordine del Giocatore	6
Fase di Offerta e Progresso	6
Fase di Costruzione e Viaggio	9
Fine del Round	12
Punteggio di Fine Partita	13
Regole di Gioco per Esperti	14
Setup	14
Fase di Offerta e Progresso	14
Fase di Costruzione e Viaggio	14
Fine del Round	14
Regole di gioco per 2 Giocatori	15
Setup	15
Fase di Offerta e Progresso	15
Fase di Costruzione e Viaggio	15
Fine del Round	16
Punteggio di Fine Partita	16
Regole Importanti	17
Consigli Tattici per Principianti	18
Sequenza di Gioco	19
Punteggio	19



Contesto e Panoramica

Più di 1.000 anni fa, i coltivatori di tè nella provincia cinese dello Yunnan iniziarono a spedire l'ambito tè Pu'er, dal nome della città Pu'er nello Yunnan, in regioni lontane come il Tibet e l'India. Con gli animali da soma, i commercianti cinesi di tè intraprendevano lunghi viaggi attraverso pericolosi terreni montuosi.

L'“Antica Via del Tè e dei Cavalli” esisteva fino agli anni '60. Il gioco è ambientato durante la dinastia Song (960-1279) e, ove appropriato, vengono utilizzati gli antichi nomi delle province.

Nello Yunnan, i giocatori controllano il destino del loro business del tè. L'obiettivo è creare una rete commerciale ampia e continua per consegnare il tè alle province più lontane. Dalla tua città natale di Pu'er, devi impostare la rotta per un business redditizio. È necessario addestrare nuovi commercianti, procurarsi cavalli migliori e richiedere sufficienti passaggi di confine per poter attraversare i confini della provincia.

Ma il commercio da solo non è sufficiente per battere la crescente concorrenza. È necessaria una forte influenza sociale e la costruzione di un'esclusiva Casa da Tè aiuta a compiacere l'Ispettore Provinciale. La costruzione di ponti attraverso le gole consente scorciatoie e stazioni commerciali in lontananza assicurano il percorso lungo la Via del Tè e dei Cavalli.

Ogni giocatore guida una squadra di inizialmente 3, e successivamente fino a 7 commercianti, per vendere il tè. Dalla città di Pu'er, i Commercianti viaggiano verso le province lungo la Via del Tè e dei Cavalli. Più una provincia è lontana da Pu'er, maggiori saranno le entrate generate. I giocatori investono i propri guadagni in progressi o punti vittoria come meglio credono.

Per vincere questo gioco, che non include elementi casuali, sono necessari un buon tempismo, tattiche intelligenti durante le offerte e una prudente espansione della propria rete commerciale.

Componenti

La tua copia Yunnan include questi componenti:



1 tabellone di gioco



5 segnalini punti vittoria (1 ciascuno nei 5 colori dei giocatori)



10 stazioni commerciali (2 ciascuna in 5 colori dei giocatori)



5 cavalli (1 ciascuno nei 5 colori dei giocatori)



10 case da tè (2 ciascuna nei 5 colori dei giocatori)



5 segnalini di reddito (1 ciascuno nei 5 colori dei giocatori)



5 segnalini da 100PV (1 ciascuno nei 5 colori dei giocatori)



10 indicatori di progresso (2 ciascuno nei 5 colori dei giocatori)



1 Blocca Gola



5 segnalini dell'ordine di turno (1 ciascuno nei 5 colori dei giocatori)



1 Ispettore Provinciale



5 segnalini Guardie (1 ciascuno nei 5 colori dei giocatori)



14 segnalini regalo



35 Commercianti (7 ciascuno nei 5 colori dei giocatori)



16 Carte Dúli



10 ponti (2 ciascuno nei 5 colori dei giocatori)



53 monete (con valori di 1, 3, 6 e 12)

Regole di Gioco Standard

Per prima cosa spieghiamo il gioco standard da 3 a 5 giocatori.

Una partita di Yunnan si svolge in diversi round di gioco. Ogni round è composto da 3 fasi successive:

Fase di Offerta e Progresso ➤ Fase di Costruzione e Viaggio ➤ Fine del Round

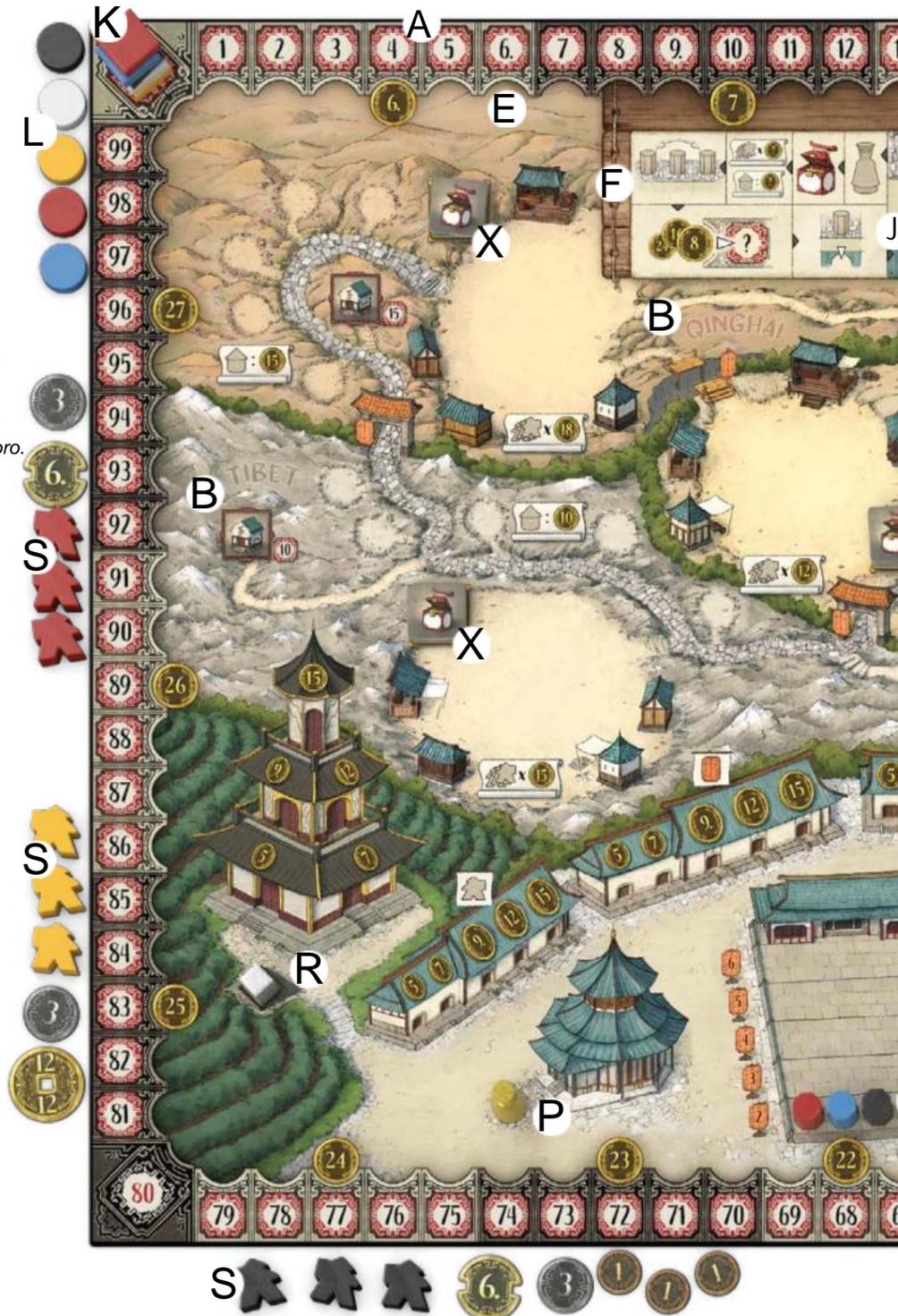
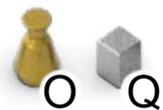
Setup

1. Posiziona il tabellone sul tavolo. È circondato dal Tracciato dei Punti Vittoria **A** e mostra le Province **B** e la città di Pu'er **C** con i suoi edifici e il mercato **D**. Le tacche nel Tracciato dei Punti Vittoria sono gli Spazi Rendita semicircolari **E**. Nella parte superiore del tabellone di gioco è raffigurato il Tabellone della Sequenza di gioco **F** che mostra in *blu* Il tracciato dell'ordine di turno **G** per la fase di offerta e avanzamento e il tracciato dell'ordine di turno *grigio* **H** per la fase di costruzione e viaggio. Ulteriori icone ai lati dei due tracciati raffigurano la sequenza delle azioni di un round di gioco.
2. Ogni giocatore sceglie un colore. I componenti dei colori selezionati vengono posizionati accanto al tabellone di gioco per formare la Riserva Generale **I**. Se ci sono meno di 5 giocatori, l'eventuale materiale del giocatore in eccesso rimane nella scatola.

3. L'ordine dei giocatori viene determinato prendendo i segnalini dell'ordine di turno **J** di ciascun colore nel pugno di un giocatore, quindi lasciandoli cadere sul tabellone della sequenza di gioco. Il proprietario del segnalino più vicino allo spazio esagonale di colore più chiaro sul Tracciato *blu* diventa il giocatore iniziale (posiziona il segnalino su quello spazio) e gli altri seguono in ordine di distanza (posiziona i segnalini più lontani sugli spazi esagono più scuri).

Nota: gli spazi vuoti su una delle due tracce vengono ignorati; conta solo la posizione relativa dei marcatori tra loro.

4. I Segnalini Punti Vittoria **K** vengono impilati sullo spazio 0 del tracciato dei punti vittoria in qualsiasi ordine, e i segnalini reddito **L** vengono posizionati accanto ad essi fuori dal tabellone.
5. Tutti i giocatori posizionano i propri Segnalini Progresso sui livelli più bassi del Tracciato Influenza (valore 0 Influenza) **M** e del Tracciato Passaggi di Confine (valore 2 Passaggi di Confine) **N**.
6. L'ispettore Provinciale d'oro **O** viene piazzato nello spazio accanto alla Casa dell'Ispezione **P**. Il Blocca Gola argento **Q** viene piazzato nello spazio accanto al Tempio di Dianmu **R**.



7. Tutti i giocatori prendono 3 dei loro Commercianti **S** nella loro Riserva Personale.

8. I giocatori ricevono il seguente importo in monete secondo l'ordine del giocatore sul Tracciato dell'Ordine di Turno:

Giocatore	1.	2.	3.	4.	5.
Monete	9	9	12	12	15

Il resto delle Monete forma la Riserva Generale **T**.
Le Monete di tutti i giocatori sono sempre visibili.

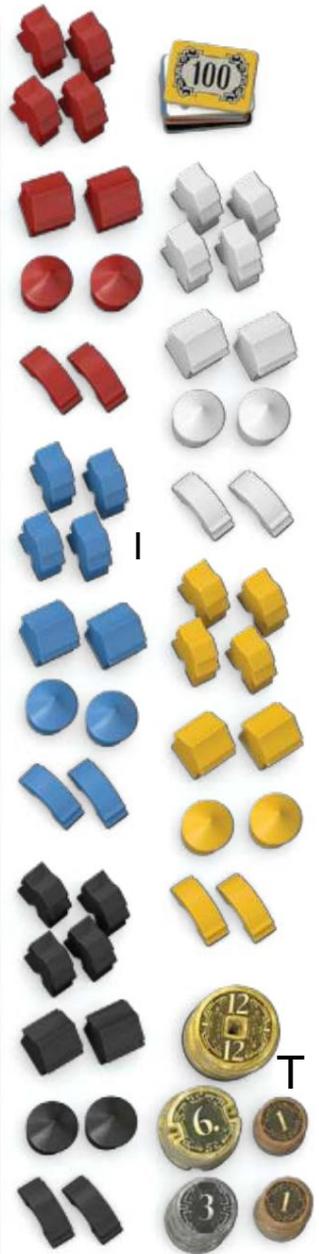
9. Tutti i giocatori piazzano il proprio Cavallo **U** nelle Scuderie della Provincia dello Yunnan **V**.

10. Tutto il materiale rimanente del giocatore (ponti, stazioni commerciali, case da tè, segnalini da 100 PV e commercianti rimanenti) rimane nella riserva generale accanto al tabellone.

11. Impila il seguente numero di Gettoni Regalo **W** sugli Spazi Regali **X** nelle quattro Province superiori del tabellone:
Sichuan: 5, Kang: 4, Tibet: 3, Qinghai: 2.

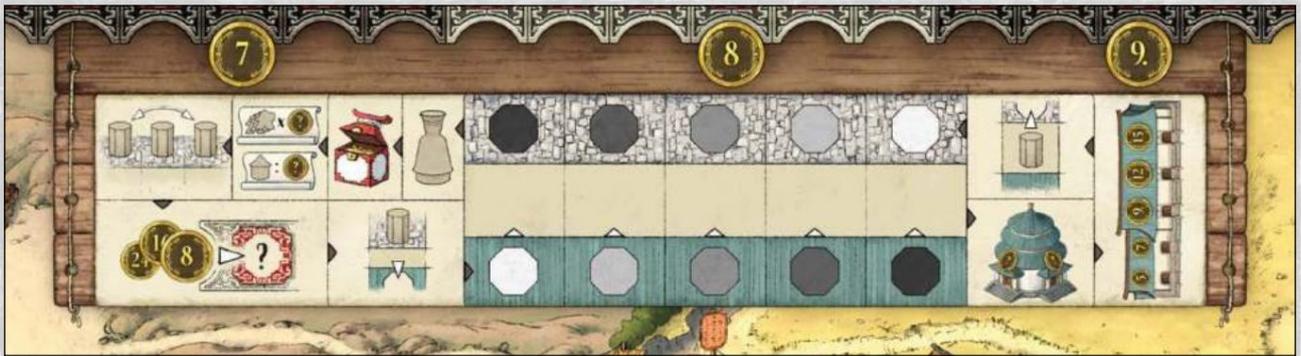


Nota: I Segnalini Guardie e le Carte Dúli non vengono utilizzati nel gioco standard.



Ordine dei Giocatori

L'ordine dei giocatori è determinato dalla posizione dei segnalini dell'Ordine di Turno dei giocatori sui due tracciati mostrati nel Tabellone della Sequenza di gioco. La traccia *blu* dell'Ordine di Turno viene utilizzata durante la Fase di Offerta e Progresso. La Tabella dell'Ordine di Turno *grigia* viene utilizzata durante la Fase di Costruzione e Viaggio e la Fase di Fine Turno. Su entrambi i tracciati, l'ordine dei giocatori inizia dallo spazio di colore più chiaro seguito dagli spazi di colore più scuro.



Quando la Fase di Offerta e Progresso termina, i Segnalini Ordine di Turno vengono spostati sul tracciato *grigio* senza cambiare la loro posizione relativa. Questo inverte l'ordine di turno dei giocatori nella Fase di Costruzione e Viaggio rispetto alla Fase di Offerta e Progresso.

Fase di Offerta e Progresso

Durante questa fase i giocatori migliorano il loro business del tè. Usando i loro Commercianti, i giocatori fanno offerte su edifici che forniranno loro progressi e vantaggi, in caso di successo.

Posizionare un Commerciante

Iniziando dal giocatore sullo spazio più chiaro e seguendo l'ordine dei segnalini dell'ordine di turno, puoi posizionare 1 Commerciante in un edificio o passare.

Piazzare 1 Commerciante per turno nell'ordine di turno, continuare finché tutti i giocatori non hanno passato. A questo punto tutte le offerte sono risolte.

Nota: se vuoi posizionare un Commerciante, devi prenderlo dalla tua riserva personale o da una provincia, mai da un edificio o dal mercato di Pu'er.

Metti un Commerciante in uno degli Edifici Progresso (Scuola di Commercio **A**, Ufficio Doganale **B**, Commerciante di Cavalli **C**, Gilda dei commercianti **D**, Cantiere **E**) per fare un'offerta per un Progresso, nel Tempio **F** per un vantaggio, nella Banca **G** per un pagamento in contanti o nel mercato di Pu'er **H** per poi viaggiare nelle province.



1. Fai un'Offerta per un Progresso o un Vantaggio

Puoi fare un'offerta in qualsiasi edificio, a meno che tu non sia già presente lì (eccezione: vedi Regole del Gioco Esperti) o abbia raggiunto il progresso massimo di quell'edificio.

Puoi fare un'offerta su qualsiasi spazio vuoto in un edificio. Eccezione: puoi fare un'offerta solo su uno spazio piccolo (5 o 7 negli **Edifici Progresso**, tutti gli spazi nel **Tempio**) se la tua offerta è la più alta in quell'edificio. Il numero mostrato indica il numero di monete che dovrai pagare in seguito per un'offerta vincente.

Quando fai un'offerta, devi sempre avere abbastanza monete per pagare tutte le tue offerte.



Il Rosso fa un'offerta di 9. Il Giallo può ora fare un'offerta su qualsiasi spazio grande senza che il Rosso debba rimuovere la sua offerta.

Nota: non puoi fare offerte su uno spazio grande se hai già un Commerciante su uno spazio piccolo, anche se avresti un solo Commerciante lasciato nell'edificio in seguito.

Nota: un'offerta su uno spazio grande in un Edificio Progresso non blocca le offerte sugli spazi grandi di valore inferiore!

Nota: non puoi rimuovere un'offerta a meno che non venga superata (solo 5 o 7 monete puoi rimuovere l'offerta se viene superata; 9, 12, 15 monete, non puoi rimuovere l'offerta per nessun motivo), o non ti rivolgi alla Banca.

Offerta Superata: se il tuo Commerciante viene superato con un'offerta ed è su uno degli spazi piccoli, lo rimetti immediatamente nella tua Riserva Personale. Se hai già passato, rimetti immediatamente il tuo segnalino Ordine di Turno nella sua posizione precedente sul tracciato blu dell'Ordine di Turno e riprendi la Fase di Offerta e Progresso come se non avessi mai passato.

Tuttavia, i Mercanti che hai piazzato nel Mercato di Pu'er quando hai passato devono restare lì.

Su tutti gli spazi grandi di un edificio (da 9 a 15 negli Edifici Progresso, nessuno nel Tempio) i propri Commercianti sono al sicuro e non vengono rimossi da offerte più alte.

Nota: non paghi ancora per le tue offerte!

Ricorda: non puoi posizionare più di un Commerciante nello stesso edificio! (eccezione: vedi Regole del gioco Esperti)

Ricorda: puoi fare offerte per un edificio solo se fai progressi nel farlo, cioè se non hai ancora raggiunto lo spazio più alto nell'Edificio Progresso o non hai ancora preso tutte le tue strutture dalla Riserva generale!

Importante: non puoi mai offrire più di quanto puoi pagare. Ciò è particolarmente importante se hai intenzione di andare in banca ma vuoi aumentare il prezzo di un progresso in anticipo. Pertanto, per aiutare la memoria, dovresti posizionare davanti a te le monete necessarie per pagare tutte le tue puntate.

2. Utilizzare la Banca

Metti 1 Commerciante su uno spazio vuoto della Banca. Subito dopo sposta tutti i tuoi Commercianti negli Edifici Progresso, nel Tempio e nella tua Riserva Personale al Mercato di Pu'er e passa spostando il tuo Segnalino Ordine di Turno sullo spazio beige.



Gli spazi degli edifici così liberati tornano a disposizione degli altri giocatori per fare offerte, seguendo le normali regole delle offerte.

3. Andare al Mercato di Pu'er

Metti 1 Commerciante nel Mercato di Pu'er. Il mercato di Pu'er è il punto di partenza di tutte le rotte commerciali, ovvero da qui i commercianti viaggeranno verso le province più lontane. Puoi avere un numero qualsiasi di Commercianti qui. I commercianti nel mercato di Pu'er sono protetti dal riposizionamento e dall'esilio, ma difficilmente guadagnano alcun reddito.

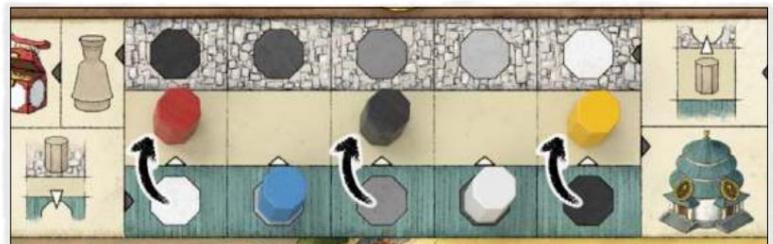
Nota: puoi trasferire Commercianti da Province distanti al Mercato di Pu'er, che può poi essere utilizzato per spostare i Commercianti di altri giocatori nella propria fase di Costruzione e Viaggio.



4. Passare

Se non puoi o non vuoi posizionare altri Mercanti, passi e sposti il tuo segnalino Ordine di Turno nell'area beige tra i tracciati. Quando passi, devi piazzare tutti i Commercianti rimanenti dalla tua Riserva Personale al Mercato di Pu'er.

La fase di Offerta e Progresso è terminata per te, a meno che la tua offerta non venga successivamente superata (vedi sopra).



Rosso, Nero e Giallo hanno passato e spostato i loro segnalini Ordine di Turno.

Risolvere gli Edifici

Una volta che tutti i giocatori hanno passato, valuti i Commercianti negli edifici.

1. La Banca

La Banca è il primo edificio ad essere elaborato. Se qui viene piazzato almeno 1 Commerciante, vengono sommate le offerte di tutti i Commercianti in tutti gli edifici (Edifici del Progresso e Tempio). Questa somma rappresenta l'importo totale offerto da tutti i giocatori in questo round. Cerca tale importo sul tracciato dei punti vittoria. L'importo del pagamento della Banca viene visualizzato accanto al tracciato dei punti vittoria, che si applica a tutti gli importi delle offerte adiacenti dello stesso colore. (Se il pagamento totale è superiore a 99, utilizzare il valore di quest'area, ovvero 27).



L'importo totale dell'offerta di tutti i commercianti è 73 (9+9+5+9+12+15+9+5). Sul Tracciato dei Punti Vittoria, 73 è associato al pagamento della Banca di 23, come mostrato dall'area grigio scuro che va da 70 a 74. Il Rosso riceve 23 Monete dalla Riserva Generale e le aggiunge alla sua Riserva Personale. Poi rimette il suo Commerciante dalla Banca alla sua Riserva Personale.

Ogni giocatore con un Commerciante su uno spazio Banca riceve il numero di Monete indicato. Prendi le monete dalla riserva generale. I giocatori poi rimettono i loro Commercianti dalla Banca nella loro Riserva Personale.

2. Edifici del Progresso e Tempio

In ordine di turno, i giocatori ora pagare le loro offerte, riportare i loro Commercianti, uno per uno, da un edificio alla loro Riserva Personale e prendere i progressi dell'edificio.

• Tempio Dianmu: Bloccare una Gola

Dianmu è la dea cinese del tempo, dei fulmini e permette all'aggiudicatario di rendere inaccessibile una singola gola. Prendi il Blocca Gola nel tempio e posizionalo immediatamente su qualsiasi Gola sul tabellone. Questa Gola è ora bloccata per tutti i giocatori nella prossima Fase di Costruzione e Viaggio. Se ci sono Ponti attraverso la Gola, non possono essere utilizzati nella Fase di Costruzione e Viaggio. Allo stesso modo, nessun nuovo Ponte può essere costruito attraverso una Gola bloccata.

Il Blocca Gola viene restituito al Tempio alla fine del round.



• Scuola di Commercio: ottieni 1 commerciante aggiuntivo

Prendi un Commerciante del tuo colore dalla Riserva Generale e posizionalo nel Mercato di Pu'er. Questo Commerciante potrebbe già viaggiare in questo round!

• Ufficio Doganale: ottieni 1 Passaggio di Confine aggiuntivo

Sposta il tuo indicatore di avanzamento sul tracciato del valico di Confine di un livello più in alto. D'ora in poi avrai un valico di confine aggiuntivo disponibile ogni turno.

• Commerciante di Cavalli: ottieni l'accesso alla Provincia immediatamente Superiore

Sposta il tuo cavallo nella provincia successiva più alta lungo la Via del tè e dei cavalli, mai lungo una strada secondaria che attraversa un ponte. D'ora in poi i tuoi Commercianti potranno viaggiare fino a questa Provincia. In questa Provincia ora puoi anche costruire strutture. Alla fine del gioco riceverai Punti Vittoria per la posizione finale del tuo Cavallo.

• Gilda dei Commercianti: aumenta l'influenza dei tuoi Commercianti

Sposta il tuo indicatore di progresso sul tracciato dell'influenza di un livello più in alto. Il nuovo livello di Influenza ha effetto immediato.



Il rosso fa un'offerta con successo nell'ufficio doganale e aumenta il numero dei suoi passaggi di confine di un livello.

• Cantiere: ottieni 1 nuova Struttura

Prendi una Struttura (Stazione Commerciale, Ponte, Casa da Tè) del tuo colore dalla Scorta Generale. Puoi piazzarla immediatamente in una Provincia (vedi sotto) o portarla nella tua Riserva Personale da dove potrai costruirla nella Fase di Costruzione e Viaggio successiva o qualsiasi altra. Le strutture nella tua riserva personale possono essere piazzate solo durante la Fase di Costruzione e Viaggio. Ricorda che l'ordine di turno verrà invertito!

-- Le Stazioni Commerciali aiutano a costruire una rotta commerciale collegata perché sono protette dallo spostamento e dall'esilio.

-- I ponti vengono utilizzati come scorciatoia per attraversare le gole.

-- Le Case da tè proteggono dall'Ispezione Provinciale e fruttano Punti Vittoria alla fine della partita.

Promemoria: Tutti i Commercianti negli Edifici del Progresso, il Tempio e la Banca vengono restituiti alla Riserva personale dei giocatori. Questi Commercianti non viaggiano in questo turno!

Fase di Costruzione e Viaggio

Spostate tutti i segnalini dell'Ordine di Turno dall'area *beige* agli spazi esagono sulla Traccia dell'Ordine di Turno *grigia* senza cambiare le loro posizioni.

Il giocatore sullo spazio esagonale con il colore più chiaro è ora il primo ad iniziare. Pertanto, l'ordine di turno è stato invertito rispetto alla Fase di Offerta e Avanzamento.

Durante il tuo turno, puoi eseguire le tue azioni nell'ordine che preferisci. Puoi costruire strutture dalla tua riserva personale e spostare i tuoi commercianti idonei a viaggiare.

Una volta che hai finito di costruire e viaggiare e hai verificato di avere un percorso collegato, tocca al giocatore successivo.

Costruire Strutture

Puoi prendere un qualsiasi numero di strutture dalla tua Riserva Personale e posizionarle sul tabellone senza alcun costo.

Nota: puoi costruire solo nelle Province che hai già raggiunto o superato con il tuo Cavallo.

Non sei obbligato a costruire tutte le strutture nella tua riserva personale e puoi invece tenerle per i turni successivi.

1. Stazioni Commerciali

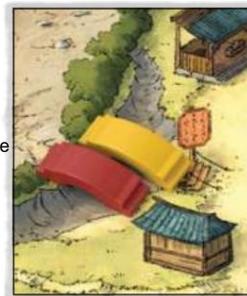
In una provincia può essere costruita solo 1 stazione commerciale per giocatore. Una volta posizionate, le Stazioni commerciali rimangono nella loro provincia fino alla fine della partita.

Nota: Pu'er non è una provincia, quindi le stazioni commerciali non possono essere costruite lì.

2. Ponti

Ci sono 4 confini di Provincia sul tabellone dove possono essere costruiti i Ponti per attraversare una Gola su una strada secondaria. Puoi posizionare un ponte attraverso una gola solo se il tuo cavallo ha raggiunto o superato entrambe le due province da collegare e la gola non è attualmente bloccata dal Blocca Gole. Diversi giocatori possono costruire un ponte sulla stessa Gola.

Quando viaggiano, i Commercianti possono utilizzare solo i propri Ponti. Attraversare il confine di una provincia tramite un ponte richiede un valico di confine disponibile, lo stesso dei confini lungo la principale Via del Tè e dei Cavalli.



3. Case da tè

Una Casa da Tè viene piazzata nella casella designata in una Provincia. In ogni Provincia può essere piazzata solo una Casa da Tè, indipendentemente dal suo proprietario. Una Casa da Tè protegge i Commercianti del suo proprietario dall'essere banditi da quella Provincia da parte dell'Ispettore della Provincia.

I punti vittoria per le case da tè verranno assegnati alla fine del gioco.

Spostare i Commercianti

Puoi spostare un numero qualsiasi di tuoi Commercianti dalla loro Provincia attuale in qualsiasi direzione verso una Provincia di destinazione, attraversando un numero qualsiasi di confini della Provincia, a condizione che tu abbia abbastanza Passaggi di Confine. Tuttavia, puoi viaggiare solo attraverso o in quelle Province che il tuo Cavallo ha già raggiunto o superato.

Puoi muoverti solo sulla Strada del tè e dei Cavalli o tramite strade secondarie utilizzando i tuoi ponti. Dal mercato di Pu'er, un commerciante si sposta sempre prima nello Yunnan.

Nota: un Commerciante può entrare in ciascuna Provincia solo una volta durante il viaggio!

1. Passaggi di Confine

Ogni attraversamento del confine di una provincia da parte di un commerciante richiede il possesso di un passaggio di confine.

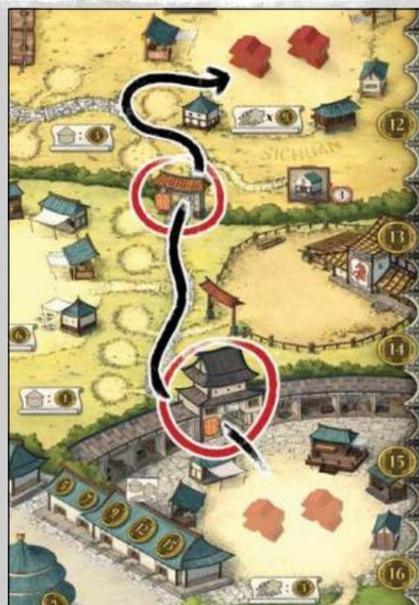
All'inizio della Fase di Costruzione e Viaggio, hai tanti Passaggi di Confine quanti indicati nell'Ufficio Doganale, fino a un massimo di 6.

I Passaggi di Confine possono essere distribuiti tra i tuoi Commercianti come desideri. Non sei obbligato a utilizzare tutti i passaggi che possiedi.

Importante: i Passaggi di Confine non

vengono consumati, ovvero il segnalino di avanzamento nell'Ufficio Doganale non viene spostato durante la Fase di Costruzione e Viaggio.

Il Rosso vuole viaggiare con 2 commercianti dal mercato di Pu'er al Sichuan e attraversa 2 confini di provincia lungo il percorso. Poiché ogni commerciante richiede un passaggio di frontiera per ogni confine, 4 passaggi di frontiera sono necessari. Il Rosso ha Passaggi sufficienti come indicato dalla posizione del suo Segnalino di Avanzamento presso l'Ufficio Doganale.

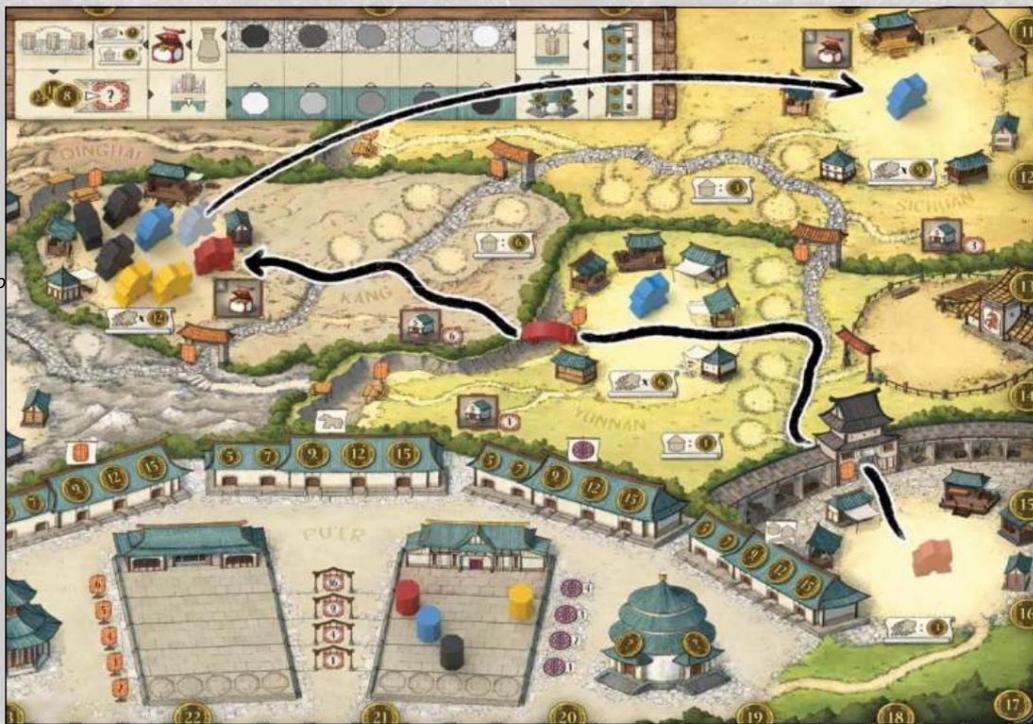


2. Arretramento

Una volta che il tuo **Commerciante** termina il suo viaggio in una Provincia, puoi far arretrare 1 **Commerciante** di un avversario con **Influenza** inferiore da quella Provincia. Solo i **Commercianti** che hanno viaggiato possono arretrare altri **Commercianti**. Un **Commerciante** arretrato viene spostato lungo la **Via del tè e dei Cavalli** fino alla successiva provincia inferiore, mai attraverso una strada secondaria utilizzando un ponte. Il **commerciante** arretrato non può altresì arretrare altri **Commercianti** nella Provincia in cui viene arretrato. Un **Commerciante** arretrato può essere nuovamente arretrato da un **Commerciante** diverso che si è mosso durante il turno di un'altro giocatore. Un **commerciante** può essere arretrato dalla regione dello **Yunnan** al mercato di **Pu'er**.

Nota: un **Commerciante** precedentemente arretrato può viaggiare normalmente nella **Fase di Costruzione e Viaggio** e quindi può arretrare un **Commerciante** nella sua destinazione. Non è possibile arretrare le **Stazioni Commerciali**!

Il **Rosso** ha un'influenza di 3 e arretra 1 **Commerciante** da **Pu'er** attraverso lo **Yunnan** fino a **Kang**. Non può arretrare i **Commercianti** nello **Yunnan** poiché non ha terminato il movimento dei **Commercianti** lì. Il **Rosso** non può arretrare un **Commerciante Giallo**, poiché l'**Influenza** del **Rosso** non è maggiore. Tra gli altri giocatori, decide di far arretrare il **Blu**. Quindi arretra un **Commerciante Blu** nella successiva Provincia inferiore lungo la **Via del Tè e dei Cavalli**, che è il **Sichuan**.



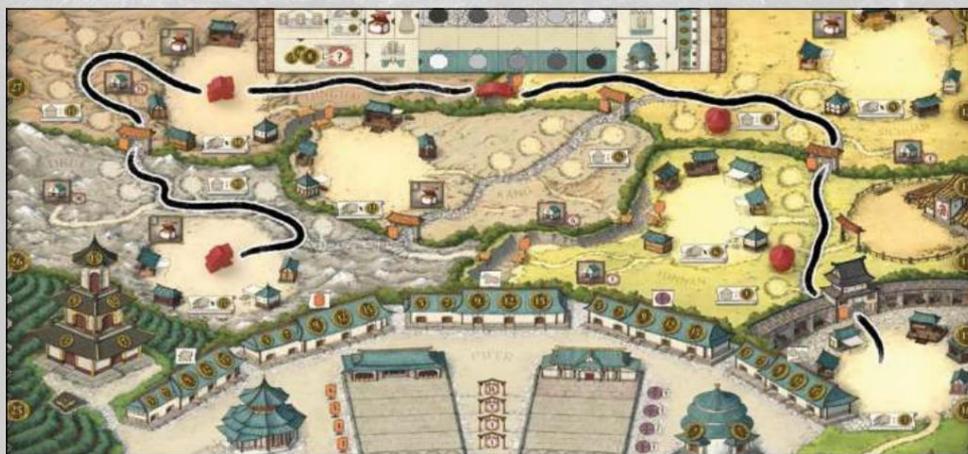
3. Controllo Percorso Connesso

Una volta terminato il viaggio, ciascuno dei tuoi **Commercianti** deve essere in grado di utilizzare un percorso per **Pu'er** che passa esclusivamente attraverso le Province in cui sono presenti **Commercianti** e/o **Stazioni Commerciali**. Questo percorso può utilizzare la **Via del Tè e dei Cavalli** e/o strade secondarie con i propri ponti. Puoi utilizzare un percorso da una provincia inferiore a una provincia superiore per poter utilizzare un ponte da questa provincia superiore (vedi esempio). Il piazzamento di un **Blocca Gola**, naturalmente ostruisce il tracciamento di un percorso.

Se uno qualsiasi dei tuoi **Commercianti** non ha una strada collegata a **Pu'er**, è considerato isolato e deve essere collocato immediatamente nel **Mercato di Pu'er**. Le **Stazioni commerciali** isolate rimangono dove sono.

Se il tuo percorso collegato viene interrotto da uno spostamento o da un esilio dopo che hai terminato il movimento dei tuoi **Commercianti**, tutti i **Commercianti** ora isolati rimangono dove si trovano e non vengono spostati di nuovo al **Mercato di Pu'er**.

Successivamente dovranno sostenere costi di trasporto.



Il **Rosso** ha un ponte che collega il **Sichuan** al **Qinghai**. Ha un **commerciante** nel **Qinghai** e in **Tibet** e una **stazione commerciale** nello **Yunnan** e nel **Sichuan**. Ciascuno dei suoi **Commercianti** ha un percorso collegato a **Pu'er** utilizzando il suo **Ponte** come mostrato. Senza un **Ponte**, il **Rosso** dovrebbe utilizzare la **Via del Tè e dei Cavalli** attraverso **Kang** e i suoi **Commercianti** in **Tibet** e il **Qinghai** non avrebbe alcun percorso collegato. In questo caso, il **Rosso** deve piazzare i **commercianti** nel mercato di **Pu'er**.

Nota: **Pu'er** stessa non è una provincia, ma una città nello **Yunnan**. Lo **Yunnan** è quindi sempre collegato a **Pu'er**. Pertanto non è necessario avere **Commercianti** presenti nel **Mercato di Pu'er** per avere un percorso collegato.

Visita dell' Ispettore Provinciale

Una volta che tutti i giocatori hanno completato la Fase di Costruzione e Viaggio, l'Ispettore Provinciale viene piazzato nella Provincia che pagherà le entrate provinciali più alte (vedi Calcolo delle entrate di seguito) in questo round, ignorando eventuali costi di trasporto dovuti a possibili lacune nella rete di trasporti. Le entrate provinciali sono la somma dei redditi di tutti i commercianti e di tutte le stazioni commerciali in quella provincia. Se c'è una parità tra le Province, l'Ispettore Provinciale si sposta nella Provincia in parità più lontana da Pu'er seguendo la Via del Tè e dei Cavalli. Dalla Provincia così determinata, l'Ispettore Provinciale bandisce 1 Commerciante, se possibile, riportandolo al Mercato di Pu'er.

Se possiedi una Casa da Tè in questa Provincia, i tuoi Commercianti sono sempre immuni all'esilio, così come tutti i Commercianti con un'influenza pari a 4.

Tra i rimanenti Commercianti presenti nella Provincia, l'Ispettore Provinciale sceglie quello con la maggiore Influenza. Se c'è un pareggio, l'Ispettore bandisce uno dei Commercianti in parità del giocatore più avanti in sequenza sulla Traccia dell'Ordine di Turno *grigia* (cioè sullo spazio più chiaro).

L'Ispettore Provinciale viene quindi rimesso al suo posto in fondo al tabellone.



Ci sono 4 commercianti e 2 stazioni commerciali nel Sichuan, e 3 commercianti e 1 stazione commerciale a Kang. In entrambe queste province, il reddito da tè è 42 ($9+9+9+9+3+3$ e $12+12+12+6$, rispettivamente). Poiché Kang è più lontano da Pu'er che dal Sichuan, l'Ispettore Provinciale bandirà un commerciante da Kang. Il Blu ha 4 Influenza e quindi è protetto dall'Ispettore Provinciale. Poiché il Rosso ha un'Influenza maggiore (2) rispetto al Giallo (1), il suo Commerciante viene bandito al Mercato di Pu'er. Se il Rosso avesse costruito una casa da tè a Kang, il suo Commerciante sarebbe stato protetto dall'Ispettore Provinciale e il Commerciante giallo sarebbe stato invece bandito.

Promemoria: Se un percorso collegato viene interrotto dall'esilio dell'Ispettore Provinciale, i Commercianti isolati rimangono dove sono e non vengono riportati al Mercato di Pu'er (ma in seguito dovranno sostenere costi di trasporto).

Nota: Se tutti i Commercianti presenti nella Provincia hanno un'influenza di 4 o possiedono una Casa da Tè lì, l'Ispettore Provinciale non bandisce nessuno (né si sposta in una Provincia diversa).

Importante: le Stazioni commerciali non vengono mai bandite.

Ricevere Regali

Se ci sono Gettoni Regalo disponibili in una Provincia, ogni Commerciante in quella Provincia ora ne riceve uno. Se nella Provincia ci sono meno Regali che Commercianti, i Commercianti con Influenza maggiore hanno la priorità.

I pareggi in Influenza vengono risolti in ordine di turno. Un Commerciante del primo giocatore in sequenza riceve 1 Regalo, poi un Commerciante del giocatore successivo ecc. Poi, se i Regali sono ancora disponibili, i giocatori ricevono Regali per ulteriori Commercianti di quel livello di Influenza, se presenti.

Importante: ogni commerciante riceve un massimo di 1 regalo.

Nota: la maggioranza di Commercianti in una Provincia non ha importanza.

Nota: I Punti Vittoria per i Regali sono assegnati solo alla fine del gioco.



Sono rimasti 5 Regali nel Sichuan. L'ordine di turno è il seguente: *Giallo, Rosso, Nero, Blu*.

Il Giallo ha 4 Commercianti nel Sichuan e 1 Influenza, il Rosso ha 2 Commercianti e 2 Influenza, il Nero ha 3 Commercianti e 2 Influenza, il Blu ha 2 Commercianti e 3 Influenza.

Il Blu ha più Influenza, quindi entrambi i suoi Commercianti ricevono un Regalo. Rosso e Nero hanno la stessa Influenza ma il Rosso è il primo sulla Tabella dell'Ordine di Turno, quindi il Rosso riceve il Regalo n.3 e il Nero ottiene il regalo n. 4. Il regalo n. 5 va di nuovo al Rosso per il suo 2° Commerciante.

Dal momento che tutti i regali sono esauriti, il rimanente Commerciante nero e i Commercianti gialli non ottengono nulla.



Calcolo del Reddito

In ordine di turno (lo spazio più chiaro sul tracciato *grigio* dell'Ordine di Turno inizia per primo), i giocatori calcolano le entrate per il tè che vendono con i loro Commercianti e Postazioni Commerciali nelle Province.

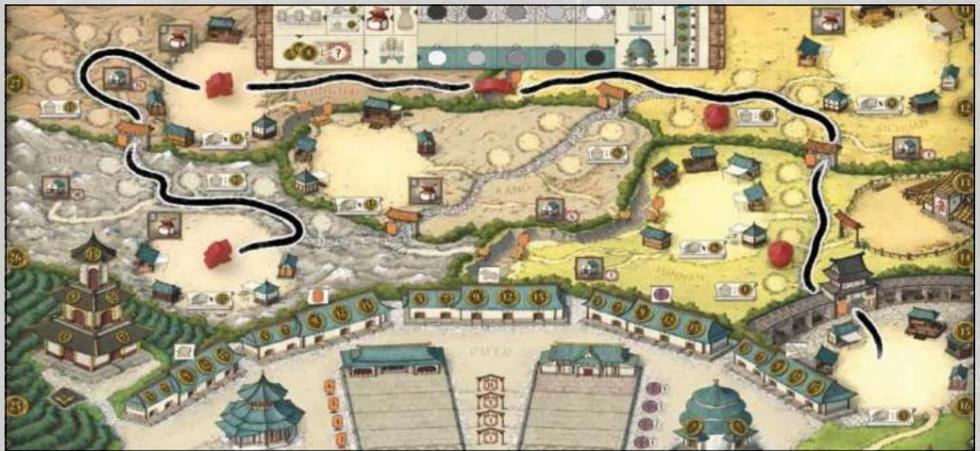
Ciascuno dei tuoi Commercianti e Stazioni Commerciali in una Provincia guadagna l'importo indicato sul tabellone.

Al Mercato di Pu'er riceverai solo 3 monete in totale se hai almeno un commerciante lì.

Tuttavia, per ciascuna provincia sul percorso del tuo Commerciante o Stazione Commerciale verso Pu'er che non copri con almeno uno dei tuoi Commercianti o una tua Stazione Commerciale, vengono sostenuti dei costi di trasporto: Per ciascuna di queste interruzioni lungo il percorso di un Commerciante verso Pu'er devi destrarre 3 Monete come costo di trasporto dalle loro entrate e qualsiasi interruzione nel percorso di una Stazione Commerciale riduce le loro entrate a 0.

Puoi utilizzare i tuoi ponti come scorciatoia per il trasporto del tè o per aggirare le interruzioni. Non è necessario prendere la strada più breve possibile per Pu'er.

Il Rosso ha Commercianti in Tibet e Qinghai e Postazioni Commerciali in Yunnan e Sichuan. Ha anche un ponte sulla strada secondaria tra il Sichuan e Qinghai. Pertanto non ha costi di trasporto poiché non ci sono vuoti provinciali sulla rotta verso il Qinghai e il Tibet (via Qinghai). Senza il Ponte, perderebbe 3 Monete per Commerciante in entrambe le Province per il trasporto via Kang.



Promemoria: Stazioni Commerciali con interruzioni nel loro percorso non producono entrate!

Promemoria: i costi di trasporto per le interruzioni nel percorso di un Commerciante sono 3 monete per ogni spazio vuoto!

Promemoria: non sono necessari Commercianti nel mercato di Pu'er per avere un percorso collegato.

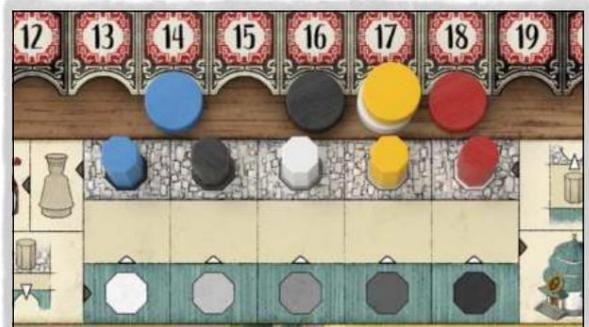
Promemoria: a differenza delle Province in cui ricevi entrate per ciascun Commerciante, ricevi solo un totale di 3 Monete per tutti i tuoi Commercianti nel mercato di Pu'er.

La somma di tutte le entrate dei tuoi Commercianti e delle Stazioni Commerciali meno eventuali costi di trasporto sostenuti costituisce il tuo Reddito del Round. Posiziona il tuo Segnalino del Reddito nella tacca corrispondente all'interno del Tracciato dei Punti Vittoria. Se è già presente un segnalino di un altro giocatore, posiziona il tuo segnalino al di sopra di esso. Il reddito non è ancora stato pagato!

Regolare L'Ordine di Turno

Sposta il Segnalino Ordine di Turno del giocatore con il Reddito del Round più alto, come indicato dai Segnalini Reddito, al primo posto del Tracciato Ordine di Turno *grigio* (= lo spazio nel colore più chiaro), seguito da quelli degli altri giocatori in ordine decrescente di reddito. In caso di parità, la pila dei Segnalini Reddito viene

elaborata dall'alto verso il basso. Il nuovo ordine di turno ha effetto immediato.



Fine del Round

Convertire le Entrate in Punti Vittoria

Nel nuovo ordine di turno, i giocatori possono ora convertire qualsiasi importo delle loro entrate del round in Punti Vittoria con un rapporto di 1:1. I giocatori avanzano di conseguenza il loro segnalino Punti Vittoria sul Tracciato dei Punti e ricevono l'importo rimanente sotto forma di Monete dalla Riserva Generale. Prendi il segnalino da 100 VP quando superi i 99 punti vittoria sul tracciato. Rimetti tutti i segnalini di reddito accanto al tabellone.

Promemoria: I giocatori possono decidere liberamente se convertire tutte, parte o nessuna delle loro entrate del round in Punti Vittoria.

Importante: i giocatori possono convertire solo le loro entrate del round corrente in Punti Vittoria.

Controllo Fine Partita

Controlla se è stata attivata una condizione di fine partita:

- Il punteggio di qualsiasi giocatore ha raggiunto 80 o più Punti Vittoria e/o
- sul tabellone non sono rimasti gettoni regalo.

In tal caso, la partita termina immediatamente con il punteggio di fine partita (vedi sotto).

Preparare il Prossimo Round

Se la fine del gioco non è stata raggiunta, tutti i giocatori piazzano i propri Commercianti dal mercato di Pu'er nella loro riserva personale.

Riporta il Blocco Gola, se in gioco, al Tempio. Tutti i giocatori spostano il loro segnalino dell'Ordine di Turno sul Tracciato dell'Ordine di Turno *blu* senza cambiare la loro posizione relativa (*l'ordine di turno viene quindi nuovamente invertito!*) e il round successivo inizia con la Fase di Offerta e Progresso.



Punteggio di Fine Partita

Alla fine della partita, i giocatori ricevono 1 Punto Vittoria per ogni 3 Monete in loro possesso più 3 Punti Vittoria per ogni Gettone Regalo in loro possesso.

Successivamente tutti i giocatori ricevono Punti Vittoria per i progressi compiuti secondo la seguente tabella:

Passaggi di Frontiera	2	3	4	5	6
Influenza	0	1	2	3	4
Punti Vittoria	0	1	4	9	16

Infine, tutti i giocatori ricevono Punti Vittoria per la posizione delle loro Case da Tè e dei loro Cavalli:

	Yunnan	Sichuan	Kang	Tibet	Qinghai
Casa da tè	1	3	6	10	15
Cavallo	0	1	4	9	16

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria vince la partita. In caso di pareggio, segui la stessa procedura dei Gettoni Regalo: vince il giocatore in parità con più Influenza, se persiste la parità, vince la partita il giocatore in parità che precede nell'ordine di turno corrente.



I giocatori rimettono i loro Commercianti dal Mercato di Pu'er nella loro Riserva Personale.



Regole gioco per Esperti

Si consiglia vivamente di giocare a questa versione solo dopo che tutti i giocatori hanno acquisito sufficiente esperienza con le Regole di gioco standard.

Le Regole del Gioco Esperto aggiungono due nuovi elementi al gioco: la doppia offerta e le Guardie.

- La doppia offerta consente ai giocatori di fare un'offerta una seconda volta su un edificio di progresso per ricevere quel progresso due volte in caso di successo.
- Le Guardie consentono ai giocatori di proteggere i propri Commercianti in una Provincia una volta per partita dall'essere spostati da altri giocatori.

Entrambi gli elementi sono indipendenti l'uno dall'altro e possono essere utilizzati in combinazione o separatamente a discrezione dei giocatori. Inoltre, i requisiti di fine partita sono stati ridotti da due a uno.

Le Regole del Gioco Esperto seguono le Regole Standard con le seguenti modifiche:

SETUP

Quando giochi con le Guardie, posiziona i Segnalini Guardia dei giocatori nella Riserva Generale insieme alle altre strutture.

Fase di Offerta e Progresso

Doppia Offerta

Durante l'asta, puoi fare offerte per un Edificio del Progresso, a meno che non ci siano già due dei tuoi Commercianti o non ci siano ulteriori spazi per le offerte vuoti nell'edificio. Se entrambe le offerte hanno successo, ottieni due volte il progresso dell'edificio. Ciò significa che otterrai 2 Commercianti o 2 Passaggi di confine, potrai spostare il tuo Cavallo di 2 provincie successive, aumenterai la tua Influenza di 2 livelli o acquisirai 2 strutture contemporaneamente (possono essere 2 uguali o 2 strutture diverse). Si applicano le normali regole delle offerte, ovvero qualsiasi Commerciante su una casella piccola deve essere rimosso se la sua offerta viene superata, anche se la tua offerta supera te stesso. E puoi fare un'offerta solo due volte se puoi fare progressi due volte.



Guardie

Se fai un'offerta vincente per il Cantiere, puoi prendere il tuo segnalino Guardia invece di una struttura. In questo caso dovete immediatamente posizionare questo segnalino in qualsiasi Provincia. Ignora la posizione del tuo cavallo e non sono richiesti passaggi di confine.



Il Blu ha acquisito il suo segnalino Guardia e lo ha posizionato nella provincia di Kang per proteggere il suo Commerciante dallo spostamento.

Fase di Costruzione e Viaggio

Costruisci Strutture

Non puoi posizionare un segnalino Guardia in questa fase. Vengono posizionati immediatamente dopo essere stati acquisiti.

Arretramento

Avere il tuo segnalino Guardia in una provincia protegge i tuoi commercianti in quella provincia dall'essere arretrati nel round corrente. I segnalini Guardia di più giocatori possono risiedere contemporaneamente in una Provincia. Dúli (in una partita a 2 giocatori, vedi sotto) non usa mai il suo segnalino Guardia.

Visita dell'Ispettore Provinciale

I segnalini Guardia non offrono protezione dall'Ispettore Provinciale.

Fine del Round

Alla fine di un round, tutti i segnalini Guardia nelle Province vengono rimossi e rimessi nella scatola del gioco. Il segnalino Guardia protegge i tuoi Commercianti dallo spostamento solo una volta per partita!

I Punti Vittoria non innescano più la fine del gioco! Il gioco termina quando non ci sono più Gettoni Regalo sul tabellone alla fine di un round.

Regole di Gioco per 2 Giocatori

In una partita a 2 giocatori, un giocatore bot (Dúli = "L'Indipendente") viene utilizzato come terzo giocatore. Le azioni di Dúli si compiono utilizzando le 16 Carte Dúli.

Ogni carta mostra come Dúli fa un'offerta nella Fase di Offerta e Progresso (parte superiore) e come Dúli distribuisce i suoi Commercianti e costruisce Case da tè nella Fase di Costruzione e Viaggio (parte inferiore). Dúli usa sempre tutti i suoi 7 Commercianti nella Fase di Costruzione e Viaggio, se possibile, indipendentemente da quanti ne ha utilizzati per fare offerte. Pertanto, si discosta in modo significativo dalle normali regole del gioco.

Il gioco può essere giocato secondo le Regole del Gioco Standard o secondo le Regole del Gioco Esperto, a discrezione dei giocatori. Vengono utilizzate le stesse regole di una partita da 3 a 5 giocatori, con le seguenti modifiche:

Setup

- Seleziona un colore per il giocatore Dúli.
- Dúli ha tutti e 7 i Commercianti disponibili nella sua Riserva Personale fin dall'inizio del gioco.
- Viene utilizzato solo il Segnalino di Progresso di Dúli per la Gilda dei Mercanti (Influenza). Viene posizionato sullo spazio più basso proprio come i segnalini dei due giocatori. Riponete il segnalino Progresso dell'Ufficio Doganale nella scatola del gioco; non è utilizzato.
- Posiziona entrambe le Stazioni Commerciali di Dúli sul tabellone, una nello Yunnan, l'altra nel Sichuan. Rimarranno lì per tutta la partita.
- Il segnalino Ordine di Turno di Dúli viene sempre piazzato al 3° posto sulla Traccia dell'Ordine di Turno *blu*, cioè Dúli fa offerte sempre per ultimo (tranne nel primo turno) e viaggia per primo.
- Posiziona il segnalino Reddito di Dúli su uno degli spazi Banca per indicare che è disponibile solo 1 spazio Banca per i giocatori.
- Mescolare le 16 Carte Dúli e posizzionarle a faccia in giù in un mazzo accanto al tabellone.
- Posiziona 1 dei Mercanti di Dúli sullo spazio "9" della Scuola di Commercio. Questa è l'offerta iniziale di Dúli prima che inizi la Fase di Offerta e Progresso.
- Rimetti i ponti di Dúli, il suo segnalino Guardie, il suo cavallo, il suo segnalino Punti Vittoria e il suo gettone da 100 PV nella scatola del gioco. Non vengono utilizzati nella partita.

Nota: Dúli non riceve Monete poiché non le usa.

Fase di Offerta e Progresso

Quando è il turno di Dúli, lui fa un'offerta solo se gli altri due giocatori non hanno ancora passato, cioè se il segnalino Ordine di Turno di almeno un giocatore è ancora sulla Tabella dell'Ordine di Turno *blu*. Se entrambi i giocatori hanno passato, anche Dúli passa e, a differenza dei giocatori, mantiene i Mercanti rimanenti nella sua riserva (cioè non li piazza nel Mercato di Pu'er).

Quando Dúli fa un'offerta, la carta Dúli in cima al mazzo viene girata ed eseguita. Se il mazzo di pesca è esaurito, mescola tutte le carte Dúli e posizionale a faccia in giù come nuovo mazzo di pesca.

Nella parte superiore della carta, il simbolo più a sinistra mostra in quale Edificio del Progresso Dúli colloca un Commerciante. Fa sempre un'offerta per lo spazio più economico consentito. Se Dúli non può più fare offerte in questo edificio - o perché ha già un Commerciante lì o perché non ci sono più spazi vuoti rimasti - Dúli fa un'offerta nel prossimo Edificio Progresso mostrato nella lista dei simboli della Carta Dúli (da sinistra a destra). Dúli non fa mai offerte in un edificio se lì ha già un Commerciante, anche se sono in vigore le Regole del Gioco Esperto.



Dúli punta sulla Scuola di Commercio. Se ciò non è possibile, fa un'offerta per il Commerciante di Cavalli. Se anche questo non è possibile, fa un'offerta per la Gilda dei Mercanti, ecc.

Dúli non andrà mai in Banca e farà offerte solo negli Edifici Progresso, mai nel Tempio.

Risolvere gli Edifici

Le offerte di Dúli vengono incluse nel calcolo dell'importo totale dell'offerta per un pagamento della Banca. Quando si valutano gli Edifici del Progresso, le offerte di Dúli vengono ignorate tranne che nella Gilda dei Mercanti. Se Dúli ha fatto un'offerta con successo per la Gilda dei Mercanti, la sua Influenza aumenta di 1. Dúli non paga per le offerte. Rimuovi i Mercanti di Dúli da tutti gli Edifici del Progresso una volta che tutti gli edifici sono stati risolti.

Fase di Costruzione e Viaggio

Dúli viaggia sempre per primo. A differenza dei giocatori, Dúli non ha Commercianti presenti nelle Province dal round precedente e piazza nuovamente i suoi Commercianti controllati dalle carte nelle Province ad ogni round. Per farlo, girate la successiva Carta Dúli. Se il mazzo di pesca è esaurito, mescola tutte le carte Dúli e posizionale a faccia in giù come nuovo mazzo di pesca. La zona inferiore della carta pescata mostra come Dúli distribuisce i suoi Commercianti nelle Province in questo turno.

Costruire una Casa da Tè

Se la Carta Dúli mostra una Casa da Tè, Dúli ne piazza una dalla sua riserva nella Provincia più lontana da Pu'er e occupata dai Commercianti dei giocatori. Se lì è già presente una Casa da Tè, la piazza nella Provincia immediatamente inferiore senza una casa da tè. Se ciò non è possibile, o se Dúli ha già piazzato 2 Case da Tè, ignora la Casa da Tè sulla carta.

Muovere i Commercianti

Dúli piazza il numero di Commercianti in ciascuna Provincia come indicato sulla carta. Segue la Via del Tè e del Cavallo che inizia nello Yunnan e sale fino alla provincia più lontana già raggiunta dal Cavallo di un giocatore.

Nota: Dúli non piazza mai i Commercianti nelle Province non ancora raggiunte dai Cavalli dei due giocatori.

1. Arretramento

Quando piazza i Commercianti in una Provincia, Dúli arretra i Commercianti degli altri giocatori seguendo queste regole:

- Dúli arretra solo i Commercianti con influenza inferiore alla sua (secondo le normali regole).
- Dúli arretra un massimo di 1 Commerciante, indipendentemente dal numero di Commercianti che piazza in una Provincia.
- Se entrambi i giocatori hanno Commercianti con Influenza inferiore a Dúli nella rispettiva Provincia, Dúli arretra il Commerciante con Influenza inferiore.
- Se entrambi i giocatori hanno la stessa Influenza, Dúli arretra un Commerciante dal giocatore con più Commercianti nella rispettiva Provincia.
- Se entrambi i giocatori hanno la stessa Influenza e lo stesso numero di Commercianti nella rispettiva Provincia, Dúli non arretra nessun Commerciante.

I giocatori possono arretrare i Mercanti di Dúli seguendo le normali regole. Questo può essere usato per manipolare la destinazione dell'Ispezzore Provinciale in questo round.

2. Controllo del Percorso Connesso

Le Carte Dúli sono create in modo tale che abbia sempre una rotta commerciale collegata alla fine della sua Fase di Costruzione e Viaggio.

Visita dell'Ispezzore Provinciale

Dúli verrà trattato come un giocatore normale dall'Ispezzore Provinciale e potrà essere bandito.

Ricevere Regali

Dúli riceverà Regali solo se almeno un altro giocatore ha anche dei Commercianti nella provincia in questione. La distribuzione dei gettoni Regalo avviene poi secondo le consuete regole.

Calcolare il Reddito

Dúli non genera reddito e quindi non rientra nel calcolo.

Regolare l'Ordine di Turno

Dúli viene ignorato quando si determina l'ordine del nuovo giocatore. Occupa sempre il 1° posto della Traccia dell'Ordine di Turno grigia.

Fine del Round

Dúli non ottiene Punti Vittoria, quindi viene ignorato quando si controlla l'attivazione di fine partita. Rimuovi tutti i Mercanti di Dúli dal tabellone e mettili nella loro riserva. Metti tutte le Carte Dúli di questo turno in una pila degli scarti.

Punteggio di Fine Partita

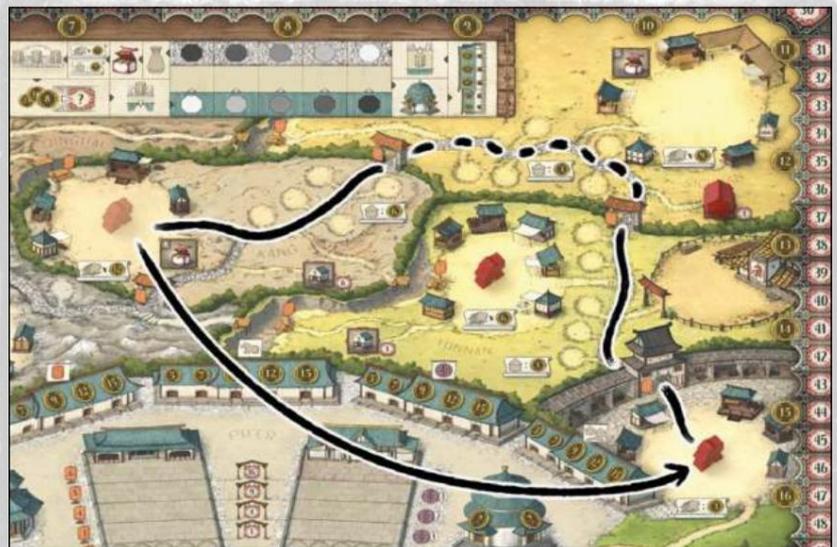
Dúli viene ignorato quando si determinano i Punti Vittoria e il vincitore.



Dúli posizionerà 3 Mercanti nello Yunnan, 3 nel Sichuan e 1 a Kang, a condizione che il Cavallo di uno dei giocatori abbia raggiunto Kang. Se possibile, costruisce anche una casa da tè.

Regole Importanti

- Un Commerciante fa offerte per progredire o viaggia per guadagnare denaro. Pertanto, dopo aver acquisito un progresso, riporti nella tua riserva il Commerciante utilizzato per l'offerta. Solo ai commercianti nel Mercato di Pu'er e nelle Province è consentito viaggiare.
- Puoi prendere un Commerciante dalle Province con cui fare offerte, ma mai dal Mercato di Pu'er.
- Alla fine di un round, prendi tutti i Commercianti dal Mercato di Pu'er e rimettili nella tua riserva personale.
- Non posizionare mai 2 dei tuoi Commercianti nello stesso edificio (*eccezione: Regole del Gioco Esperto*).
- Se vuoi fare un'offerta per uno spazio piccolo di 5 o 7 in un edificio, devi partire con un'offerta alta! Il Tempio Dianmu ha solo piccoli spazi!
- Percorso collegato a Pu'er: dopo aver completato il movimento dei tuoi Commercianti, tutti loro devono avere un percorso senza interruzioni verso Pu'er (*tramite la Via del Tè e dei Cavalli o i tuoi Ponti*) attraverso le province in cui di sono i tuoi Commercianti o sono presenti le tue Stazioni Commerciali. Una casa da tè non conta! Sposta tutti i tuoi Commercianti che non hanno un percorso collegato al Mercato di Pu'er.
- Un vuoto nel percorso verso Pu'er può verificarsi in seguito, quando un Commerciante viene arretrato da un avversario o bandito dall'Ispezzore Provinciale. Ogni intervallo nel tuo percorso riduce le entrate di un Commerciante di 3 Monete per ogni Commerciante che deve attraversare quella Provincia. Stazioni Commerciali che hanno dei vuoti nel loro percorso non producono alcun ricavo!
- Le Stazioni Commerciali sono inamovibili una volta posizionate.
- Nel Mercato di Pu'er le entrate sono basse: solo uno dei tuoi Commercianti in questa posizione riceve 3 Monete e le Stazioni Commerciali non possono essere piazzate lì.
- La Casa da tè protegge i tuoi Commercianti dall'Ispezzore Provinciale, ma non dai tuoi compagni giocatori!



Un Commerciante Rosso è stato spostato dal Sichuan, creando un vuoto nel percorso del Rosso. Quando si calcola il reddito, questo riduce le entrate del Commerciante rosso a Kang a 9 dal -3 e la sua Stazione Commerciale a Kang non produce alcuna entrata. Dei 3 Commercianti nel Mercato di Pu'er, solo uno produce 3 Monete. In totale, il Rosso riceve 19 entrate.

Consigli Tattici per i Principianti

- Presta attenzione a ciò che stanno facendo i tuoi avversari e cerca di dedurre i loro piani.
- Il progresso è importante, ma se non sei presente nelle Province, non guadagnerai alcun reddito.
- Non convertire le entrate in Punti Vittoria troppo presto.
- Se sei a corto di contanti, vai in banca. Ma puoi vincere la partita senza essere mai stato in banca.
- Senza che il tuo Cavallo progredisca, gli altri progressi sono di scarsa utilità. Ma puoi vincere la partita senza aver mai raggiunto le Province più lontane.
- Se sei l'unico giocatore con l'Influenza più bassa, rischi di arretrare frequentemente. Se sei in testa nell' Influenza, puoi sfruttare bene il tuo potenziale di far arretrare altri commercianti, se hai anche abbastanza Commercianti e Passaggi di Confine. Tuttavia, spesso potresti cadere vittima dell'Ispettore Provinciale.
- Potrebbe essere utile spostare più Commercianti in una sola Provincia invece che un Commerciante in più Province. Ciò consente di arretrare più Commercianti degli altri giocatori, a condizione che tu abbia un'Influenza maggiore.
- Se i tuoi Commercianti sono già in una posizione eccellente, puoi comunque spostare muovendo un Commerciante, ad esempio, dal Sichuan allo Yunnan e un altro commerciante dallo Yunnan al Sichuan.
- Presta attenzione anche all'ordine dei giocatori e non dimenticare che si inverte quando cambiano le fasi. Se guadagni il reddito più alto, fai l'ultima offerta e viaggi per primo. Usa questo a tuo vantaggio.



Sequenza di Gioco

1. Fase di offerta e avanzamento (*traccia dell'ordine di turno blu*)

- Posiziona un Commerciante (in ordine di turno, ripeti finché tutti i giocatori non hanno passato)
- Risolvi gli edifici (in ordine di turno)

2. Fase di Costruzione e Viaggio (*traccia dell'ordine di turno grigia*)

- Costruisci strutture e fai viaggiare i commercianti (in ordine di turno)
- Visita dell'Ispettore Provinciale
- Ricevi Regali (prima l'influenza più alta)
- Calcola le entrate (in ordine di turno)
- Modifica l'ordine di turno (dal reddito più alto a quello più basso, sulla traccia *grigia* dell'ordine di turno)

3. Fine del round (*traccia dell'ordine di turno grigia*)

- Convertire le entrate in Punti Vittoria (in ordine di turno)
- Controllare la fine del gioco (qualsiasi giocatore ha raggiunto 80 Punti Vittoria e/o non sono rimasti gettoni regalo)
- Preparare il turno successivo

Punteggio

Il tuo punteggio totale viene calcolato come segue:

Aggiungi al numero di Punti Vittoria come mostrato dal Segnalino Punti Vittoria sul Tracciato dei Punti Vittoria

- 1 punto per ogni set di 3 Monete
- 3 punti per ogni Regalo
- I Punti Vittoria per i tuoi progressi nell' Influenza
- I Punti Vittoria per i tuoi progressi nei Passaggi di Confine
- I Punti Vittoria per la posizione delle tue Case da Tè
- I Punti Vittoria per il progresso del tuo Cavallo

Vince il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria. In caso di pareggio, vince il giocatore con l'Influenza più alta, se persiste la parità, vince il giocatore in parità che precede nell'attuale ordine di turno.

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.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

