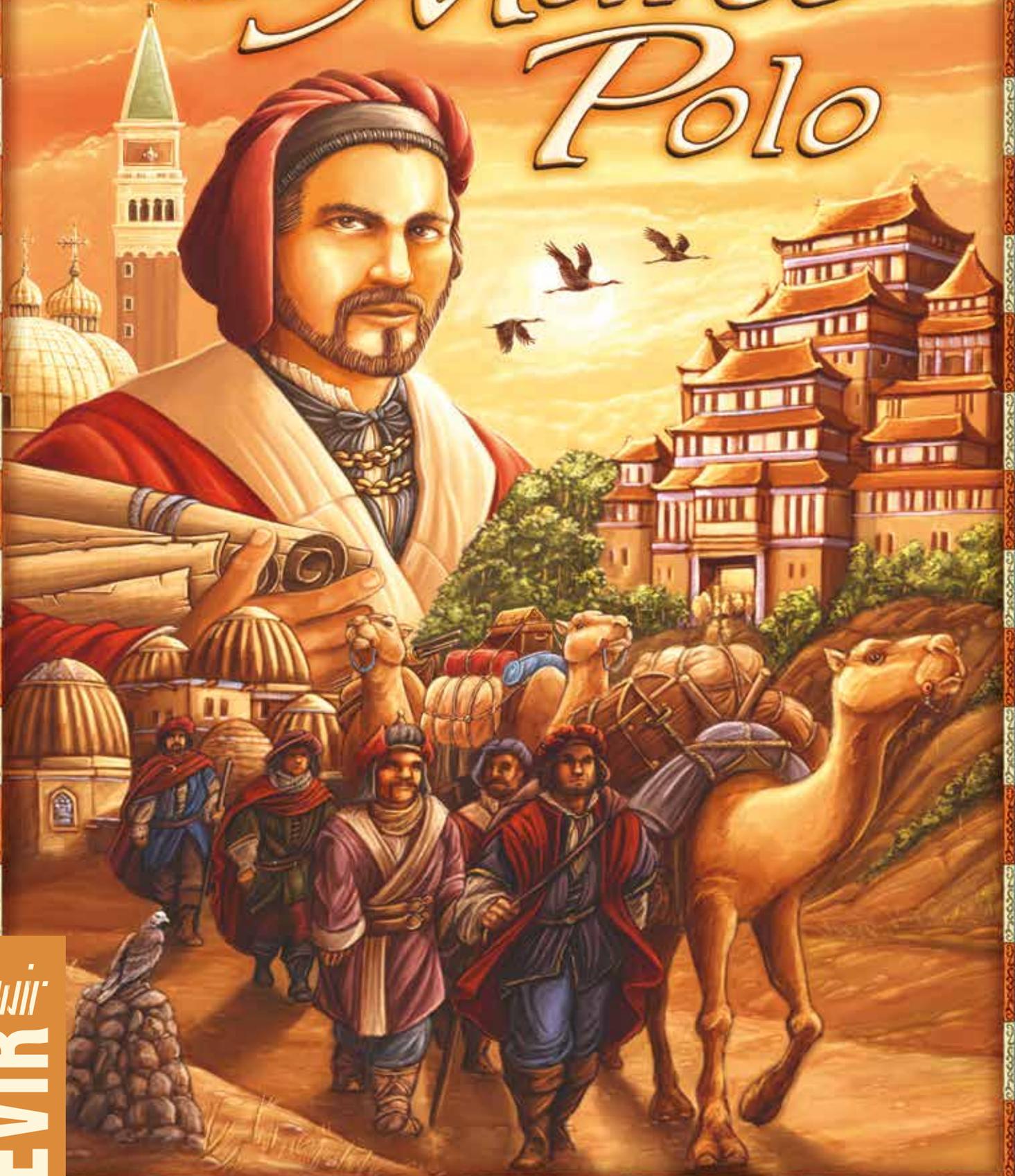


LOS VIAJES
DE



Daniele Tascini
Simone Luciani

Marco Polo



DEVIR

COMPONENTES Y PREPARACIÓN

COMPONENTES DEL JUEGO

- 1 tablero de juego
- 4 tableros de jugador
- 10 cartas de personaje
- 6 indicadores de bonificación por ciudad
- 26 dados (5 de cada en azul, amarillo, verde, rojo y negro, así como 1 blanco)
- 40 monedas (20 x 1, 10 x 5, 10 x 10)
- 44 fichas de contratos diferentes
- 31 cartas de ciudad
- 18 cartas de objetivo
- 10 indicadores de bonificación por puesto avanzado
- 15 lingotes de oro (12 pequeños y 3 grandes)
- 15 bobinas de seda (12 pequeñas y 3 grandes)
- 15 sacos de pimienta (12 pequeños y 3 grandes)
- 28 camellos (21 pequeños y 7 grandes)
- 12 peones (3 de cada en azul, amarillo, verde y rojo)
- 38 puestos comerciales (9 de cada en azul, amarillo, verde y rojo, así como 2 negros)
- 4 cartas de 50/100 puntos
- 1 indicador de jugador inicial (reloj de arena)
- 4 hojas de referencia de jugador
- 1 cuaderno de reglas y un suplemento
- 1 hoja de disposición inicial

1 El **tablero de juego** se coloca en el centro de la mesa.
 1. Sitúa las **cartas de 50/100 puntos** junto a la casilla «50» en el marcador de puntuación.



Aún quedarán algunos componentes de juego que tendrán que distribuirse entre los jugadores. Lo que recibe cada jugador y cómo debe disponerse se muestra en la página siguiente.

12 El jugador que haya iniciado más recientemente un viaje alrededor del mundo será el jugador inicial. El reloj de arena se entrega a ese jugador.



11 Sitúa los **5 dados negros** en el tablero, en los espacios marcados con la imagen de un dado negro. No importa qué resultados muestren los dados.



10 Algunos personajes tienen elementos adicionales especiales: deja por el momento los **2 puestos comerciales negros**, el **dado blanco** y un **peón de cada color** en la caja. El suplemento de reglas indica cómo usar los diversos personajes.

2 Baraja las **18 cartas de objetivo**, **vo** y sitúalas en un mazo boca abajo junto al tablero de juego.



Anverso



3 Sitúa el **dinero** (40 monedas, incluyendo monedas de 1, 5 y 10) en la **banca**, junto al tablero de juego.



4 Sitúa las **mercancías** (oro, pimienta y seda) y los **camellos** en el **almacén general**, junto al tablero. Las piezas **grandes** cuentan **como tres de las pequeñas**. El número posible de mercancías y camellos es ilimitado; en caso de que se acabe una pieza determinada, los jugadores pueden emplear cualquier otra ficha para sustituirlas.



Oro



Pimienta



Seda



Camellos



5 Sitúa los **6 indicadores de bonificación** **por ciudad** en las casillas del tablero cuyas letras correspondan con las de los indicadores.



6 Baraja, boca abajo, los **10 indicadores de bonificación por puesto avanzado**. Hecho esto, sitúa un indicador, boca arriba, en cada una de las ciudades grandes del tablero. Deja los 3 indicadores sobrantes en la caja.



7 Baraja las **31 cartas de ciudad** boca abajo. Sitúa una carta, boca arriba, en cada uno de los 9 espacios de carta de ciudad en el tablero. Deja las demás cartas de ciudad sobrantes en la caja. No se usarán en la partida.



Reverso



Primer contrato

8 Deja a un lado los **6 contratos iniciales** por ahora. Véase la página 4.
Baraja los demás contratos boca abajo y forma 5 pilas, cada una de ellas con 6 contratos. Te quedarán 8 contratos. Toma una de las pilas y sitúa un contrato, boca arriba, en cada uno de los espacios de contrato en el tablero. Sitúa las otras cuatro pilas de contratos junto al tablero. Toma los 8 contratos sobrantes y sitúalos formando una pila especial. Coloca esta pila especial también junto al tablero, separada de las demás pilas de contratos.



Pila especial



Reverso

9 Sitúa las **10 cartas de personaje** boca arriba junto al tablero de juego.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

1 Cada jugador elige un color. Tras ello, toma el **tablero de jugador** correspondiente y lo sitúa frente a él.

2 Toma los **5 dados** de tu color y sítalos en las casillas con la imagen del dado en la parte superior derecha de tu tablero de jugador.

3 Toma los **9 puestos comerciales** de tu color y sítalos en las casillas correspondientes en la parte superior izquierda de tu tablero de jugador.



4 Cada jugador recibe ahora un contrato. Usa la pila de contratos iniciales que anteriormente has dejado a un lado. Cada jugador toma un contrato boca abajo y lo sítúa boca arriba en uno de los dos espacios de contrato activo en su tablero de juego.

5 Entrega a cada jugador 2 camellos, que se situarán en sus almacenes. Entrega al jugador inicial 7 monedas. El jugador siguiente en el sentido de las agujas del reloj recibe 8 monedas; el siguiente, 9 monedas; y el último, 10 monedas. Los jugadores deben mantener su dinero sobre la mesa, frente a ellos.

7 Entrega a cada jugador 2 peones de su color. Sítúa uno de ellos en la casilla «50» del marcador de puntuación, y el otro en el espacio de Venecia (Venezia) en el tablero de juego.

6 En tu primera partida, necesitarás los siguientes 4 personajes:

Entrega al jugador inicial a *Rashid ad Din Sinan*,

al segundo jugador (en el sentido de las agujas del reloj) a *Matteo Polo*,

al tercer jugador a *Berke Kan*,

y al cuarto jugador a *el mercader de Tabriz*

Una vez familiarizados con el juego, los jugadores podrán elegir a sus personajes: consultad la página 15. Las habilidades de los personajes están resumidas en las hojas de referencia.

8 Entrega a cada jugador 2 cartas boca abajo de la pila de cartas de objetivo. Los jugadores deben mantener en secreto las cartas de objetivo que tienen.

9 Finalmente, entrega a cada jugador una hoja de referencia. Ya puede empezar la partida.



PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

SOBRE ESTAS REGLAS

Debido a la complejidad de sus reglas, para empezar explicaremos solo el transcurso básico del juego. A continuación, paso a paso, describiremos otras posibles opciones o casos especiales con más detalle. Así pues, no te preocupes si en algún momento te parece que falta algo... seguro que aparecerá más adelante. Ni siquiera las aventuras de Marco caben en una sola página.

INTRODUCCIÓN

Cada jugador representa a uno de los socios de Marco Polo, que viajaron con él o recorrieron territorios próximos en sus viajes. Cada jugador intenta ganar puntos cumpliendo contratos y haciendo lucrativas visitas a tantas ciudades como sea posible. El cumplimiento de contratos otorga algo más que puntos de victoria, también concede futuros descuentos y la habilidad de tener privilegios en ciudades visitadas en el futuro. Además, te permiten alcanzar objetivos de cara al final del juego. **Al final de la partida, el ganador será el jugador que haya acumulado más puntos de victoria.**

El juego transcurre en **turnos de jugador**, que se suceden en el sentido del movimiento de las agujas del reloj. Los jugadores tiran sus dados y los usan para ocupar casillas de acción en el tablero. Los jugadores llevan a cabo turnos de jugador sucesivos hasta que han usado todos sus dados, momento en el que finaliza un **turno de juego**. La partida tiene una duración total de 5 turnos de juego, y finalizará entonces tras un recuento final de puntos. Al final de este cuaderno de reglas (en la página 16) puedes encontrar un resumen detallado de la estructura del turno de juego. Por ahora, empezaremos explicando cómo es un turno de jugador y las acciones que es posible efectuar.

SOBRE ESTAS REGLAS

EL TURNO DE JUGADOR

Un turno de jugador consiste en elegir como mínimo 1 dado de tu tablero de jugador y situarlo en una casilla de acción a tu elección. Es posible situar el dado en una casilla de acción vacía o ya ocupada. Hecho esto, la acción correspondiente se llevará a cabo **inmediatamente**.

También **puedes** llevar a cabo 1 o más acciones extra, **antes** o **después** de tu acción normal. Esto es siempre a tu elección (véanse las pág. 12 y 13). Puedes ver un resumen de las posibles acciones extra en la hoja de referencia de jugador.

Mientras tengas dados disponibles, **tendrás** que elegir y efectuar exactamente 1 acción. Una vez no te queden dados, pasarás de forma automática. ¡En este turno de juego ya no tendrás más turnos de jugador! Una vez hayas llevado a cabo tu turno, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj llevará a cabo un turno. Los jugadores seguirán llevando a cabo turnos de jugador hasta que hayan situado todos sus dados. Llegado ese momento terminará el turno de juego. A continuación, echaremos un vistazo al tablero de juego, y después veremos las acciones individuales.

Número de dados necesario

Acción correspondiente



Acciones extra posibles en la hoja de referencia



EL TURNO DE JUGADOR

EL TABLERO DE JUEGO Los diversos territorios y sus acciones asociadas.

Pueden efectuarse las siguientes **6 acciones**: «Tomar 5 monedas», «Ir al bazar», «Buscar el favor del kan», «Tomar un contrato», «Viajar» y «Acción de carta de ciudad».

TOMAR 5 MONEDAS
(v. página 6)

IR AL BAZAR
(v. páginas 6 y 7)

BUSCAR EL FAVOR DEL KAN
(v. página 7)

ACCIONES EXTRA
(v. páginas 12 y 13)

ACCIONES DE CARTA DE CIUDAD
(v. página 11)

TOMAR UN CONTRATO
(v. página 8)

VIAJAR
(v. páginas 9 y 11)



Las **acciones extra** son: «Cumplir un contrato», «Tomar 3 monedas», «Repetir una tirada de dado», «Ajustar el resultado de un dado en 1 punto» y «Tomar un dado negro».

Explicaremos ahora los diversos espacios y sus acciones asociadas.

EL TABLERO DE JUEGO

LAS ACCIONES – Normas generales.

Las siguientes normas deben tenerse en cuenta al llevar a cabo cualquier acción:

- * Solo podrás emplear tus propios dados para efectuar acciones, nunca los de otros jugadores.
- * Tendrás que emplear tantos dados como se indiquen en la casilla de la acción que desees llevar a cabo.
- * Puedes situar tus dados en casillas ocupadas o vacías, indistintamente (*excepción: acción de carta de ciudad, véase la página 11*). Por ahora, supondremos que la casilla de acción está siempre vacía.
- * Si quieres situar el dado en una casilla de acción ocupada, tendrás que pagar monedas. Esta posibilidad se describe en la página 13.
- * El color de cada jugador (azul, amarillo, verde, rojo) puede estar presente solo una vez en cada casilla de acción; véase la página 14.
- * Una vez situados los dados, la acción correspondiente se llevará a cabo **inmediatamente**.
- * Los resultados en los propios dados indican **cuántas veces** puedes llevar a cabo la acción, o **cuánto dinero** produce la acción (*excepción: «Tomar 5 monedas»*). Con unas pocas excepciones, este será siempre el **resultado más bajo** que haya en uno de los dados.
- * En los casos en los que se te permita llevar a cabo una acción varias veces u obtener beneficios múltiples por la acción, siempre podrás elegir llevar a cabo la acción un número inferior de veces u obtener menos beneficios. Sin embargo, tendrás que llevar a cabo la acción como mínimo una vez.



LAS ACCIONES

Importante: ¿cómo se lleva a cabo exactamente una acción?

1. Sitúa los dados.
2. Paga la suma en monedas, si es preciso.
3. Lleva a cabo la acción.



TOMAR 5 MONEDAS – Sin dinero, no hay opciones.

Para tomar 5 monedas, debes situar exactamente 1 dado en la casilla de acción «Tomar 5 monedas».

El **resultado que tenga el dado** en cuestión es irrelevante y no afectará a la acción. Siempre recibirás **5 monedas**. Si la casilla de acción ésta ocupada, tendrás que pagar por situar tu dado (véase la página 13) antes de llevar a cabo la acción.

Ejemplo:

El jugador **Amarillo** sitúa un dado con resultado de 3 en la casilla de acción «Tomar 5 monedas». Hecho esto, el jugador toma cinco monedas de la banca.



TOMAR 5 MONEDAS

EL GRAN BAZAR – Las mercancías son necesarias para cumplir muchos contratos.

Más que ninguna otra cosa, necesitarás mercancías para cumplir tus contratos. Además, es posible emplear ciertas cartas de ciudad, que se encuentran en las ciudades más grandes (véase la página 11), para cambiar mercancías por monedas, camellos o puntos de victoria. Las mercancías también pueden otorgar puntos en la fase de puntuación final.

Secuencia:

1. Sitúa tus dados.
2. Determina cuántas mercancías recibirás.
3. Toma las mercancías y sitúalas en tu tablero de jugador.

1. Sitúa tus dados.

Debes emplear tantos dados como indique la imagen en la casilla de acción que vayas a efectuar.

Ejemplo: El jugador **Azul** sitúa 2 dados (un 4 y un 5) en la casilla de acción «Seda».

1



2. Determina cuántas mercancías recibirás.

A la derecha de las casillas de acción hay una tabla que indica el número de mercancías que recibirá el jugador. El **resultado más bajo presente en uno de los dados** situados para llevar a cabo la acción determina la cantidad de mercancías que recibirás.

2

El resultado más bajo de uno de los dados situados por el jugador **Azul** es un 4, lo que significa que tomará 3 bobinas de seda del almacén general.



EL GRAN BAZAR

EL GRAN BAZAR – Las mercancías son necesarias para cumplir muchos contratos.

3. Toma las mercancías y colócalas en tu tablero de jugador.

Coge las mercancías del almacén general y sitúalas en el almacén de tu tablero de jugador.

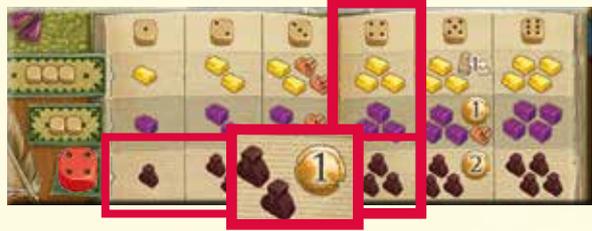
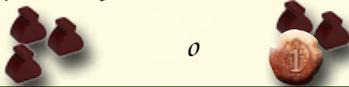
3

El jugador **Azul** toma 3 bobinas de seda del almacén general y las coloca en su almacén en su tablero de jugador.



También puedes decidir usar un valor inferior al resultado más bajo presente en tu dado. Habitualmente, esto solo se hace cuando se desee obtener un poco de variedad en lo que se recibe.

Ejemplo: El jugador **Rojo** sitúa un único dado con un resultado de 4 en la casilla de acción «Pimienta». Podría tomar 3 sacos de pimienta del almacén general. Sin embargo, también podría decidir emplear un valor menor (3) y recibir 2 sacos de pimienta y una moneda.



LOS CAMELLOS – Tus compañeros fieles.

Necesitarás camellos para cumplir ciertos contratos, para poder viajar por ciertas rutas, para ajustar el resultado de tiradas de dados y para conseguir dados negros. Algunas de las cartas de ciudad en ciudades grandes también exigen tener camellos.

Los camellos se obtienen igual que las mercancías.

Toma tantos camellos del almacén general como indique el resultado del dado. Coloca los camellos en tu **almacén**.

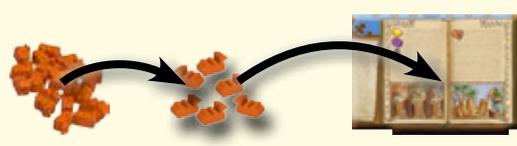
Ejemplo:

1



El jugador **Verde** sitúa un dado con resultado 6 en la casilla de acción «Camellos». Puede tomar entonces hasta 6 camellos.

2



El jugador **Verde** coge los 6 camellos del almacén general y los sitúa en su almacén.

Nota: al obtener camellos, no tiene mucha lógica usar un valor inferior al resultado del dado.

EL FAVOR DEL KAN – Otra forma de obtener mercancías.

Sitúa exactamente **1 dado** en la casilla de acción «**Buscar el favor del kan**». Hecho esto, toma **1 mercancía** a tu elección y **2 camellos** del almacén general, y sitúalos en tu almacén. Tan solo hay cuatro casillas disponibles para esta acción.



REGLAS ESPECIALES

El primer jugador que busque el favor del Kan situará su dado en la casilla de más a la izquierda y tomará su mercancía y camellos. El siguiente jugador que desee emplear esta acción deberá situar su dado en la casilla siguiente. El dado siguiente que se sitúe tendrá que mostrar un resultado **igual o superior** al dado previo ya colocado; en caso contrario, no podrá llevarse a cabo esta acción. Las mismas reglas estarán en efecto para los demás jugadores.



Ejemplo: El jugador **Verde** sitúa un dado con resultado 3 en la primera casilla de acción «Buscar el favor del kan». El jugador toma 1 lingote de oro y 2 camellos del almacén general.

1



2

El jugador **Rojo** sitúa un dado con resultado 4 en la siguiente casilla de acción «Buscar el favor del kan» y toma 1 lingote de oro (aunque podría haber tomado una mercancía diferente) y 2 camellos del almacén general.



Atención: solo hay cuatro casillas para colocar dados; una vez llenas, ya no se podrá usar esta acción.

LOS CONTRATOS – La razón para visitar el bazar.

Para obtener contratos, debes situar exactamente **1 dado** en la casilla de acción «Tomar un contrato». Hecho esto, puedes tomar 1 o 2 contratos de las casillas de contratos del tablero, colocándolos entonces en las casillas de contratos activos en tu tablero de jugador. **El resultado que muestre el dado que uses determinará el contrato o contratos de entre los cuales podrás elegir.**

Ejemplo:



El jugador **Azul** coloca uno de sus dados (un 3) en una casilla de acción «Tomar un contrato».



El jugador **Azul** toma 1 o 2 contratos y los coloca en su tablero de jugador.

Si tomas el contrato que se encuentra debajo del 5, recibirás también 1 moneda adicional o 1 camello del almacén general. Si tomas el contrato que se encuentra debajo del 6, recibirás 2 monedas o 2 camellos.

Ejemplo:



El jugador **Verde** sitúa un 6 en una casilla de acción «Tomar un contrato».



El jugador **Verde** toma 2 contratos: el que está bajo el 2 y el que está bajo el 6. Por el contrato que está bajo el 6, el jugador tomará 2 camellos adicionales. También podría haber elegido tomar los dos contratos bajo el 5 y bajo el 6.

¿Qué más hay que tener en cuenta?

* Inmediatamente después de tomar tus contratos, desplaza los contratos que queden en el tablero hacia la izquierda, rellenando todos los espacios que hayan quedado vacíos por los contratos que hayan sido tomados. No deben quedar nunca espacios vacíos **entre** los contratos.

Una vez hayas tomado tus contratos, desplaza todos los contratos que queden hacia la izquierda.



* Si en cualquier momento de un turno de juego todos los espacios de contrato quedasen vacíos, toma dos contratos de la pila especial de contratos y sitúalos bajo los espacios 1 y 2.

* En cada tablero de jugador hay espacio para 2 contratos. Cuando se toman nuevos contratos debe haber espacio libre para ellos; en caso contrario, deberás hacer sitio. Si no hay espacio suficiente, deberás descartar uno o ambos contratos «viejos» primero, situándolos bajo la pila especial de contratos.

Ejemplo:

El jugador **Verde** toma 1 contrato del tablero. No tiene ningún espacio libre para contratos en su tablero. Decide descartar uno de sus contratos «viejos», situándolo debajo de los demás en la pila especial de contratos. Hecho esto, sitúa su nuevo contrato en el espacio libre en su tablero de jugador.



REGLAS ESPECIALES – Solo son importantes en casos especiales; las repasaremos con detalle más adelante.

- * No está permitido tomar contratos del tablero y descartarlos directamente a la pila especial de contratos. Los contratos nuevos deben situarse siempre primero en el tablero del jugador.
- * Mientras los contratos se encuentren en las casillas de contratos activos del tablero de jugador, los contratos no tendrán ningún valor. Primero deberán cumplirse (v. pág. 13).

VIAJES – Cómo mover tu peón por el tablero.

Sitúa exactamente **2 dados** en la casilla de acción «Viajar». Esto te permite mover tu peón por el tablero. El procedimiento detallado para mover tu peón se presenta a continuación.

Ejemplo:

El jugador **Rojo** sitúa 2 dados en la casilla de acción «Viajar».



¿Cómo se mueve tu peón?

Tienes que seguir las siguientes fases:

1. **Sitúa los dados.**
2. **Paga tus gastos de viaje.**
3. **Paga cualquier gasto extra.**
4. **Mueve tu peón y, si es necesario, coloca un puesto comercial.**

1. Sitúa los dados.

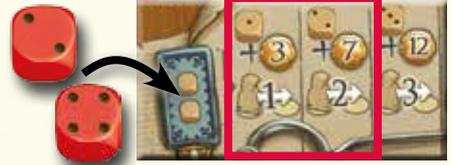
El resultado de dado más bajo de entre los empleados para efectuar la acción determina cuántos espacios puedes mover.

Nota: siempre tendrás la opción de mover menos espacios que los indicados por el resultado del dado, pero como mínimo debes mover 1 espacio.

Ejemplo:

1

El jugador **Rojo** sitúa un 2 y un 4 en la casilla de acción. Por tanto, podrá mover su peón hasta dos espacios en el tablero, puesto que el resultado más bajo en los dados es un 2.



2. Paga tus gastos de viaje.

Cada casilla de acción «Viajar», indica el coste del movimiento. Esto significa que siempre **debes** pagar por mover. Solo hay que pagar por los espacios que finalmente se hayan recorrido. Efectúa el pago a la banca.

2

El jugador **Rojo** quiere mover su peón dos espacios en el tablero. Esto cuesta 7 monedas. El jugador entrega el pago a la banca.



3. Paga cualquier gasto extra.

Muchas rutas que conectan dos espacios en el tablero indican gastos adicionales, en camellos o monedas. En tales casos, tendrás que pagar esos gastos extras **en adición** al pago normal, entregando los camellos o las monedas al almacén general o a la banca.



Para usar esta ruta, debes tomar 2 camellos de tu almacén y colocarlos en el almacén general.

o



Para usar esta ruta, debes pagar 7 monedas, entregándolas a la banca.

4. Mueve tu peón y, si es necesario, coloca un puesto comercial.

Mueve el peón de espacio en espacio. En tus viajes descubrirás oasis, ciudades pequeñas y ciudades grandes, y tu movimiento debe terminar en uno de ellos. **No está permitido** detenerse entre dos espacios.

VIAJES - Cómo mover tu peón por el tablero.

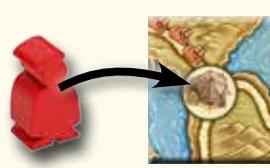
Ejemplo: el jugador **Rojo** mueve a...
... una ciudad grande



o
... una ciudad pequeña



o
... un oasis

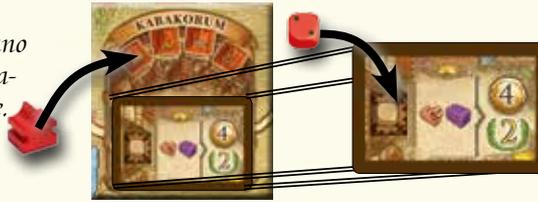


El jugador no podrá terminar su movimiento entre dos espacios.



* Si tu acción «Viajar» concluye en una ciudad grande, **tendrás que emplazar** un puesto comercial en ese espacio. A partir de tu siguiente turno, podrás usar un dado para activar la carta de ciudad situada en ese espacio (v. pág. 11). La carta en sí permanecerá en la ciudad.

Ejemplo: el jugador **Rojo** sitúa uno de sus puestos comerciales en la ciudad grande.



A partir del siguiente turno, el jugador **Rojo** podrá situar un dado para usar la acción de ciudad (v. pág. 11).

* Si tu acción «Viajar» concluye en una ciudad pequeña, **tendrás que colocar** un puesto comercial en ese espacio. Recibirás inmediatamente la bonificación indicada (consulta el suplemento de reglas). El indicador de bonificación permanecerá en el espacio. Al principio de cada turno de juego subsiguiente, recibirás de nuevo la bonificación indicada (v. pág. 16).

Ejemplo: el jugador **Rojo** sitúa uno de sus puestos comerciales en la ciudad pequeña.



El jugador **Rojo** recibe inmediatamente la bonificación por ciudad, en este caso 1 camello y 3 monedas.



¿Qué más hay que tener en cuenta?

- * Al colocar los puestos comerciales, empieza con el que está en la parte superior izquierda de tu tablero de jugador y sigue tomándolos de arriba a abajo y hacia la derecha.
- * Una vez coloques tu octavo puesto comercial en el tablero, de inmediato recibirás 5 puntos de victoria (5) (actualiza el marcador de puntuación). Una vez coloques tu noveno puesto comercial, de inmediato recibirás otros 10 puntos de victoria (10).
- * Si terminas tu movimiento en Pekín (Beijing), tendrás que emplazar un puesto comercial en el espacio, como de costumbre. Sitúalo en el espacio libre que indique el mayor número de puntos de victoria. En el recuento de puntos final al terminar la partida, recibirás estos puntos.
- * Está permitido moverse en todas direcciones. Esto significa que puedes moverte a través de un espacio o concluir tu movimiento en un mismo espacio varias veces.
Nota: nunca puede colocarse más de 1 puesto comercial en un mismo espacio de ciudad grande o pequeña. No está permitido colocar otro puesto comercial, ni siquiera al visitar una ciudad una segunda vez.
- * La acción «Viajar» determina quién será el jugador inicial en el siguiente turno de juego (v. pág. 15).



¿Cuál es la bonificación por puesto avanzado?

El primer jugador que coloque un puesto comercial en una ciudad grande recibirá la bonificación por puesto avanzado por esa ciudad. Toma la bonificación indicada de la banca o almacén general y sitúala en tu tablero de jugador. Devuelve el indicador de bonificación por puesto avanzado a la caja; ya no se utilizará más en esta partida.



VIAJES - Cómo mover tu peón por el tablero.

REGLAS ESPECIALES - Pueden repasarse detenidamente más adelante.

* Al principio de la partida, todos los jugadores empiezan en Venecia. Es posible que en el transcurso de la partida tu peón vuelva a Venecia. Si ocurre esto, **no tendrás que colocar en ese espacio un puesto comercial**.

* Una vez hayas colocado todos tus puestos comerciales en el tablero de juego, la próxima vez que debas colocar un puesto comercial, en lugar de eso tendrás que **desplazar un puesto comercial ya colocado** de su espacio al nuevo espacio.



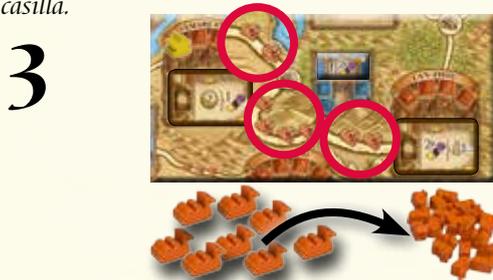
Ejemplo de una acción «Viajar»:



1 El jugador **Amarillo** sitúa dos dados (un 3 y un 5) en la casilla.



2 El jugador **Amarillo** quiere mover tres espacios y por ello debe pagar 12 monedas a la banca.



3 El jugador **Amarillo** quiere mover a Lan-Zhou desde Samarqanda, pasando por un espacio de oasis y por Kasgar en su recorrido. Esto le cuesta también 8 camellos, que el jugador deposita en el almacén general.



4 El jugador **Amarillo** mueve su peón tres espacios y coloca un puesto comercial en Lan-Zhou, ya que su movimiento terminó allí.

VIAJES

LAS CARTAS DE CIUDAD - Hay tantas posibilidades...

Cada ciudad grande en el tablero de juego tiene 1 carta de ciudad en su espacio. Para usar una carta de ciudad tienes que tener un puesto comercial en la ciudad correspondiente. Deberás entonces situar exactamente 1 dado en la casilla de acción de la carta de ciudad para que sea posible llevar a cabo la acción. Las distintas acciones de carta de ciudad se enumeran en el suplemento de reglas.

El jugador **Amarillo** tiene un puesto comercial en Alejandría.

Puede situar un dado en la carta y llevar a cabo la acción.



Esta es la casilla para situar el dado. Una vez ocupada, ningún otro jugador podrá intentar usar esta carta.



Esta es la bonificación que otorga la carta de ciudad.

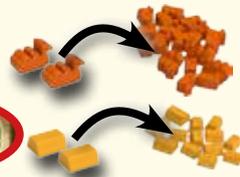
Este es el pago o prerequisite que debes satisfacer.

Nota: las cartas de ciudad solo pueden usarse una vez por turno de juego. Una vez que un jugador ha ocupado una casilla en una carta de ciudad con un dado, nadie más podrá emplear esta acción hasta el principio del turno de juego siguiente.

Nota: en la mayoría de casos, el valor del dado que uses determinará el número de veces que podrás emplear estas acciones.

Ejemplo:

El jugador **Amarillo** sitúa 1 dado (un 3). Puesto que situó un 3, podrá efectuar esta acción tres veces.



El jugador **Amarillo** entrega 2 lingotes de oro y 2 camellos al almacén, lo que le otorga 8 puntos (2 x 4).

LAS CARTAS DE CIUDAD

ACCIONES EXTRA - Siempre voluntarias.

En el transcurso de tu turno de jugador podrás llevar a cabo una o más acciones extra, antes o después de tu acción normal.

¿Qué acciones extra pueden llevarse a cabo?

1. Cumplir 1 contrato
2. Tomar 3 monedas
3. Repetir 1 tirada de dado
4. Ajustar 1 resultado de dado en 1 punto
5. Tomar 1 dado negro



Hoja de referencia

1. Cumplir 1 contrato

En cada ficha de contrato verás, a la izquierda, los camellos y mercancías requeridos, y a la derecha, los beneficios que obtendrás por el cumplimiento del contrato. En el suplemento de reglas encontrarás una descripción de los símbolos utilizados.



* Tan solo podrás cumplir los contratos que se encuentren en las casillas de contratos activos de tu tablero de jugador.

Ejemplo:

1



El jugador **Verde** desea cumplir este contrato. Lo tiene en su tablero de jugador.

* Para cumplir un contrato, debes tener disponibles los camellos y las mercancías en tu almacén. Entrega **todos** los camellos y mercancías requeridos, depositándolos en el almacén general.

2



El jugador **Verde** entrega 2 camellos, 2 bobinas de seda y 1 saco de pimienta.

* A continuación recibirás los beneficios indicados en la parte derecha del contrato. Estos beneficios son siempre una combinación de puntos de victoria y otras cosas. En el suplemento de reglas encontrarás una descripción de los símbolos utilizados.

3



El jugador **Verde** ha cumplido el contrato. Recibe 3 monedas y suma 4 puntos de victoria.

* Finalmente, coloca el contrato cumplido boca abajo en tu cajón de contratos, en la parte inferior derecha de tu tablero de jugador.

4



El jugador **Verde** coloca el contrato cumplido boca abajo en su cajón de contratos.

2. Tomar 3 monedas

Coloca exactamente **1 dado** en el saco de monedas del tablero de juego. Toma entonces **3 monedas** de la banca. Para esta acción extra, debes tener en cuenta lo siguiente:

- * Situar un dado en este espacio no tiene coste, esté ocupado o no.
- * El valor del dado empleado al llevar a cabo esta acción no importa. Independientemente del valor del dado que sitúes, siempre recibirás 3 monedas.
- * Mientras te queden dados disponibles, podrás seguir llevando a cabo la acción extra «Tomar 3 monedas».

Ejemplo:

1



2



El jugador **Verde** sitúa un dado con resultado 2 en el saco de monedas.

El jugador **Verde** toma 3 monedas de la banca.

ACCIONES EXTRA - Siempre voluntarias.

3. Repetir 1 tirada de dado

Puedes pagar 1 camello a cambio de repetir la tirada de uno de tus dados una vez.

Ejemplo:

1 El jugador **Azul** paga 1 camello para repetir la tirada de uno de sus dados.  **2** El jugador repite un dado con resultado 2. Obtiene un 5. 

4. Ajustar 1 resultado de dado en 1 punto

Puedes pagar 2 camellos a cambio de ajustar el resultado de uno de tus dados en un punto arriba o abajo.

Nota: no puede ajustarse un resultado de 6 a 1 o viceversa.

Ejemplo:

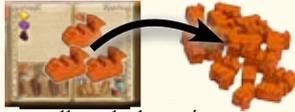
1 **Amarillo** paga 2 camellos para así poder modificar el resultado de uno de sus dados en un punto arriba o abajo.  **2** El jugador decide aumentar un 2 para obtener un 3. 

5. Tomar 1 dado negro

Puedes pagar 3 camellos a cambio de tomar 1 dado negro del almacén general. El dado se tira y se añade al resto de dados que tengas en tu tablero de jugador.

Hay un número limitado de dados negros. Sin embargo, al final de cada turno de juego, se devuelven todos al tablero. De esta forma, los jugadores tendrán la posibilidad de hacerse con dados negros en el siguiente turno de juego.

Ejemplo:

1 El jugador **Rojo** paga 3 camellos al almacén.  **2** El jugador **Rojo** toma 1 dado negro, lo tira y lo añade a sus otros dados en su tablero de jugador. 

Nota: cada jugador puede tomar tan solo 1 dado negro por turno de jugador con esta acción extra.

¿Qué más hay que tener en cuenta?

- * Un jugador podrá llevar a cabo una acción extra determinada varias veces durante su turno de jugador (*excepción:* «Tomar 1 dado negro»). Sin embargo, deberá pagar su coste en cada ocasión. Por ejemplo, si un jugador desea ajustar el resultado de 1 dado dos veces, tendrá que pagar 4 camellos.
- * Tan solo puedes llevar a cabo acciones extra **antes o después** de llevar a cabo la acción normal.
- * Si un jugador tiene dados negros y/o blancos, podrá también repetir tiradas o ajustar resultados de estos.

NORMAS ADICIONALES - ¿Qué más hay que hacer?

Hay unas pocas reglas más que deben respetarse y que se presentan a continuación.

¿PUEDES USAR UNA CASILLA DE ACCIÓN YA OCUPADA?

Sí. En general, las casillas de acción pueden ser ocupadas por varios jugadores a la vez. Todos los jugadores pueden emplear una casilla de acción (excepto en el caso de cartas de ciudad, v. pág. 11). Al hacer esto, hay que tener en cuenta lo siguiente:

- * Cuando quieras usar una casilla de acción ya ocupada, tendrás que pagar por ello. Tendrás que pagar tantas monedas como el resultado más bajo de los dados que estés usando para efectuar la acción. Esto es independiente de los otros dados que ya se encuentren en la casilla de acción. Los valores en los dados de otros jugadores no importan. Una vez hayas pagado, podrás llevar a cabo la acción normalmente.

Ejemplo:

1 El jugador **Azul** jugó dos dados en la casilla de acción «Seda». En este mismo turno, el jugador **Rojo** también quiere comprar seda y sitúa dos dados (un 4 y un 5) en la casilla de acción.  **2** El jugador **Rojo** paga 4 monedas (ya que el resultado más bajo en uno de sus dados era un 4). Hecho esto, el jugador toma hasta 3 bobinas de seda y las coloca en su almacén. 

NORMAS ADICIONALES - ¿Qué más hay que hacer?

- * Cuando un jugador desea situar dados en una casilla ya ocupada, deberá apilar los dados sobre los ya presentes. De esta forma será fácil ver quién fue el último jugador que efectuó esa acción. Si es necesario (porque hay muchos dados), colócalos en fila, de izquierda a derecha. El dado más a la derecha será el último que haya efectuado esa acción.
Excepción: «Buscar el favor del kan», descrito en la página 7, cuenta solo con cuatro casillas de acción. Una vez esas cuatro casillas han sido ocupadas, ya no estará permitido elegir esa acción hasta el siguiente turno de juego.
- * Los dados blancos y negros no se consideran del color de cada jugador (azul, amarillo, verde y rojo). Por tanto, un jugador que tenga tales dados podría usar de nuevo una casilla de acción que ya haya usado con dados de su propio color.
- * Un jugador puede combinar dados blancos y negros con dados de su color. Sin embargo, los dados del color de un jugador no pueden colocarse más de una vez en la misma casilla de acción (*excepción:* «Tomar 3 monedas»).

Nota: no hay límite al número de dados blancos y negros que pueden estar a la vez en una misma casilla de acción.

Ejemplo:



El jugador **Verde** ya ha comprado camellos en este turno de juego. No puede usar sus dados verdes para comprar más camellos en este turno de juego. Sin embargo, le queda también 1 dado negro, que podría usar para obtener más camellos si quisiera.



NORMAS ADICIONALES

COMPENSACIÓN POR MAL RESULTADO EN LOS DADOS

Si el resultado total de la tirada de dados al inicio del turno de juego es inferior a 15, se compensará esa mala suerte con cierta cantidad de monedas y camellos. Recibirás 1 moneda o 1 camello por cada punto de diferencia entre el resultado total que hayas obtenido y 15. Podrás tomar una combinación de monedas o camellos en caso de que deba entregarse más de 1.

Ejemplo:

El jugador **Verde** tira los dados y obtiene un 13. Debe compensarse un total de 2 puntos de diferencia: 2 camellos, 2 monedas o uno de cada.



FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN TOTAL

FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN TOTAL

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina una vez transcurridos cinco turnos de juego. Podrás ver fácilmente cuántos turnos de juego quedan según el número de pilas de contratos que quedan en la mesa. El último turno de juego se inicia después de situar en el tablero la última pila de contratos.

El recuento final de puntos de victoria se efectúa una vez finalizado el último turno de juego.

RECUEENTO FINAL DE PUNTOS

Al efectuar el recuento final de puntos de victoria, los jugadores puntúan por los siguientes conceptos:

- * Cada jugador suma los puntos indicados en sus 2 cartas de objetivo. Las cartas de objetivo se describen en el suplemento de reglas. 
 - * Suma 1 punto de victoria por cada 10 monedas que aún tengas. 
 - * Si tienes un puesto comercial en Pekín (Beijing), podrás sumar los puntos de victoria que se indiquen en el espacio  en que se encuentre tu puesto comercial.
 - * Si tienes un puesto comercial en Pekín, podrás sumar 1 punto de victoria por cada 2 mercancías que se encuentren en tu poder. 
 - * Los jugadores que no tengan ningún puesto comercial en Pekín no sumarán puntos de victoria por las mercancías que aún tengan en su poder.
- Importante: ¡los camellos no son mercancía!**
- * El jugador o jugadores que hayan cumplido más contratos en el transcurso de la partida sumarán 7 puntos de victoria. 

El jugador con más cantidad de puntos de victoria será el vencedor.

EMPATES

Si se produce un empate, el vencedor será el jugador empatado que posea más camellos.

Si aún así se mantiene el empate, todos los jugadores empatados serán declarados vencedores.



EL JUEGO CON 2 O 3 JUGADORES

Al jugar con 2 o 3 jugadores, deberán aplicarse los siguientes cambios:

El total de dados negros disponibles es igual al número de jugadores más 1. Así, con 3 jugadores, habrá 4 dados negros, y con 2 jugadores, 3 dados negros.

3 JUGADORES

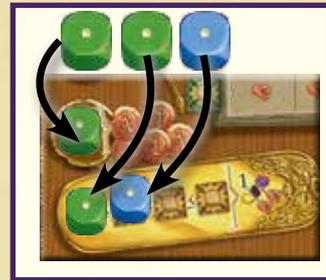
Al principio de la partida, colocad 1 dado (mostrando un resultado de 1) del color de jugador que no se use en la primera casilla de acción «Buscar el favor del kan».

Importante: ¡este dado permanecerá en esa posición durante toda la partida! No lo retireis del tablero en ningún momento.

2 JUGADORES

Al principio de la partida, coloca 2 dados (ambos mostrando un resultado de 1) de los colores de jugador que no se usen en las primeras dos casillas de acción «Buscar el favor del kan». Además, coloca un dado (el resultado que muestre es indiferente) en la casilla de acción «Tomar 5 monedas».

Importante: ¡estos dados permanecerán en esas posiciones durante toda la partida! No los retireis del tablero en ningún momento.



EL JUEGO CON 2 O 3 JUGADORES

VARIANTE PARA EXPERTOS

La variante para expertos consiste en aplicar ciertos cambios al reglamento. Todas las reglas habituales siguen en vigor.

Los jugadores podrán elegir usar uno o más de los siguientes métodos de distribución. Sin embargo, si deciden usarse varios, estos deberán aplicarse en el orden en que se presentan a continuación.

DISTRIBUCIÓN DE LAS BONIFICACIONES POR CIUDAD

Distribuye aleatoriamente las bonificaciones por ciudad entre las ciudades pequeñas.

Ignora las letras **A** - **F** al colocar los indicadores de bonificación.

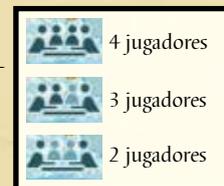


DISTRIBUCIÓN DE LOS PERSONAJES

Al empezar la partida, baraja aleatoriamente las cartas de los 8 personajes.

Hay 3 cartas del mercader de Tabriz en el juego. Al barajar las cartas de personaje, incluye la versión apropiada según el número de jugadores que haya presentes.

A continuación desvela tantas cartas de personaje como jugadores haya presentes más 1. El último jugador en orden de juego (el jugador a la derecha del jugador inicial) elegirá un personaje en primer lugar, colocando la carta frente a él. Los jugadores continuarán entonces eligiendo un personaje en orden inverso al orden de juego. Devuelve a la caja las cartas de personaje sobrantes. Los personajes individuales se describen en el suplemento de reglas.



DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS DE OBJETIVO

Al principio de la partida, baraja y reparte a cada jugador 4 cartas de objetivo, boca abajo. Cada jugador elige en secreto 2 de ellas y las mantiene en secreto, devolviendo las otras a la caja.

La partida empieza entonces de la forma habitual.



VARIANTE PARA EXPERTOS

EL TURNO DE JUEGO - ¿Cómo transcurre exactamente un turno de juego?

AL PRINCIPIO DEL TURNO DE JUEGO

¿Qué hay que hacer al principio del turno de juego?

1. Se elige un nuevo jugador inicial (excepto en el primer turno de juego).
2. Se otorgan las bonificaciones por ciudad y por personaje.
3. Se recuperan todos los dados.
4. Se tiran los dados y se compensa la mala suerte en los resultados.

1. Se elige un nuevo jugador inicial.

Al principio de cada nuevo turno de juego se determina un nuevo jugador inicial. El último jugador que llevó a cabo una acción «Viajar» en el turno de juego anterior será el nuevo jugador inicial.

Consejo: apila los dados en la casilla de esta acción. Esto te permitirá ver rápidamente quién fue el último jugador que efectuó esta acción: el propietario del dado que esté más arriba en la casilla de acción «Viajar».



EL TURNO DE JUEGO

EL TURNO DE JUEGO - ¿Cómo transcurre exactamente un turno de juego?

Excepción: si nadie se movió en el turno de juego anterior, entonces el actual jugador inicial seguirá siendo el jugador inicial en el siguiente turno de juego.

Excepción: si el último jugador que se movió utilizó dados negros o blancos para hacerlo, entonces los jugadores deberán asegurarse de recordar qué jugador fue. Si sabes que vas a ser el último jugador que va a viajar en un turno de juego y vas a usar dados negros o blancos, puedes coger el reloj de arena y quedártelo en ese momento para evitar confusiones al empezar el siguiente turno de juego.

Ejemplo:



En este turno de juego **Verde** ha movido en primer lugar, seguido de **Amarillo** y, por último, de **Azul**. Así pues, **Azul** recibe el reloj de arena y será el primer jugador en el siguiente turno de juego.



2. Se otorgan las bonificaciones por ciudad y por personaje.

* Todas las ciudades pequeñas (con un símbolo «!») otorgan bonificaciones. Cada jugador recibe bonificaciones por cada ciudad pequeña en la que tenga un puesto comercial. Consultad el suplemento de reglas.

* Todos los personajes (con un símbolo «!») reciben bonificaciones. Consultad el suplemento de reglas.



3. Se recuperan todos los dados.

Retira todos tus dados del tablero de juego y sitúalos en tu tablero de jugador.

Devuelve todos los dados negros a su lugar en el tablero de juego.

4. Se tiran los dados y se compensa la mala suerte en los resultados.

Los jugadores tiran ahora todos sus dados simultáneamente. Si obtienes un resultado total inferior a 15, se compensa tu mala suerte (v. pág. 14). Una vez todos los jugadores han efectuado la tirada de sus dados, puede iniciarse el nuevo turno de juego.

UN TURNO DE JUEGO

Los jugadores, por orden, llevan a cabo turnos de jugador, empezando por el jugador inicial. Esto continúa hasta que todos los jugadores se quedan sin dados.

¿Cómo transcurre un turno de jugador?

1. Se efectúan acciones extra, si se desea.
2. Se elige y lleva a cabo 1 acción normal.
3. Se efectúan acciones extra, si se desea.

1. Se efectúan acciones extra, si se desea.

Puedes elegir efectuar acciones extra **antes** de efectuar tu acción normal. Podrás efectuar tantas acciones extra como desees (siempre que puedas pagarlas). Las acciones extra se describen en las páginas 12 y 13.

2. Se elige y lleva a cabo 1 acción normal.

Elige una acción y sitúa los dados necesarios en el tablero de juego para llevarla a cabo. Efectúa la acción inmediatamente. Las acciones normales están descritas en las páginas 6 a 11.

3. Se efectúan acciones extra, si se desea.

Puedes elegir efectuar acciones extra **después** de efectuar tu acción normal. Podrás efectuar tantas acciones extra como desees (siempre que puedas pagarlas). Las acciones extra se describen en las páginas 12 y 13.

AL FINAL DEL TURNO DE JUEGO

¿Qué debe hacerse al final del turno de juego?

1. Retira los contratos que queden en el tablero.
2. Sitúa los nuevos contratos en el tablero.

1. Retira los contratos que queden en el tablero.

Retira todos los contratos que hayan quedado en el tablero y añádelos a la pila especial de contratos.

2. Sitúa los nuevos contratos en el tablero.

Elige una pila cualquiera de contratos y sitúa los 6 contratos en el tablero de juego (no es necesario hacer esto al final del quinto turno de juego).