

Aaron Haag

YUNNAN

Panoramica Storica

Più di 1000 anni fa, i coltivatori di tè della provincia cinese di Yunnan iniziarono a inviare il pregiato tè della varietà Pu'er in India e nel lontano Tibet. Utilizzavano cavalli per superare i difficili percorsi attraverso l'Himalaya. La cosiddetta "Antica via del tè e dei cavalli" è esistita fino agli anni '60 del XX secolo.

Nota: Agli scopi del gioco, i distretti Pu'er e Qamdo saranno considerati Province distinte. Nel gioco le regioni utilizzano i nomi moderni.

Panoramica del gioco

Ogni giocatore gestisce una squadra di 3-7 Mercanti di tè che vendono la preziosa bevanda nelle Province durante la Fase di viaggio, nel corso di circa 7 turni. Iniziando da Pu'er, i Mercanti viaggeranno nelle Province utilizzando la Via del tè e dei cavalli. Più grande sarà la distanza che coprono, maggiore sarà la rendita.

Inizialmente i giocatori dovrebbero puntare ai Progressi, ma verso la fine del gioco sarà importante orientarsi sui Punti Vittoria. I progressi sono messi in palio durante la Fase dell'Asta, che precede la Fase di Viaggio. A turno i giocatori piazzano uno dei propri Mercanti sul tabellone. Se si punta troppo poco si rischia di vedere superata la propria puntata. Al termine della Fase dell'Asta si paga la propria offerta e si ricevono i progressi. Si possono ottenere più Mercanti, incrementare il numero di Confini che si possono attraversare durante i propri viaggi, utilizzare i Cavalli per arrivare alle province più lontane, aumentare la propria Influenza e costruire Strutture. Una maggior Influenza permette di posizionare più Mercanti, ma ciò potrebbe attirare l'attenzione dell'ispettore provinciale, che però apprezzerà molto un invito alla casa da Tè. Si può anche visitare la Banca per migliorare la propria liquidità. I Mercanti con i quali si guadagna denaro sono disposti nelle Province o piazzati nel Mercato di Pu'er.

Alla fine del gioco il giocatore con il raccolto più ricco e l'impero commerciale più avanzato avrà più punti vittoria e vincerà la partita. Un buon tempismo e una buona gestione delle aste, oltre a una rete di scambi ben congegnata, sono la chiave per raggiungere il successo. Solo se si fanno i calcoli corretti, si ostacolano i giusti avversari e si reagisce prontamente alle azioni degli altri giocatori si potrà arrivare alla vittoria.



COMPONENTI

1 tabellone



In ognuno dei 5 colori:



1 segnalino Punteggio



1 Cavallo



1 segnalino Rendite



2 segnalini Progresso



1 segnalino Ordine di Turno



7 Mercanti



2 Ponti



2 Empori



2 Case da Tè



1 segnalino "-100/0" (gioco per esperti)



1 segnalino Turno (gioco per esperti)



1 Ispettore Provinciale



14 Regali



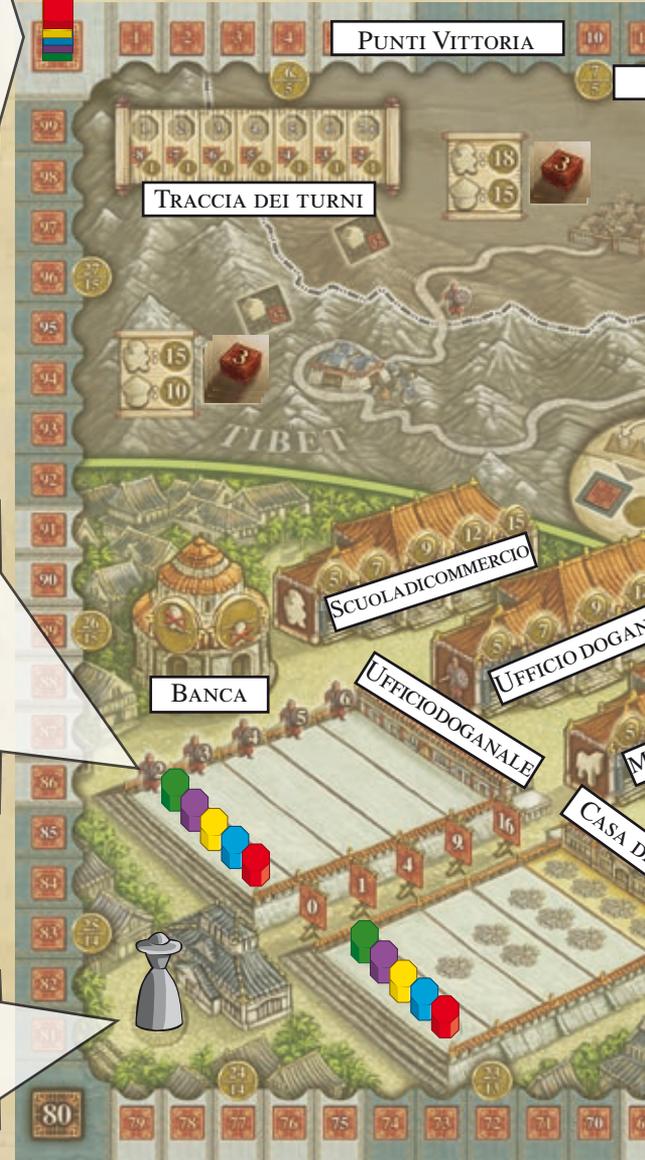
53 Monete

Nota: La forma di un segnalino ne indica la funzione. Soldi, Edifici che producono soldi e segnalini rendita sono rotondi. I segnalini Punteggio sono di forma rettangolare; gli altri segnalini sono ottagonali.

1. Disporre il tabellone al centro del tavolo.

Il tabellone presenta una mappa con tutte le Province, gli edifici Progresso e il Mercato di Pu'er. La mappa è circondata dalla Traccia del Punteggio con **spazi quadrati per i punti vittoria e semicircolari per le rendite**. Al centro del tabellone si trova la **Traccia dell'Asta** (di colore verde) per la Fase dell'Asta e la **Traccia di Viaggio** (di colore marrone) per la Fase di Viaggio.

3. Mettere i segnalini Punteggio sullo spazio 0 della traccia del Punteggio. Mettere i segnalini rendita a fianco di questo spazio (al di fuori del tabellone).



4. Mettere i segnalini Progresso nella casella iniziale della Traccia del progresso (le caselle senza Teste di Drago nella Casa del Drago) e della traccia Sconfinamenti (sulla casella "2" dell'Ufficio Doganale).

5. Mettere l'Ispettore Provinciale nella casella nell'angolo in basso a sinistra.

6. Prendere 3 Mercanti dalla riserva generale e metterli nella propria riserva personale.



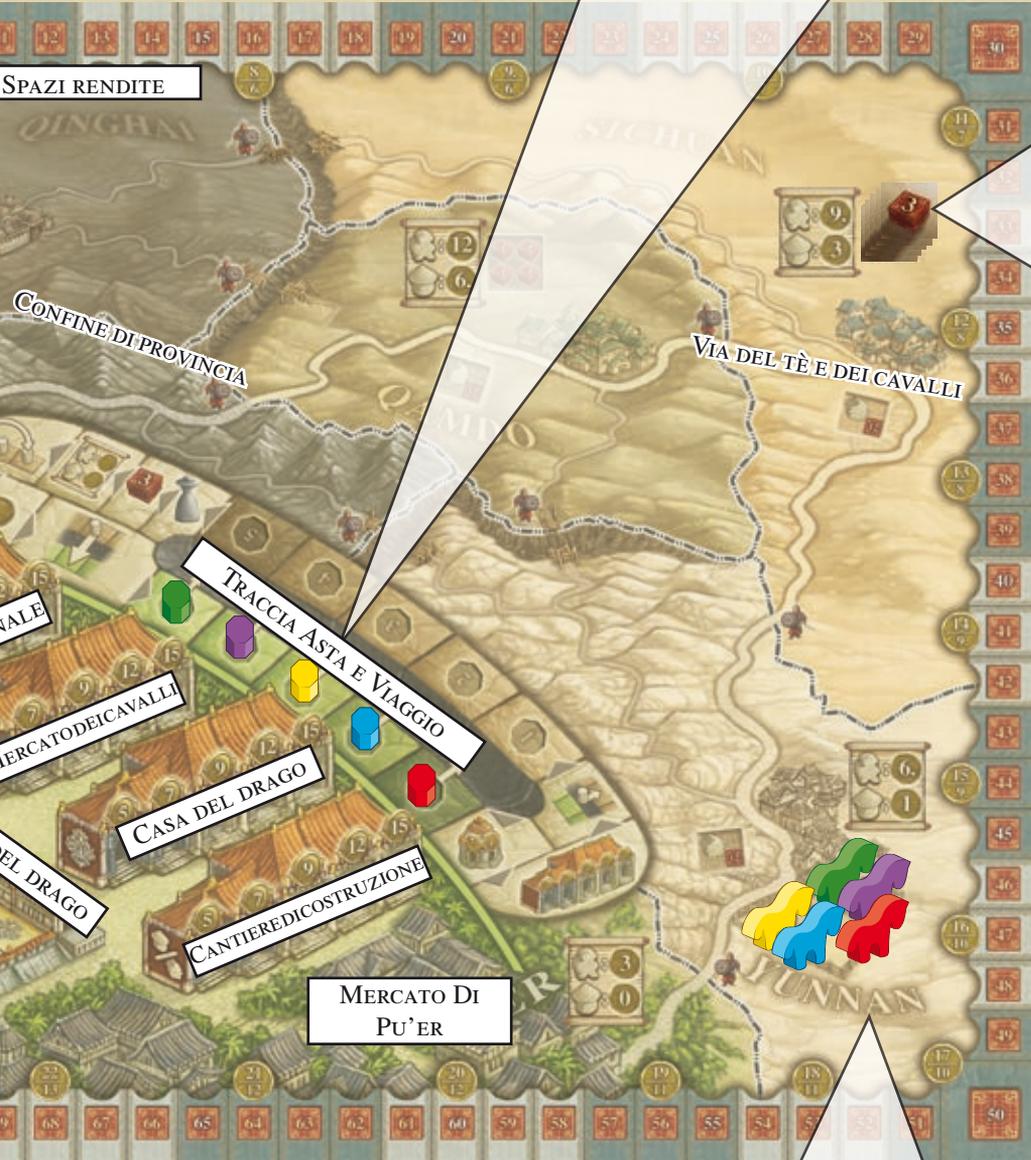
PREPARAZIONE DEL GIOCO

2. Ogni giocatore sceglie un colore. Rimuovere dal gioco i componenti dei colori non utilizzati. Mettere tutti i componenti rimanenti sul tavolo a formare una **riserva generale**.



Determinare l'ordine di turno prendendo nel pugno 1 **segnalino Ordine di Turno** di ogni colore e farli cadere sulla casella 1 della **Traccia Asta** (quella di color verde più chiaro). A questo punto posizionare i segnalini secondo la distanza da questa casella. Quindi, il giocatore il cui segnalino è il più vicino alla casella 1 diventa il Giocatore Iniziale. In una partita a 3 giocatori, due delle caselle di color verde più scuro rimarranno vuote, in una partita a 4 giocatori, soltanto una.

Nota: le caselle vuote sulle tracce Asta e Viaggio non hanno importanza, occorre considerare solo la posizione relativa a ogni altro giocatore.

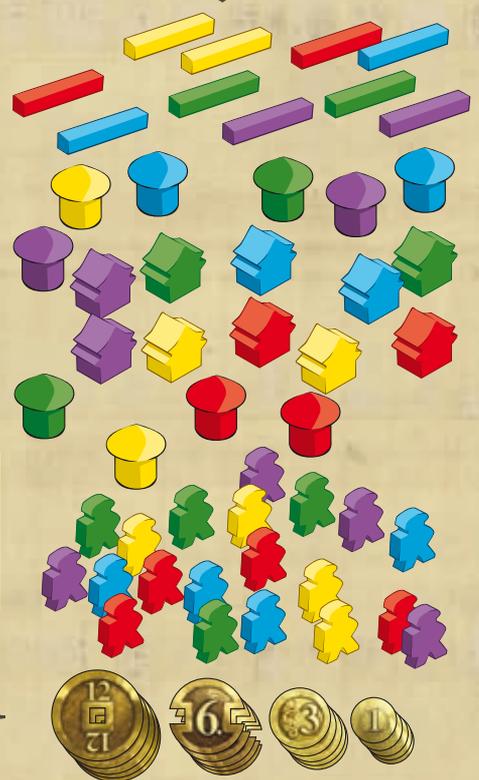


10. Posizionare in pile il numero di **Regali** indicato sul tabellone per ogni Provincia.

- Yunnan: 0**
- Sichuan: 5**
- Qamdo: 4**
- Tibet: 3**
- Qinghai: 2**



9. Tutti gli altri componenti dei giocatori (Ponti, Empori, Mercanti, Case da tè) formano una **riserva generale** a fianco del tabellone.



7. Mettere le monete in una **riserva generale** a fianco del tabellone. Prendere la seguente quantità di **monete** dalla riserva generale secondo la propria posizione sulla Traccia dell'Asta:

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

I soldi devono rimanere visibili a tutti gli altri giocatori.

8. Mettere il proprio **Cavallo** nella **Stalla** della provincia di **Yunnan**.

Regole per 3-5 giocatori

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1. FASE DELL'ASTA

1A) POSIZIONAMENTO MERCANTI

Nell'ordine stabilito dalla Traccia dell'Asta (verde), posizionare un Mercante dalla propria riserva personale o da una Provincia:

- in un Edificio per i Progressi
- nella Banca per denaro
- nel Mercato di Pu'er per viaggiare
- o
- passare per il resto della Fase dell'Asta

Non è consentito puntare più di quanto si possa pagare!

Gli spazi "5" e "7" negli edifici non garantiscono l'effettivo posizionamento.

Quando si passa, spostare il proprio segnalino Ordine di Turno nella parte nera al centro.

Una volta che tutti i giocatori hanno passato, risolvere gli edifici.

Ogni turno è composto da due fasi, la fase dell'Asta e la Fase di Viaggio. Le fasi sono ulteriormente divise in diverse sotto-fasi e giocate l'una dopo l'altra.

I. FASE DELL'ASTA

1A) POSIZIONAMENTO MERCANTI

Nell'ordine indicato dalla Traccia dell'Asta, iniziando dal giocatore sulla casella di color verde più chiaro (1), posizionare a turno uno dei propri Mercanti su un edificio Progresso o nel Mercato di Pu'er. In alternativa, passare il turno. Se si sceglie di passare, spostare il proprio segnalino Ordine di turno al di fuori della Traccia dell'Asta, sullo spazio nero adiacente tra la traccia dell'Asta e la Traccia di Viaggio. Il gioco continua finché tutti i segnalini Ordine di Turno non saranno spostati sugli spazi neri.

DA DOVE? All'inizio si dovranno prendere Mercanti dalla propria riserva personale. Dal turno 2 in avanti, se non si hanno Mercanti nella propria riserva, si possono prendere da una delle Province, ma non dal Mercato di Pu'er o da edifici progresso.

A DOVE? Si possono posizionare i propri Mercanti nei 5 Edifici Progresso per puntare su un progresso; su uno dei due Spazi banca per ricevere denaro o sul Mercato Pu'er per utilizzarlo come punto di partenza per viaggi successivi e generare rendite.



5 EDIFICI PROGRESSO: È consentito posizionare un Mercante su uno spazio vuoto in uno dei 5 Edifici Progresso se non è già stato posizionato uno dei propri Mercanti sullo stesso. Il numero al di sopra dello spazio indica la puntata. Si può posizionare un Mercante su uno spazio piccolo ("5" o "7") se si è il giocatore con la puntata più alta. Se si posiziona il proprio Mercante su uno spazio piccolo, ma un altro giocatore effettua una puntata più elevata, è obbligatorio rimuovere immediatamente il Mercante da quell'edificio e rimetterlo nella propria riserva. Il Mercante può essere posizionato nuovamente nel turno successivo. Se il giocatore ha già passato, sposta immediatamente il proprio segnalino Ordine di Turno sulla Traccia dell'Asta. Il Mercante rimane sugli spazi grandi ("9" e più) anche se gli altri giocatori effettuano puntate più elevate.

Restrizione: Se si è sfruttato al massimo un Edificio Progresso, non è consentito posizionare altri Mercanti sullo stesso Edificio!

BANCA:



Se si posiziona un Mercante in una delle caselle Banca, spostare immediatamente tutti i propri Mercanti dagli Edifici Progresso al Mercato di Pu'er. Fino al termine della Fase dell'Asta, non è consentito posizionare altri Mercanti in nessun Edificio Progresso. Gli altri giocatori possono posizionare i propri Mercanti nelle caselle libere. Non è consentito utilizzare entrambe le caselle Banca durante la stessa Fase dell'Asta.



MERCATO DI PU'ER: Può essere posizionato più di un Mercante, sia da parte dello stesso giocatore, che di giocatori diversi.

Nota: È consentito spostare un Mercante da una Provincia al mercato. Questo può essere vantaggioso quando si pianifica di giocare altri Mercanti (vedi oltre).



PASSARE: Se non desiderano posizionare altri Mercanti, un giocatore passa il turno spostando il segnalino Ordine di Turno nell'area nera a fianco della Traccia dell'Asta. A meno che un altro giocatore non effettui una puntata più elevata in un Edificio Progresso, la fase Azione è terminata per quel giocatore.



LIMITE DI SPESA: Non è consentito spendere più soldi di quanto si ha a disposizione (nella versione di base). Organizzare le proprie puntate in pile separate per tenere traccia del denaro.

1B) RISOLVERE LA BANCA

Il primo edificio da risolvere è la Banca (*a meno che nessun Mercante sia presente*).

Sommare le puntate di tutti i giocatori nei 5 Edifici Progresso per determinare il **pagamento totale**, che definisce i pagamenti della banca.

La traccia del Punteggio indica le quantità di denaro che otterranno i giocatori nella Banca a seconda del pagamento totale. La traccia del Punteggio

è divisa in diversi settori con ombreggiatura chiara e scura. In ogni settore è presente un cerchio con due valori, uno sopra e uno sotto. Controllare il cerchio nel settore che contiene il pagamento totale (Se il pagamento totale è superiore a 99, utilizzare il cerchio 27/15). Il giocatore nella casella della Banca a sinistra riceverà la somma maggiore, l'altro giocatore riceverà la somma minore. I giocatori ricevono il denaro dalla riserva generale e rimettono i Mercanti nella propria riserva generale.

Esempio:

Nella Scuola dei Mercanti, **Rosso** ha puntato 9, mentre **Blu** 12.

Blu ha puntato 5 sugli Sconfinamenti.

Verde e **Rosso** hanno puntato 9 e 12 sui Cavalli,

Rosso ha puntato 7 sull'Influenza. Infine,

Blu e **Verde** hanno puntato rispettivamente 9 e 12 sulle Strutture.

Il pagamento totale è: $9 + 12 + 5 + 9 + 12 + 7 + 9 + 12 = 75$.

Lo spazio 75 è associato con il cerchio 24/14 dato che questo cerchio è adiacente al settore ombreggiato a cui appartiene lo spazio 75.

Viola è sullo spazio Banca a sinistra, **Giallo**, invece, su quello a destra.

Viola riceve 24, mentre **Giallo** riceve solo 14 Yuán dalla Banca.

Viola e **Giallo** si riprendono i propri Mercanti.



1C) RISOLVERE GLI EDIFICI PROGRESSO

Ora tutti i giocatori devono pagare le proprie puntate nell'ordine indicato dalla Traccia dell'Asta. Rimuovere i propri Mercanti uno dopo l'altro e utilizzare l'azione dell'Edificio Progresso dal quale si è preso il Mercante

(In questo modo non si salteranno i Progressi sui quali si è effettuata una puntata). Nel Cantiere di Costruzione si deve scegliere **ora** tra le 3 strutture. Se si sceglie una Casa da Tè, questa viene costruita immediatamente o messa nella propria riserva personale, come le altre Strutture.

1B) RISOLVERE LA BANCA

Sommare tutte le puntate.

Controllare la traccia del punteggio per le somme da distribuire.

I giocatori nella Banca ottengono il proprio denaro (il giocatore al di sotto di  ottiene la somma inferiore).

1C) RISOLVERE GLI EDIFICI PROGRESSO

Nell'ordine della Traccia dell'Asta, gli altri giocatori devono pagare per i propri Mercanti negli Edifici Progresso.

I giocatori risolvono gli edifici e si riprendono i propri Mercanti.

Scuola dei Mercanti:
prendere un Mercante dalla riserva generale e metterlo a Pu'er

Ufficio doganale:
aumentare la distanza di viaggio:
+1 Lasciapassare

Mercato dei Cavalli:
spostare il proprio Cavallo nella Provincia successiva

Casa del Drago:
aumentare l'Influenza:
+1 Testa di Drago

Cantiere di Costruzione:
prendere un Emporio, Ponte o Casa da Tè

2. FASE DI VIAGGIO

2A) VIAGGIO, DESTITUZIONE, COSTRUZIONE

Nell'ordine della Traccia Viaggio marrone

Viaggiare

Spostare tutti o una parte dei propri Mercanti nelle Province:

- in qualsiasi direzione, ma senza cambiarla
- senza tornare alla Provincia di provenienza
- utilizzando un Lasciapassare per ogni confine attraversato
- non oltre la Provincia indicata dal proprio Cavallo



Scuola dei Mercanti: nuovo Mercante

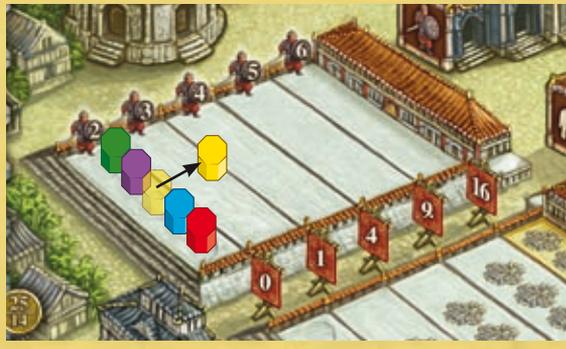
Prendere uno dei propri Mercanti dalla **riserva generale** e posizionarlo nel Mercato di Pu'er. È possibile utilizzare il Mercante nella Fase di Viaggio!



Ufficio Doganale: Lasciapassare (2, 3, 4, 5, 6)

In questo edificio è possibile aumentare il numero di confini che possono attraversare i Mercanti. Spostare il segnalino progresso dell'Ufficio Doganale di uno spazio. L'aumento ha effetto immediato.

*Esempio: Nel turno 1, **Giallo** investe in Lasciapassare. Sposta il suo segnalino dallo spazio 2 allo spazio 3. Ora ha 3 Lasciapassare.*



Mercato dei Cavalli: accesso a un'altra Provincia

In questo edificio è possibile aumentare la distanza di viaggio dei propri Mercanti. Spostare il Cavallo sulla Provincia successiva lungo la Via del Tè e dei Cavalli. È ora possibile spostare i propri Mercanti in questa Provincia e costruire Strutture.



Casa del Drago: aumento dell'Influenza

In questo edificio è possibile aumentare l'Influenza dei propri Mercanti. Spostare di uno spazio il segnalino della Casa del Drago. L'aumento ha effetto immediato.



Cantiere di costruzione: nuova struttura

In questo edificio si riceve un Emporio, un Ponte o una Casa da Tè da costruire nella Fase di Viaggio successiva o futura.

Gli **Empori** sono utilizzati per creare una rotta di commercio collegata. Non possono essere rimossi. I **Ponti** possono essere usati come scorciatoie sui burroni. Le **Casa da Tè** proteggono dall'Ispettore Provinciale e ognuna vale 12 punti alla fine del gioco.

2. FASE DI VIAGGIO

2A) VIAGGIO, DESTITUZIONE, COSTRUZIONE

Spostare tutti i segnalini Ordine di Turno dallo spazio nero alle caselle marroni corrispondenti sulla **Traccia di Viaggio**.

Il giocatore sulla casella **1** (quella più chiara) è il giocatore iniziale per questa fase. Quindi, l'ordine di turno per questa fase è inverso.

Durante il proprio turno le azioni possono essere svolte in qualsiasi ordine. Si può costruire qualsiasi numero di Empori, Case da Tè e Ponti dalla propria riserva personale e spostare qualsiasi numero di Mercanti. Non appena si è **completamente** conclusa l'attività di costruzione e spostamento, il gioco passa al giocatore successivo.

SPOSTAMENTO DEI MERCANTI: I Mercanti si spostano **in qualsiasi direzione** dalla Provincia di partenza alla Provincia di arrivo attraversando i confini lungo la **Via del Tè e dei Cavalli** (o utilizzando i Ponti, vedi oltre). Di conseguenza, un Mercante che inizia da

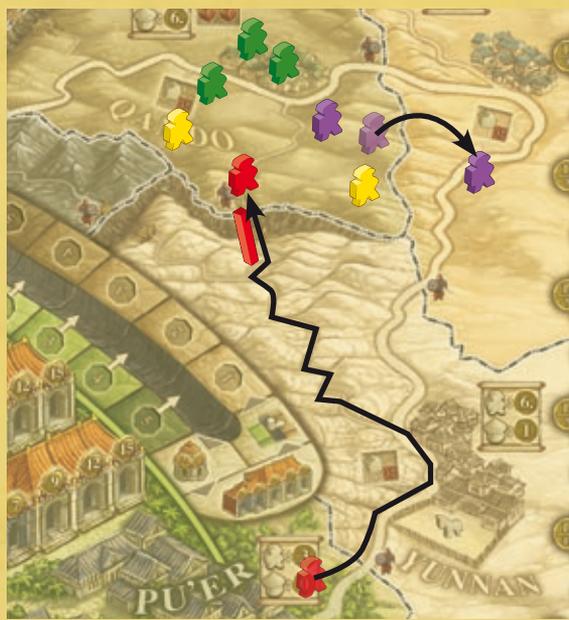
Pu'er si sposta in primo luogo a Yunnan. La Via del Tè e dei Cavalli parte da Pu'er e porta a Province più redditizie. In questa fase non si possono usare Mercanti dalla propria riserva personale. Durante il viaggio, un Mercante non può tornare nella Provincia dalla quale è partito.

LASCIAPASSARE: I Mercanti devono essere dotati di Lasciapassare per ogni Confine attraversare. All'inizio di ogni Fase di Viaggio, controllare la quantità di Lasciapassare a disposizione nell'Ufficio Doganale. Nell'Ufficio Doganale si può incrementare il numero di Lasciapassare, fino a un massimo di 6. È possibile distribuire i Lasciapassare tra i propri Mercanti in qualsiasi modo. Non è obbligatorio utilizzarli tutti.

DISTANZA: Si può arrivare o costruire strutture solo nelle Province a cui si ha accesso. Il Cavallo indica le Province a cui ha accesso ogni giocatore.

DESTITUZIONE: Quando il movimento di un Mercante **termina** in una Provincia che contiene Mercanti dei giocatori avversari, è possibile destituire uno di questi Mercanti se la propria Influenza è **maggiore** (un Mercante che non si muove non può destituire altri Mercanti). Spostare il Mercante avversario nella Provincia adiacente più vicina a Pu'er lungo la Via del Tè e dei Cavalli. I Mercanti destituiti non possono destituire altri Mercanti. Gli Empori non possono essere destituiti.

Esempio: **Rosso** ha un'Influenza di 3 Teste di Drago e sposta uno dei propri mercanti da Pu'er attraverso lo Yunnan fino al Qamdo. Non può destituire Mercanti da Yunnan poiché non ha terminato il movimento in questa Provincia. A Qamdo, **Verde** (1 Testa di Drago) ha 3 Mercanti. **Giallo** (3 Teste di Drago) e **Viola** (2 Teste di Drago) hanno 2 Mercanti. **Rosso** non può destituire un Mercante **Giallo**, dato che la sua Influenza non è superiore. Tra gli altri giocatori, decide di destituire **Viola**, perché è in vantaggio. Sposta quindi un Mercante **Viola** nel Sichuan.



COSTRUZIONE: È possibile costruire qualsiasi quantità di Strutture dalla propria riserva personale (acquisite in questo turno o in un turno precedente) senza costi aggiuntivi. Si possono posizionare tali Strutture esclusivamente nelle Province a cui si ha accesso (ossia, che si è raggiunte o superate con il proprio Cavallo). Nel

caso di un **Ponte**, si deve avere accesso a entrambe le Province!)

Non c'è limite agli **Empori** costruibili in una Provincia. È possibile costruire un Emporio anche se ci sono Empori di altri giocatori. È consentito, inoltre, costruire entrambi gli Empori nella stessa Provincia. Gli Empori rimangono nella stessa Provincia per tutta la partita.

In 4 punti del tabellone è presente l'illustrazione di un **Ponte** su un burrone. I Ponti possono essere costruiti esclusivamente in questi punti. Si possono utilizzare solo i propri Ponti, senza pagamenti. È consentito che in uno stesso luogo vengano costruiti più ponti di giocatori diversi.



Le **Case da Tè** vengono costruite negli appositi spazi. In ogni Provincia può essere costruita una sola Casa da Tè.



STRADA COLLEGATA

Ogni Mercante ed Emporio con una strada verso Pu'er che attraversa solo Province con propri Mercanti o Empori è posizionato su una strada **collegata**. Questa strada può essere lungo la Via del Tè e dei Cavalli o utilizzare Ponti. Non è necessario essere presenti a Pu'er.

Se, al termine del proprio turno della Fase di Viaggio, si hanno Mercanti **senza** una strada collegata, devono essere inviati a Pu'er.

Gli Empori senza una strada collegata non ritornano a Pu'er, ma non forniscono rendita di Tè al giocatore.

Esempio: **Rosso** ha un Ponte tra Sichuan e Qinghai. Ha un Mercante nel Qinghai e Tibet e un Emporio nel Sichuan. **Rosso** non è presente nel Qamdo. Ha una strada collegata tra Tibet e Qinghai e, tramite il Ponte, fino al Sichuan.



Destituzione

Destituire il Mercante di un avversario nella Provincia in cui si termina il viaggio.

Costruzione

Costruire qualsiasi numero di Empori, Ponti e Case da Tè dalla propria riserva personale.

Si può costruire solo nelle Province che si raggiungono con il Cavallo (Ponti: entrambe le Province).

Una sola Casa da Tè per Provincia, a prescindere dal colore!

Strada collegata

Al termine della propria Fase di Viaggio, tutti i Mercanti senza una strada collegata ritornano a Pu'er.

2B) ISPETTORE PROVINCIALE

Si sposta nella Provincia con le rendite da tè più elevate (ignorando i costi di trasporto).

Il Mercante con l'Influenza più elevata viene bandito e inviato al Mercato di Pu'er.

Una Casa da Tè o un'Influenza di 4 Teste di Drago proteggono dal bando.

I pareggi sono risolti secondo l'ordine della Traccia di Viaggio.

2C) REGALI

Distribuire i Regali tra i Mercanti rimasti in una Provincia.

Un Regalo per Mercante.

Se ci sono più Mercanti che Regali, i Mercanti con la maggior influenza avranno la priorità.

I pareggi sono risolti secondo l'ordine della Traccia di Viaggio.

2B) L'ISPETTORE PROVINCIALE

Dopo che tutti i giocatori hanno completato la Fase di Viaggio, l'Ispettore Provinciale si sposta nella Provincia con le rendite da tè più elevate del turno, ignorando i costi di trasporto (ad eccezione di Pu'er). La rendita da Tè di una Provincia è calcolata come la somma dei pagamenti (come indicato sul tabellone) di tutti i Mercanti ed Empori collegati nella Provincia. In caso di pareggio, l'Ispettore Provinciale si recherà nella Provincia più lontana da Pu'er. In questa Provincia uno dei Mercanti sarà bandito e ritornerà al Mercato di Pu'er.

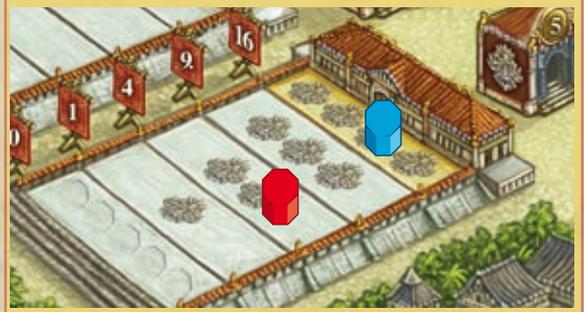
Esempio: Ci sono 3 Mercanti e 1 Emporio nel Sichuan e 2 Mercanti e 1 Emporio nel Qamdo. In entrambe queste Province la rendita da tè è di 30 Yuán (9+9+9+3 e 12+12+6 rispettivamente). Dato che il Qamdo è più lontano da Pu'er rispetto al Sichuan, l'Ispettore Provinciale bandirà un Mercante dal Qamdo.



L'Ispettore Provinciale bandirà il Mercante del giocatore con Influenza maggiore, tra i giocatori con Influenza **inferiore a 4 Teste di Drago** e che **non** hanno costruito una **Casa da Tè** nella Provincia. In caso di pareggio bandirà il Mercante del giocatore nella casella inferiore nella Traccia di Viaggio (ossia presente sulla casella più chiara).

Se tutti i giocatori di quella Provincia hanno un'Influenza di almeno 4 Teste di Drago o hanno costruito una Casa da Tè, l'Ispettore Provinciale non bandirà nessun Mercante. Gli Empori non possono essere banditi.

Esempio: Il Mercante **Blu** in Qamdo ha un'Influenza di 4 Teste di Drago ed è protetto dall'Ispettore Provinciale. Il Mercante **Rosso** ha un'Influenza di 2 Teste di Drago e sarà bandito. Se **Rosso** avesse costruito una Casa da Tè in Qamdo, il suo Mercante sarebbe stato protetto e l'Ispettore Provinciale non avrebbe bandito alcun mercante.



Infine, spostare l'Ispettore Provinciale nell'angolo inferiore sinistro del tabellone.

2C) REGALI

Se ci sono Regali rimasti in una Provincia, **ogni** Mercante presente nella Provincia riceverà **una** di queste tessere.

Se ci sono meno Regali rispetto ai Mercanti, i Mercanti con l'**Influenza superiore** avranno la priorità.

In caso di pareggio, i Regali verranno distribuiti secondo la Traccia di Viaggio. Il primo giocatore riceverà 1 Regalo, poi sarà il turno del giocatore successivo, e così via. Se ci sono Regali rimanenti, i giocatori riceveranno Regali per i Mercanti rimanenti allo stesso modo.

Nota: Quando si consegnano i Regali, non ha importanza avere più Mercanti in una Provincia.

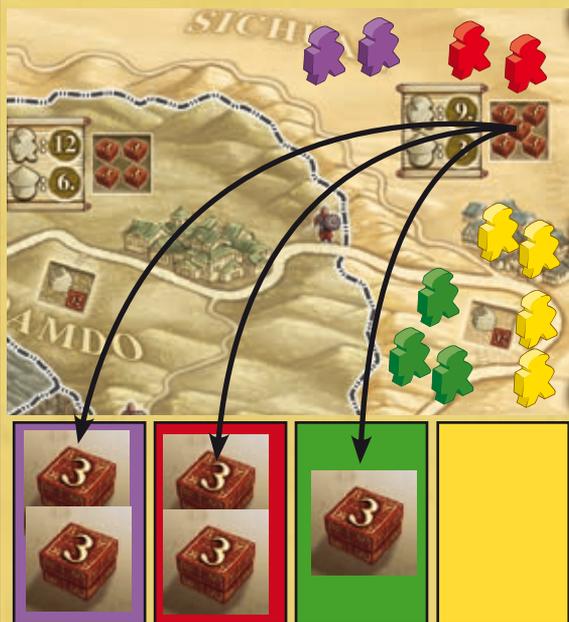
Esempio: Ci sono 5 Regali rimasti nel Sichuan. La Traccia di Viaggio indica il seguente ordine di turno:

Giallo, Rosso, Verde, Viola.

Giallo ha 4 Mercanti e 1 Testa di Drago,
Rosso ha 2 Mercanti e 2 Teste di Drago,
Verde ha 3 Mercanti e 2 Teste di Drago,
Viola ha 2 Mercanti e 3 Teste di Drago.

Viola ha l'Influenza maggiore e riceve un Regalo per Mercante, per un totale di 2 Regali. **Rosso** e **Verde** hanno la stessa Influenza, ma **Rosso** è prima di **Verde** nella Traccia di Viaggio, quindi **Rosso** riceve il Regalo 3 e **Verde** il Regalo 4. **Rosso** riceve il Regalo 5 per il secondo Mercante.

Verde non riceve Regali per gli altri Mercanti. **Giallo** ha più Mercanti ed è in vantaggio nella Traccia di Viaggio, ma ha meno Influenza.



2D) DETERMINAZIONE DELLE RENDITE

Nell'ordine indicato dalla Traccia di Viaggio (iniziando dalla casella più chiara), il tè verrà ora consegnato ai Mercanti e agli Empori nelle Province per essere venduto.

RENDITE DA TÈ: Ogni Provincia (inclusa Pu'er!) paga una certa somma a **ogni** Mercante (3, 6, 9,...) e a **ogni** Emporio (1, 3, 6, 10, 15) per il tè consegnato. Gli Empori a Pu'er non danno rendite da tè!

SOTTRARRE I COSTI DI TRASPORTO!

Se un Mercante in una Provincia non è collegato agli altri Mercanti o Empori del giocatore tramite una strada che parte da Pu'er e giunge al **Mercante** al quale viene consegnato il tè, occorrerà pagare i costi di trasporto per **ogni** Mercante non collegato. I costi di trasporto sono di 3 Yuán per Mercante per Provincia non collegata.

Eccezione: Gli Empori ricevono tè solo se sono collegati alla propria rete commerciale senza collegamenti mancanti. In caso contrario non daranno rendite da tè.

È consentito utilizzare i propri Ponti per evitare i costi di trasporto. A tale scopo non è necessario utilizzare la strada più corta possibile da Pu'er alle Province.

Eventuali Mercanti non presenti Pu'er non causeranno costi di trasporto.

Esempio: **Giallo** ha Mercanti in Tibet e Qinghai e un Emporio in Yunnan e Sichuan. Ha anche un Ponte tra Sichuan e Qinghai. Non dovrà pagare costi di trasporto perché non ci sono Province non collegate tra Qinghai e Tibet (via Qinghai). Senza il Ponte avrebbe dovuto pagare 3 Yuán per Mercante in entrambe di queste Province per il trasporto via Qamdo.



2D) DETERMINAZIONE DELLE RENDITE

Nell'ordine della Traccia di Viaggio

Rendite da tè in una Provincia = numero di Mercanti ed Empori per il valore della Provincia

Nessuna rendita per Empori non collegati!

Rendita totale di un giocatore = somma totale delle rendite da tè meno i costi di trasporto

Sottrarre i costi di trasporto!

Sottrarre 3 Yuán per Provincia non collegata per Mercante a cui viene consegnato il tè.

Nell'ordine della Traccia di Viaggio:

Indicare la rendita totale sulle caselle semicircolari sulla Traccia del Punteggio. Posizionare i segnalini sopra altri già eventualmente presenti.

2E) NUOVO ORDINE DI TURNO

- Mettere il giocatore con le rendite più elevate sulla casella 1 della Traccia di Viaggio.
- In caso di pareggio, dare priorità ai segnalini in cima alla pila.
- Seguono gli altri giocatori in ordine di rendita.

2F) CONVERTIRE LE RENDITE TOTALI IN PUNTI VITTORIA

- Convertire una parte o tutte le proprie rendite in Punti Vittoria con un tasso di scambio 1:1.
- Spostare il segnalino Punteggio.
- Prendere i soldi rimanenti dalla riserva generale.

2G) FINE DEL TURNO

Riprendere i Mercanti da Pu'er e rimmetterli nella riserva personale. Spostare il segnalino Ordine di Turno sulla Traccia dell'Asta.

FINE DEL GIOCO

Quando un giocatore raggiunge o supera gli 80 Punti Vittoria

o non ci sono più Regali sul tabellone.

Convertire denaro in Punti Vittoria con un tasso di scambio 3:1.

Utilizzare i segnalini Rendita e posizionarli sulle caselle Rendita semicircolari della Traccia del Punteggio per indicare la rendita totale. La rendita totale è la somma delle rendite da tè di tutti i Mercanti ed Empori, sottraendo i costi di trasporto. Se un segnalino Rendita deve essere posizionato su una casella dove è già presente il segnalino di un altro giocatore, posizionare il segnalino al di sopra di quest'ultimo. I giocatori non ricevono ancora le rendite.

2E) NUOVO ORDINE DI TURNO

Il segnalino Ordine di turno del giocatore con la rendita totale **più elevata** è posizionato sulla casella 1 della Traccia di Viaggio (marrone chiaro). Gli altri giocatori seguono in ordine di rendita. In caso di pareggio, dare la priorità ai segnalini in cima alla pila. Lasciare i segnalini Ordine di Turno sulla Traccia di Viaggio.

2F) CONVERTIRE LE RENDITE TOTALI IN PUNTI VITTORIA

Nel **nuovo** ordine di turno indicato dalla Traccia di Viaggio, è possibile ora convertire una parte o tutta la rendita in Punti Vittoria con un tasso di scambio 1:1. Spostare il segnalino Punteggio e ritirare il denaro **rimanente** dalla riserva generale. Poi, rimuovere il segnalino Rendita dal tabellone.

Esempio: *Blu* ha una rendita totale di 21 Yuán. Converte 6 Yuán in Punti Vittoria e riceve 15 Yuán dalla riserva generale.

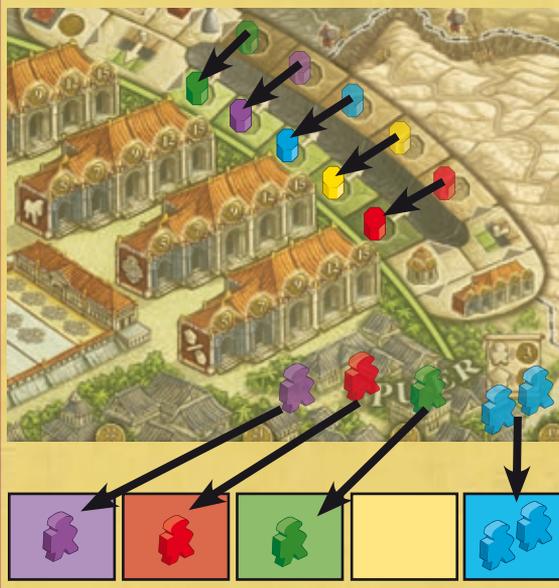
2G) FINE DEL TURNO

Rimuovere tutti i Mercanti da Pu'er e rimetterli nella riserva personale. Spostare il segnalino Ordine di turno a lato nella Traccia dell'Asta (ciò farà invertire l'ordine di turno). A questo punto iniziare un nuovo turno con la Fase dell'Asta.

Esempio: L'ordine di turno è stato aggiustato.



Esempio: Fine del turno



FINE DEL GIOCO

La fine del gioco viene raggiunta quando un giocatore ha **80 o più Punti Vittoria** o quando **non ci sono più Regali** sul tabellone. Quando una di queste due condizioni è soddisfatta, il gioco prosegue fino alla fase 2F del turno in corso (la fase 2G sarà ignorata). A questo punto il gioco termina.

Alla fine del gioco, ogni giocatore riceve 1 Punto Vittoria per ogni **3 Yuán** rimasti e 3 Punti Vittoria per ogni **Regalo**.

Infine, ogni giocatore riceve Punti Vittoria per alcuni dei propri Progressi:

Punti Vittoria	0	1	4	9	12	16	24
Lasciapassare	2	3	4	5	-	6	-
Influenza (Teste di Drago)	0	1	2	3	-	4	-
Case da Tè	-	-	-	-	1	-	2

Il giocatore con più Punti Vittoria sarà proclamato vincitore. In caso di pareggio, sarà proclamato vincitore il giocatore con più Influenza. In caso di ulteriore pareggio, prevarrà il giocatore con la posizione più avanzata sulla Traccia di Viaggio.

YUNNAN PER 2 GIOCATORI

Ogni giocatore riceve due colori. Il gioco prosegue come una partita a 4 giocatori. Tenere separato il denaro dei due giocatori, ma utilizzare un singolo segnalino Punteggio per entrambi i colori. Per determinare l'ordine di turno iniziale, assicurarsi che nessun giocatore giochi i propri due colori in successione. La fine del gioco scatta quando ci sono due o meno Regali rimasti sul tabellone o quando un giocatore raggiunge o supera i 100 Punti Vittoria. Durante il conteggio finale, combinare il denaro di entrambi i giocatori e convertirlo in Punti Vittoria come durante le partite normali.

GIOCO PER ESPERTI

(CONSIGLIATO DOPO LA PRIMA PARTITA): PAGAMENTO DI DEBITI CON PUNTI VITTORIA

All'inizio della partita, posizionare il segnalino Turno sulla casella 1 della Traccia dei Turni. Spostarlo nella casella a destra al termine di ogni turno. Ogni giocatore riceve un segnalino "-100/0" e lo posiziona di fronte a sè, con il lato "0" rivolto verso l'alto.



È CONSENTITO PUNTARE PIÙ DENARO DI QUELLO A DISPOSIZIONE:

Il proprio denaro deve essere visibile a tutti gli altri giocatori, ma si può puntare più denaro di quanto se ne ha a disposizione.

BANCAROTTA:

Se non si possono pagare tutte le proprie puntate (*perché si pensava di fare un buon affare o perché si sono convertiti troppi Punti Vittoria nel turno precedente o semplicemente perché si è fatto un errore*), si perdono 9 Punti Vittoria meno il numero del turno in corso per Yuán mancante (*i valori esatti sono indicati sulla Traccia dei Turni*). È possibile avere un punteggio negativo! Girare il proprio segnalino sulla faccia "-100" quando si va al di sotto degli 0 Punti Vittoria e spostare il segnalino Punteggio. Si ottengono Progressi come al solito. Se si ritorna al di sopra degli 0 Punti Vittoria, girare il segnalino da "-100" a "0".

Esempio: Nel turno 4, a **Giallo** mancano 3 Yuán per pagare le proprie puntate. Perde quindi 15 Punti Vittoria. Il suo segnalino Punteggio era sulla casella 0, quindi viene spostato alla casella 85, girando il segnalino "-100/0" sul lato .



L'autore del gioco e i produttori ringraziano i propri playtester, in particolare Walter Sorger, Günther Rosenbaum, Moritz Eggert, Horst Lemke, Peter Riedlberger, LoRossoana Covaci, Frank Zurmühlen, Sebastian Haag, Leoni Rues, Michael Eggers, Hannes Altendorfer, Matthias Nagy, Peter Inzenhofer, Arpad Fritsche, Jörg Janotte, Kai Grenner, Michael Behr, Elisabetta Lange, Steffen Rühl, Eberhard Breinlinger, Martin Klein, Martina Rösch-Edenhofer e Peer Sylvester per il suggerimento sulla Via del Tè e dei Cavalli.

Grafica: **Dennis Lohausen**

Realizzazione e regolamento: **Christwart Conrad**

Traduzione in italiano a cura di **Alessandro Seren Rosso**.

Per qualsiasi commento, domanda e suggerimento:

spiele@argentum-verlag.de

© 2013 Argentum Verlag
Brabanterstraße 55, 50672 Köln
www.argentum-verlag.de

GIOCO PER ESPERTI

Utilizzare il segnalino Turno per indicare l'avanzamento dei Turni

È consentito puntare più soldi di quanti se ne ha a disposizione

Pagare i debiti con i Punti Vittoria

Il tasso di scambio dipende dal numero del turno in corso

Indicare i punteggi negativi con il segnalino "-100"

CONSIGLI PER PRINCIPIANTI

SULLE REGOLE:

Un Mercante può **sia** essere utilizzato in un Edificio Progresso o in Banca, **sia** viaggiare. Per questo si devono ritirare i Mercanti dagli Edifici Progresso dopo averli risolti. Possono viaggiare solo i Mercanti nel Mercato di Pu'er e nelle Province.

NON DIMENTICARE:

È consentito ritirare un Mercante da una Provincia (ma non da Pu'er) per utilizzarlo in un Edificio Progresso.

Al termine della Fase di Viaggio, i Mercanti a Pu'er torneranno nella riserva personale dei giocatori.

Non si possono mai giocare 2 o più Mercanti nello stesso Edificio Progresso!

Se un giocatore supera una puntata su una cassella "5" o "7" si deve riprendere il Mercante posizionato.

STRADA COLLEGATA: Al termine del proprio turno durante la Fase di Viaggio, tutti i Mercanti che non hanno una strada collegata a Pu'er (lungo la Via del Tè e dei Cavalli o qualsiasi dei propri Ponti) senza interruzioni devono essere rimandati a Pu'er. Nessuna Provincia che si deve attraversare può essere senza un Mercante o Emporio. Le Case da Tè non contano a tale scopo! Gli Empori, però, rimangono nella propria Provincia fino alla fine del gioco.

INTERRUZIONI NEI COLLEGAMENTI: possono essere causate quando un altro giocatore destituisce un Mercante di un altro giocatore o quando l'Ispettore Provinciale bandisce un Mercante e lo invia a Pu'er. Ogni interruzione riduce le rendite di 3 Yuán per Mercante che deve ricevere tè attraverso un'interruzione. Gli Empori non collegati non creano rendite da tè!

Le **CASE DA TÈ** proteggono dall'Ispettore Provinciale, ma non dagli avversari!

SULLE TATTICHE:

Prestare molta attenzione alle azioni degli avversari.

I Progressi sono importanti, ma se non si viaggia nelle Province i soldi non basteranno.

All'inizio del gioco non convertire troppi soldi in Punti Vittoria.

Se si ha poco denaro è possibile visitare la Banca. Si può comunque vincere senza mai visitare la Banca.

Senza il Cavallo, gli altri Progressi sono abbastanza inutili, ma si può comunque vincere la partita anche senza arrivare alle Province più lontane.

Se un singolo giocatore ha la minor **Influenza**, molto probabilmente sarà destituito molto spesso. Se si aumenta l'Influenza all'inizio del gioco si potrà destituire gli altri più spesso, ma quest'azione sarà efficiente solo se si hanno più Mercanti. Inoltre si rischia di cadere spesso preda dell'Ispettore Provinciale.

Spostare diversi Mercanti di una sola Provincia può essere meglio rispetto a spostare un solo Mercante di diverse Province perché ciò permette di destituire più Mercanti avversari, se si ha abbastanza Influenza.

Anche se non si vogliono spostare i Mercanti già presenti nelle Province desiderate, si possono comunque utilizzare per destituire i Mercanti dei giocatori avversari. Ad esempio, è possibile spostare uno dei propri Mercanti da Sichuan a Yunnan, poi **un altro** da Yunnan a Sichuan.

