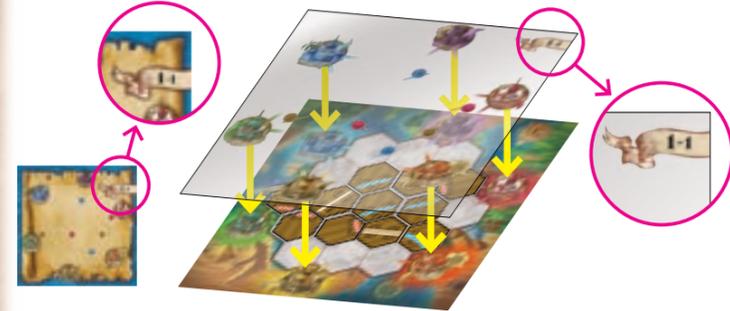


3. Puntuación de los artículos de mercado

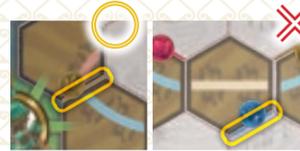
Los jugadores que no hayan sido descalificados recibirán aquellos productos especiales que aparezcan en su hoja de respuesta y también en la parte superior derecha del mapa de productos especiales; estos serán apilados en cada tablero de jugador. Todos los productos especiales que sean atravesados por alguna ruta, serán tomados y se recibirá los puntos escritos en el tablero de mercado. Aquellos productos en negativo restarán puntos. Los productos especiales obtenidos a través de tablas de rutas bonificadas se les multiplicará los puntos por dos (2) (De igual manera, los productos en negativo también se multiplicarán por dos(2), así que tenga precaución). En caso de que la suma total dé un número negativo, retire el marcador del tablero de mercado. Dicho eso el resultado no puede ser menor a 0.



Puntos a revisar

Una vez recolectados los productos especiales se deberán revisar las áreas adyacentes a esos productos recolectados. En la hoja de respuestas se encuentran escritas las áreas correspondientes así que una vez revisadas se dará por completada la recolección. Por otro lado, si las rutas pasan a través de productos especiales, pero no concuerdan con las áreas correspondientes estos no serán recolectados.

Revisar el área



5. Recibir bonificaciones por tabla de rutas

Una vez que se tenga la suma total de cada ronda (de la 1ra a la 3ra) y en caso de que haya un solo jugador en último lugar, ese jugador recibirá una (1) tabla de ruta bonificada. En caso de que sean varios jugadores que se encuentren en último lugar ninguno recibirá tablas de ruta bonificadas. Las tablas de ruta bonificadas obtenidas pueden ser utilizadas como desee en cualquier otra ronda al igual que una tabla de ruta normal. Una tabla de ruta bonificada obtenida en la 1a ronda puede ser utilizada en la ronda 4 o se pueden utilizar varias en una sola ronda. Sin embargo, una vez utilizadas no se podrán volver a usar hasta finalizar el juego.



6. Conclusión del juego y resultados

Una vez completados los cinco pasos, las cartas de comercio, mapa de productos especiales y hojas de respuesta utilizadas en la ronda serán guardadas en la caja; las tablas de ruta y marcadores sobre los tableros de jugadores serán removidas y puestas a un lado. Las tablas de rutas bonificadas que hayan sido utilizadas también serán guardadas en la caja. Hecho esto, se vuelve a comenzar desde el primer paso y comienza la siguiente ronda. Cuando se completa la 4ta ronda se dará por terminado el juego. En ese punto, el jugador que haya obtenido la mayor cantidad de puntos será declarado ganador. En caso de que haya más de un jugador con la misma cantidad de puntos, será declarado ganador aquel que obtuvo más puntos durante la 4ta ronda. En caso de que también sea igual la puntuación se declarará un empate.

Acerca del juego individual

Este juego puede ser jugado por más de una (1) persona. Simplemente se saltan las bonificaciones por lugar y distancia y la regla de tablas de rutas bonificadas, solo contando la puntuación obtenida por productos especiales. Dependiendo de la puntuación obtenida al final de las cuatro (4) rondas se obtendrá el rango mostrado en la ilustración a su derecha.

Score	Rank
46 ~ 50	Gran Mayorista
36 ~ 45	Mercante de Primera Clase
21 ~ 35	Mercante Común
11 ~ 20	Puesto en el Mercado de Polgas
0 ~ 10	Mensajero de Mamá

Preguntas frecuentes

P1 Con excepción de una persona, todos fueron descalificados. ¿Que ocurre con la bonificación por lugar?

R1 El jugador que no fue descalificado recibirá los bonos del 1er lugar. (Estrictamente hablando, todos están recibiendo la puntuación más baja de cero (0) puntos Además de esto recibirán el adicional de un (1) punto por bonificación de distancia.

P2 Todos en la ronda fueron descalificados

R2 Todos en la ronda reciben cero (0) puntos. Todos proceden a la siguiente ronda y continúan jugando sin problema. Recomendamos reconfirmar la ruta a trazar antes de hacer su anuncio, más que aspirar al 1r lugar.

P3 Se entrelazaron dos (2) tablas de rutas bonificadas, una encima de la otra, y se obtuvo un producto que vale cuatro (4) puntos. ¿Cuántos puntos serían?

R3 8Puntos. Aunque se hayan utilizado dos (2) tablas de rutas bonificadas los puntos de los productos especiales obtenidos solo se multiplicarán por 2 (X2).

P4 Dos personas anuncian su llegada al mismo tiempo y es difícil determinar quién llegó primero y quién recibirá la bonificación por lugar.

R4 En caso de que hayan llegado al mismo tiempo, se deberá dar prioridad a quien tenga la puntuación más baja. En caso de que tengan la misma edad, darle prioridad a quien tenga menor edad. Si todavía se le dificulta determinar el orden al comienzo de la próxima ronda, coloque monedas por la cantidad de jugadores que hay cerca del tablero de mercado y, al momento de anunciarse, deberán tomar una moneda. La persona que haya tomado la moneda más cerca del tablero obtendrá un mayor lugar. No importa si se cambia las monedas por chocolates o galletas.

Créditos

Diseño del Juego: Osami Okano
 Productor y Director: Tsubasa Takeshita
 Diseño Gráfico: Kamibayashi
 Diseño Artístico: Naomi Nakano
 Ilustraciones: Aiko Morita, Otros
 Traductor:
 Jugadores de Prueba: Lisa Matsuoka, Tetsuya Kudo, Souma Okano, Eisuke Yamashita, Hiroyuki Sadamatsu
 Agradecimientos Especiales: Masahiro Ozawa, Hironobu Ando, Takeshi Matsumoto,
 Produccion del Juego: Studium Mundi Inc.
 Produccion y Ventas: Mundi Games Europe GmbH
 Wotanstraße 36
 80639, MünchenGermany
 © Studium Mundi Inc. & Amberbook



Como comerciante de la ruta de la seda en la Edad Media, tendrán que vender sus productos especiales de ciudad en ciudad y aspirar a ser un gran mayorista. Los jugadores deberán elegir dos ciudades entre las cuales establecer una ruta de comercio, tablas previamente dibujadas, con un boceto de un mapa como referencia; las cuales son luego son alineadas en la tabla del juego. Una vez establecida la ruta comercial se debe hacer una comparación con el mapa original. Si se encuentran productos especiales sobre la ruta trazada se obtienen puntos; sin embargo, también hay productos que restan puntos con lo cual es necesario prestar atención al momento de trazar la ruta. Por otro lado, el tiempo para trazar la ruta de comercio son sólo 2 minutos. Deberán pensar una buena ruta teniendo en cuenta el tiempo limitado que poseen y procurar lograr transacciones eficientes.

Componentes

Tablero de Jugador x4



Tablero del Mercado x1



Hoja de Respuestas x24 (Dividas en 4 rondas; 6 de cada uno)



Tabla de Ruta x84 (Dividas en 3 categorías diferentes; 28 tablas de cada una)



Tabla de Ruta Bonificada x3



Marcadores x12 (4 types 3 each)



Reloj de Arena x1



Carta de Comercio x15



Frente

Volver

Mapa de Productos Especiales x24 (Dividas en 4 rondas; 6 de cada uno)



Frente

Volver

Tabla de Productos Especiales x6



Trigo

Vino

Especia

Joya

Seda

Lámpara

manuals x4



Preparación de la partida

1 Se coloca el tablero de comercio en el centro de la mesa y a su alrededor se colocan las cartas de comercio, las hojas de respuesta, las tablas de producto especial, las tablas de bonificación y el reloj de arena. Las cartas de comercio se colocan todas boca abajo y se dejan en un mazo.

2 Cada jugador toma 1 tablero de jugador y 7 tablas de ruta de las 3 categorías diferentes; por último, se toman 3 marcadores del mismo color. Uno de esos marcadores será utilizado para llevar la puntuación y se colocará en el "0" de la parte superior izquierda del tablero de mercado.



3 Los mapas de productos especiales se dividen en cada ronda, se mezclan y se entregan cada uno boca abajo. Si se apilan de menor a mayor, por ejemplo del 4 al 1 se puede jugar más fácilmente.

Cómo Jugar

Flujo General del Juego

Este juego avanza gracias a un proceso de repetición en serie llamado "rondas". Al principio, después de determinar las ciudades objetivo en las cartas de comercio y el valor de los productos especiales, se procede a voltear el reloj de arena y "Empieza el comercio". Se van colocando rápidamente las tablas de ruta de manera que las dos ciudades se conecten a la vez que se va revisando el mapa de productos especiales. El comerciante más rápido y el que haya recorrido mayor distancia será recompensado con una bonificación. Al final se recogen las hojas de respuesta y se revisa la puntuación a recibir por los productos obtenidos. Esto se repite un total de 4 ocasiones y el comerciante que obtenga la mayor puntuación será el ganador.

Cómo pasar de ronda

1. Se agregan los productos especiales

Los productos especiales utilizados en cada ronda se colocan de la forma mostrada en la imagen, en el centro del tablero. Utilice la imagen de abajo como referencia para colocar los productos especiales en su lugar respectivo. Los productos especiales de la primera ronda pueden ser colocados libremente sin importar su categoría (+2,+1,-2)

Ronda	Productos	Valores
Ronda 1	[Iconos de productos]	2 1 -2
Ronda 2	[Iconos de productos]	3
Ronda 3	[Iconos de productos]	-3
Ronda 4	[Iconos de productos]	4



2. Se muestran las cartas de comercio

Una vez agregados los productos especiales se toma una carta de comercio del mazo. En la carta aparecen registradas las dos ciudades objetivo y las variaciones en los precios de mercado de los productos especiales a utilizar en la ronda. Cada jugador dejará el marcador que tiene en la mano, en la parte de la carta de comercio donde se encuentra escrito el nombre de la ciudad. A continuación, se cambiarán los valores de los productos especiales de acuerdo a lo que muestren los iconos que veremos a continuación.



El primer producto de mayor valor y el segundo cambiarán posiciones.

El primer producto de mayor valor y el tercero cambiarán posiciones.

Todos los productos bajarán un nivel. Sin embargo, el producto más barato subirá un nivel.

3. Empieza el comercio



Una vez que todos los jugadores estén preparados, se da comienzo al comercio. Cuando el delegado (El que tenga mayor posición, tenga mayor edad o el que tenga la barba más larga) dé la orden, a la vez que voltea el reloj de arena, cada jugador deberá voltear el mapa de productos de esa ronda y empezarán con el comercio. El tiempo límite es de 2 minutos. Cada jugador podrá juntar las tablas de ruta que desee en su tablero de jugador para entrelazar las dos ciudades objetivo. Los productos que pasen a través de la ruta trazada sumarán puntos, por lo tanto, se deberá intentar trazar una ruta que pase a través de los productos que sumen puntos a la vez que se evitan aquellos que resten.

Una vez completado.....

Los jugadores que hayan terminado de entrelazar sus tablas deberán levantar la mano y decir "¡Llegada!". A partir de aquí, los jugadores que hayan anunciado su "¡Llegada!" no podrán tocar sus tablas hasta que acabe la fase de comercio. En caso de que hayan encontrado un error no podrán cambiarlo, por lo tanto, deberán ser rápidos pero prudentes al momento de hacer el anuncio.



¡No tocar el tablero después de anunciarse!

El punto principal para posicionar las tablas de ruta

Para ser francos, la preparación necesaria para construir una ruta en sólo dos minutos es muy importante. Las tablas de ruta están divididas en 3 tipos, así que buscarlas toma su tiempo. Además, el total de tablas a usar son 7 en total. Si se utilizan muchas tablas del mismo tipo se acabarán de inmediato, así que fijarse en el número de tablas que quedan es algo que hay que tener en cuenta. Es también fundamental revisar todo el mapa de productos y el mercado antes empezar con el comercio.

División de las tablas de ruta

Acomodar la dirección del mapa de productos especiales y los tableros de jugadores

4. Cálculo de Puntuación

1. Confirmación de la ruta

Una vez que todos los jugadores anuncien su llegada, o cuando haya caído el último gramo del reloj de arena, se dará por terminado el comercio. Todos los jugadores deberán quitar las manos de sus respectivos tableros. Terminado el comercio, primero se confirma que las rutas estén completas. Si las 2 ciudades objetivo no están entrelazadas por lo menos por una ruta el jugador será "descalificado" y no obtendrá puntos por esa ronda.

Ejemplos de descalificación



Rutas no completadas



Cuando no se conecta con la "entrada" de la ciudad



Cuando se conecta con una ciudad que no es el objetivo



Cuando la ruta atraviesa otra ciudad

2. Bonificaciones por lugar y distancia

Los jugadores que no fueron descalificados recibirán una bonificación en puntos al más rápido y al que mayor distancia haya recorrido. La "Bonificación por lugar" se le dará a aquel jugador que anunciará su llegada más rápido. El primer lugar recibirá la puntuación escrita en el mapa de mercado. El último lugar no recibe ningún punto (0). Todos los demás jugadores reciben un (1) punto. Una vez calculada la puntuación, se registrará con el marcador puesto en el tablero de mercado. Después de esto viene la "Bonificación por distancia". El jugador que haya utilizado más tablas de ruta en esa ronda recibirá un (1) punto. En caso de que sean varios jugadores los que hayan logrado esto, recibirán todos un (1) punto.

Bonificación por lugar

Example



Bonificación por distancia

Example

