



Silk Road

Un juego de comercio y aventura en La Ruta de la Seda
por Ted Cheatham y Bruno Faidutti

COMPONENTES

- Mapa de La Ruta de la Seda
- 75 fichas de mercancía (15 en cada uno de los 5 colores)
 - blanco = marfil
 - azul = seda
 - amarillo = joyas
 - marrón = frutos secos
 - rojo = especias
- 90 losetas de acción (45 con el dorso naranja, 45 con el dorso violeta)
- 1 bolsa de tela
- 45 monedas (1 oro = 5 plata)
- 5 fichas de turno
- 1 peón de caravana
- 1 peón de líder de caravana
- 6 pantallas de jugador

Las reglas específicas para 3 jugadores se indican en cursiva.

PREPARATIVOS

Cada jugador toma una pantalla. Durante la partida los jugadores mantienen su dinero y mercancías ocultos detrás de sus pantallas.

Todas las fichas de mercancías se ponen en la bolsa. Cada jugador roba tres fichas de mercancías al azar y las pone detrás de su pantalla, sin mostrarlas al resto de jugadores.

Las losetas de acción se ponen al azar, boca arriba, en el mapa. En cada ciudad se ponen tantas losetas de acción como jugadores menos uno. *Con tres jugadores se ponen 5 losetas de acción en cada ciudad.* Las losetas de acción con el dorso naranja se ponen en las ciudades de color naranja; y las que tengan el dorso violeta se ponen en las ciudades de color violeta.

En Antioch y Chang'An no se ponen losetas de acción.

NOTA: Las acciones fijas impresas en el mapa al lado de algunas ciudades no cuentan para el número de losetas de acción asignadas a estas ciudades durante los preparativos.

REGLAS ESPECIALES DE COLOCACIÓN:

En Aleppo o en Tyre (las dos últimas ciudades) no se puede poner ni un Crook (estafador) ni un Barterer (trocaador). Si esto ocurre, quítalos y sustitúyelos por nuevas losetas escogidas al azar o intercámbialos al azar por algunas losetas de una ciudad violeta.

Cada jugador recibe 1 moneda de oro y 5 de plata.

El peón de caravana se pone en Chang'An.

Un jugador elegido al azar toma el peón de líder de caravana y tantas fichas de turno como la cantidad de jugadores menos uno. *Con tres jugadores, se usan las 5 fichas.*

A continuación se empieza la subasta por el primer turno de movimiento.

VARIANTE: Como opción se puede jugar sólo desde Antioch hasta Chang'An, invirtiendo los sentidos de movimiento, y poniendo las losetas violetas en las ciudades del este y las losetas naranjas en las del oeste. En Lanzhou o en Yumen (igual que con Aleppo y Tyre en el juego normal) no se puede poner ni un Crook (ladrón) ni un Barterer (trocaador)

EL TURNO DE JUEGO

1. DETERMINAR EL LÍDER DE LA CARAVANA

Los otros jugadores pueden pujar con dinero para comprar el peón de líder de caravana al jugador que lo tenga en este momento. Empezando por el jugador a la izquierda del actual líder de la caravana, y continuando en sentido horario alrededor de la mesa, cada jugador puede pasar o hacer una puja mayor a la anterior. Ningún jugador puede pujar más de lo que tenga y cada jugador sólo puede pujar una vez.

Si todos los jugadores pasan, el jugador que tenga el peón de líder de caravana lo mantiene para la próxima fase.

En caso contrario, el actual líder de la caravana puede elegir entre dos opciones:

- el jugador que haya pujado más alto le paga y recibe el peón de líder de caravana y las fichas de turno.
- paga la puja al jugador que haya pujado más alto y mantiene el peón de líder de caravana y las fichas de turno.

2. MOVER LA CARAVANA El jugador que tenga el peón de líder de la caravana mueve el peón de la caravana en una de las posibles direcciones, tal y como está indicado por las líneas del mapa.

3. MERCADO Algunas ciudades (Dunhuang, Koria, Kashgar, Merv y Susia) tienen una loseta de acción especial impresa a su lado. Si la caravana se mueve a una de estas ciudades, el jugador que tenga el peón de líder de la caravana tiene la oportunidad de hacer esta acción como bonificación.

A continuación el jugador con el peón de líder de la caravana toma una de las losetas de acción de la ciudad a la que se ha movido la caravana y lleva a cabo la acción correspondiente. El jugador puede declinar hacer la acción, pero sin embargo debe tomar la loseta de acción. A continuación, pone una ficha de turno delante suyo, como recordatorio de que ya ha actuado este turno y no puede recibir de nuevo el peón de líder de la caravana, y entrega el peón de líder de la caravana y las fichas de turno restantes a otro jugador a su elección.

El jugador elegido toma una loseta de acción, una ficha de turno y a continuación entrega el peón de líder de la caravana y las fichas de turno restantes a otro jugador a su elección que no tenga ya una ficha de turno.

Cuando el último jugador recibe el peón de líder de la caravana, ya no deberían quedar más losetas de acción en la ciudad, ni más fichas de turno. Este jugador no hace ninguna acción este turno, pero mantiene el peón de líder de la caravana y toma todas las fichas de turno al principio del siguiente turno.

Con tres jugadores, se usan 5 fichas de turno, y por tanto cada jugador puede jugar dos veces por turno. El jugador que sólo haya jugado una vez recibirá el peón de líder de la caravana al final de turno. No se puede entregar el peón de líder la caravana a un jugador que ya tenga delante de él dos fichas de turno.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando la caravana llegue a la última ciudad, la partida acaba inmediatamente. Cada jugador puntúa:

- 5 puntos por cada moneda de oro
- 1 punto por cada moneda de plata
- 1 punto por cada ficha de mercancías
- Además, el jugador que tenga más fichas de mercancía en cada color consigue 2 puntos. En caso de un empate, nadie recibe los puntos por ese tipo de mercancía.

Gana el jugador con más puntos.

LOSETAS DE ACCIÓN

Para la información sobre juegos mayores del Z-Hombre, visita www.zmangames.com
¿Comentarios, preguntas, sugerencias? Por favor contacto: Z-Man Games . 6 Alan Drive . Mahopac, NY 10541 zmangames@shadowfist.com



SELLER (Vendedor). Puedes vender todas las mercancías que quieras del tipo especificado. Consigues 4 monedas de plata por la primera ficha de mercancía vendida, 3 por la segunda, 2 por la tercera y 1 por la cuarta y todas las siguientes.





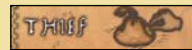
BUYER (Comprador). Puedes comprar todas las mercancías que quieras del tipo especificado. Pagas 1 moneda de plata por la primera que compres, 2 por la segunda, 3 por la tercera, y 4 por la cuarta y todas las siguientes.



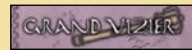
TRADER (Comerciante). Puedes entregar las mercancías de la izquierda de la loseta y recibir las mercancías de la derecha. Puedes hacerlo una o dos veces, pero no más.

Hay comerciantes especiales que te permiten cambiar

-  hasta cuatro mercancías de cualquier tipo por el mismo número de mercancías a tu elección.
-  hasta dos mercancías de cualquier tipo por el mismo número de mercancías a tu elección.



THIEF (Ladrón). Elige un jugador y roba al azar una ficha de mercancías de detrás de su pantalla.



GRAND VIZIER (Gran Visir).

Elige un tipo de mercancías. Todos los jugadores pueden mostrar simultáneamente tantas fichas de mercancías de este tipo como quieran. El jugador (o jugadores) que muestran la mayor cantidad reciben 5 monedas de plata del banco, el segundo 3 monedas de plata. La loseta de Gran Visir se deja a un lado junto con una ficha del tipo correspondiente de mercancía para indicar que otra loseta de Gran Visir no podrá escoger otra vez el mismo tipo de mercancía durante la partida.

EXCEPCIÓN: Si se usa la 6ª loseta de Gran Visir, se puede elegir cualquier tipo de mercancía.



CROOK (Estafador). Guarda esta loseta y úsala para cambiar un tipo de mercancías en una loseta de acción que estés usando.



BARTERER (Trocador). No puedes usar el Trocador en la misma ciudad en la que lo consigues. Guarda esta loseta y úsala más tarde en otra ciudad para tomar dos losetas de acción, una después de otra. Habrá entonces dos jugadores que no harán acción ese turno, y el último jugador en hacer una acción escogerá a cuál de los dos entregar el peón de líder de caravana.



©2006 Z-Man Games, Inc.

Ilustración de portada: Jonny Scull

Arte del mapa: Patrick McEvoy y Mike Jackson

Diseño de la caja y diseño gráfico: Benjamín Barnett

Traducción al español: Francisco Franco Garea