

ACCIONES EXTRA – Siempre voluntarias.

1. Cumplir 1 contrato



Entrega todas las mercancías requeridas al **almacén general** y toma los beneficios indicados en el contrato. Coloca el contrato ya cumplido en tu cajón.

2. Tomar 3 monedas



Coloca **1 dado** en el saco de monedas y toma **3 monedas** sin importar el valor del dado. Situar un dado en este espacio **no tiene coste**, esté ocupado o no.

3. Repetir 1 tirada de dado



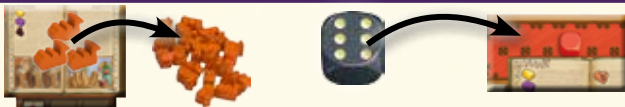
Paga **1 camello** y repite la tirada de uno de tus dados.

4. Ajustar 1 resultado de dado en 1 punto



Paga **2 camellos** y ajusta el resultado de **un dado** en un punto arriba o abajo.

5. Tomar 1 dado negro (una vez por turno de jugador)



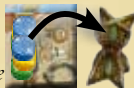
Paga **3 camellos** a cambio de **tomar 1 dado negro**; tíralo y añádelo a tu table de jugador. **Nota:** solo puede tomarse **1 dado negro** por **turno de jugador**.

EL TURNO DE JUEGO

AL PRINCIPIO DEL TURNO DE JUEGO

1. Se elige un nuevo jugador inicial (excepto en el primer turno).

El último jugador que llevó a cabo una acción «Viajar» en el turno de juego anterior será el nuevo jugador inicial.



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

Todas las cartas con un símbolo «!» otorgan bonificaciones. Este símbolo se encuentra en todas las ciudades pequeñas y en algunos personajes.



3. Se recuperan todos los dados.

Retira todos tus dados del tablero de juego.

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, recibes 1 moneda o 1 camello por cada punto de diferencia entre la suma total de tus dados y 15.

UN TURNO DE JUEGO

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.

El turno de juego termina cuando todos los jugadores se han quedado sin dados. Mientras queden dados, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj llevará a cabo un turno.

AL FINAL DEL TURNO DE JUEGO



1. Retira los contratos que queden en el tablero.

2. Sitúa los nuevos contratos en el tablero.



RECuento FINAL DE PUNTOS

La partida acaba tras 5 turnos de juego. Los jugadores suman:

- * Los puntos en cartas de objetivo.
- * 1 punto por cada 10 monedas.
- * Por un puesto comercial en Pekín  
- * Si tienes un puesto en Beijing, suma 1 punto por cada 2 mercancías (¡los camellos no cuentan!).
- * Los jugadores sin puesto en Pekín no suman puntos por las mercancías que tengan.
- * El jugador o jugadores con más contratos cumplidos suma 7 puntos.

