
















PREPARACIÓN - JUEGO NORMAL

1. Poned el tablero en la mesa y a su lado las monedas, las mercancías y los camellos.
2. Indicadores de bonificación por ciudad: *distribución predeterminada*
 (tal como está impreso en el tablero de juego). 
3. Indicadores de bonificación por puesto avanzado y cartas de ciudad: *distribución al azar.*  
4. Formad 5 pilas de contratos (con 6 contratos en cada una) y distribuid 1 pila por el tablero. Los 8 contratos sobrantes forman una pila especial. 
5. Colocad los dados en el tablero según el número de jugadores:
 4 jugadores: 5 dados negros
 3 jugadores: 4 dados negros más 1 dado del color de jugador que no se use (v. pág. 15) 
 2 jugadores: 3 dados negros más 2 dados de los colores de jugador que no se usen (v. pág. 15) 
6. Determinad el jugador inicial. 

CADA JUGADOR

1. Toma su tablero de jugador y las piezas de su color (solamente 2 peones).
Sitúa los dados y los puestos comerciales en su tablero de jugador. En el tablero de juego, sitúa un peón en la casilla «50» del marcador de puntuación y el otro en Venecia. 
2. Toma un contrato inicial (con el sello azul). 
3. Toma camellos y monedas.
Cada jugador toma 2 camellos.
Jugador inicial: 7 monedas
2.º jugador (hacia la izquierda): 8 monedas
3.º jugador: 9 monedas
4.º jugador: 10 monedas
4. Recibe una carta de personaje: *distribución predeterminada*
Jugador inicial: Rashid ad-Din Sinan 
2.º jugador: Matteo Polo
3.º jugador: Berke Kan
4.º jugador: mercader de Tabriz
5. Recibe una carta de objetivo.
Cada jugador roba 2 cartas de objetivo de la pila. 
6. Toma una hoja de referencia y empieza la partida.

PREPARACIÓN - VARIANTE PARA EXPERTOS

1. Poned el tablero en la mesa y a su lado las monedas, las mercancías y los camellos.

2. Indicadores de bonificación por ciudad: *distribución al azar.*

3. Indicadores de bonificación por puesto avanzado y cartas de ciudad: *distribución al azar.*




4. Formad 5 pilas de contratos (con 6 contratos en cada una) y distribuid 1 pila por el tablero.




Los 8 contratos sobrantes forman una pila especial.

5. Colocad los dados en el tablero según el número de jugadores:

 4 jugadores: 5 dados negros

 3 jugadores: 4 dados negros más 1 dado del color de jugador que no se use (v. pág. 15)

 2 jugadores: 3 dados negros más 2 dados de los colores de jugador que no se usen (v. pág. 15)



6. Determinad el jugador inicial.



CADA JUGADOR

1. Toma su tablero de jugador y las piezas de su color (solamente 2 peones).

Sitúa los dados y los puestos comerciales en su tablero de jugador. En el tablero de juego, sitúa un peón en la casilla «50» del marcador de puntuación y el otro en Venecia.



2. Toma un contrato inicial (con el sello azul).

3. Toma camellos y monedas.



Cada jugador toma 2 camellos.

Jugador inicial: 7 monedas

2.º jugador (hacia la izquierda): 8 monedas

3.º jugador: 9 monedas

4.º jugador: 10 monedas

4. Recibe una carta de personaje:

 4 jugadores: desvelad 5 cartas de personaje

 3 jugadores: desvelad 4 cartas de personaje

 2 jugadores: desvelad 3 cartas de personaje

Empezando por el último jugador, y continuando en orden inverso al orden de juego, cada jugador elige una carta de personaje y la coloca frente a él.



5. Recibe una carta de objetivo.

Cada jugador roba 4 cartas de objetivo, elige 2 (se las queda) y descarta las otras 2.



6. Toma una hoja de referencia y empieza la partida.