Preparación - tuego 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 v 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. 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. 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.













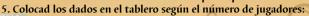






Preparación - Variante para expertos

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



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." 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.





















