

Regole di Al-Rashid

Meccaniche ed ambientazione di Pierluca Zizzi e Giorgio De Michele
Sviluppo, regole e produzione del Yemaia Studios

Hārūn al-Rashīd (ca. 763 – 809) è il nome e il laqab del quinto gran califfo della dinastia abbaside, che governò la umma islamica tra il 786 e l'809.

Il suo regno fu ricco di prosperità in vari campi, da quello culturale a quello scientifico a quello politico-istituzionale. La sua vita e la favolosa corte in cui dimorava sono state oggetto di molti aneddoti: alcuni sono realmente accaduti, ma parecchi si crede siano inventati. La famosa opera “Le mille e una notte” contiene molte storie che potrebbero essere state ispirate da avvenimenti accaduti presso la magnifica corte di Harun.

Il gioco simula la vita, i commerci e gli intrighi di palazzo orditi in quell’epoca dalle fazioni per diventare più ricche e potenti e per ingraziarsi i favori del potente sovrano.

- Scopo del gioco -

In Al-Rashid ogni giocatore controlla una delle famiglie che tenta di mettersi in mostra agli occhi del sovrano.

Lo scopo del gioco è guadagnare il maggior numero di **punti prestigio** possibile.

I punti prestigio si guadagnano frequentando le corporazioni, ricoprendo importanti cariche nella società e facendo crescere il numero di membri (pedine) della propria famiglia.

Per riuscire ad ottenere questi importanti riconoscimenti sociali, le famiglie devono sostenere dei costi, e per questo motivo dovranno dedicare parte dei propri sforzi al commercio di merci preziose.

Per raggiungere i propri scopi, i giocatori hanno a disposizione delle pedine che rappresentano i membri della propria famiglia. Le pedine possono essere posizionate sulla **mappa** (la parte bassa del tabellone) per ottenere merci preziose, o in **città** (la parte alta del tabellone) per ottenere cariche, chiedere favori e usufruire dei servizi delle corporazioni.

- Contenuti della scatola -

- 48 Tessere “Carica”, rettangolari (8 Grigie, 8 Rosse, 8 Verdi, 8 Marroni, 8 Rosa, 8 Gialle)
- 15 Tessere “Nota di credito”
- 20 Tessere “Influenza Politica”
- 20 Pedine bianche che rappresentano la merce preziosa “Seta”
- 25 Pedine arancioni che rappresentano la merce preziosa “Spezie”
- 30 Pedine viola che rappresentano la merce preziosa “Vasellame”
- 30 Pedine grigie che rappresentano la merce preziosa “Metalli”
- 35 Pedine marroni che rappresentano la merce preziosa “Legno Pregiato”
- 15 Pedine “Pascià”, 3 per fazione in 5 colori diversi
- 20 Pedine “Mercante”, 4 per fazione in 5 colori diversi
- 30 Pedine cilindriche “Saggio”, 6 per fazione in 5 colori diversi,
- 6 Cubetti di legno per indicare l’ordine di gioco nei 5 colori dei giocatori e 1 nero per indicare il turno.
- 11 Tessere “Crisi” (3 “Setup”, 8 “Turni”)
- 32 Tessere “Mercenario” rosse
- 32 Tessere “Mercenario” blu
- il tabellone di gioco
- le presenti regole

- Concetti Principali -

-- La Plancia --

Nella plancia di gioco sono presenti due zone principali, sulle quali possono essere posizionate le pedine dei giocatori, e tre tabelle riassuntive delle principali regole del gioco.

Le due **zone principali** sono:

- La Città
- La Mappa

Ogni zona è divisa in "aree di gioco":

- 6 in Città, chiamate Palazzi
- 7 sulla Mappa, chiamate Territori

Le tre **tabelle** servono a riassumere alcuni concetti che saranno utili durante il gioco:

1. **Turni di gioco:** segnala l'attuale turno di gioco
2. **Ordine di gioco:** determina l'ordine in cui agiscono i giocatori (può variare durante il turno) mediante i marker dei colori delle famiglie che partecipano al gioco.
3. **Baratto:** Il valore delle merci scambiate dipende dalla loro diversità, questa tabella illustra il loro equivalente in oro e lo sconto che le note di credito danno al momento del loro utilizzo.

-- Termini comuni del gioco --

Titoli, Servizi e Favori: posizionare una delle tue pedine nell'area di gioco di un palazzo ti dà la possibilità di eseguire una serie di azioni utili durante il gioco. *(maggiori info in "La Città - Palazzi delle corporazioni" pg 11)*

Membri delle famiglia: I giocatori hanno a disposizione tre tipi di pedine che rappresentano membri della loro famiglia, il Pascià, il Mercante e il Saggio. Posizionando le pedine sulla plancia i giocatori interagiscono con il gioco e ottengono degli effetti. *(maggiori info in "componenti delle famiglia" pg 7)*

Dominio: Dopo che tutti i giocatori hanno posizionato le proprie pedine sul tabellone, si stabilisce chi ha il dominio di quell'area e quindi agisce per primo. Per stabilire questo ordine si deve calcolare il valore di dominio di ogni giocatore in quell'area. Ricordatevi che solo i primi tre giocatori eseguono un'azione, gli eventuali quarto e quinto non agiscono. *(maggiori info in "Dominio" pg 4)*

Famiglia: un gruppo di pedine controllate da un giocatore che le usa per piazzarle sul tabellone durante la partita.

Merci Preziose: Esistono 5 tipi di merci preziose: Legno pregiato, Metallo, Vasellame, Seta e Spezie. In Al-Rashid i pagamenti avvengono tramite il baratto delle merci. Il valore delle merci dipende dalla loro diversità, come indicato nella sezione "Merci e Ori" del regolamento.

Le merci preziose sono divise in due tipi:

Merci comuni: Legno pregiato, Metallo e Vasellame

Merci rare: Seta e Spezie

Questa divisione è correlata con la maggiore o minore disponibilità di alcune merci sulla mappa.

(maggiori info in "Merci e Ori" pg 8)

Mercenari: Le tessere mercenario rosse e blu, simboleggiano rispettivamente, i mercenari che combattono a terra e quelli che combattono in mare. Le tessere mercenario hanno un duplice scopo: da un lato quelli presenti nei territori rappresentano i predoni e i pirati che i giocatori si trovano a dover affrontare nei loro viaggi commerciali. Dall'altro lato, quelli che possono essere reclutati dai giocatori rappresentano le scorte armate ingaggiate per proteggere le famiglie durante i viaggi stessi.

(maggiori info in "Tessere Mercenario" pg 9)

Ordine di gioco: definisce in che ordine agiscono i giocatori. Non necessariamente essere ultimi è uno svantaggio, anzi a volte (come durante la fase di piazzamento), può essere molto vantaggioso. Nel caso in cui due o più effetti si dovessero risolvere simultaneamente, si agisce seguendo l'ordine di gioco.

Palazzi e Territori: I palazzi e i territori sono le aree di gioco sulla tabellone in cui i giocatori posizionano le proprie pedine per ottenere degli effetti. I Palazzi ti consentiranno di ottenere Cariche, Servizi e Favori. I Territori ti permettono di ottenere merci preziose

Punti Prestigio: I punti prestigio sono quelli che determineranno il vincitore alla fine del gioco. Essi rappresentano l'influenza e l'importanza che la famiglia ha ottenuto presso la corte di Al-Rashid. Si ottengono in base al numero e al tipo di componenti di una famiglia, in base alle cariche conquistate e in base ai punti influenza politica ottenuti.

Riserva: è composta da tutte le componenti di gioco (principalmente membri della famiglia e merci preziose) che non sono possedute dai giocatori e che non sono posizionate sul tabellone di gioco. Vengono solitamente lasciate all'interno della scatola.

Segnalini Disonore: Lo scopo della famiglia è acquisire punti prestigio, ma commettendo azioni troppo avventate si può rischiare di ottenere un effetto contrario. Alcune azioni mal fatte fanno assegnare segnalini disonore, che alla fine della partita corrispondono a una penalità di 2 punti prestigio l'uno. *(maggiori info in "Segnalini Disonore" pg 10)*

Punti Influenza Politica: Nella vita di corte è importante ricoprire ruoli prestigiosi e avere membri importanti nella propria famiglia, ma è altresì importante avere il supporto e il sostegno di persone influenti della comunità. Questo sostegno è rappresentato dai punti influenza politica, che al termine della partita varranno un punto prestigio l'uno (fino ad un massimo di 5 punti prestigio). *(maggiori info in "Punti Influenza Politica" pg 9)*

Tessere Crisi: Queste tessere rappresentano eventi casuali che vengono rivelati all'inizio di ogni turno e che determinano un numero variabile di ostacoli che i giocatori devono affrontare per poter commerciare sui territori. Le 3 tessere con il bordo nero vengono utilizzate per il setup. Le 8 tessere con il bordo bianco vengono utilizzate per i turni successivi. *(maggiori info in "Tessere Crisi" pg 9)*

- Preparazione del gioco -

Prima di iniziare il gioco è necessario svolgere alcune semplici azioni:

- Aprire la plancia e disporre su di essa tutte le merci indicate dalla mappa
- Posizionare 4 segnalini "Nota di Credito" sui 4 simboli corrispondenti sulla mappa.
- Mettere il segnalino nero sul 1° turno.
- Disporre le tessere Carica nelle aree delle corporazioni, dividendole per colore.
- Mescolare e impilare a faccia in giù le tessere mercenario tenendole divise per colore.
- Determinare il colore che rappresenta ogni giocatore e dare ad ognuno una pedina Pascià, una pedina Mercante e una pedina Saggio.
- Sorteggiare in modo casuale l'ordine di gioco e posizionare in quell'ordine i cubetti del colore della famiglia nella tabella "ordine di gioco".
- Assegnare le merci di partenza a ciascun giocatore in base all'ordine di gioco seguendo quanto indicato nel paragrafo successivo "Setup Merci".
- Sorteggiare una "Tessera Crisi" dal mazzo "Tessere Crisi – Setup" (bordo nero) e risolverla secondo le regole che troverete in seguito.
- Ogni giocatore sceglie una delle due pile di tessere mercenario (rosso o blu) e pesca una tessera.

- Setup -

Setup componenti per ogni famiglia:



- 1 Pascià



- 1 Mercante



- 1 Saggio

Setup Cariche:

Negli appositi spazi della plancia, in corrispondenza delle relative corporazioni, sistemare le tessere "Carica" (le tessere sono colorate in modo che si possa riconoscere a quale corporazione appartengono).

Il numero di Cariche varia al variare del numero dei giocatori, come indicato di seguito.

per 2 - 3 Giocatori

1 sola carica per tipo per: Spie (Nero), Militare (Rosso), Cultura (Viola), Mercantile (Blu)

Tutte le 8 Cariche Politiche (Azzurro) e le 8 Cariche del Califfo (Verde)

per 4 - 5 Giocatori

2 Cariche per: Spie (Nero), Militare (Rosso), Cultura (Viola), Mercantile (Blu)

Tutte le 8 Cariche Politiche (Azzurro) e le 8 Cariche del Califfo (Verde)

Setup merci:

- 1° Giocatore → Legno Pregiato + Vasellame + Metalli
- 2° Giocatore → 2 Legno Pregiato + Vasellame + Metalli
- 3° Giocatore → 3 Legno Pregiato + Vasellame + Metalli
- 4° Giocatore → 2 Legno Pregiato + 2 Vasellame + Metalli
- 5° Giocatore → Legno Pregiato + Vasellame + Metalli + Spezie

Setup Tessere Crisi:

Prendere il mazzo delle "Tessere Crisi - Setup" (le 3 tessere con il bordo nero) e sorteggiarne una. A questo punto posizionare sulla mappa le tessere mercenario come indicato dalla tessera crisi sorteggiata (fare attenzione sia al colore che al territorio). Rimettete le "Tessere crisi - Setup" nella scatola, questo momento in poi usate solo le "Tessere Crisi - Turni" (le 8 tessere con il bordo bianco).

Setup tessere mercenari:

Creare due pile di tessere mercenari a faccia in giù, una blu e una rossa. Ogni giocatore prende un tessera da una delle due pile, a scelta.

La tessera mercenario si sceglie (seguendo l'ordine di gioco) dopo che è stata rivelata la Tessera Crisi del primo turno.

Ora siete pronti per cominciare. Buon divertimento con Al-Rashid!

----- Regole del gioco -----

- Dominio -

La meccanica del gioco è basata sulla necessità di avere il dominio di alcune aree di gioco per poterne ottenere i benefici.

Più è alto il tuo **valore di dominio** in un'area, prima agisci e maggiori sono i benefici.

Solo i **tre** giocatori con il valore più alto risolvono l'area di gioco ottenendo dei benefici. Prima di risolvere i benefici di quei giocatori rimuovi tutte le eventuali pedine di altri giocatori.

Il **valore di dominio** in un'area di gioco è calcolato nel seguente modo:

I giocatori hanno tre tipi di pedine:

- Pascià → valore di dominio 5
- Mercante → valore di dominio 3
- Saggio → valore di dominio 1

Ogni giocatore durante il suo turno nella fase di piazzamento può piazzare in un'area di gioco una delle sue pedine (Pascià, Mercante o Saggio).

Il saggio ha l'abilità speciale di poter essere impilato sotto un Pascià, sotto un Mercante o sotto un altro Saggio per aumentare il valore di dominio di una zona (questo implica che seguendo questa regola possono essere spese più mosse di piazzamento su di una singola area di gioco).

Quindi in una determinata area di gioco, ogni giocatore può piazzare **solo** 1 Pascià o solo 1 Mercante, e, in alternativa o in aggiunta, **tutti** i Saggi che vuole.

Indipendentemente dal numero di pedine presenti in un'area di gioco, nella fase di risoluzione, il giocatore ha diritto ad **una sola mossa per area**.

Avere più pedine può essere però importante per avere il Dominio in quell'area e di conseguenza agire prima.

Esempi di valore di dominio in un'area:

1 Pascià = Valore dominio 5

1 Mercante e 1 Saggio = Valore dominio 4

2 Saggi = Valore dominio 2

1 Pascià e 2 Saggi = Valore dominio 7

1 Pascià e 1 Mercante = Mossa non consentita

2 Pascià = Mossa non consentita

2 Mercanti = Mossa non consentita

Se due giocatori hanno lo **stesso valore di dominio**, il giocatore che occupa lo spazio più a sinistra (il giocatore che ha piazzato per **primo** in quell'area di gioco) ha un valore di dominio maggiore rispetto a chi ha piazzato dopo di lui

esempio (1):

Giocatore Verde → 1 Mercante = Valore dominio 3

Giocatore Rosso → 1 Pascià = Valore dominio 5

Giocatore Giallo → 1 Saggio = Valore dominio 1

Ordine di risoluzione: Rosso - Verde - Giallo

esempio (2):

Giocatore Verde → 1 Saggio = Valore dominio 1

Giocatore Rosso → 1 Mercante + 1 Saggio = Valore dominio 4

Giocatore Giallo → 1 Mercante + 1 Saggio = Valore dominio 4

Ordine di risoluzione: Rosso - Giallo - Verde

esempio (3):

Giocatore Verde → 1 Saggio = Valore dominio 1

Giocatore Rosso → 1 Saggio = Valore dominio 1

Giocatore Giallo → 1 Mercante + 1 Saggio = Valore dominio 4

Giocatore Blu → 1 Mercante = Valore dominio 3

Ordine di risoluzione: Giallo - Blu - Verde (il Rosso non effettua azioni durante il round di risoluzione dell'area perchè è 4°)

Attenzione!!! Le pedine dello stesso giocatore che possono coesistere in un'area di gioco sono state realizzate per poter essere impilate. Quindi se la prima pedina che viene posizionata è un Saggio, sarà possibile successivamente posizionare sopra di lui o 1 Pascià, o 1 Mercante o altri Saggi. Se il primo pezzo che viene posizionato è 1 Pascià o 1 Mercante, poi sarà possibile aggiungere solo Saggi, che verranno posti sotto di esso.

- Fasi di Gioco -

Il Gioco è diviso in 5 turni.

Ogni turno ha due fasi:

- Piazzamento

- Risoluzione (la fase di risoluzione si divide in Round)

Durante il piazzamento i giocatori mettono le pedine sul tabellone nelle aree di gioco.

Durante la risoluzione i giocatori rimuovono le pedine dal tabellone risolvendo gli effetti ed ottenendone i benefici.

-- Piazzamento --

Seguendo l'ordine di gioco, i giocatori, uno per volta, mettono una pedina in una delle aree di gioco.

Si continua fino a quando tutti i giocatori hanno piazzato tutte le loro pedine.

Attenzione!!! Il primo giocatore che posiziona la pedina in un'area di gioco, la posiziona all'estrema sinistra del riquadro di quell' area, in questo modo è possibile identificare facilmente chi sia il giocatore che la ha occupata per primo (informazione fondamentale ai fini del gioco!). Il giocatore seguente posiziona la sua pedina nel riquadro a destra dell'ultima pedina posizionata e così via.

All'inizio di questa fase, alcune Cariche potrebbero richiedere di effettuare un'azione (es: Diplomatico); è compito del giocatore che possiede la Carica ricordarsi di svolgere quell'azione. Non ricordarsi di fare un'azione nel momento appropriato equivale a rinunciare a farla.

-- Risoluzione --

La fase di risoluzione è divisa in **Round**.

Un round termina quando tutti i giocatori hanno risolto un'area di gioco seguendo l'ordine stabilito dalla tabella "Ordine di Gioco"; a questo punto si inizia un altro round e si continua in questo modo fino a quando tutte le aree di gioco saranno state risolte.

Durante il proprio round il giocatore può compiere, nell'ordine che preferisce, due azioni:

- Attivare l'effetto di una Carica (azione opzionale)
- Risolvere un'area di gioco (azione obbligatoria)

Per poter fare una propria mossa nella fase di risoluzione un giocatore deve avere almeno una pedina presente in un'area di gioco della plancia. Nel momento in cui un giocatore non ha più pedine sulla plancia (per esempio perché le aree in cui erano le sue pedine sono state risolte dagli avversari) salterà la propria mossa in tutti i round successivi, fino al termine della fase di risoluzione.

Quando un'area di gioco viene risolta, i giocatori riprendono le pedine posizionate in quell'area e le rimettono nella propria riserva. Questo vale anche per le pedine dei giocatori che non fanno azioni perché sono al quarto o quinto posto nell'ordine di dominio dell'area.

La fase di risoluzione termina quando tutte le aree in cui erano state posizionate delle pedine sono state risolte.

Tolto l'esempio nuovo: non esplicativo.

Attenzione !!! Come già ricordato, quando un giocatore non ha più pedine in nessuna area di gioco, salta tutti i propri round della fase di risoluzione e quindi non può nemmeno attivare eventuali cariche in suo possesso!

Attenzione!!! All'inizio di questa fase, alcuni Cariche potrebbero richiedere di effettuare un'azione (es: Informatore); è compito del giocatore che possiede la Carica ricordarsi di svolgere quell'azione. Non ricordarsi di fare un'azione nel momento appropriato equivale a rinunciare a farla.

--- Attivare l'effetto di una Carica---

Questa è un'azione opzionale. Il giocatore di turno ha la possibilità di attivare **uno ed uno solo** degli effetti delle sue Cariche.

Ricordare che non tutte le Cariche per funzionare devono essere attivate, ma un giocatore che ha più Cariche "da attivare" **ne può attivare solo una** per ogni round di risoluzione. (Vedi "Tipi di Cariche" pg 7)

--- Risolvere un'area di gioco ---

Seguendo l'ordine stabilito dalla tabella "Ordine di gioco", i giocatori scelgono, a loro piacimento, una delle tredici aree di gioco, su cui sia presente almeno una pedina. Quell'area viene quindi "risolta", ossia si effettueranno le relative possibili azioni, come indicato più avanti in dettaglio nella sezione "Aree di gioco".

Non è necessario che nell'area di gioco scelta in tal modo sia presente una pedina appartenente al giocatore che decide di risolverla.

Quando un'area di gioco deve essere risolta, si controlla il valore di dominio dei giocatori in quell'area; solo i tre giocatori con i più alti valori possono fare azioni, nell'ordine appropriato. (Vedi "Dominio" pg 4)

Attenzione!!! Quando si risolve l'area di gioco chiamata **Palazzo di Al-Rashid**, fra gli effetti possibili c'è quello di cambiare l'ordine di gioco. Questo accade a partire dal successivo round di risoluzione: in questo caso si finiscono le mosse del round di risoluzione in corso, poi si crea un nuovo ordine di gioco, infine si comincia un nuovo round di risoluzione seguendo il nuovo ordine. (Sì! In questo modo è possibile per l'ultimo giocatore, che abbia preso il dominio del Palazzo di Al-Rashid, fare due mosse consecutive).

--- Fine Turno ---

Al termine di ogni turno di gioco (ad eccezione dell'ultimo) vanno effettuate le seguenti azioni obbligatorie:

- Reintegrare tutte le Merci Preziose e le Note di Credito su tutti i territori.
- Far tornare attive tutte le Cariche usate nel turno precedente. (Vedi: "Attivare l'effetto di una Carica" pg 6 e "Tipi di Cariche" pg 7)
- Rivelare una "Tessera Crisi – Turni" e risolverla (Vedi: "Tessere Crisi" pg 9)
- Spostare in avanti il segnalino turno e inizia il nuovo turno di gioco.

- Componenti delle Famiglie -

Come abbiamo visto ogni famiglia inizia il gioco con 3 pedine (1 Pascià + 1 Mercante + 1 Saggio). Durante il gioco, i giocatori potranno aumentare i componenti delle proprie famiglie chiedendo i Servizi di tre corporazioni.

- CORPORAZIONE DELLA CULTURA → Permette di acquisire un nuovo Saggio.
- CORPORAZIONE MERCANTILE → Permette di acquisire un nuovo Mercante.
- CORPORAZIONE POLITICA → Permette di far acquisire un nuovo Pascià.

I nuovi membri della famiglia una volta pagato il costo vengono piazzati nella riserva personale (potranno essere utilizzati nel turno successivo).

Durante il gioco avere pedine addizionali consente ai giocatori di effettuare mosse in più e di avere un maggior valore di dominio in un'area. Inoltre al termine della partita ogni componente della tua famiglia fornisce punti prestigio secondo i seguenti valori:

- Pascià → 3 punti per ogni Pascià.
- Mercante → 2 punti per ogni Mercante.
- Saggio → 1 punto per ogni Saggio.

Esiste tuttavia un numero massimo di pedine per tipo che ogni giocatore può avere:

- 3 Pascià
- 4 Mercanti
- 6 Saggi

L'azione necessaria ad acquisire nuove pedine per la propria famiglia e il relativo costo verranno spiegati nel dettaglio in seguito. (Vedi "Palazzi delle Corporazioni - Servizi" pg 11)

- Tipi di Cariche -

Durante il gioco, ogni giocatore ha la possibilità di ottenere per la sua famiglia ruoli importanti della società chiamati "Cariche". (Vedi "La Città - Cariche" pg 12 o "La città - Cariche del Califfo" pg 13)

Le disponibilità delle Cariche durante il gioco dipende dal numero di giocatori: *(Vedi: "Setup delle Cariche" pg 4)*

- Le Cariche delle Spie (nere), Militari (rosse), della Cultura (viola), Mercantili (blu) possono essere uniche (2 - 3 giocatori) o doppie (4 - 5 giocatori).
- Le Cariche politiche (azzurro) e del Califfo (gialle) sono sempre uniche.

Esistono tante Cariche, ma tutte si risolvono solo in **tre** modi, a seconda del loro tipo:

- **Da Attivare (bordo marrone)** → Alcune Cariche per funzionare devono essere usate dal giocatore durante uno dei round della sua fase di risoluzione. Ogni Carica che si attiva può essere usata una sola volta per turno (per indicare che è già stata usata, viene girata a faccia in giù).
- **Continuative (bordo viola)** → Queste Cariche hanno un effetto permanente sul gioco; è compito del giocatore che possiede questo tipo di Cariche ricordarne l'effetto al momento opportuno.
- **Mono Effetto (bordo verde)** → Sono quelle Cariche che si attivano subito, nel momento in cui sono acquistate, e solo allora.

- Merci e Ori -

Nel gioco non sono presenti monete o modi per segnare la ricchezza delle famiglie in oro. Le merci in possesso dei giocatori hanno un valore in oro a secondo della loro **diversità**.

La ricchezza di una famiglia si può facilmente intuire consultando la tabella "Baratto".

I diversi tipi di merci determinano il loro corrispondente in oro, ed è la diversità dei tipi di merci a determinare una maggiore ricchezza.

Esistono 5 tipi di merci preziose:



- Legno pregiato
- Metallo
- Vasellame
- Spezie
- Seta

Le merci preziose sono divise in due tipi:

Merci comuni: Legno pregiato, Metallo e Vasellame

Merci rare: Seta e Spezie

Questa divisione è correlata con la maggiore o minore disponibilità di alcune merci sulla mappa.

Il valore delle merci si calcola in base alla tabella Baratto, che ha i seguenti valori:

- 1 merce qualsiasi → 1 oro
- 2 merci qualsiasi diverse tra loro → 3 ori
- 3 merci qualsiasi diverse tra loro → 6 ori
- 4 merci qualsiasi diverse tra loro → 10 ori
- 5 merci diverse → 15 ori

Ecco alcuni esempi:

- Avere 1 Spezie corrisponde ad 1 oro, ma anche avere 1 Legno pregiato corrisponde ad 1 oro.
- Avere 1 Legno Pregiato + 2 Vasellame + 1 Seta corrisponde ad avere 3 merci diverse tra loro più 1 singola merce, quindi $6+1=7$ ori.
- Avere 1 Legno Pregiato + 1 Vasellame + 2 Metalli + 2 Seta corrisponde ad aver 4 merci diverse più 2 merci diverse quindi $10+3=13$ ori.
- Nel caso un giocatore debba pagare 18 ori e abbia una merce per ogni tipo e abbia anche 1 Seta + 1 Vasellame, egli avrebbe risolto il problema con facilità poiché avere tutti e 5 le merci corrisponde ad avere 15 ori che sommati ai 3 ori ottenibili con altri due merci diverse fra loro, fa esattamente 18 ori.
- Nel caso un giocatore debba pagare 14 ori, potrebbe usare questa combinazione: 1 Legno Pregiato + 1 Vasellame + 1 Metalli + 1 Seta (4 merci diverse = 10 ori) + 1 Legno Pregiato + 1 Vasellame (2 merci diverse = 3 ori) + 1 Legno Pregiato (1 merce = 1 oro) Totale = 14 ori. In alternativa, e molto più semplicemente, potrebbe pagare 5 merci differenti = 15 ori senza ricevere il resto, ma usando molte meno merci.

Attenzione!!! Nel caso si possieda un corrispondente in oro superiore al valore che si desidera pagare, la differenza è sempre perduta, il gioco **NON FORNISCE RESTO**.

Attenzione!!! Possedere più combinazioni di merci corrisponde ad avere un maggiore valore di ori. Se una famiglia ha 5 merci diverse ha un valore in ori di 15, ma se possiede 2 volte 5 merci diverse il valore in ori è di 30.

Attenzione!!! Non esiste un numero massimo di merci preziose, nel difficile caso in cui i pezzi che rappresentano una merce, considerate come se ne aveste una scorta infinita.

- Tessere Mercenario -

In Al-Rashid esistono due tipi di mercenari:

- Rossi che rappresentano i mercenari che combattono a terra.
- Blu che rappresentano i mercenari che combattono in mare.

Le tessere mercenario sono così divise:

- 32 tessere Rosse: 8 con valore "2", 16 con valore "3", 8 con valore "4"
- 32 tessere Blu: 8 con valore "2", 16 con valore "3", 8 con valore "4"

Le tessere mercenario hanno due funzioni:

- Creare ostacoli durante la fase di commercio. Esse verranno posizionate sui territori risolvendo le Tessere Crisi. In questo caso i mercenari rappresentano predatori e pirati che attaccano il giocatore. *(Vedi: "Tessere Crisi" pg 9)*
- Difendere le famiglie durante i propri viaggi per commerciare, Esse verranno procurate dai giocatori presso la corporazione Militare. In questo caso i mercenari rappresentano le milizie che scortano il giocatore. *(Vedi: "La Battaglia" pg 13 e vedi "Palazzi delle Corporazioni - Servizi" pg 11)*

- Tessere Crisi -

Alla fine di ogni turno si devono svolgere alcune azioni automatiche per preparare il tabellone al turno successivo. Una di queste azioni è il girare una Tessera Crisi - Turni.

Le Tessere Crisi determinano il **numero di tessere mercenario** che vengono piazzate casualmente sui territori.

Quando durante il gioco risolvi una tessera crisi, devi pescare una "Tessera Crisi – turni" (bordo bianco)

Su ogni tessera sono indicati 2 o più territori su cui posizionare le tessere mercenario, e il colore della tessera da mettere su quel territorio.

Quando si risolve una tessera crisi, si devono prendere dalla pila delle tessere mercenario il numero di tessere mercenario indicato dalla Tessera Crisi, e posizionare le tessere mercenario **coperte** sui territori indicati così che nessun giocatore possa conoscerne il valore.

Attenzione!!! Il valore delle tessere mercenario così posizionate non è pubblico fino a quando un giocatore non prova a commerciare su quel territorio.

- Punti Influenza Politica -

In Al-Rashid oltre a ottenere importanti cariche e a far aumentare membri della propria famiglia è importante avere i giusti appoggi politici.

Questi sono rappresentati dai punti influenza politica che i giocatori conquistano durante il gioco.

I punti Influenza politica si possono ottenere in vari modi e a fine partita valgono 1 punto prestigio l'uno (per un massimo di 5 punti).

Esempi di come ottenere punti Influenza politica:

- Chiedendo un favore al capo della corporazione politica
- Assumendo la carica di "Esperto di Leggi", di "Assistente del Qadi" e "Astrologo"..
- Svolgendo alcune azioni nella corporazione delle Spie

- Segnalini Disonore -

A volte, nel tentativo di ottenere il meglio per la propria famiglia, i giocatori commettono degli errori che fanno perdere prestigio alla famiglia stessa; questi eventi vengono rappresentati nel gioco dall'ottenimento di segnalini Disonore.

Ogni segnalino disonore vale -2 punti prestigio a fine partita.

Esempi di come si possono prendere i segnalini disonore:

- Scappare da una battaglia (2 segnalini)
- Presentarsi da Al-Rashid senza un Pascià nella tua delegazione (2 segnalini)
- Ottenere la Carica "Incantatore" (1 segnalino)
- Interagire con una gilda solo per chiedere un favore al suo capo (1 segnalino)

---- Aree di Gioco ----

Nelle Aree di gioco il concetto di **dominio** è importantissimo.

Quando si risolve un'area per prima cosa si controllano quali sono i tre giocatori dominanti, poi si rimuovono da quell'area tutte le pedine degli altri giocatori. Solo a questo punto si risolve l'area di gioco a partire dal giocatore che è dominante.

Il tabellone di gioco è diviso 2 zone principali (città e mappa), a loro volta divise in 13 **aree di gioco**:

- 6 in città (Palazzi)
- 7 sulla mappa (Territori).

- Città -

In città esistono 5 aree di gioco chiamate Palazzi delle Corporazioni:

- delle Spie (Nero)
- Militare (Rosso)
- della Cultura (Viola)
- Mercantile (Blu)
- Politica (Azzurro)

e 1 area di gioco chiamata Palazzo di Al-Rashid

- Palazzo di Al-Rashid (Verde)

Nei palazzi è possibile svolgere una serie di azioni che migliorano lo status delle famiglie, generalmente mediante il pagamento di un contributo.

L'importo totale del contributo in oro di tutte le azioni che si decide di fare in un palazzo viene pagato **contemporaneamente**.

Attenzione!!! Questo vuole dire che se ad esempio il giocatore intende chiedere un Servizio che costa 8 ori e pagare una Carica che vale 7 ori, per un totale di 15 ori, è possibile pagare 5 merci differenti (che corrispondono ad un totale di 15 ori). (*Vedi: "Merci e Ori" pg 8*)

In ordine di dominio, il giocatore attivo **risolve tutte le sue azioni simultaneamente**.

Esiste un'unica deroga a questa regola, che riguarda il palazzo della Corporazione delle Spie, nel quale la risoluzione del servizio avviene solo dopo che tutti i giocatori hanno svolto le azioni in quest'area. (*Vedi: "Servizi - Corporazione delle Spie" pg 11*)

Attenzione!!! Questo vuole dire che non è permesso ad esempio usare una merce che si riceve da un azione per pagare il costo totale di quelle azioni.

-- Palazzi delle Corporazioni --

Come abbiamo visto, posizionando una pedina su un palazzo delle corporazioni è possibile svolgere diverse azioni.

Ogni corporazione ha 2 azioni primarie:

- Ottenere il **Servizio** della corporazione.
- Il conferimento di una **Carica**.

ed un'azione secondaria:

- Chiedere il **Favore** del capo della corporazione.

I giocatori che risolvono l'effetto di una corporazione possono fare solo 1 o 2 delle tre azioni disponibili, non possono farle tutte e tre. *(non bisogna mai esagerare e chiedere troppo ad una corporazione)*

Anche il tipo di azione che si svolge è importante perchè se il giocatore **non effettua** almeno un'azione primaria, prende un **segnalino disonore**. *(.... ma neanche troppo poco. Non si chiede udienza ad un'importante corporazione se non si hanno intenzioni serie, o peggio ancora, se non si hanno i soldi per pagarla)*

--- Servizi ---

L'elenco dei Servizi che le corporazioni possono fornire ai giocatori è il seguente:

CORPORAZIONE DELLE SPIE → Effettua **azioni di spionaggio** che aiutano la famiglia del giocatore.

Ogni azione di spionaggio può essere utilizzata in due differenti modi:

- Guardare il valore di tutti i mercenari presenti su un territorio.
- Muovere una pedina della propria famiglia da un territorio ad un altro territorio non ancora risolto.

Chi sceglie come azione il Servizio di questa corporazione, farà un numero di mosse in base alla sua posizione di dominio. Il primo ha diritto a fare 3 mosse a sua scelta, il secondo 2 mosse, il terzo 1 sola mossa.

Attenzione!!! E' possibile, anzi consigliato, decidere le mosse successive dopo aver risolto la prima, per esempio: guardo il valore dei mercenari di un territorio, poi, se sono in grado di vincere quella battaglia, sposto una pedina in quel territorio

La risoluzione di questo Servizio (in deroga alla regola generale che prevede la simultaneità della risoluzione di tutte le azioni di una giocatore) avviene solo dopo che tutti i giocatori hanno risolto le altre azioni di questo palazzo.

Solo allora inizierà la risoluzione di questo Servizio che in base al dominio si risolve in questo ordine: 1° - 2° - 3° - 1° - 2° - 1°.

Attenzione!!! Se un giocatore ha deciso di non usare questo Servizio la posizione degli altri non cambia.

Ad esempio il 2° giocatore in ordine di dominanza decide di non chiedere questo Servizio, l'ordine di risoluzione sarà 1° - 3° - 1° - 1°

CORPORAZIONE MILITARE → **Recluta mercenari** che difendono la famiglia durante i loro viaggi sui territori.

Esistono due tipi di mercenari,

- Rossi (terra)
- Blu (mare).

Il giocatore che domina questa corporazione pesca 3 tessere mercenario a sua scelta in qualsiasi combinazione. Il secondo pesca 2 tessere mercenario a sua scelta in qualsiasi combinazione, il terzo pesca 1 tessera mercenario a sua scelta.

CORPORAZIONE DELLA CULTURA → Insegna ad un membro della propria famiglia le basi della cultura.

Prendete un **Saggio** dalla scatola e aggiungetelo alla vostra famiglia. Il giocatore che domina, per ottenere questo Servizio, paga 5 ori, il secondo paga 7 ori, il terzo paga 9 ori.

CORPORAZIONE MERCANTILE → Addestra un membro della propria famiglia nell'arte del commercio.

Prendete un **Mercane** dalla scatola e aggiungetelo alla vostra famiglia. Il giocatore che domina per ottenere questo Servizio paga 8 ori, il secondo paga 10 ori, il terzo paga 12 ori.

CORPORAZIONE POLITICA → Introduce un membro della propria famiglia alle strategie della politica e agli intrighi di palazzo.

Prendete un **Pascià** dalla scatola e aggiungetelo alla vostra famiglia. Il giocatore che domina per ottenere questo Servizio paga 11 ori, il secondo paga 13 ori, il terzo paga 15 ori.

--- Cariche ---

L'elenco delle **Cariche** che le corporazioni possono concedere è il seguente:

- CORPORAZIONE DELLE SPIE → Contrabbandiere, Cospiratore, Informatore, Impostore
- CORPORAZIONE MILITARE → Stratega, Reclutatore, Razziatore, Negoziatore
- CORPORAZIONE DELLA CULTURA → Schoolmaster, Incantatore, Diplomatico, Banchiere
- CORPORAZIONE MERCANTILE → Commerciante, Importatore di Legno, Importatore di Vasellame, Importatore di Metalli
- CORPORAZIONE POLITICA → Assistente del Qadi, Sovrintendente Cittadino, Capo del magazzino, Ancella della Favorita, Maestro d'Armi, Rettore dell'Accademia, Economo, Consigliere del Califfo

Per gli effetti delle Cariche consultare l'appendice.

--- Favori ---

A capo di ogni corporazione vi è un personaggio importante della corte di Al-Rashid, a cui i giocatori possono chiedere un piccolo aiuto.

I **Favori** che si possono chiedere sono:

- CORPORAZIONE DELLE SPIE → **Favorita del Califfo**: Pagando 1 oro, consente di fare l'azione di un altro capo corporazione.
- CORPORAZIONE MILITARE → **Generale**: Pagando 0 ori, consente di scambiare un bene con un mercenario.
- CORPORAZIONE DELLA CULTURA → **Sapiente di Corte**: Pagando 2 ori, consente di prendere una Nota di Credito.
- CORPORAZIONE MERCANTILE → **Visir**: Pagando 0 ori, consente di scambiare una merce con un'altra a tua scelta.
- CORPORAZIONE POLITICA → **Qadi**: Pagando 1 oro, consente di prendere un segnalino influenza politica.

I Favori svolgono il loro effetto nel momento stesso in cui vengono acquistati.

-- Palazzo di Al-Rashid --

Il palazzo di Al-Rashid ha due azioni principali:

- Chiedere la **Benevolenza di Al-Rashid**.
- Ottenere un **Carica del Califfo**.

I giocatori possono effettuare **una o entrambe** le azioni principali.

Alla corte di Al-Rashid saranno ricevuti solo delegazioni delle famiglie in cui si presenta per primo un **Pascià**, che può essere poi a sua volta accompagnato da uno o più Saggi (per determinare il dominio).

Attenzione!!! Il primo pezzo di una famiglia posizionato in quest'area deve essere obbligatoriamente un Pascià, non è consentito mettere prima un Saggio e poi aggiungere un Pascià, è solo possibile fare l'opposto.

Se per un qualsiasi motivo (es: Informatore) al momento della risoluzione di quest'area **non è presente il Pascià**, ma solo Saggi, il giocatore **non agisce** e riceve **2 segnalini disonore**.

--- Benevolenza di Al-Rashid ---

La benevolenza di Al-Rashid ha due effetti:

- I primi tre giocatori in ordine dominio ricevono **una merce** a loro scelta (*e ricordate di ringraziare Al-Rashid per la sua enorme magnificenza*)
- Il giocatore che ha il dominio nel palazzo diventa **primo** nell'ordine di turno dal successivo round di risoluzione. Il secondo in ordine di dominanza diventa secondo, il terzo diventa terzo. Tutti gli altri mantengono le loro posizioni scalando nell'ordine in cui sono.

Il nuovo ordine diventa effettivo a partire dal successivo round di risoluzione. (*Vedi: "Fasi di gioco -Risoluzione" pg 6*)

Attenzione!!! Vi consigliamo di usare provvisoriamente i Pascià che sono stati già rimossi dalla plancia per indicare il nuovo ordine di gioco che si attiverà a partire dal round di risoluzione successivo.

Qualora decidiate di fare così, prendete i Pascià e metteteli nella tabella "Ordine di gioco" a fianco dei cubi che determinano ora l'ordine di gioco... ma ricordatevi di riprenderli all'inizio del prossimo round.

Attenzione!!! In questo modo potrebbe accadere che il giocatore che ha mosso per ultimo nell'ultimo round, muova per primo in quello successivo, tale mossa è perfettamente legale.

--- Cariche del Califfo ---

In cambio di doni adeguati, Al-Rashid concede alle famiglie che dominano il palazzo un ruolo importante della sua corte.

Le Cariche del Califfo che Al-Rashid può concedere sono le seguenti:

Tesoriere, Aga, Monopolista della seta, Monopolista di spezie, Astrologo, Esperto di Leggi, Responsabile degli approvvigionamenti, Alchimista.

Attenzione!!! Ricordare che tutte le azioni del palazzo si risolvono simultaneamente, quindi non è possibile usare la merce che Al-Rashid concede, per pagare la carica ricevuta. *(Del resto sarebbe estremamente scortese restituire il dono appena ricevuto in cambio di favori)*

- La Mappa -

Nella mappa esistono 7 aree di gioco chiamate **territori** dove i componenti delle famiglie possono recarsi per commerciare merci preziose:

Le merci preziose presenti sui territori sono le seguenti:

- **Silk Road** → 4 Seta + 2 Spezie + 1 Metalli + 1 Legno Pregiato + 1 Nota di Credito
- **Spice Road** → 4 Spezie + 1 Vasellame + 2 Legno Pregiato + 1 Seta + 1 Nota di Credito
- **Sanmatia** → 5 Metalli + 2 Legno Pregiato + 1 Vasellame + 1 Nota di Credito
- **Mare Indianum** → 1 Seta + 1 Spezie + 4 Legno Pregiato
- **Abbasid Caliphate** → 3 Vasellame + 2 Legno Pregiato + 1 Spezie + 1 Metalli
- **Mare Internum** → 4 vasellame + 2 Legno Pregiato + 1 Metalli + 1 Nota di Credito
- **Nilus Valley** → 4 Legno Pregiato + 2 Metalli + 1 Vasellame

-- I Territori --

la risoluzione dei territori si divide in 2 fasi:

- La **Battaglia**
- Il **Commercio**

--- La Battaglia ---

(Commerciare, a volte, può essere pericoloso)

Prima di iniziare la fase di commercio il giocatore potrebbe dover combattere una battaglia.

Su un territorio puoi trovare 1 o 2 tipi di mercenario, essi rappresentano i pericoli che puoi incontrare durante il tuo viaggio.

Se non incontri mercenari, puoi passare immediatamente alla fase di Commercio.

Se li incontri, prima di poter procedere al commercio, devi sconfiggerli.

Si può commerciare su un territorio solo se tutti i mercenari sono stati sconfitti.

Quando si risolve un territorio con dei mercenari sul tabellone, si girano e si rendono pubbliche tutte le tessere mercenario presenti sul territorio. Il giocatore che ha il dominio del territorio sceglie se **combattere** o **scappare**. (Non può decidere di combattere se non ha tessere mercenario in mano)

Un giocatore che decide di **combattere** DEVE scartare 1 o più tessere mercenario dalla propria riserva, del colore dei mercenari presenti sul territorio.

Se il giocatore **combatte** e il valore delle tessere scartate **supera** il valore delle tessere mercenario presenti sul territorio, la battaglia termina, le tessere mercenario presenti sul territorio vengono scartate, e si può procedere alla normale risoluzione del territorio.

Se **combatte** ma il valore delle tessere scartate **non supera** il valore delle tessere mercenario presenti sul territorio, il giocatore ritira le proprie pedine e non partecipa al commercio. In questo caso diventa dominante, e quindi primo, in quel territorio il giocatore che era secondo, che a sua volta deve decidere se combattere o scappare.

Se un giocatore decide di **scappare** (perchè non ha tessere mercenario o non vuole scartare almeno una tessera mercenario) prende **2** segnalini **disonore**. *(che onta, che disonore! con che coraggio vi farete rivedere in città?)* Le sue pedine vengono ritirate dal territorio (non partecipa al commercio), e diventa dominante il giocatore che era secondo, che a sua volta dovrà decidere se combattere o scappare.

Se tutti i giocatori scappano o perdono la battaglia, termina la risoluzione di quel territorio, e i mercenari presenti restano sul territorio, rivelati.

Può accadere che un giocatore combatta solo uno dei due tipi di mercenari che si trovano sul territorio. In questo caso, indipendentemente dal risultato del combattimento, il giocatore ha regolarmente combattuto e quindi non prende segnalini disonore, ma **non** avendo battuto tutti i mercenari presenti, ritira comunque le sue pedine senza partecipare al commercio.

Esempio: Un giocatore decide di risolvere un'area, in cui è dominante, su cui sono presenti delle tessere mercenario blu e rosse; scopre tutte le tessere e si rende conto di non poter battere le rosse, Per non prendere i segnalini disonore decide di combattere comunque: scarta una tessera mercenario tra quelle che ha in mano, risolve (rimuovendo tessere dal territorio se necessario), e si ritira. I mercenari non sconfitti rimangono sul territorio (ricordate che rimangono scoperti). A questo punto, la mossa passa al secondo in ordine di dominio che sceglie se combattere o scappare.

--- Il Commercio ---

Una volta risolta la fase della Battaglia, si controlla chi domina quel territorio, si rimuovono le pedine degli eventuali quarto e quinto giocatore, e solo a quel punto i giocatori che sono sul territorio possono commerciare merci preziose.

Le merci preziose che i giocatori possono commerciare sono 5:

- Legno Pregiato
- Vasellame
- Metalli
- Spezie
- Seta

Anche in questo caso chi domina l'area agisce per primo.

Il **primo** giocatore può decidere se prendere **tutte** le merci di un tipo, o scegliere **3 merci** a sua scelta in qualsiasi combinazione, tra quelle presenti in quel territorio.

Il **secondo** giocatore può prendere **2 merci** a sua scelta, **tra quelle rimanenti**.

Il **terzo** giocatore può prendere **1 merci** a sua scelta, **tra quelle rimanenti**.

Attenzione!!! Può accadere che il terzo giocatore su "Mare Indianum" non prenda nessuna merce, questo caso (assai raro) si verifica se il primo giocatore sceglie 4 Legni Pregiati e il secondo 1 Seta e 1 Spezia.
(Del resto si sa che non sempre tutti i viaggi via mare portavano buoni commerci.)

--- Note di Credito ---

Su alcuni territori i giocatori, oltre alle merci preziose, potranno trovare anche una **Nota di Credito**.

La Nota di Credito può essere presa **al posto di una merce** durante la fase di commercio, ma non è considerata una merce preziosa per aumentare il valore delle merci che stai barattando.

Attenzione!!! Se il primo giocatore decide di prendere tutte le merci di un tipo *(Vedi "Il Commercio" pg 14)* la Nota di Credito **non** può essere presa. Può invece essere presa se decide di prendere 3 beni differenti al posto di una di quelle merci.

La Nota di Credito può essere usata **solo** per ridurre i costi delle Cariche.

Attenzione!!! Se ad una corporazione richiede come azioni un Servizio e un Favore, non puoi usare la Nota di Credito per ottenere lo sconto.

Di base la Nota di Credito **riduce di 3** il costo di una Carica. Si può usare **una sola** Nota di Credito per ogni Carica.

---- *Fine del Gioco* ----

Dopo che tutti i giocatori hanno risolto la quinta fase di risoluzione, il gioco termina.
A questo punto la famiglia che ha **più punti prestigio vince la partita**.

I punti prestigio si calcolano considerando:

- **Componenti della famiglia** → 3 pt per ogni Pascià; 2 pt per ogni Mercante; 1 pt per ogni Saggio.
- **Cariche** → Le Cariche assegnate delle corporazioni: delle spie (Nere), Militare (Rosse), della cultura (Viola), e Mercantile (Blu) assegnano punti fissi (da 0 pt a 2 pt). Le Cariche politiche (Azzurre) assegnano punti variabili a secondo della situazione e dei beni posseduti dalla tua famiglia al termine del gioco (da 0 pt a 7 pt).
- **Cariche del Califfo** → Anche le Cariche assegnate da Al-Rashid in persona possono valere punti prestigio (da 0 pt a 1 pt)
- **Punti influenza Politica** → a seconda di quanta influenza politica hai conquistato durante il gioco guadagnerai punti prestigio. 1 punto prestigio per ogni segnalino influenza politica che hai per un massimo di 5 punti.
- **Segnalini Disonore** → Da questo conteggio vanno detratti punti prestigio proporzionali al numero di segnalini disonore che il giocatore ha ricevuto durante la partita. -2 punti prestigio per ogni segnalino disonore.

---- *Riassunto delle Cariche* ----

CORPORAZIONE DELLE SPIE

Nome: Contrabbandiere (Smuggler)

Numero di serie: CS 001

Tipo di carica: Da attivare

Costo in ori: 3

Punti prestigio: 1

Effetto: Attivala e scambia un bene qualsiasi con un altro bene qualsiasi

Nome: Cospiratore (Plotter)

Numero di serie: C 002

Tipo di carica: Continua

Costo in ori: 3

Punti prestigio: 1

Effetto: All'inizio della fase di risoluzione puoi muovere una tua pedina da un palazzo ad un altro

Nome: Informatore (Informer)

Numero di serie: C 003

Tipo di carica: Continua

Costo in ori: 3

Punti prestigio: 1

Effetto: All'inizio della fase di risoluzione puoi muovere una tua pedina da un territorio ad un altro

Nome: Impostore (Impostor)

Numero di serie: C 004

Tipo di carica: Mono Effetto

Costo in ori: 6

Punti prestigio: 1

Effetto: Esegui gli effetti di due capi corporazione senza pagarne il costo. (I favori devono essere differenti e non devono essere la "Favorita del Califfo")

CORPORAZIONE MILITARE

Nome: Stratega (Strategist)

Numero di serie: C 005

Tipo di carica: Continua

Costo in ori: 6

Punti prestigio: 2

Effetto: Tutte le tue tessere mercenario hanno il valore aumentato di +1

Nome: Reclutatore (Recruiter)

Numero di serie: C 006

Tipo di carica: Da attivare

Costo in ori: 6

Punti prestigio: 1

Effetto: Attiva questa carica e pesca una tessera mercenario a tua scelta.

Nome: Razziatore (Raider)

Numero di serie: C 007

Tipo di carica: Continua

Costo in ori: 6

Punti prestigio: 1

Effetto: Se vinci una guerra prendi dalla riserva un bene che quel territorio potrebbe produrre.

Nome: Negoziatore (Negotiator)

Numero di serie: C 008

Tipo di carica: Da attivare

Costo in ori: 3

Punti prestigio: 1

Effetto: Attiva questa carica per guardare le tessere mercenario presenti su di un territorio. Scarta un a tessera mercenario per rimuovere un mercenario dello stesso colore da quel territorio.

CORPORAZIONE DELLA CULTURA

Nome: Precettore (Loremaster)

Numero di serie: C 009

Tipo di carica: Continua

Costo in ori: 8

Punti prestigio: 1

Effetto: Tutti i Mercanti e i Califfi ti costano 3 ori in meno

Nome: Incantatore (Enchanter)

Numero di serie: C 010

Tipo di carica: Mono Effetto

Costo in ori: 12

Punti prestigio: 0

Effetto: Aggiungi alla tua famiglia una pedina mercante. Prendi un segnalino disonore

Nome: Diplomatico (Diplomat)

Numero di serie: C 011

Tipo di carica: Continua

Costo in ori: 8

Punti prestigio: 2

Effetto: All'inizio della fase di piazzamento prendi un Mercante o un Pascià e colloca su questa carica. Posiziona questo pedina sul tabellone solo dopo che tutti gli altri giocatori hanno posizionato i loro pezzi.

Nome: Banchiere (Banker)

Numero di serie: C 012

Tipo di carica: Continua

Costo in ori: 6

Punti prestigio: 2

Effetto: Le Note di Credito valgono 5 ori (anzichè 3) per acquistare le cariche

CORPORAZIONE MERCANTILE

Nome: Commerciante (Trader)

Numero di serie: C 013

Tipo di carica: Da attivare

Costo in ori: 7

Punti prestigio: 1

Effetto: Attiva questa carica e scambia una merce comune per le altre due. (1 Legno Pregiato o 1 Vasellame o 1 Metalli, con le altre 2)

Nome: Importatore di Legno Pregiato (Hardwood Importer)

Numero di serie: C 014

Tipo di carica: Da attivare

Costo in ori: 7

Punti prestigio: 2

Effetto: Attiva questa carica e ottieni 1 Legno Pregiato dalla riserva

Nome: Importatore di Vasellame (Pottery Importer)

Numero di serie: C 015

Tipo di carica: Da attivare

Costo in ori: 7

Punti prestigio: 2

Effetto: Attiva questa carica e prendi 1 Vasellame dalla riserva

Nome: Importatore di Metalli (Metal Importer)

Numero di serie: C 016

Tipo di carica: Da attivare

Costo in ori: 7

Punti prestigio: 2

Effetto: Attiva questa carica e prendi 1 Metalli dalla riserva

CORPORAZIONE POLITICA

Nome: Assistente del Quadi (Aide to the Qadi)

Numero di serie: C 017

Tipo di carica: Continua

Costo in ori: 15

Punti prestigio: 0 / 4 / 5

Effetto: Prendi un segnalino "Influenza Politica". A fine partita questa carica vale 4 / 5 punti prestigio se hai 5 / 6+ segnalini "influenza politica"

Nome: Sovrintendente Cittadino (Steward of the City)

Numero di serie: C 018

Tipo di carica: Continua

Costo in ori: 15

Punti prestigio: 0 / 6

Effetto: A fine partita questa carica vale 6 punti prestigio se possiedi almeno una carica di ogni palazzo

Nome: Capo del Magazzino (Warehouse Keeper)

Numero di serie: C 019

Tipo di carica: Continua

Costo in ori: 15

Punti prestigio: 0 / 4 / 6

Effetto: A fine partita questa carica vale 4 / 6 punti prestigio se possiedi 4 / 5 beni differenti

Nome: Ancella della Favorita (Favorite's Maiden)

Numero di serie: C 020

Tipo di carica: Continua

Costo in ori: 15

Punti prestigio: 0 / 5

Effetto: A fine partita questa carica vale 5 punti se possiedi anche 3 cariche della corporazione delle spie

Nome: Maestro d'Armi (Weapon Master)

Numero di serie: C 021

Tipo di carica: Continua

Costo in ori: 15

Punti prestigio: 3 / 6

Effetto: Questa carica vale 3 punti prestigio, A fine partita questa carica vale invece 6 punti prestigio se hai 3 cariche della corporazione militare.

Nome: Rettore dell'Accademia (Dean of the Academy)

Numero di serie: C 022

Tipo di carica: Continua

Costo in ori: 15

Punti prestigio: 0 / 3 / 5 / 7

Effetto: A fine partita questa carica vale 3 / 5 / 7 punti se hai 4 / 5 / 6 Saggi nella tua famiglia.

Nome: Economo (Economist)

Numero di serie: C 023

Tipo di carica: Continua

Costo in ori: 15

Punti prestigio: 0 / 3 / 5

Effetto: A fine partita questa carica vale 3 / 5 punti se hai 3 / 4 Mercanti nella tua famiglia.

Nome: Consigliere del Califfo (Consuelor of the Caliph)

Numero di serie: C 024

Tipo di carica: Continua

Costo in ori: 15

Punti prestigio: 0 / 3 / 5

Effetto: A fine partita questa carica vale 3 / 5 punti se hai 2 / 3 Pascià nella tua famiglia.

CORTE DI AL-RASHID

Nome: Tesoriere (Treasurer)

Numero di serie: C 025

Tipo di carica: Mono Effetto

Costo in ori: 3

Punti prestigio: 1

Effetto: Quando ottieni questa carica prendi una "Nota di Credito"

Nome: Aga (Agha)

Numero di serie: C 026

Tipo di carica: Mono Effetto

Costo in ori: 7

Punti prestigio: 1

Effetto: Quando ottieni questa carica peschi 4 tessere mercenario a tua scelta

Nome: Monopolista di Seta (Silk Monopolist)

Numero di serie: C 027

Tipo di carica: Mono Effetto

Costo in ori: 3

Punti prestigio: 1

Effetto: Quando ottieni questa carica prendi 1 Seta. Se possiedi anche l'altro Monopolista prendi invece 3 Seta e 1 Spezia

Nome: Monopolista di Spezie (Spice Monopolist)

Numero di serie: C 028

Tipo di carica: Mono Effetto

Costo in ori: 3

Punti prestigio: 1

Effetto: Quando ottieni questa carica prendi 1 Spezia. Se possiedi anche l'altro Monopolista prendi invece 3 Spezia e 1 Seta.

Nome: Astrologo (Astrologist)

Numero di serie: C 029

Tipo di carica: Mono Effetto

Costo in ori: 3

Punti prestigio: 0

Effetto: Quando ottieni questa carica prendi segnalini di Influenza Politica in base al numero di Saggi che possiedi: 2 / 3 Saggi = 1 Segnalino; 4 / 5 Saggi = 2 Segnalini; 6 Saggi = 3 Segnalini.

Nome: Esperto di Leggi (Law Expert)

Numero di serie: C 030

Tipo di carica: Mono Effetto

Costo in ori: 6

Punti prestigio: 1

Effetto: Quando ottieni questa carica prendi un segnalino Influenza Politica

Nome: Responsabile degli Approvvigionamenti (Quartermaster)

Numero di serie: C 031

Tipo di carica: Mono Effetto

Costo in ori: 3

Punti prestigio: 0

Effetto: Quando ottieni questa carica prendi 2 beni a tua scelta

Nome: Alchimista (Alchemist)

Numero di serie: C 032

Tipo di carica: Mono Effetto

Costo in ori: 3

Punti prestigio: 0

Effetto: Quando ottieni questa carica puoi trasformare un tuo Saggio in un Mercante (anche se si trova sulla plancia di gioco).

TESSERE CRISI (Setup-Bordo Nero):

- 1) Silk Road (**Rosso**) -- Spice Road (**Blu**) -- Mare Indianum (**Blu**).
- 2) Silk Road (**Rosso**) -- Spice Road (**Rosso**) -- Mare Indianum (**Blu**).
- 3) Silk Road (**Rosso**) -- Sanmatia (**Rosso**) -- Spice Road (**Blu**) -- Mare Indianum (**Blu**).

TESSERE CRISI (Turni-Bordo Bianco):

- 1) Silk Road (**Rosso**) -- Spice Road (**Blu**) -- Sanmatia (**Blu**).
- 2) Silk Road (**Rosso**) -- Nilus Valley (**Rosso**) -- Mare Indianum (**Blu**).
- 3) Silk Road (**Rosso**) -- Sanmatia (**Rosso**) -- Mare Indianum (**Blu**).
- 4) Sanmatia (**Rosso**) -- Spice Road (**Blu**).
- 5) Silk Road (**Rosso**) -- Sanmatia (**Rosso**) -- Abbasid Caliphate (**Rosso**) -- Nilus Valley (**Rosso**).
- 6) Sanmatia (**Blu**) -- Mare Internum (**Blu**) -- Spice Road (**Blu**) -- Mare Indianum (**Blu**).
- 7) Silk Road (**Rosso**) -- Spice Road (**Rosso**) -- Abbasid Caliphate (**Blu**).
- 8) Silk Road (**Rosso**) -- Spice Road (**Rosso**) -- Mare Indianum (**Blu**) -- Mare Internum (**Blu**).