

Tan-tan Caravan™



 Anatoly Shklyarov, Alexey Konnov, Alexey Paltsev
 Sylvain Aublin

Game contents:

- 1 game board
- 105 cards:
 - ◆ 13 Clothes cards with a value of 3
 - ◆ 12 Fabric cards with a value of 4
 - ◆ 11 Lantern cards with a value of 5
 - ◆ 10 Spice cards with a value of 6
 - ◆ 9 Jewellery cards with a value of 7
 - ◆ 6 Genie Lamp cards
 - ◆ 6 Princess cards
 - ◆ 6 Merchant cards
 - ◆ 6 Thief cards
 - ◆ 12 Mouse cards
 - 1 score pad

Introduction

Stroll around Tan Tan Market's alleys and acquire the most precious selection of local crafts. Be the first to finish filling the caravan with these picks and you will secure your access to the best choice of treasures while keeping away the little mice ready to nibble away at your riches. Seek the favors of the Princess, merchants and Genie, however, be wary of thieves.

Object of the Game

Collect goods, choose your friends carefully and avoid the mice to become the richest merchant.

Set Up

- ◆ Place the board in the centre of the table. The board is made up of 2 zones: the Caravan (at the top) and the Market (at the bottom). The Market is made up of 3 zones (from left to right): 1 space for the Purse card; 5 Market spaces marked 1, 1, 2, 3 and 5, and 1 space for the card pile
- ◆ For 2 to 3 players, remove the following cards and put these back in the box:
 - ◆ For 2 players, remove:
 - 4 cards with values 2, 3 and 4 as well as
 - 2 cards with values 5, 6 and 7.
 - ◆ For 3 players, remove:
 - 2 cards with values 2, 3 and 4 as well as
 - 1 card with values 5, 6 and 7.
- ◆ Shuffle the remaining cards then place 1 card on the Purse and 5 others on the Market. Make a pile with the rest of the cards, keeping them face-up.
- ◆ Keep the score pad close to the players.



The last player to have seen a camel plays first, then gameplay continues in a clockwise direction.

How to play

On their turn, players can carry out **one** of the 2 following **actions**: **Buy cards from the market** or **Stock the caravan**.

To buy cards from the market

The card placed on the purse square shows the amount of money available to buy merchandise from the market. This amount is written in the purse symbol on the top right of the card.

The cost of buying a card from the market is indicated on the board above its location (for example, whichever card is below the number 1 costs 1).

Cards which have been bought can only be taken by the player if the following rules are respected:

- ◆ The total cost of the cards being bought is not greater than the amount of money the player has available to use.
- ◆ Players **cannot have more than 7 cards in their hand at a time**.

Players are not obliged to spend all their money however, any unspent money will be lost.

Once a player has bought their cards, they place the Purse card in the caravan.

Then they move all the remaining cards in the market to the left (including onto the purse space), filling the empty spaces left after this move with cards from the pile.

If you fill the caravan, you immediately trigger the **Distribution of cards in the caravan**.

If the purse card is covering the last free space in the caravan then the next player triggers the **Distribution of cards in the caravan** before the start of their turn.

To stock the caravan

The maximum number of spaces in the caravan depends on the number of players:

- ◆ 2 players: 6 spaces.
- ◆ 3 players: 7 spaces.
- ◆ 4 players: 8 spaces.

Look at your hand for cards **of the same type**. Place as many of these as you want in the caravan, face up.

You can also put down as many Mouse cards as you want.

You cannot put down more cards than there are free spaces in the caravan.

If you fill the caravan, you immediately move onto to the **Distribution of cards in the caravan**.



IMPORTANT: You must Stock the Caravan if you have 7 cards in your hand.

Distribution of cards in the caravan

When the caravan is full, players must take cards from the caravan.

Starting with the active player, then moving clockwise, each player must take all the cards of only one type found in the caravan, and place these in front of them, face-up, to show off their riches.

If a player collects one or several Thief and/or Mouse cards, the effects of these cards are immediately applied (see **The Cards**). They are discarded.

This stage ends once all the players have taken a share of the cards or the caravan is empty. If there are still cards remaining, these stay in the caravan but are all moved left to fill any gaps.

REMINDER: If the caravan is full at the start of a player's turn due to the purse card being moved onto the last available space in the caravan, then the **Distribution of cards in the caravan** begins immediately. After this, the player's turn can start as normal.



End of turns

Once a player has finished with their action and any consequential effects, it is now the turn of the player on their left to start.

The Cards

The Goods



Food
2 points



Clothes
3 points



Fabric
4 points



Lanterns
5 points



Spices
6 points



Jewellery
7 points



Genie's Lamp: These cards are worth the number indicated, squared:

- 1 Card = 1 Point
- 2 Cards = 4 Points
- 3 Cards = 9 Points
- 4 Cards = 16 Points
- 5 Cards = 25 Points
- 6 Cards = 36 Points

The Character cards



The Thief:

When you take a share of Thief cards, discard them and, randomly, take as many cards from the hands of other players of your choice as you have discarded thieves. The stolen cards are placed, face-up, in front of you. If they are characters, treat these as though they had been taken straight from the caravan.



The Mouse:

After a **Distribution of cards in the caravan**, the first player takes a share of cards without mice. Then, all the following players each take a share and add a mouse (if there are any left) from the caravan.

When a player takes a Mouse card, they immediately discard it alongside a card of their choice already in front of them.

In the exceptional event of the caravan being full of mice, each player takes a mouse on their turn, except from the first player, who takes nothing.



The Merchants: They must be placed in front of the player, face-up. At the end of the game, the player with the most Merchants wins **2 points per different kind of goods they have** (except for Genie's Lamps), multiplied by the number of Merchants they have. In the case of a tie for who has the most Merchants, the players concerned benefit from the power of their Merchants.

Example: You are the player with the most Merchants. You have 3 Merchants and you have 4 different kinds of goods, so you win $(4 \times 2) \times 3 = 24$ points more.



The Princesses:

They must be placed in front of the player, face-up. At the end of the game, the player who has the most Princesses wins **1 point for each card included in their largest collection of goods** (except Genie's Lamps) multiplied by the number of Princesses they have.

In the case of a tie for who has the most Princesses, the players concerned benefit from the power of their Princesses.

Example: You are the player with the most princesses. You have 3 princesses and your largest collection of goods is your 4 clothes, so you win $3 \times 4 = 12$ points more.

End of the Game

When there are no cards left in the pile, the game continues until the next time the caravan is full and the players have collected their cards from the caravan. If no card can be added to the caravan, the game stops after the usual distribution of cards from the caravan, starting with the last player to have added a card to the caravan.

Players then work out their score in the following way using the score pad:

- ♦ **Goods cards** are worth as many points as they indicate.
- ♦ **The player(s) with the most Princesses** adds together all the points their princesses give them (see **Princesses** above).
- ♦ **The player(s) with the most Merchants** adds together all the points their merchants give them (see **Merchants** above).
- ♦ **Genie's Lamp:** At the end of the game, these cards are worth the number indicated on their face squared (see previous page).

Reminder: Genie's Lamps don't count as a different type of good for Merchants and Princesses.

Example of score taking

Points for Goods : $(3 \times 2) + (2 \times 3) + (1 \times 4) + (2 \times 5) + (1 \times 6) + (2 \times 7) = 46$ Points.

Points with the Genie's Lamps : $3 \times 3 = 9$ Points.

If this player has **4 Princesses** and this makes them the player with the most Princesses, they add $3 \times 4 = 12$ Points (because they have 3 Food cards and 4 Princesses)

If this player has **3 Merchants** and this makes them the player with the most Merchants, they add $(6 \times 2) \times 3 = 36$ Points (because they have 6 different Goods and 3 Merchants).



The player with the highest score at the end wins. In the case of a tie, this goes to the player with the most Princesses. Otherwise, it goes to the player with the most Merchants. If there is still a tie, both players share the victory.



Matériel de jeu

- 1 Plateau de jeu
- 105 Cartes :
 - ◆ 14 cartes Nourriture de valeur 2
 - ◆ 13 cartes Vêtements de valeur 3
 - ◆ 12 cartes Tissu de valeur 4
 - ◆ 11 cartes Lanternes de valeur 5
 - ◆ 10 cartes Épices de valeur 6
 - ◆ 9 cartes Bijoux de valeur 7
 - ◆ 6 cartes Lampe de Génie
 - ◆ 6 cartes Princesse
 - ◆ 6 cartes Marchand
 - ◆ 6 cartes Voleur
 - ◆ 12 cartes Souris
- 1 Carnet de score

Introduction

Flânez dans les ruelles de Tan Tan pour acquérir les plus beaux trésors de l'artisanat local. Charger la dernière marchandise de la caravane vous garantira d'accéder à un plus grand choix et d'éviter les souris prêtes à ronger vos richesses. Attirez-vous les faveurs de la princesse, des marchands et du génie, mais méfiez-vous des voleurs.

But du jeu

Collectez des marchandises, sachez vous entourer et évitez les souris pour devenir le plus riche des marchands.

Mise en place

◆ Placez le plateau au centre de la table. Le plateau est composé de 2 zones : la caravane (en haut) et le marché (en bas). Le marché se compose de 3 zones (de gauche à droite) : l'emplacement de carte Bourse ; 5 emplacements Marché numérotés 1, 1, 2, 3 et 5 ; l'emplacement pour la pioche.

◆ À 2 ou 3 joueurs, enlevez les cartes ci-dessous et replacez-les dans la boîte du jeu :

◆ À 2 joueurs retirez :
4 cartes de valeur 2, 3 et 4 et
2 cartes de valeur 5, 6 et 7.

◆ À 3 joueurs retirez :
2 cartes de valeur 2, 3 et 4 et
1 carte de valeur 5, 6 et 7.

◆ Mélangez les cartes restantes puis placez 1 carte sur la Bourse et 5 autres sur le Marché. Formez une pioche face visible avec les cartes restantes.

◆ Laissez le carnet de score à proximité des joueurs.

Le dernier joueur à avoir vu un chameau commence, puis la partie se déroule en sens horaire.



Déroulement du jeu

Le joueur, à son tour de jeu, peut réaliser une seule des 2 actions suivantes : **Acheter des cartes au marché** ou **Approvisionner la caravane**.

Acheter des cartes au marché

La carte placée sur l'emplacement bourse indique l'argent disponible pour acheter des marchandises au marché.

Référez-vous à la valeur inscrite dans le logo bourse en haut à droite sur la carte.

Le prix d'achat d'une carte du marché est indiqué sur le plateau au-dessus de son emplacement (par exemple, la carte sous le chiffre 1 coûte 1).

Les cartes achetées iront dans la main du joueur à condition que les règles suivantes soient respectées :

- ♦ Le coût total des cartes que vous achetez ne peut pas dépasser l'argent disponible.
- ♦ Vous ne pouvez jamais **avoir plus de 7 cartes en main**.

Vous n'êtes pas obligé de dépenser tout l'argent.

Cependant, l'argent non dépensé sera perdu.

Quand vous avez acheté vos cartes, placez la carte de la bourse dans la caravane. Puis faites glisser toutes les cartes restantes du marché vers la gauche (y compris sur l'emplacement de la bourse) et remplissez les places vides avec des cartes de la pioche.

Si vous remplissez la caravane, vous déclenchez immédiatement la **Répartition des cartes de la caravane**.

Si la carte de la bourse recouvre le dernier emplacement libre de la caravane, le prochain joueur déclenchera la **Répartition des cartes de la caravane** avant le début de son tour de jeu.

Approvisionner la caravane

Le nombre de places maximum dans la caravane dépend du nombre de joueurs :

- ♦ 2 joueurs: 6 places.
- ♦ 3 joueurs: 7 places.
- ♦ 4 joueurs: 8 places.

Posez, face visible, autant de cartes d'un même type que vous le désirez depuis votre main vers la caravane.

Vous pouvez également accompagner cette pose du nombre de cartes Souris que vous souhaitez.

Vous ne pouvez pas poser plus de cartes que de places libres dans la caravane.

Si vos cartes recouvrent le dernier emplacement libre de la caravane, vous déclenchez immédiatement la **Répartition des cartes de la caravane**.



IMPORTANT : Il est obligatoire de faire l'action d'approvisionner la caravane si vous avez 7 cartes en main.

Répartition des cartes de la caravane

Quand la caravane est pleine, les joueurs doivent récupérer des cartes de la caravane.

En commençant par le joueur actif, puis dans le sens horaire, chaque joueur doit prendre toutes les cartes d'un même type et les placer face visible devant lui pour étaler ses richesses.

Si un joueur récupère une ou des cartes Voleur et/ou Souris, il en applique immédiatement les effets (voir **Les Cartes**) puis la ou les défausse.

Cette phase prend fin dès que tous les joueurs ont pris un lot de cartes ou que la caravane est vide. S'il reste des cartes, celles-ci restent dans la caravane mais sont toutes décalées vers la gauche.

RAPPEL : Si la caravane est remplie au début du tour d'un joueur, du fait du déplacement de la carte de la bourse sur le dernier emplacement disponible de la caravane, alors la phase de **Répartition des cartes de la caravane** se déclenche immédiatement. Ensuite ce joueur démarre son tour de jeu normalement.



Fin d'un tour de jeu

Lorsque le joueur a terminé son action et les effets qui en découlent, c'est au tour du joueur à sa gauche de démarrer un nouveau tour.

Les Cartes

Les Marchandises



Nourriture
2 points



Tissus
4 points



Lanternes
5 points



Epices
6 points



Bijoux
7 points



Vêtements
3 points



Lampe du Génie : Ces cartes rapportent autant de points que leur nombre au carré :

- 1 Carte = 1 Point
- 2 Cartes = 4 Points
- 3 Cartes = 9 Points
- 4 Cartes = 16 Points
- 5 Cartes = 25 Points
- 6 Cartes = 36 Points

Les cartes Personnages



Le Voleur :

Quand vous prenez un lot de cartes Voleur, défaussé-le et prenez, au hasard, dans la main des joueurs de votre choix, autant de cartes que de voleurs défaussés. Les cartes volées sont placées face visible devant vous. Si ce sont des personnages, résolvez-les comme s'ils avaient été pris depuis la caravane.



Les Souris :

Lors d'une Répartition des cartes de la caravane, le premier joueur prend un lot de cartes sans souris. Puis, tous les joueurs suivants prennent chacun un lot en ajoutant une souris (s'il en reste) de la caravane.

Quand un joueur prend une carte Souris, il la défausse immédiatement avec une carte de son choix déjà placée devant lui.

Dans le cas exceptionnel où la caravane serait remplie de souris, chaque joueur prend à tour de rôle une souris, excepté le premier joueur qui ne prend rien.



Les Marchands : Ils doivent être placés devant le joueur face visible. À la fin de la partie le joueur majoritaire en nombre de Marchands gagne **2 points par type de marchandises différentes** (sauf les Lampes de Génie) qu'il possède, multiplié par son nombre de Marchands.

En cas d'égalité pour la majorité, les joueurs concernés bénéficient du pouvoir de leurs Marchands.

Exemple : Si vous êtes majoritaire en nombre de Marchands avec 3 Marchands et que vous possédez 4 marchandises différentes, vous gagnerez $(4 \times 2) \times 3 = 24$ points en plus.



Les Princeses :

Elles doivent être placées devant le joueur face visible. À la fin de la partie le joueur majoritaire en nombre de princesses gagne **1 point pour chaque carte de son plus grand lot de marchandises** (sauf les Lampes de Génie) multiplié par son nombre de princesses.

En cas d'égalité pour la majorité, les joueurs concernés bénéficient du pouvoir de leurs princesses.

Exemple : Si vous êtes majoritaire en nombre de princesses avec 3 princesses et que votre plus grand lot contient 4 Vêtements, vous gagnerez $3 \times 4 = 12$ points en plus.

Fin de la partie

Quand la pioche est vide, la partie continue jusqu'à ce que la caravane suivante soit remplie et que les joueurs aient récupéré leurs cartes de la caravane. Si aucune carte ne peut être ajoutée à la caravane, la partie s'arrête après la répartition normale des cartes de la caravane, en commençant par le dernier joueur à y avoir ajouté une carte.

Les joueurs calculent ensuite leur score de la manière suivante en utilisant le carnet :

- ♦ **Les cartes marchandises** donnent autant de points que la valeur indiquée dessus.
- ♦ **Le (ou les) joueur(s) avec le plus de Princesses** calculent les points qu'elles leur apportent (voir Princesses ci-dessus).
- ♦ **Le (ou les) joueur(s) avec le plus de Marchands** calculent les points qu'ils leur apportent (voir Marchands ci-dessus).

- ♦ **Lampe du Génie :** En fin de partie, ces cartes apportent autant de points que leur nombre au carré (voir page précédente).

Rappel : les Lampes de Génie ne comptent pas comme une marchandise différente pour les Marchands et les Princesses.

Exemple de score

Points des Marchandises : $(3 \times 2) + (2 \times 3) + (1 \times 4) + (2 \times 5) + (1 \times 6) + (2 \times 7) = 46$ Points.

Points avec la carte Lampe de Génie : $3 \times 3 = 9$ Points.

Si ce joueur a **4 Princesses** et qu'il est majoritaire, il ajoute $3 \times 4 = 12$ Points (parce qu'il a 3 cartes Nourriture et 4 Princesses).

Si ce joueur a **3 Marchands** et qu'il est majoritaire, il ajoute $(6 \times 2) \times 3 = 36$ Points (parce qu'il a 6 Marchandises différentes et 3 Marchands).



Le joueur avec le plus grand score l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de Princesses, sinon avec le plus de Marchands. Si l'égalité persiste, ces joueurs partagent la victoire.



Spielmaterial

- 1 Spielbrett
- 105 Karten:
 - ◆ 14 Karten Essen, Wert 2
 - ◆ 13 Karten Kleidung, Wert 3
 - ◆ 12 Karten Tuch, Wert 4
 - ◆ 11 Karten Laterne, Wert 5
 - ◆ 10 Karten Gewürze, Wert 6
 - ◆ 9 Karten Schmuck, Wert 7
 - ◆ 6 Karten Wunderlampe
 - ◆ 6 Karten Prinzessin
 - ◆ 6 Karten Händler
 - ◆ 6 Karten Dieb
 - ◆ 12 Karten Maus
- 1 Wertungsblock

Einleitung

Spaziert durch die Gässchen von Tan-Tan und kauft die wertvollsten Kreationen der Kunsthandwerker. Wer als Erster die Karawane belädt, kann sich die besten Schätze aussuchen, ohne dass die Mäuse an seinen Kostbarkeiten knabbern. Sichert euch die Gunst der Prinzessin, der Händler und der Lampengeister und seid auf der Hut vor Dieben.

Ziel des Spiels

Sammelt Waren, wählt sorgsam eure Begleiter und geht den Mäusen aus dem Weg, um der reichste Händler zu werden.

Aufbau

- ◆ Legt das Spielbrett in die Tischmitte. Auf dem Spielbrett gibt es 2 Bereiche: die Karawane (oben) und dem Markt (unten). Der Marktteil besteht aus 3 Zonen (von links nach rechts):
 - 1 Feld für die Geldbörse, 5 Felder Markt, nummeriert mit 1, 1, 2, 3, und 5; 1 Feld für den Nachziehstapel.
- ◆ Bei 2 oder 3 Spielern nehmt ihr die folgenden Karten aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel:
 - ◆ Bei 2 Spielern: je 4 Karten mit Wert 2, 3 und 4 und je 2 Karten mit Wert 5, 6 und 7.
 - ◆ Bei 3 Spielern: je 2 Karten mit Wert 2, 3 und 4 und je 1 Karte mit Wert 5, 6 und 7.
- ◆ Mischt die verbleibenden Karten und legt dann 1 Karte auf die Geldbörse und 5 weitere in den Markt. Bildet aus den übrigen Karten einen offenen Nachziehstapel.
- ◆ Legt den Wertungsblock bereit.



Der letzte Spieler, der ein Kamel gesehen hat, beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Aufbaubeispiel für 4 Spieler.

Spielablauf

Der Spieler am Zug kann eine der 2 folgenden Aktionen ausführen: **Karten vom Markt kaufen** oder **Die Karawane beladen**.

Karten vom Markt kaufen

Die Karte auf dem Geldbörsen-Feld gibt an, wieviel Geld zum Einkaufen auf dem Markt zur Verfügung steht. Die Summe steht im Geldbörsen-Zeichen rechts oben auf der Karte.

Der Preis einer Karte vom Markt wird auf dem Spielbrett oberhalb des entsprechenden Feldes angegeben (eine Karte auf dem Feld unter der Zahl 1 kostet 1).

Die gekauften Karten nimmt der Spieler auf die Hand, vorausgesetzt, er hält sich an die folgenden Regeln:

- ◆ Alle gekauften Karten dürfen zusammen nicht mehr kosten, als Geld in der Börse ist.
- ◆ Jeder Spieler **kann nie mehr als 7 Karten auf der Hand haben**.

Ihr müsst nicht das ganze Geld ausgeben. Allerdings ist das Geld, das ihr nicht ausgeben, verloren.

Wenn der Spieler seine Karten gekauft hat, wird die Karte von der Geldbörse in die Karawane verschoben. Schiebt dann alle im Markt verbliebenen Karten nach links (auch auf das Geldbörsen-Feld) und füllt die leeren Felder mit Karten vom Stapel auf. Ist die Karawane voll, löst ihr sofort die **Verteilung der Karawanekarten aus**.

Wenn die Karte aus der Geldbörse das letzte freie Feld der Karawane füllt, dann löst der nächste Spieler die **Verteilung der Karawanekarten** vor dem Beginn seines Spielzuges aus.

Die Karawane beladen

Die Höchstzahl der Plätze in der Karawane hängt von der Spielerzahl ab:

- ◆ 2 Spieler: 6 Plätze.
- ◆ 3 Spieler: 7 Plätze.
- ◆ 4 Spieler: 8 Plätze.

Legt beliebig viele Karten der gleichen Sorte aus eurer Hand offen in die Karawane.

Ihr könnt so viele Mauskarten dazulegen, wie ihr wollt. Ihr könnt nicht mehr Karten auslegen, als freie Plätze vorhanden sind.

Wenn ihr den letzten Platz der Karawane bestückt, löst ihr sofort die **Verteilung der Karawanekarten aus**.



WICHTIG: Ihr müsst die Aktion **Die Karawane beladen** wählen, wenn ihr 7 Karten auf der Hand habt.

Verteilung der Karawanekarten

Wenn die Karawane voll ist, müssen die Spieler Karten aus der Karawane aufnehmen. Beginnend beim aktiven Spieler, dann weiter im Uhrzeigersinn, muss jeder Spieler alle Karten einer Sorte nehmen und sie offen vor sich auslegen, um seine Schätze zur Schau zu stellen.

Nimmt ein Spieler eine oder mehrere Karten mit dem Dieb und/oder der Maus darauf, führt er sofort ihre Funktion aus (siehe **Die Karten**) und legt sie dann ab.

Diese Phase endet, wenn alle Spieler einen Satz Karten genommen haben oder die Karawane leer ist. Bleiben noch Karten in der Karawane, werden diese nach links verschoben, um die Lücken zu füllen.



Erinnerung: Ist die Karawane zu Beginn des Zugs eines Spielers voll, weil die Karte von der Geldbörse auf den letzten freien Platz in der Karawane verschoben worden ist, wird die **Verteilung der Karawanekarten** sofort ausgelöst. Danach beginnt der Spieler seinen normalen Zug.

Ende eines Spielzugs

Sobald ein Spieler seine Aktion und die daraus folgenden Karten-Funktionen ausgeführt hat, beginnt der Spieler zu seiner Linken einen neuen Zug.

Die Karten

Die Waren



Essen
2 Punkte



Tuch
4 Punkte



Laternen
5 Punkte



Gewürze
6 Punkte



Schmuck
7 Punkte



Kleidung
3 Punkte



Wunderlampe: Diese Karten sind so viel wert wie ihre Anzahl zum Quadrat:

- 1 Karte = 1 Punkt
- 2 Karten = 4 Punkte
- 3 Karten = 9 Punkte
- 4 Karten = 16 Punkte
- 5 Karten = 25 Punkte
- 6 Karten = 36 Punkte

Die Charaktere



Der Dieb:

Wenn ihr einen oder mehrere Diebe nehmt, legt sie ab und zieht bei den Spielern eurer **Wahl blind** so viele

Karten, wie ihr Diebe abgelegt habt. Die gestohlenen Karten werden offen vor euch ausgelegt. Wenn es weitere Charaktere sind, führt deren Funktion aus, als ob ihr sie aus der Karawane genommen hättet.



Die Mäuse:

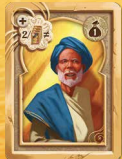
Bei der **Verteilung der Karawanekarten** nimmt der erste Spieler eine Sorte Karten ohne Maus. Alle folgenden Spieler nehmen jeder eine Sorte Karten und (wenn noch welche übrig sind) eine Maus dazu aus der Karawane. Wenn ein Spieler eine Maus-Karte nimmt, wirft er sie sofort ab, zusammen mit einer Karte seiner Wahl, die vor ihm ausliegt. Sollten in der Karawane nur Mäuse ausliegen, nimmt reihum jeder Spieler eine Maus, außer dem ersten Spieler, der sich nichts nimmt.



Die Prinzessinnen:

Sie müssen offen vor dem Spieler ausgelegt werden. Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit den meisten Prinzessinnen **1 Punkt für jede Karte der Warensorte, von der er am meisten hat** (außer Wunderlampen), multipliziert mit der Zahl der Prinzessinnen, die er besitzt. Bei einem Gleichstand bei der Zahl der Prinzessinnen nutzen alle betreffenden Spieler die Gunst ihrer Prinzessinnen.

Beispiel: Mit 3 Prinzessinnen hast du die meisten Prinzessinnen am Tisch. Deine größte Warensorte besteht aus 4 Kleidungs-Karten. Du erhältst $3 \times 4 = 12$ zusätzliche Punkte.



Die Händler: Sie müssen offen vor dem Spieler ausgelegt werden. Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit den meisten Händlern **2 Punkte pro unterschiedlicher Warensorte** (außer Wunderlampen), die er besitzt, multipliziert mit der Zahl der Händler. Bei einem Gleichstand bei der Zahl der Händler profitieren alle betreffenden Spieler von der Funktion ihrer Händler.

Beispiel: Mit 3 Händlern hast du die meisten Händler am Tisch. Dazu besitzt du 4 verschiedene Waren. Du erhältst $(4 \times 2) \times 3 = 24$ zusätzliche Punkte.

Ende des Spiels

Wenn der Nachziehstapel leer ist, geht das Spiel weiter, bis die nächste Karawane gefüllt ist und die Spieler ihre Karten aus der Karawane erhalten haben. Wenn keine Karte mehr in die Karawane gelegt werden kann, endet das Spiel nach der normalen Verteilung der Karawanekarten, beginnend mit dem Spieler, der als Letzter eine Karte in die Karawane gelegt hat.

Die Spieler errechnen dann mit Hilfe des Wertungsblocks folgendermaßen ihre Punkte:

- ♦ Die **Warenkarten** geben so viele Punkte wie auf ihnen angegeben.
- ♦ **Der oder die Spieler mit den meisten Prinzessinnen** errechnen die Punkte, die sie ihm oder ihnen bringen (siehe **Prinzessinnen**).
- ♦ **Der oder die Spieler mit den meisten Händlern** errechnen die Punkte, die sie ihm oder ihnen bringen (siehe **Händler**).

Wunderlampe: Bei Spielende geben diese Karten so viele Punkte, wie ihre Anzahl zum Quadrat (siehe vorherige Seite).

Erinnerung: Die Wunderlampen zählen nicht als Warensorte, wenn die Prinzessinnen und Händler gewertet werden.

Beispiel einer Wertung

Punkte aus Warenkarten: $(3 \times 2) + (2 \times 3) + (1 \times 4) + (2 \times 5) + (1 \times 6) + (2 \times 7) = 46$ Punkte.

Punkte der Wunderlampen: $3 \times 3 = 9$ Punkte.

Wenn dieser Spieler 4 **Prinzessinnen** besitzt und damit die Mehrheit hat, bekommt er zusätzlich $3 \times 4 = 12$ Punkte (weil er 3 Essens-Karten und 4 Prinzessinnen hat).

Wenn dieser Spieler 3 Händler besitzt und damit die Mehrheit hat, bekommt er zusätzlich $(6 \times 2) \times 3 = 36$ Punkte (weil er 6 unterschiedliche Warensorten und 3 Händler hat).

Der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten

gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Prinzessinnen, danach der Spieler mit den meisten Händlern. Besteht dann noch Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.





Materiali del gioco

- 1 Plancia
- 105 Carte:
 - ◆ 14 carte Cibo con valore 2
 - ◆ 13 carte Abbigliamento con valore 3
 - ◆ 12 carte Tessuto con valore 4
 - ◆ 11 carte Lanterne con valore 5
 - ◆ 10 carte Spezie con valore 6
 - ◆ 9 carte Gioielli con valore 7
 - ◆ 6 carte Lampada del Genio
 - ◆ 6 carte Principessa
 - ◆ 6 carte Ladro
 - ◆ 12 carte Topi
- 1 Taccuino segnapunti

Introduzione

Girate a zozzo nei vicoli di Tan Tan per acquistare i migliori tesori dell'artigianato locale. Mettersi in tasca l'ultima merce della carovana vi garantirà l'accesso a una scelta più ricca e contemporaneamente di evitare i topi pronti a rosicchiare le vostre ricchezze. Conquistate i favori della principessa, dei mercanti e del genio, ma guardatevi dai ladri.

Scopo del gioco

Raccogliete merci, sappiate attrarre l'attenzione ed evitate i topi così da diventare il mercante più ricco.

Preparazione

◆ Piazzate la plancia di gioco al centro del tavolo. Essa è divisa in 2 zone: la carovana (in alto) e il mercato (in basso). Il mercato è diviso in 3 zone (da sinistra a destra): lo spazio per la carta Borsa; 5 spazi Mercato numerati 1, 1, 2, 3, 5; lo spazio per il mazzo.

◆ In 2 o 3 giocatori si tolgono le carte indicate qui di seguito, rimettendole nella scatola:

◆ in 2 giocatori si tolgono:

- 4 carte con valori 2, 3 e 4 più
- 2 carte con valore 5, 6 e 7.

◆ in 3 giocatori si tolgono:

- 2 carte con valore 2, 3 e 4 più
- 1 carta con valore 5, 6 e 7.

◆ Si mischiano le carte selezionate e poi si piazzano 1 carta sulla Borsa e altre 5 sul mercato. Si forma un mazzo con le immagini in vista usando le carte residue.

◆ Il taccuino segnapunti sarà a portata di penna.

L'ultimo giocatore ad aver visto un cammello sarà il primo di mano; poi la partita continua in senso orario.



Svolgimento del gioco

Un giocatore al proprio turno può eseguire soltanto una delle 2 azioni seguenti: **Acquistare carte al mercato o Approvvigionare la carovana.**

Acquistare carte al mercato

La carta messa sullo spazio Borsa indica il denaro disponibile per l'acquisto delle merci al mercato. Il suo valore è scritto nel logo Borsa in alto a destra sulla carta. Il prezzo d'acquisto di una carta nel mercato è indicato sulla plancia sopra il suo spazio (per esempio la carta sotto la cifra 1 costa 1).

Le carte acquistate entreranno in possesso del giocatore a condizione che vengano rispettate le seguenti regole:

- ◆ Il costo totale delle carte che intendete acquistare non può superare l'ammontare del denaro a disposizione.
- ◆ Non si potrà mai **avere in mano più di 7 carte.**

Non si è obbligati a spendere tutto il denaro; tuttavia il denaro non speso sarà perso.

Dopo aver acquistato le carte, si piazza la carta della Borsa nella Carovana. Poi si fanno scorrere tutte le carte residue del mercato verso sinistra (compreso lo spazio della Borsa) e si riempiono gli spazi vuoti con altre carte dal mazzo.

Quando si completa la carovana, scatta immediatamente la **Spartizione delle carte della carovana**. Se la carta Borsa occupa l'ultimo spazio libero della carovana, il giocatore che segue farà partire la **Spartizione delle carte della carovana** prima di iniziare il suo turno.

Approvvigionare la carovana

Il numero massimo di posti nella carovana dipende dal numero di giocatori:

- ◆ 2 giocatori: 6 posti.
- ◆ 3 giocatori: 7 posti.
- ◆ 4 giocatori: 8 posti.

Si piazzano nella carovana con l'immagine in vista tante carte di uno stesso tipo a libera scelta, prendendole dalla vostra disponibilità. Sempre a libera scelta si possono piazzare contemporaneamente delle carte Topo.

Comunque non si potranno posare carte in numero maggiore degli spazi disponibili nella carovana.

Se le proprie carte coprono l'ultimo spazio libero nella carovana, si fa scattare immediatamente la **Spartizione delle carte della carovana**.



IMPORTANTE: è obbligatorio effettuare l'approvvigionamento della carovana se si hanno in mano 7 carte.

Spartizione delle carte della carovana

Quando la carovana è completa, i giocatori devono recuperare delle carte dalla carovana. A cominciare dal giocatore in quel momento di mano e proseguendo in senso orario, ogni giocatore deve prendere tutte le carte di una stessa tipologia e metterle con l'immagine in vista davanti a sé per mostrare le proprie ricchezze. Se un giocatore ottiene una o più carte Ladro e/o Topo ne applica immediatamente gli effetti (v. **Le carte**) e poi la/le scarta.

Questa fase termina quando tutti i giocatori avranno preso un lotto di carte oppure la carovana è vuota. Se ci sono delle carte residue, restano nella carovana ma scalano verso sinistra.

N.B.: Se la carovana è completa all'inizio del un turno di un giocatore, in conseguenza dello spostamento della carta dalla Borsa sull'ultimo spazio disponibile della carovana, allora scatta subito la fase di **Spartizione delle carte della carovana**. A seguire questo giocatore dà inizio al suo turno di gioco normalmente.



Fine di un turno di gioco

Quando il giocatore ha terminato la sua mossa con gli effetti conseguenti, tocca al giocatore alla sua sinistra iniziare un nuovo turno.

Le Carte

Le Merci



Cibo
2 punti



Tessuti
4 punti



Lanterne
5 punti



Spezie
6 punti



Gioielli
7 punti



Abbigliamento
3 punti



Lampada del Genio: queste carte conferiscono tanti punti quanti il loro numero al quadrato:

- 1 Carta = 1 Punto
- 2 Carte = 4 Punti
- 3 Carte = 9 Punti
- 4 Carte = 16 Punti
- 5 Carte = 25 Punti
- 6 Carte = 36 Punti

Le carte Personaggi



Il Ladro:

Quando vi capita un lotto di carte Ladro, scartatele e prendete a caso dalla proprietà di giocatori a vostra scelta lo stesso numero di carte pari a quelle scartate dei ladri. Le carte rubate sono messe con l'immagine in vista davanti a voi. Se sono dei personaggi trattatele come se fossero stati prelevati dalla carovana.



I Topi:

Durante una **Spartizione di carte di carte della carovana**, il primo giocatore prende un lotto di carte senza topi. Poi tutti gli altri giocatori a seguire prendono ciascuno un lotto aggiungendo dalla carovana un topo (se ne rimangono). Quando un giocatore prende una carta Topo, la scarta immediatamente con una carta a sua scelta tra quelle piazzate davanti a lui.

Nel caso eccezionale che la carovana sia piena di topi, ogni giocatore prende al suo turno un topo, eccetto il primo giocatore che non ne prende alcuno.



I Mercanti:

devono essere piazzati davanti al giocatore con l'immagine in vista. Al termine della partita il giocatore che è in vantaggio per il numero di Mercanti, vince **2 punti per ogni tipo di merci diverse in suo possesso** (eccetto le lampade del Genio) moltiplicate per il numero dei suoi Mercanti.

Esempio. Se siete in maggioranza come numero di Mercanti avendo 3 Mercanti e possedete 4 merci diverse, otterrete $(4 \times 2) \times 3 = 24$ punti supplementari.



Le Principesse:

Devono essere piazzate davanti al giocatore con l'immagine in vista. Al termine della partita il giocatore che ha il maggior numero di principesse, guadagna **1 punto per ogni carta del suo lotto più grande di merci** (eccetto le lampade del Genio) moltiplicato per il numero delle sue principesse. In caso di parità per determinare la maggioranza, i giocatori in causa godono del potere delle loro principesse.

Esempio: se siete in maggioranza come numero di principesse, avendone 3, e il vostro lotto maggiore contiene 4 articoli di Abbigliamento, otterrete $3 \times 4 = 12$ punti aggiuntivi.

Fine della partita

Quando il mazzo è esaurito, la partita continua finché la carovana che segue sia completa e i giocatori abbiano recuperato le loro carte dalla carovana. Se non si può aggiungere nessuna carta alla carovana, la partita finisce dopo la spartizione normale delle carte della carovana, cominciando dall'ultimo giocatore che vi aveva aggiunto una carta.

Quindi i giocatori calcolano il loro punteggio in questa modalità, usando il taccuino:

- ♦ **Le carte Merci** conferiscono il numero di punti segnalato su ciascuna.
- ♦ **Il (o i) giocatore/i con il maggior numero di principesse** calcolano i punti che esse conferiscono (v. **Principesse** più sopra).
- ♦ **Il (o i) giocatore/i con il numero maggiore di Mercanti** calcolano i punti che essi conferiscono (v. **Mercanti** più sopra).
- ♦ **Lampada del Genio:** al termine della partita queste carte conferiscono tanti punti pari al loro numero al quadrato (v. pagina precedente).

N.B.: Le Lampade del Genio non valgono come se fossero una Merce diversa nel calcolo dei punti delle Principesse e dei Mercanti.

Esempio di calcolo

Punti delle Merci: $(3 \times 2) + (2 \times 3) + (1 \times 4) + (2 \times 5) + (1 \times 6) + (2 \times 7) = 46$ Punti.

Punti con la carta lampada del Genio: $3 \times 3 = 9$ Punti.

Se questo giocatore ha **4 Principesse** ed è in maggioranza, aggiunge $3 \times 4 = 12$ Punti (perché ha 3 carte Cibo e 4 Principesse).

Se questo giocatore ha **3 Mercanti** ed è in maggioranza, aggiunge $(6 \times 2) \times 3 = 36$ Punti (perché ha 6 tipi diversi di Merci e 3 Mercanti).

Il giocatore con il punteggio più alto è

il vincitore. In caso di parità vince colui che ha più Principesse, oppure più Mercanti. In caso di ulteriore parità la vittoria è ex-equo.





Contenido

• 1 Tablero de juego

• 105 Cartas:

◆ 14 cartas de Alimentos de valor 2

◆ 13 cartas de Ropa de valor 3

◆ 12 cartas de Telas de valor 4

◆ 11 cartas de Lámparas de valor 5

◆ 10 cartas de Especies de valor 6

◆ 9 cartas de Joyas de valor 7

◆ 6 cartas de Lámpara de Genio

◆ 6 cartas de Princesa

◆ 6 cartas de Comerciante

◆ 6 cartas de Ladrón

◆ 12 cartas de Ratón

• 1 Bloc de puntuaciones

Introducción

Paséate por los callejones del Mercado de Tan Tan y hazte con la selección más preciada de las mercancías locales. Sé el primero en terminar de cargar la Caravana y asegúrate así el poder quedarte con sus mejores productos mientras mantienes alejados a los ratones siempre dispuestos a roer tus riquezas. Busca los favores de la Princesa, los Comerciantes y el Genio, pero desconfía de los Ladrones.

Objetivo

Consigue mercancías, elige a tus amigos cuidadosamente y evita a los ratones para convertirte en el más rico de todos los comerciantes.

Preparación

◆ Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa. El tablero está compuesto por 2 zonas:

La caravana (en la parte superior) y el Mercado (en la parte inferior). El Mercado se compone de 3 zonas (de izquierda a derecha): 1 casilla para la Bolsa de Dinero; 5 casillas de Mercado numeradas con los números 1, 1, 2, 3 y 5, y 1 casilla para la pila de cartas.

◆ Para partidas de 2 o 3 jugadores, retirad las cartas indicadas más abajo y guardadlas en la caja del juego:

◆ Con 2 jugadores retirad:

- 4 cartas de cada de valor 2, 3 y 4.
- 2 cartas de cada de valor 5, 6 y 7.

◆ Con 3 jugadores retirad:

- 2 cartas de cada de valor 2, 3 y 4.
- 1 carta de cada de valor 5, 6 y 7.

◆ Barajad las cartas restantes y colocad 1 carta en la Bolsa de Dinero y otras 5 en el Mercado. Con las cartas restantes formad una pila y ponedlas boca arriba en la casilla correspondiente.

◆ Dejad el bloc de puntuaciones a mano de todos los jugadores.

El jugador que haya visto un camello hace menos tiempo juega el primero, luego el turno pasa en el sentido de las agujas del reloj.



Cómo se juega

El jugador, en su turno de juego, puede hacer sólo una de las 2 acciones siguientes: **Comprar cartas en el Mercado** o **Aprovisionar la caravana**.

Comprar cartas en el Mercado

La carta situada en la casilla de la Bolsa de Dinero indica el dinero disponible para poder comprar las mercancías del Mercado. Esta cantidad está indicada dentro del símbolo de bolsa en la parte superior derecha de cada carta.

El precio de compra de una carta del Mercado se indica en el tablero encima de su casilla (por ejemplo, cualquier carta que esté debajo del número 1 cuesta 1).

Las cartas que hayan sido compradas sólo podrán ser tomadas por el jugador siempre que se cumplan las siguientes reglas:

- ♦ El coste total de las cartas compradas no puede ser superior al dinero que el jugador tiene disponible.
- ♦ Los jugadores **no pueden tener más de 7 cartas en su mano**.

Los jugadores no están obligados a gastar todo el dinero disponible. Sin embargo, el dinero no gastado se perderá.

Una vez un jugador ha comprado sus cartas, moverá la carta situada en la casilla de la Bolsa de Dinero hacia la primera casilla libre de la caravana. A continuación, moverá todas las cartas restantes del mercado hacia la izquierda (incluyendo la casilla de la Bolsa de Dinero) y llenará los espacios que queden vacíos a la derecha con cartas de la pila.

Si la carta que estaba en la casilla de la Bolsa de Dinero pasa a cubrir el último espacio libre en la caravana el siguiente jugador activará la **Distribución de cartas de la caravana** antes de iniciar su turno.

Aprovisionar la caravana

El número máximo de casillas de la caravana depende de la cantidad de jugadores:

- ♦ 2 jugadores: 6 casillas.
- ♦ 3 jugadores: 7 casillas.
- ♦ 4 jugadores: 8 casillas.

El jugador que decida aprovisionar la caravana coloca boca arriba en ella tantas cartas del **mismo tipo** como quiera de su mano. También puede poner tantas cartas de Ratón como quiera. No puede poner más cartas que casillas libres queden en la caravana.

Si las cartas jugadas cubren la última casilla libre de la caravana, se activa inmediatamente la **Distribución de las cartas de la caravana**.



IMPORTANTE: Es obligatorio realizar la acción de Aprovisionar la caravana cuando se tienen 7 cartas en la mano.

Distribución de las cartas de la caravana

Cuando la caravana está completa, los jugadores han de recuperar las cartas de la caravana.

Comenzando por el jugador activo, y luego siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador ha de tomar todas las cartas de un mismo tipo que se encuentran en la caravana y colocarlas boca arriba visibles delante de él para así mostrar sus riquezas.

Si un jugador recoge una o más cartas de Ladrón y/o Ratón, se aplicarán inmediatamente sus efectos (ver **Las Cartas**) y posteriormente se descartarán. Esta fase del juego finaliza una vez que todos los jugadores han tomado parte de las cartas o la caravana ha quedado vacía. Si quedan cartas, éstas permanecen en la caravana pero todas se desplazarán hacia la izquierda rellenando todos los huecos.

RECUERDA: Si la caravana está llena al comienzo del turno de un jugador a consecuencia del desplazamiento de la carta que estaba en la Bolsa de Dinero a la última casilla disponible de la caravana, se activará inmediatamente la fase de **Distribución de cartas de la caravana** se activa inmediatamente. Tras esto, el jugador jugará su turno con normalidad.



Fin del turno de juego

Una vez que un jugador ha terminado su acción y cualquiera de los efectos que se deriven, será el jugador situado a su izquierda el que empiece el nuevo turno.

Las Cartas

Las Mercancías



Alimentos
2 puntos



Ropas
3 puntos



Telas
4 puntos



Lámparas
5 puntos



Especies
6 puntos



Joyas
7 puntos



Lámpara del Genio: Estas cartas suman tantos puntos como el número de cartas conseguidas multiplicado por él mismo:

- 1 Carte = 1 Punto
- 2 Cartes = 4 Puntos
- 3 Cartes = 9 Puntos
- 4 Cartes = 16 Puntos
- 5 Cartes = 25 Puntos
- 6 Cartes = 36 Puntos

Las cartas de personajes



El Ladrón:

Cuando tomes cartas de Ladrón de la caravana, descártalas y toma al azar, de la mano de un jugador a tu elección, tantas cartas como ladrones hayas descartado. Las cartas robadas se colocarán boca arriba delante de ti. Si entre las cartas robadas hay personajes, se actuará como si hubieran sido tomados directamente de la caravana y se aplicará su efecto inmediatamente (Ladrones y Ratoles) o se dejarán en la mesa boca arriba junto con tus cartas ya ganadas (Princesas y Mercaderes).



Los Ratones:

Al empezar la fase de **Distribución de cartas de la caravana**, el primer jugador toma un grupo de cartas iguales a su elección sin ningún ratón.

A partir de entonces, el resto de jugadores tomarán el grupo que quieran y añadirán un ratón (si queda alguno en la caravana). Cuando un jugador toma una carta de Ratón, la descarta inmediatamente junto con una de las cartas que ya tuviera delante de él. En el improbable caso de que toda la caravana estuviera llena de ratones, cada jugador tomaría un ratón en su turno excepto el primero, que no tomaría ninguna carta.



Los Comerciantes:

Las cartas de Comerciante deben colocarse frente al jugador boca arriba. Al final del juego el jugador con mayor número de comerciantes ganará **2 puntos adicionales por cada tipo de mercancía diferente que tenga** (excepto las lámparas del Genio) multiplicado por el número de Comerciantes. En caso de que dos o más jugadores empaten con el número máximo de cartas de Comerciante, todos estos jugadores disfrutarán del poder de estas cartas.

Ejemplo: Eres el jugador que tienes más cartas de Comerciantes. Tienes 3 Comerciantes y 4 tipos diferentes de mercancías, por lo que ganas $(4 \times 2) \times 3 = 24$ puntos adicionales.



Las Princesas:

Las cartas de Princesa deben colocarse frente al jugador boca arriba. Al final de la partida el jugador que tenga más cartas de Princesa ganará **1 punto adicional por cada carta que tenga en su mayor colección de mercancías iguales** (excepto Lámparas de Genio) multiplicado por el número de Princesas que tenga. En caso de que dos o más jugadores empaten con el número máximo de cartas de Princesas, todos estos jugadores disfrutarán del poder de estas cartas.

Ejemplo: Eres el jugador que tienes más cartas de Princesa. Tienes 3 princesas y tu mayor colección de mercancías son 4 vestidos, en este caso ganas $3 \times 4 = 12$ puntos adicionales.

Fin de la partida

Cuando ya no quedan cartas en la pila, el juego continúa hasta la próxima vez que la caravana esté llena y los jugadores hayan recuperado las cartas de la caravana. Si no se puede agregar ninguna carta más a la caravana, el juego se detiene después de la distribución normal de las cartas de la caravana, comenzando por el último jugador en poner la carta.

A continuación los jugadores calculan su puntuación de la siguiente manera utilizando la hoja de puntuación:

- ♦ **Las cartas de mercancías** dan tantos puntos como valor indica la carta.
- ♦ **El jugador o jugadores con más Princesas** suman los puntos derivados del efecto de esta carta (ver Princesas arriba).
- ♦ **El jugador o jugadores con más Comerciantes** suman los puntos derivados de efecto de esta carta (ver Comerciantes arriba).
- ♦ **Lámparas de Genio:** al final del juego, se suma el número de cartas de este tipo y multiplica por él mismo. (Ver página anterior).

Recordad: Las lámparas de Genio no cuentan como mercancía para los efectos de las cartas de Comerciantes y Princesas.

Ejemplo de puntuación

Puntos de Mercancías: $(3 \times 2) + (2 \times 3) + (1 \times 4) + (2 \times 5) + (1 \times 6) + (2 \times 7) = 46$ Puntos.

Puntos por Lámparas de Genio: $3 \times 3 = 9$ Puntos.

Si este jugador tiene **4 Princesas** y es el jugador con más cartas de este tipo, suma $3 \times 4 = 12$

Puntos (porque tiene 3 cartas de Alimentos y 4 cartas de Princesas).

Si este jugador tiene **3 Comerciantes** y es el jugador con más cartas de este tipo, suma $(6 \times 2) \times 3 = 36$ Puntos (porque tiene 6 tipos de Mercancías diferentes y 3 Comerciantes).



El jugador con mayor puntuación será el ganador. En caso de empate, será jugador con más Princesas el ganador, y si no, el jugador con mayor número de Comerciantes. Si el empate persiste, estos jugadores compartirán la victoria.



Material de Jogo

- 1 Tabuleiro de Jogo
- 105 cartas:
 - ◆ 14 cartas Comida no valor de 2 pontos
 - ◆ 13 cartas Roupa no valor de 3 pontos
 - ◆ 12 cartas Tecido no valor de 4 pontos
 - ◆ 11 cartas Lanterna no valor de 5 pontos
 - ◆ 10 cartas Especiarias no valor de 6 pontos
 - ◆ 9 cartas Jóias no valor de 7 pontos
 - ◆ 6 cartas Lâmpada do Génio
 - ◆ 6 cartas Princesa
 - ◆ 6 cartas Mercador
 - ◆ 6 cartas Ladrão
 - ◆ 12 cartas Rato
- 1 Bloco de Pontos

Introdução

Vagueia pelas ruelas do mercado Tan Tan e adquire os mais belos tesouros de artesanato local. Sê o primeiro a terminar de abastecer a Caravana com uma grande variedade de escolhas e assim conseguirás garantir o teu acesso aos melhores tesouros e evitar os pequenos ratinhos que estão prontos a mordiscar as tuas riquezas. Atrai as graças da Princesa, dos Mercadores e do Génio mas presta atenção aos Ladrões.

Objetivo do Jogo

Recolhe mercadorias, escolhe os teus amigos com cuidado e evita os ratinhos para seres o mercador mais rico de todos.

Preparação de Jogo

- ◆ Coloca o Tabuleiro de Jogo no centro da mesa. O Tabuleiro é composto por 2 zonas: a Caravana (em cima) e o Mercado (em baixo). O Mercado por sua vez é composto por 3 zonas (da esquerda para a direita): 1 espaço para a Bolsa; 5 espaços Mercado numerados 1, 1, 2, 3 e 5 e 1 espaço para a pilha de cartas.
- ◆ Para um jogo de 2 a 3 jogadores, remove as seguintes cartas e volta a colocá-las na caixa:
 - ◆ Com 2 jogadores remove:
 - 4 cartas no valor de 2, 3 e 4 assim como 2 cartas no valor de 5, 6 e 7.
 - ◆ Com 3 jogadores remove:
 - 2 cartas no valor de 2, 3 e 4 assim como 1 carta no valor de 5, 6 e 7.

◆ Baralha as cartas que sobram e depois coloca 1 carta no espaço da Bolsa e 5 cartas no espaço Mercado. Faz uma pilha com o resto das cartas, mantendo-as com a face virada para cima.

◆ Mantém o Bloco de Pontos perto dos jogadores.

O último jogador a ter visto um camelo é o primeiro a jogar, depois o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.



Como Jogar

No seu turno, os jogadores podem realizar uma das **2 ações seguintes**: **Comprar cartas no Mercado** ou **Abastecer a Caravana**.

Comprar cartas no Mercado

A carta que está colocada no espaço da Bolsa mostra a quantidade de dinheiro disponível para comprar mercadorias no Mercado. Este valor está indicado no símbolo da Bolsa no canto superior direito da carta. O custo para comprar uma carta no Mercado está indicado no Tabuleiro de Jogo por cima da sua localização (por exemplo, qualquer carta que esteja por baixo do número 1 tem o custo de 1).

As cartas que foram compradas só podem ficar na posse do jogador se as seguintes regras forem respeitadas:

- ♦ O custo total das cartas que foram compradas não pode ser superior à quantidade de dinheiro que o jogador tiver disponível para usar.
- ♦ Os jogadores **não podem ter mais de 7 cartas na mão**.

Os jogadores não são obrigados a gastar todo o seu dinheiro, no entanto, qualquer dinheiro que não seja gasto é perdido.

Assim que um jogador comprar as suas cartas, ele vai colocar a carta da Bolsa na Caravana.

Depois, os jogadores vão mover para a esquerda todas as cartas restantes no Mercado (incluindo o espaço da Bolsa). Os espaços que ficaram vazios vão ser preenchidos com cartas da pilha.

Se abasteceres a Caravana vais imediatamente despoletar a **Distribuição das cartas na Caravana**.

Se a carta da Bolsa estiver no último espaço livre da Caravana o próximo jogador despoleta a **Distribuição das cartas na Caravana** antes do início do seu turno de jogo.

Para abastecer a Caravana

O número máximo de espaços na Caravana depende do número de jogadores:

- ♦ 2 jogadores: 6 espaços
- ♦ 3 jogadores: 7 espaços
- ♦ 4 jogadores: 8 espaços

Observa as tuas cartas e procura as que forem do mesmo tipo. Coloca as cartas que quiseres na Caravana, com a face virada para cima. Também podes colocar as cartas Rato que quiseres. Não podes colocar mais cartas do que o número de espaços livres que há na Caravana. Se as tuas cartas preencherem o último espaço livre na Caravana, despoletas imediatamente a **Distribuição de cartas na Caravana**.



IMPORTANTE: Deves abastecer a Caravana se tiveres 7 cartas na mão.

Distribuição de cartas na Caravana

Quando a Caravana está cheia, os jogadores devem retirar cartas da Caravana.

Começando com o jogador ativo, depois continuando no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador deve retirar todas as cartas de um só tipo que estejam na Caravana. Depois, deve colocá-las à sua frente com a face virada para cima, de forma a mostrar as suas riquezas.

Se um jogador receber uma ou mais cartas Ladrão e/ou cartas Rato, os efeitos destas cartas são aplicados imediatamente (ver **As Cartas**). Essas cartas vão ser depois descartadas.

Esta fase de jogo termina quando todos os jogadores tiverem recebido uma parte das cartas ou tiverem esvaziado a Caravana. Se ainda sobrarem cartas, estas ficam na Caravana mas são movidas para a esquerda para preencherem espaços que possam estar vazios.



LEMBRETE: Se a Caravana estiver cheia no início do turno de um jogador devido ao facto da carta da Bolsa ter sido movida para o último espaço livre na Caravana, a **Distribuição de cartas na Caravana** começa imediatamente. Depois disto, o turno do outro jogador pode começar normalmente.

Fim dos turnos de jogo

Assim que um jogador tiver acabado as suas ações e os efeitos resultantes dessas ações, é a vez do jogador à sua esquerda de começar um novo turno de jogo.

As Cartas

As Mercadorias



Comida
2 pontos



Tecido
4 pontos



Lanternas
5 pontos



Especiarias
6 pontos



Jóias
7 pontos



Roupas
3 pontos



A Lâmpada do Génio: Estas cartas valem o seu número ao quadrado:
1 Carta = 1 Ponto
2 Cartas = 4 Pontos
3 Cartas = 9 Pontos
4 Cartas = 16 Pontos
5 Cartas = 25 Pontos
6 Cartas = 36 Pontos

As Cartas Personagens



O Ladrão: Quando recibes uma parte das cartas Ladrão, descarta-as e depois, de forma aleatória, recebe outras cartas da mão dos outros jogadores à tua escolha. O número de cartas que recibes é igual ao número de cartas Ladrão que descartaste. As cartas roubadas são colocadas à tua frente com a face virada para cima. Se estas cartas forem cartas de personagens, considera-as como se tivessem acabado de sair da Caravana.



O Rato:

Depois de uma **Distribuição de cartas na Caravana**, o primeiro jogador recebe uma parte de cartas que não tenham ratos.

Depois, todos os outros jogadores recebem uma parte de cartas e adicionam um Rato (se ainda houver) da Caravana. Quando um jogador recebe uma carta Rato, ele descarta-a imediatamente juntamente com outra carta à sua escolha que já esteja à sua frente. No caso excepcional onde a Caravana esteja cheia de ratinhos, cada jogador recebe, no seu turno de jogo, um Rato, exceto o primeiro jogador que não o vai receber.



Os Mercadores: Estas cartas devem ser colocadas à frente dos jogadores, com a face virada para cima. No final do jogo, o jogador com o maior número de Mercadores ganha **2 pontos por cada mercadoria diferente que tiver** (exceto a Lâmpada do Génio), multiplicada pelo número de Mercadores que tiver. No caso de um empate para descobrir quem tem mais Mercadores, os jogadores envolvidos podem beneficiar do poder dos seus Mercadores.

Exemplo: Tu és o jogador com o maior número de Mercadores. Tens 3 Mercadores e tens 4 tipos diferentes de mercadorias, por isso ganhas $(4 \times 2) \times 3 = 24$ pontos a mais.



As Princesas:

Estas cartas devem ser colocadas à frente do jogador com a face virada para cima. No final do jogo, o jogador que tiver mais cartas Princesa ganha **1 ponto por cada carta incluída na sua grande coleção de mercadorias** (exceto a Lâmpada do

Génio) multiplicada pelo número de Princesas na sua posse. No caso de um empate para descobrir quem tem mais Princesas, os jogadores envolvidos podem beneficiar do poder das suas Princesas. *Exemplo: Tu és o jogador que tem mais Princesas. Tens 3 Princesas e a tua maior coleção de mercadorias são Roupas, tens 4 Roupas, por isso ganhas $3 \times 4 = 12$ pontos a mais.*

Fim do Jogo

Quando já não existirem mais cartas na pilha, o jogo continua até à próxima vez que a Caravana estiver cheia e os jogadores tiverem recebido as suas cartas da Caravana. Se mais nenhuma carta poder ser adicionada à Caravana, o jogo termina depois da normal distribuição de cartas da Caravana, começando pelo último jogador a ter adicionado uma carta à Caravana.

Os jogadores depois vão somar a sua pontuação, da seguinte forma, utilizando o Bloco de Pontos:

- ♦ **As cartas de mercadorias** valem o número de pontos que indicam.
- ♦ **Os Jogadores que tiverem mais Princesas** somam o número total de pontos dados por estas cartas (ver **Princesas** acima).
- ♦ **Os Jogadores que tiverem mais Mercadores** somam o número total de pontos dados por estas cartas (ver **Mercadores** acima).

- ♦ **A Lâmpada do Génio:** No final do jogo, estas cartas valem o número indicado na carta ao quadrado (ver página anterior).

Lembrete: As cartas Lâmpada do Génio não contam como tipos diferentes de mercadorias para os Mercadores e Princesas.

Exemplo de Pontuação

Pontos para Mercadorias: $(3 \times 2) + (2 \times 3) + (1 \times 4) + (2 \times 5) + (1 \times 6) + (2 \times 7) = 46$ Pontos.

Pontos com as Lâmpadas do Génio: $3 \times 3 = 9$ Pontos.

Se este jogador tiver **4 Princesas** e isso fizer dele o jogador com mais cartas Princesa, ele adiciona $3 \times 4 = 12$ Pontos (porque o jogador tem 3 cartas Comida e 4 Princesas).

Se este jogador tiver **3 Mercadores** e isso fizer dele o jogador com mais cartas Mercador, ele adiciona $(6 \times 2) \times 3 = 36$ Pontos (porque o jogador tem 6 mercadorias diferentes e 3 Mercadores).

O jogador que tiver a maior pontuação no final do jogo ganha. No caso de haver um empate, a vitória vai para o jogador que tiver mais Princesas. Ou então, para o jogador que tiver mais Mercadores. Se um empate persistir, os jogadores partilham a vitória.





Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 105 kaarten:
 - ◆ 14 Voedsel met waarde 2
 - ◆ 13 Kledij met waarde 3
 - ◆ 12 Stoffen met waarde 4
 - ◆ 11 Lantaarns met waarde 5
 - ◆ 10 Specerijen met waarde 6
 - ◆ 9 Sieraden met waarde 7
 - ◆ 6 Genie Lamp-kaarten
 - ◆ 6 Prinses-kaarten
 - ◆ 6 Koopman-kaarten
 - ◆ 6 Dief-kaarten
 - ◆ 12 Muiskaarten
- 1 scoreblok

Inleiding

Slenter door de steegjes van de Tan Tan markt om de meest waardevolle schatten van lokale ambachten te kopen. Als laatste de karavaan vullen geeft je toegang tot de beste schatten terwijl je de kleine muizen weghoudt die aan je rijkdom knabbelen. Zoek de gunsten op van de prinses, de kooplieden en Genie; wees echter op je hoede voor dieven.

Doel van het spel

Verzamel goederen, kies zorgvuldig je vrienden en vermijd de muizen om de rijkste handelaar te worden.

Spelvoorbereiding

◆ Plaats het speelbord in het midden van de tafel. Het bord bestaat uit 2 zones: de karavaan (bovenaan) en de markt (onderaan). De markt bestaat uit 3 zones (van links naar rechts): 1 veld voor de geldbuidel-kaart; 5 velden voor de markt gemarkeerd met 1, 1, 2, 3 en 5, en 1 veld voor de kaartenstapel.

◆ Verwijder bij 2 of 3 spelers de volgende kaarten en plaats ze terug in de doos:

- ◆ Voor 2 spelers:
 - 4 kaarten met waarden 2, 3 en 4 en
 - 2 kaarten met waarden 5, 6 en 7.

- ◆ Voor 3 spelers:
 - 2 kaarten met waarden 2, 3 en 4
 - en 1 kaart met waarden 5, 6 en 7

◆ Schud de resterende kaarten en plaats 1 kaart op de geldbuidel en 5 andere op de markt. Maak een stapel met de rest van de kaarten en leg ze open neer.

◆ Leg het scoreblok naast het speelbord.

De laatste speler die een kameel heeft gezien, speelt eerst en het spel gaat verder met de klok mee.



Speelwijze

Spelers voeren in hun beurt een van de volgende 2 acties uit: **Kaarten kopen op de markt** of **De karavaan aanvullen**.

Kaarten kopen op de markt

De kaart die op de geldbuidel ligt, toont de hoeveelheid geld dat beschikbaar is om goederen van de markt te kopen. Dit bedrag staat in het buidelsymbool rechtsboven op de kaart.

De kosten voor het kopen van een kaart uit de markt staan aangegeven op het bord boven de locatie (bijvoorbeeld de kaart onder het cijfer 1 kost 1).

Spelers kunnen alleen kaarten kopen en op de hand nemen als de volgende regels worden nageleefd:

- ◆ De totale kosten van de gekochte kaarten zijn niet hoger dan het beschikbare geld dat de speler mag gebruiken.

- ◆ Spelers mogen niet meer dan **7 kaarten tegelijkertijd in hun hand hebben**.

Spelers zijn niet verplicht om al hun geld te spenderen, maar het ongebruikte geld zal verloren gaan.

Zodra een speler zijn kaarten heeft gekocht, plaatst die de geldbuidelkaart in de karavaan.

Vervolgens verplaatsen ze alle overblijvende kaarten op de markt naar links (inclusief één naar het geldbuidelveld) en vullen ze de lege velden op met kaarten van de stapel.

Als je de karavaan voltooit, activeer je onmiddellijk de **Verdeling van kaarten in de karavaan**.

Als de geldbuidel het laatste vrije veld in de karavaan bedekt, activeert de volgende speler de **Verdeling van de kaarten in de karavaan** vóór het begin van hun beurt.

De karavaan aanvullen

Het maximum aantal plaatsen in de karavaan is afhankelijk van het aantal spelers:

- ◆ 2 spelers: 6 velden.
- ◆ 3 spelers: 7 velden.
- ◆ 4 spelers: 8 velden.

Kijk naar je hand voor kaarten van dezelfde soort.

Plaats zoveel kaarten als je wilt in de karavaan, met de beeldzijde naar boven.

Je mag ook zoveel muiskaarten neerleggen als je wilt.

Je kunt niet meer kaarten neerleggen dan er vrije plaatsen in de karavaan zijn.

Als je de karavaan vult, ga je meteen door naar **Verdeling van de kaarten in de karavaan**.



BELANGRIJK: je moet de karavaan aanvullen als je 7 kaarten in uw hand hebt.

Verdeling van de kaarten in de karavaan

Als de karavaan vol is, moeten spelers kaarten uit de karavaan nemen.

Beginnend met de actieve speler, en verder met de klok mee, moet elke speler alle kaarten van slechts één soort uit de karavaan nemen en deze voor zich neerleggen, met de beeldzijde naar boven (om te pronken met hun rijkdom).

Als een speler één of meerdere dief- of muis-kaarten neemt, worden de effecten van deze kaarten onmiddellijk toegepast (zie **De personagekaarten**). Ze worden vervolgens afgelegd.

Deze fase eindigt als alle spelers een keer kaarten hebben genomen of als de karavaan leeg is. Als er nog kaarten over zijn, blijven deze in de karavaan, maar worden ze allemaal naar links geschoven om eventuele gaten op te vullen.

HERINNERING: Als de karavaan vol is aan het begin van de beurt van een speler, omdat de geldbuidelkaart werd verplaatst naar het laatste beschikbare veld in de karavaan, begint de **Verdeling van de kaarten in de karavaan** onmiddellijk. Hierna gaat de beurt van de speler als normaal verder.



Einde van een beurt

Zodra een speler klaar is met zijn actie en eventuele gevolgen, is de beurt aan de speler links.

De kaarten

Goederen



Voedsel
2 punten



Stoffen
4 punten



Lantaarns
5 punten



Specerijen
6 punten



Sieraden
7 punten



Kledij
3 punten



Genie's Lamp: de waarde van deze kaarten is hun aantal, in het kwadraat:
 1 kaart = 1 punt
 2 kaarten = 4 punten
 3 kaarten = 9 punten
 4 kaarten = 16 punten
 5 kaarten = 25 punten
 6 kaarten = 36 punten

De personagekaarten



De dief:

Als je dief-kaarten neemt, leg je ze af en trek je evenveel kaarten als het aantal afgelegde dieven uit de handen van andere spelers naar keuze. De gestolen kaarten worden met de beeldzijde naar boven voor je neergelegd. Als het personages zijn, behandel ze dan alsof ze rechtstreeks uit de karavaan zijn gehaald.



Muizen:

Tijdens een **Verdeling van kaarten in de karavaan**, neemt de eerste speler kaarten zonder muizen. Vervolgens nemen alle volgende spelers hun kaart(en) en nemen ook een muis (als die er nog is) van de karavaan.

Wanneer een speler een muiskaart neemt, legt hij deze onmiddellijk samen met een kaart naar eigen keuze af die al voor hem ligt.

In het uitzonderlijke geval dat de karavaan enkel muizen bevat, neemt elke speler een muis behalve de eerste speler, die geen kaart neemt.



Handelaars: ze moeten met de beeldzijde naar boven voor de speler worden geplaatst. Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste handelaars **2 punten per soort goederen die ze hebben** (behalve Genie's lampen) vermenigvuldigd met het aantal handelaren dat ze hebben. In het geval van een gelijkspel voor wie de meeste handelaars heeft, krijgen al die betrokken spelers de punten van hun handelaars.

Voorbeeld: je bent de speler met de meeste handelaars. Je hebt 3 handelaars en 4 verschillende soorten goederen, dus krijg je $(4 \times 2) \times 3 = 24$ punten.



Prinsessen:

Ze moeten voor de speler worden neergelegd, met de beeldzijde naar boven. Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste prinsessen **1 punt voor elke kaart die deel uitmaakt van hun grootste verzameling goederen** (behalve Genie's

lampen) vermenigvuldigd met het aantal prinsessen dat ze hebben. In het geval van een gelijkspel voor wie de meeste prinsessen heeft, krijgen al die betrokken spelers de punten van hun prinsessen.

Voorbeeld: je bent de speler met de meeste prinsessen. Je hebt 3 prinsessen en je grootste verzameling goederen is 4 kleding, dus krijg je $3 \times 4 = 12$ punten.

Einde van het spel

Als er geen kaarten meer in de stapel zijn, gaat het spel verder tot de volgende keer de karavaan gevuld is en de spelers hun kaarten uit de karavaan hebben genomen. Als er geen kaart aan de karavaan kan worden toegevoegd, stopt het spel na de gebruikelijke verdeling van de kaarten van de karavaan, te beginnen met de laatste speler die een kaart aan de karavaan heeft toegevoegd.

Spelers berekenen vervolgens hun eindscore op de volgende manier met behulp van het scoreblok:

- ♦ **Goederenkaarten** zijn evenveel punten waard als ze aangeven.
- ♦ **De speler(s) met de meeste prinsessen krijgen** de punten van hun prinsessen (zie hierboven **Prinsessen**).
- ♦ **De speler(s) met de meeste handelaars krijgen** de punten van hun handelaars (zie hierboven **Handelaars**).

- ♦ **Genie's Lamp:** aan het einde van het spel is de waarde van deze kaarten hun aantal, in het kwadraat (zie vorige pagina).

Herinnering: Genie's lampen tellen niet als een ander soort goed voor handelaars en prinsessen.

Scorevoorbeeld

Punten voor goederen: $(3 \times 2) + (2 \times 3) + (1 \times 4) + (2 \times 5) + (1 \times 6) + (2 \times 7) = 46$ punten.

Punten voor Genie's Lampen: $3 \times 3 = 9$ punten.

Als deze speler **4 prinsessen** heeft en de speler met de meeste prinsessen is, dan krijgt hij $3 \times 4 = 12$ punten (voor 3 voedselkaarten en 4 prinsessen).

Als deze speler **3 handelaars** heeft en zo de speler met de meeste handelaars is, dan krijgt hij $(6 \times 2) \times 3 = 36$ punten (voor 6 verschillende goederen en 3 handelaars).

De speler met het hoogste totaal wint.

In het geval van een gelijke stand, wint de speler met de meeste prinsessen. Anders wint de speler met de meeste handelaars. Als er nog steeds gelijke stand is, delen beide spelers de overwinning.

