



Marco Polo

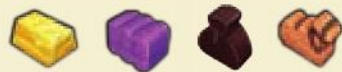
Suplement




Symbole – Co znaczą różne symbole?

Poniżej są wyjaśnione różne symbole. Kiedykolwiek zobaczysz taki sam symbol, będzie miał takie same znaczenie. Jeśli zobaczysz coś czego nie zrozumiesz, proszę, zajrzyj tutaj.


Towary, Wielbłądy, Monety i Punkty Zwycięstwa



To są symbole dla 1 złota, 1 jedwabiu, 1 pieprzu i 1 wielbłąda. Symbole te reprezentują drewniane elementy w grze.




Możesz wybrać spośród pokazanych towarów (złoto, pieprz lub jedwab). Jest również wariant pozwalający na wybranie 1 lub 2 towarów. Jeśli możesz wybrać 2 towary, każdy z nich musi być **inny**.




To są symbole dla monet i punktów zwycięstwa.


Inne Symbole




Weź **górnny** kontrakt ze **specjalnego stosu** i umieść go, odkrytego, na jednym ze swoich pól aktywnych kontraktów. Jeśli oba pola są zajęte, możesz wybrać albo odrzucenie jednego z obecnych kontraktów albo odmowę wzięcia nowego. W każdym przypadku, odłóż niewybrany kontrakt na spód stosu specjalnego.



Porusz swojego pionka o jedno pole na mapie. Nie musisz płacić podstawowego kosztu ruchu, jednakże wszystkie dodatkowe koszty (wielbłądy lub monety) muszą nadal być opłacone. Umieść Dom Handlowy jak zwykle, jeśli twój ruch zakończy się w małym lub dużym mieście.
Uwaga: Jeśli gracz nie może skorzystać z takiego ruchu, na przykład, ponieważ nie ma potrzebnych wielbłądów, ruch ten jest tracony.
Wskazówka: Dodatkowe ruchy mogą umożliwić ci umieszczenie kilku Domów Handlowych w tej samej turze. Na przykład, jeśli po ruchu, dostajesz dodatkowy ruch, który zabiera cię do drugiego miasta.




Weź 1 czarną kość z zapasów na planszy. Rzuć nią natychmiast i dodaj ją do swojej planszy gracza. Możesz ją użyć podczas aktualnej rundy, po niej musisz ją zwrócić na planszę. Czarne kości są ograniczone. Jeśli żadna nie jest dostępna na planszy, nie możesz żadnej zabrać.




Wykrzyknik jest przypomnieniem, że korzyścią są przyznawane na początku rundy, zobacz stronę 16 instrukcji.
Wykrzyknik możesz odnaleźć na znacznikach bonusów miast oraz na kilku postaciach.

Znacznik Bonusowy Miasta – Uwaga specjalna





Jeśli masz Dom Handlowy w małym mieście z tym znacznikiem bonusu, możesz potem wybrać jeden z bonusów innych miast za każdym razem gdy jest przyznawany. Możesz wybrać za każdym razem inny bonus i nie musisz mieć Domu Handlowego w mieście z wybranym bonusem.

Karty Miast – Uwaga specjalna



Wartość kości określa co otrzymujesz.
Przykład: Alicja umieszcza 1 kość (2). Bierze 1 jedwab z zapasów.

Możesz wymieniać rzeczy, albo towary na wielbłądy (lub odwrotnie) albo punkty zwycięstwa na monety (lub odwrotnie).

Symbole – Co znaczą różne symbole?



To oznacza, że zrealizowane kontrakty (czyli w twojej szufladzie) są brane do podliczenia. Nie musisz nic płacić.

Uwaga: Wartość kości określa ile kontraktów jest podliczanych. Jeśli masz zrealizowanych więcej kontraktów niż liczba na twojej kości, liczysz tylko tyle ile wynosi wartość kości. Możesz również umieścić kość o wartości wyższej niż liczba zrealizowanych przez siebie kontraktów.




Przykład 1: Gracz umieszcza 1 kość (3) na tej karcie Miasta, która daje 2 monety za zrealizowany kontrakt. Gracz ten ma 4 zrealizowane kontrakty. Jednakże, ponieważ umieścił kość 3, dostaje 2 monety tylko za 3 spośród 4 zrealizowanych kontraktów, co daje łącznie 6 monet.

Przykład 2: Gracz umieszcza 1 kość (5) na tej samej karcie Miasta. Ma zrealizowane tylko 2 kontrakty. Dostaje monety za swoje 2 zrealizowane kontrakty (co daje łącznie 4 monety), mimo że umieścił kość 5.



To oznacza, że Domy Handlowe, które masz na planszy są brane do podliczenia. Nie musisz płacić za to nic.



Uwaga: Wartość kości określa ile Domów Handlowych jest branych pod uwagę. Jeśli masz więcej Domów Handlowych na planszy niż liczba na swojej kości, liczysz tylko tyle Domów Handlowych ile wartość kości. Możesz również użyć kości z wartością wyższą niż liczba Domów Handlowych, które masz na planszy. Jest to podobne do zrealizowanych  kontraktów. Więcej informacji w poprzednim punkcie.






Wybierz małe miasto w którym masz Dom Handlowy. Otrzymujesz bonus z tego miasta.

Jeśli gracz może wybrać więcej niż jedno miasto, gracz ten musi wybrać **różne** miasta w których ma umieszczone Domy Handlowe.



Przykład 1: Adela umieszcza 1 kość (5) na tej karcie Miasta. Musi teraz wybrać dwa różne miasta, gdzie posiada Domy Handlowe, by otrzymać ich bonus. Ma ona tylko Domy Handlowe w  oraz . W rezultacie, dostaje bonusy z tych dwóch miast.



Przykład 2: Alicja umieszcza 1 kość (4) na tej karcie Miasta. Może zapłacić do 4 monet, by użyć bonusów z 4 miast w których ma Domy Handlowe. Płaci 3 monety, aby dostać bonusy z miast ,  oraz , miast w których ma Domy Handlowe.



Wymień **albo** 1 wielbłąda za 3 monety **albo** 1 monetę za 1 wielbłąda tyle razy ile wynosi liczba na użytej przez siebie kości. Jeśli chcesz przeprowadzić tę akcję kilka razy, musisz wykonać za każdym razem tą samą wymianę.



Przykład: Gracz umieszcza 1 kość (5) na tej karcie Miasta. Musi potem wybrać handel 5 wielbłądami za 15 monet lub 5 monet za 5 wielbłądów.



Dostajesz dwa razy tyle monet ile wynosi liczba na kości.

Przykład: Alicja umieszcza 1 kość (5) na tej karcie Miasta. Dostaje ona dwa razy tyle ile wynosi liczba na kości, czyli łącznie 10 monet.



Karty Celu - Co za nie dostajemy?

Każdy gracz ma **2 karty Celu** za które gracz dostaje punkty zwycięstwa na koniec gry. Każda karta pokazuje dwa **konkretne miasta** (oba duże lub małe). Musisz mieć Domy Handlowe w tych miastach na koniec gry, by dostać punkty. Karty celu zawsze zawierają te same elementy:

W tych miastach powinieneś mieć Domy Handlowe na koniec gry.

Ta tabela pokazuje ile dodatkowych punktów dostaniesz za posiadanie kilku miast-celów.



To pokazuje, gdzie wymagane miasta są położone na mapie.

To pokazuje ile punktów daje posiadanie Domów Handlowych w **obu** miastach.

1. Posiadanie Domu Handlowego w obu miastach.
2. Posiadanie Domów Handlowych w kilku celach.

Karty Celu - Co za nie dostajemy?

1. Posiadanie Domów Handlowych w obu wskazanych miastach.

Jeśli masz 1 Dom Handlowy w obu wymaganych miastach na koniec gry, dostajesz punkty zwycięstwa oznaczone po prawej stronie karty Celu. Jeśli masz tylko Dom Handlowy w jednym z dwóch miast, nie dostajesz nic.

Każda z dwóch kart Celu gracza jest punktowana w ten sposób.

Przykład:

Green ma te 2 karty Celu. Zrealizował jedną ze swoich kart Celów. Umieścił Dom Handlowy w Lan-Zhou i Kochi, które dają mu 4 punkty.



Green nie zrealizował drugiej karty Celu. Wprawdzie umieścił Dom Handlowy na Sumatrze, ale nie ma go w Anxi. Nie otrzymuje żadnych punktów za tę kartę Celu.



2. Posiadanie Domów Handlowych w kilku celach.

W tym miejscu tabela na dole karty staje się ważna. Tabela jest taka sama na każdej karcie Celu. Ponieważ każda karta Celu pokazuje 2 wymagane Miasta i ponieważ każdy gracz ma 2 karty Celu, jest możliwe być w maksymalnie 4 różnych miastach-celach.

Każde możliwe do punktowania miasto jest oznaczone na przynajmniej 1 z twoich 2 kart Celu.

Jeśli osiągnąłeś tylko 1 z niezbędnych miast, otrzymujesz tylko 1 punkt zwycięstwa.

Jeśli osiągnąłeś 2 różne miasta, otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa itd.



Przykład:

Green umieścił Domy Handlowe w 3 z 4 miast ze swoich 2 kart Celów: Lan-Zhou, Kochi oraz Sumatra. Pomiął jedynie Anxi. Osiągnął on 3 różne miasta z Domami Handlowymi.



Green dostaje 6 punktów za umieszczenie Domów Handlowych w 3 różnych miastach.

Ważne: Miasta muszą być różne! Jeśli to samo miasto jest na obu twoich kartach Celu, może być ono liczone tylko jednokrotnie.

Przykład:

Yellow ma następujące 2 karty Celu: Moskwa oraz Xian; Moskwa oraz Kashgar. Zrealizował obie karty Celu, umieszczając Domy Handlowe w każdym z tych 3 różnych miast.



Yellow zdobywa łącznie 6 punktów, osiągając 3 różne miasta, ponieważ Moskwa była na 2 kartach Celu.

Postacie - Co mogą zrobić?



Raschid ad-Din Sinan

Nie rzucasz swoimi kośćmi. Kiedykolwiek wybierasz akcję, wybierasz sam wartość kości.

Uwaga: Nie możesz otrzymać kompensacji (zobacz stronę 14 instrukcji).

Ważne: Musisz nadal płacić, jeśli chcesz użyć zajętego pola akcji.

Musisz także płacić wszystkie dodatkowe koszty, kiedy podróżujesz (monety lub wielbłądy).



Przykład: **Czerwony** chce użyć akcji "Pieprz". Odwraca swoją kość, by pokazywała 6, umieszcza ją na polu akcji i bierze 4 pieprze z zapasów.



Matteo Polo

Otrzymujesz **białą kość** na początku każdej rundy. Rzuć nią i dodaj do pozostałych kości na swojej planszy gracza. Otrzymujesz także górny **kontrakt** ze specjalnego stosu na początku każdej rundy. Obejrzyj stronę 1 tego Suplementu, by uzyskać więcej informacji.

Postacie

- Co mogą zrobić?



Mercator ex Tabriz

Uwaga : Są 3 kopie "Mercator ex Tabriz" w grze. To, którego używasz zależy od liczby graczy biorących udział w rozgrywce. Użyj tylko kopii pasującej do liczby graczy.

4 graczy :

Kiedykolwiek **inny gracz** wybiera pójście na bazar, otrzymujesz **jeden** towar, który wybrał inny gracz. Dotyczy to również wielbłądów.

Przykład: **Green** wybiera akcję "Jedwab" i bierze 3 jedwabiu. **Blue**, Mercator, bierze 1 jedwab.



3 graczy :

Tak samo jak w grze na 4 osoby. Dodatkowo, kiedykolwiek **inny gracz** weźmie Łaskę Khana dostajesz **1 wielbłąda**.



2 graczy :

Tak samo jak w grze na 3 osoby. Dodatkowo, kiedykolwiek **inny gracz** weźmie 5 monet, otrzymujesz **2 monety**.

Wskazówka: Gracz, który ma Mercator ex Tabriz powinien okazywać innym graczom wdzięczność za ich dary i dziękować im w razie potrzeby.



Kublai Khan

Umieść swój pionek w **Beijing** (nie Wenecji) na początku gry. Oznacza to, że twoja podróż rozpoczyna się stamtąd. Dodatkowo umieść **1 Dom Handlowy** na polu 10 punktów zwycięstwa w **Beijing**.



Berke Khan

Nie musisz płacić nic, by użyć zajmowanego pola akcji.

Uwaga: Nie dotyczy to używania zajmowanej karty Miasta.



Niccolo and Marco Polo

Dostajesz na początku gry drugi pionek do poruszania się po mapie.

Pionek ten również rozpoczyna w Wenecji.

Dostajesz także **1 wielbłąda** na początku każdej rundy.

Uwaga: Możesz podzielić swój ruch pomiędzy dwa pionki, kiedy podróżujesz.



William of Rubruck

Dostajesz **2 czarne Domy Handlowe** na początku gry.

Dodaj je do swoich pozostałych Domów Handlowych. Jeśli umieścisz wszystkie **11 ze swoich Domów Handlowych** na koniec gry, dostajesz dodatkowe **10 punktów zwycięstwa**.

Umieść również **Domy Handlowe** w każdym mieście dużym lub małym, **przez które się poruszasz** podczas podróży. Oznacza to, że nie potrzebujesz kończyć swojego ruchu w mieście, aby umieścić tam Dom Handlowy. **Uwaga:** Możesz przejść nad miastem, nawet jeśli już je odwiedziłeś. Możesz mieć tylko 1 Dom Handlowy w każdym mieście.



Johannes Caprini

Podczas ruchu możesz przejść z jednej oazy do drugiej. Gdy wybierasz podróż, Możesz poruszyć się z jednej oazy do innej. Liczy się to jako jeden ruch. Możesz zacząć swoją podróż w oazie lub najpierw ruszyć się na oazę z miasta a potem do innej oazy. Możesz potem zachować ruch do innego miasta. Taki ruch jest dozwolony tylko, jeśli

opłacone zostały konieczne pola. Otrzymujesz również **3 monety** na początku każdej rundy.



Przykład: **Yellow** wybiera akcję Podróży, by poruszyć się łącznie o 3 pola.

Wyrusza z Alexandrii i idzie do oazy, stamtąd idzie bezpośrednio do innej oazy a na końcu idzie do Beijing.

Umieszcza tam Dom Handlowy jak zwykle. 