

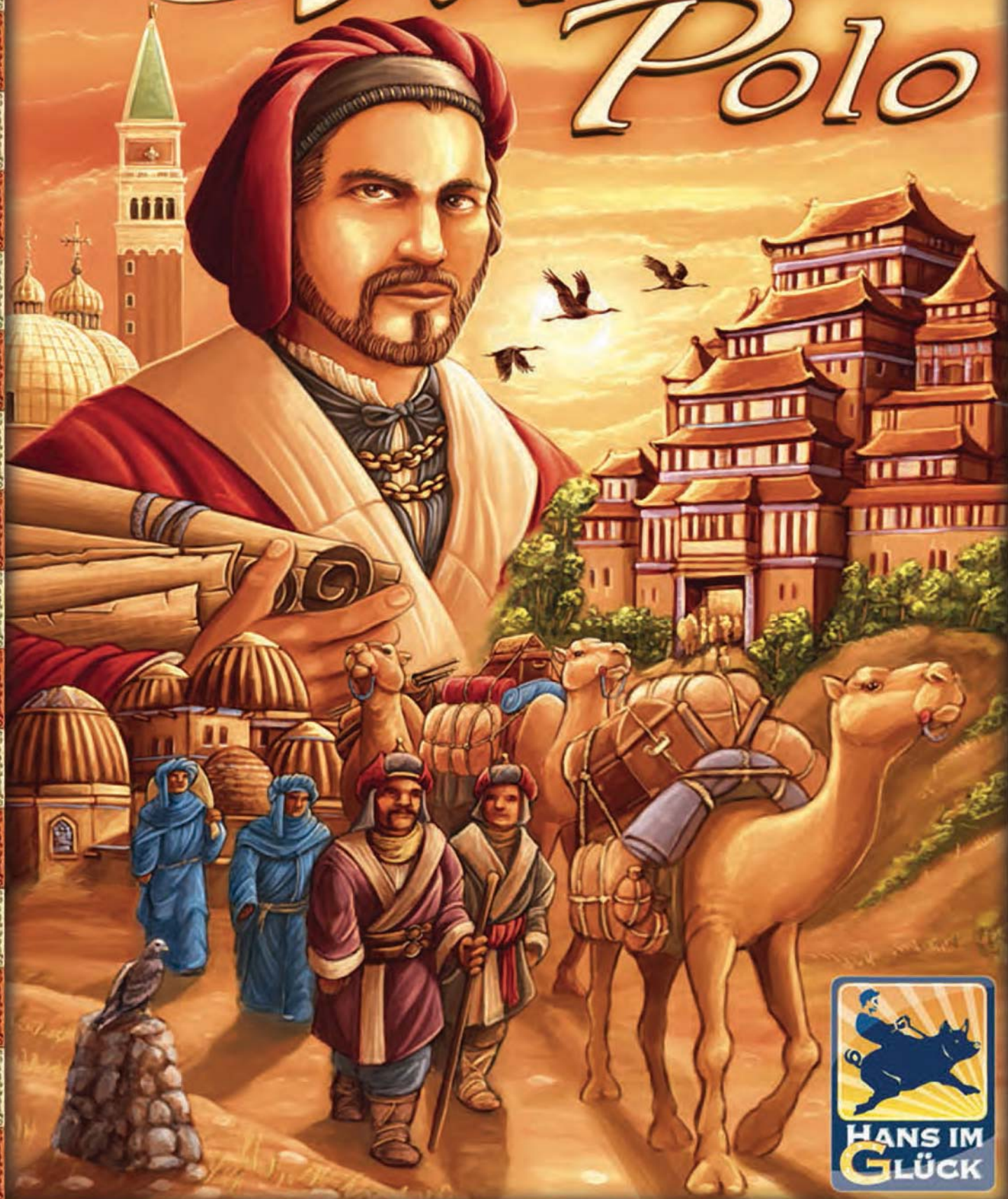
THE VOYAGES

OF



# Marco Polo

Daniele Tascini  
Simone Luciani



HANS IM  
GLÜCK

# Komponenty i przygotowanie

## Komponenty

- 1 plansza
- 1 znacznik pierwszego gracza
- 4 plansze graczy
- 6 płytek bonusowych małych miast
- 10 płytek bonusowych dużych miast
- 10 Postaci
- 40 Monet (20 x 1, 10 x 5, 10 x 10)
- 44 płytek kontraktów
- 4 Żetony 50/100 punktów
- 18 Kart Celów
- 31 kart Dużych Miast
- 15 Sztabki złota (12 małe i 3 duże)
- 15 jedwabiu (12 małych i 3 duże)
- 15 worków pieprzu (12 małych i 3 duże)
- 28 Wielbłądów (21 małych i 7 dużych)
- 12 pionków graczy (po 3 w każdym kolorze graczy: niebieski, żółty, zielony i czerwony)
- 26 Kości (po 5 w każdym kolorze : niebieski, żółty, zielony i czerwony, 5 w kolorze czarnym; 1 w kolorze białym)
- 38 Domów handlowych (po 9 w każdym w kolorze graczy: niebieski, żółty, zielony, czerwony, 2 w kolorze czarnym)
- 1 Instrukcja, 1 suplement, 1 Karta Przygotowania , 5 kart pomocy.

1 Umieść planszę na środku stołu. Żetony 50/100-punktów umieść przy polu 50 punktów na torze punktów zwycięstwa



Pozostałe elementy są przydzielane do poszczególnych graczy . Szczegółowo opisano to na stronie 4.

Komponenty i przygotowanie

12 Gracz, który niedawno podróżował po świecie bierze znacznik gracza rozpoczynającego (klepsydra).



11 5 czarnych Kości umieść na planszy na polu z czarną ikoną kości . Liczba oczek na tych kościach nie ma znaczenia .



10 Niektóre postacie mają dodatkowe elementy związane z tą postacią. 2 czarne domy handlowe, biała kość, znacznik pierwszego gracza. Opis każdej postaci można znaleźć w suplementcie.



**2** 18 kart celów potasuj i połącz zakryte obok planszy



Tył

Przód

**3** Pieniądze (40 Monet o wartości 1, 5, 10) umieść w pobliżu w puli ogólnej



**4** Towary (Złoto, jedwab i pieprz) oraz wielbłądy umieść w pobliżu planszy w puli ogólnej. Duże znaczki mają wartość 3. Towary i Wielbłądy nie są ograniczone ilościowo. W mało prawdopodobne jest, że zabraknie któregoś z nich, w takim wypadku można zastąpić je innymi żetonami.



Złoto



pieprz

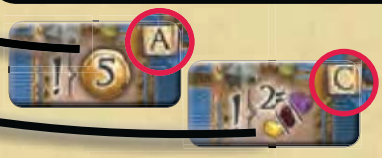


jedwab



wielbłądy

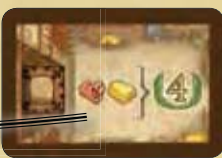
**5** 6 płytek bonusowych małych miast umieść (zgodnie z ich literami) w 6 małych miastach na planszy.



**6** 10 bonusowy płytek dużych Miast potasuj i umieść po 1 na każdym z siedmiu dużych miastach na planszy. 3 pozostałe płytki odłóż do pudełka.



tył



**7** Potasuj 31 kart dużych miast i połącz po 1 odkrytej karcie na każdym polu karty miasta na planszy. Łącznie 9 kart. Wszystkich pozostałe, niewykorzystane karty są zwracane do pudełka. Nie będą one potrzebne.

**8** 6 startowych Płytek kontraktów oddziel od pozostałych. Patrz strona 4



Startowe kontrakty



Resztę płytek kontraktów potasuj. Podziel je na 5 stosów po 6 kontraktów każdy. Z pierwszego z tych stosów, weź po 1 płytce i umieść je na 6 pól Kontraktów na planszy. Pozostałe 4 umieść obok planszy. Następnie pozostałe 8 Płytek kontraktów umieść w "specjalnym" stosie, który także umieść obok planszy, ale oddzielnym od innych stosów.

Specjalny stos



**9** 10 Postaci umieść odkryte obok planszy.



Reverse side

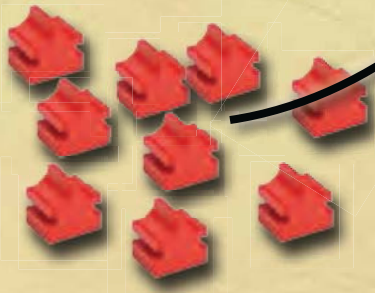


## Przygotowanie gracza:

**1** Każdy gracz wybiera kolor, bierze planszę w wybranym kolorze i kładzie ją przed sobą.

**2** Każdy gracz następnie zabiera 5 kości w swoim kolorze i umieszcza je na swojej planszy gracza w obszarze pokazującym ikonę kości.

**3** Następnie każdy z graczy bierze 9 domów handlowych w swoim kolorze i umieszcza je na planszy gracza w wyznaczonym miejscu.



Miejsce na aktywne kontrakty

Magazyn na towary i wielbłądy

Miejsce na zrealizowane Kontrakty

**4** Każdy gracz otrzymuje kontrakt z wcześniej przygotowanego stosu **Startowych kontraktów**. Każdy gracz bierze 1 żeton i umieszcza go odkrytego na jednym z pól na kontrakty na planszy gracza.

**5** Każdy gracz bierze 2 Wielbłądy i umieszcza je w magazynie na swojej planszy gracza. Pierwszy gracz bierze 7 Monet i umieszcza je przed sobą, a pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara biorą o 1 monetę więcej od poprzedniego gracza (8, 9, i 10 monet dla graczy 2, 3 i 4).

**7** Każdy gracz bierze 2 Figurki gracza w swoim kolorze i umieszcza je na planszy: jedną torze punktacji na polu "50", drugą umieszcza w Venezia.

**8** Każdy gracz losuje 2 karty celów ze stosu i trzyma je w ukryciu przed innymi graczami. W zaawansowanej grze, gracze sami wybierają swoje karty celów (patrz strona 15).

**9** Na koniec, każdy gracz bierze kartę pomocy. Teraz jesteście gotowi do gry!

**6** Podczas swojej pierwszej gry, gracze otrzymują tylko te 4 Postacie.

Pierwszy gracz bierze **Raschid ad-Din Sinan**,

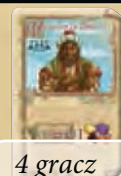
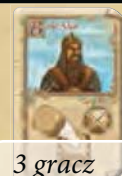
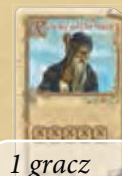
drugi gracz (na prawo) bierze **Matteo Polo**

trzeci gracz bierze **Berke Khan**

a 4-ty gracz bierze **Mercator ex Tabriz**.

W zaawansowanej grze, gracze wybierają sami postaci (patrz strona 15). Opis każdej postaci znajduje się w suplemencie.

Przygotowanie gracza



1 gracz

2 gracz

3 gracz

4 gracz

## O zasadach

Ze względu na złożony charakter gry, zaczniemy od wyjaśnienia podstaw. Po tym, będziemy wyjaśniać poszczególne akcje i szczególne przypadki, bardziej szczegółowo. Więc nie denerwuj się, jeśli myślisz, że coś nie zostanie wyjaśnione.

### Przegląd gry

Gracze wcielają się w jednego z towarzyszy słynnego podróżnika Marco Polo. Każdy gracz próbuje zbierać punkty zwycięstwa za pomocą lukratywnych kontraktów i zwiedzania miasta. Ukończony Kontrakt daje również graczowi dodatkowe bonusy, a w miastach, które odwiedził, może korzystać z przywilejów. Ponadto, gracze mogą ukończyć tajne Cele i zdobyć dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec gry..

Gracze wykonują swoje tury jeden po drugim w kolejności wskazówek zegara, przez kilka rund. W każdej rundzie gracz rzuca kośćmi, a następnie umieszcza te kości na polach akcji na planszy w celu wykonania różnych działań.

Gra składa się z 5 rund, a kończy się krótką ostateczną punktacją.

Na stronach 15 i 16, prezentujemy bardzo szczegółowy opis rundy gry.

Mamy nadzieję, że podążysz śladami tego wielkiego odkrywcy w grze "Voyages Marco Polo"!

O zasadach

## Tura gracza

Podczas swojej tury, gracz musi wziąć co najmniej 1 (wcześniej rzucając) kość ze swojej planszy gracza i umieścić ją / je na polu akcji. Może umieścić kości na pustym polu akcji lub na takim, które jest już zajęte. Następnie niezwłocznie wykonuje odpowiednią akcję.

Przed lub po wykonaniu głównej akcji, gracz może wykonać jedną lub więcej "dodatkowych" akcji (patrz strony 12 i 13). Akcje te są zawsze dobrowolne. Podsumowanie wszystkich dostępnych "Dodatkowych" akcji można znaleźć na kartach pomocy.

Gracz musi wykonać 1 główną akcję w każdej swojej turze, tak długo, jak ma niewykorzystane kości dostępne na jego planszy gracza. Kiedy już nie ma więcej kości, automatycznie kolej przechodzi na kolejnego gracza, (gracz nie uczestniczy już w tej rundzie)! Kolejny gracz zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, wykonuje swoją akcję. Trwa to, dopóki wszyscy gracze użyją wszystkich swoich kości. Następnie runda kończy się.

wymagana ilość kości  
pole akcji  
akcja



Dostępne "Dodatkowe"  
akcje są na karcie pomocy



Tura gracza

## Plansza

Plansza zawiera obszary, z 6 głównymi akcjami: Weź 5 Monet, Rynek, Łaska Khana, Pozyskanie kontraktu, Podróż, Akcje na dużych kartach miast.



Istnieje również 5 Dodatkowych Akcji: Realizacja 1 Kontraktu, Weź 3 Monety, Przerzuc 1 kość, Zmień wartość 1 kości o +1/-1 i Weź 1 czarną kość.

Na kolejnych stronach, zostaną wyjaśnione poszczególne akcje.

Plansza

## Główne Akcje

Podczas wykonywania jednej z głównych akcji, muszą być przestrzegane następujące zasady:

- \* Gracz może umieścić tylko swoje kości na polu akcji.
- \* Liczba kości umieszczanych na polu akcji musi odpowiadać liczbie kości pokazanych na niej.
- \* Gracz może umieścić swoje kości na puste lub zajęte pole akcji. (Wyjątek: Akcje na kartach w dużych miastach) patrz strona 11
- \* Jeżeli pole akcji jest już zajęte, gracz musi zapłacić odpowiedni koszt, aby móc wykonać tę akcję. Jest to wyjaśnione w sekcji "Specjalne sytuacje" na stronach 13 i 14.
- \* Każde pole akcji może być wykorzystane tylko jeden raz przez gracza ; patrz strona 14.
- \* Gdy gracz położył kości na polu akcji, to raz wykona odpowiednią akcję.
- \* Wartość kości umieszczanych na polach akcji wskazuje, jak często akcja może być wykonana lub ile towarów można zdobyć. (**Wyjątek:** Weź 5 Monet) Decydującym czynnikiem jest zawsze najniższy numer kości.
- \* Jeśli gracz może wykonywać akcję więcej niż jeden raz, lub wziąć więcej towarów, może wykonać akcję mniej razy niż może, lub może wziąć mniej towarów. Jednak należy zawsze użyć akcji co najmniej 1 raz.



Główne Akcje

### Jaka jest dokładna sekwencja zdarzeń w turze?

1. Gracz umieszcza swoją kość / kości na polu akcji.
2. Gracz płaci koszt, jeśli umieszcza swoje kości / kość na zajętym polu (strony 13 i 14).
3. Gracz wykonuje akcję.

WAŻNE!!!

## Weź 5 monet

W celu uzyskania 5 Monet, gracz musi umieścić dokładnie 1 kość na polu "Weź 5 Monet". Liczba oczek na kości nie ma znaczenia dla tej akcji. Gracz zawsze otrzymuje 5 Monet za wykonanie tej akcji. Jeżeli pole akcji jest już zajęte, gracz musi pokryć koszty za umieszczenie swojej kości (patrz strony 13 i 14).

*Przykład:* **Żółty** umieszcza kość ("3") na akcji "Weź 5 Monet". Otrzymuje 5 Monet z puli ogólnej.



Weź 5 monet

## Rynek

Towary są potrzebne do wykonywania kontraktów. Ponadto, niektóre duże miasta mogą zawierać specjalne akcje, które pozwalają graczom na wymianę Towarów na Monety, wielbłądy, a nawet punkty zwycięstwa. Towary mogą również dać graczom dodatkowe punkty zwycięstwa w pod koniec punktacji. **Procedura:**

1. Gracz umieszcza swoje kości
2. Następnie określa ile Towarów otrzyma.
3. Bierze tę liczbę towarów z puli ogólnej i umieszcza je na swojej planszy gracza.



### 1. Gracz umieszcza swoje kości

Gracz umieszcza tyle kości na polu akcji, jak pokazuje rysunek na polu akcji

*Przykład:* **Niebieski** umieszcza 2 kości (wykazujące "4" i "5") na Rynek na akcję "Jedwab".

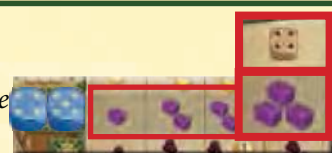


Rynek

### 2. Następnie określa ile Towarów otrzyma.

Na prawo od miejsca akcji, tabela przedstawia ilość i rodzaj towarów otrzymanych za kość o wartość od 1 do 6. Najniższy numer umieszczonych kości na polu akcji określa, kolumnę, która pokazuje maksymalną liczbę otrzymanych towarów.

**2** Najniższy numer kości umieszczonej na polu akcji to "4", a więc **Niebieski** otrzymuje 3 Jedwabiu z puli ogólnej.



## Rynek

### 3. Bierze odpowiednią liczbę towarów z puli ogólnej i umieszcza je na swojej planszy gracza.

Towary pochodzą z puli ogólnej i umieszczane są w magazynie na planszy gracza ,

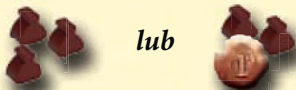
3

*Niebieski* bierze 3 Jedwabiu z ogólnej puli i umieszcza je w magazynie na swojej planszy



Gracz może wybrać towary z kolumny o niższym numerze niż jego najniższa kość, jeśli chce. (Może wybrać jedną z innych dostępnych akcji, na przykład patrz poniżej.)

Przykład: *Czerwony* umieszcza kość ("4") na Rynek na polu akcji "Pieprz". W związku z tym, może on wziąć 3 pieprzu. Może on również wziąć 2 Pieprzu i 1 Monetę.



lub



Rynek

## Wielbłądy

Wielbłądy są potrzebne do wykonania kontraktów oraz są potrzebne do podróży na niektórych trasach na mapie. Ponadto, mogą być potrzebne, aby uzyskać korzyści z niektórych kart dużych miast. Gracz otrzymuje Wielbłądy stosując tę samą procedurę, jak pozyskiwanie Towarów : Umieszcza 1 kość na polu akcji "Wielbłądy" i bierze tyle Wielbłądów z ogólnej puli, ile wskazują oczka na kości i umieszcza je w magazynie na swojej planszy gracza.

Przykład

1



*Zielony* kładzie kość ("6") na polu akcji "Wielbłądy". To pozwala mu wziąć 6 wielbłądów.

2



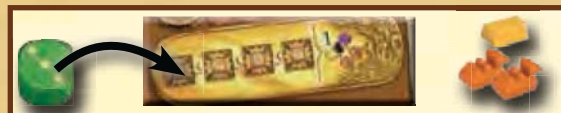
*Zielony* bierze 6 Wielbłądów z puli ogólnej i umieszcza je w magazynie na swojej planszy gracza.

Uwaga: Przy wyborze pozyskania Wielbłądów, nie ma powodów, aby wybierać niższy numer kolumny.

Wielbłądy

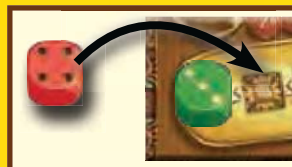
## Łaska Khana

Tutaj gracz umieszcza dokładnie 1 kość na polu akcji „Łaska Khana”. Gracz bierze 1 dowolny towar i 2 Wielbłądy z ogólnej puli i umieszcza je w magazynie na swojej planszy gracza.



Szczegóły

Pierwszy gracz który używa tej akcji kładzie kość pokazującą dowolną liczbę oczek na lewym polu akcji. Kolejny gracz, który chce podjąć tę akcję umieszcza swoją kość na następnym polu, a kość musi wykazać równą lub wyższą liczbę oczek niż kość po lewej (jeśli nie jest to możliwe, gracz nie może wykonać tej akcji). Może on następnie wziąć 1 dowolny towar i dwa wielbłądy. Każdy kolejny gracz, który chce wykonać tą akcję musi stosować takie same zasady umieszczania kości.



1 *Zielony* umieszcza kość "3" na pierwszym polu akcji "Łaska Khana". Bierze jeden towar (Złoto) i 2 Wielbłądy z puli ogólnej.



2 *Czerwony* musi teraz umieścić kość przynajmniej o wartości "3" w celu wykonania tej akcji. Kładzie kość pokazującą "4" i bierze 1 towar (złoto) i 2 Wielbłądy z puli ogólnej.



Uwaga: Istnieje tylko 4 pola . Gdy wszystkie są zapełnione, ta akcja nie może być wykonana w tej rundzie.

Łaska Khana

## Pozyskanie kontraktów

W celu pozyskania Kontraktów, gracz musi umieścić dokładnie **1 kość** na polu akcji "Pozyskaj kontrakt". Może on następnie wziąć **1 lub 2 Kontrakty** z pól na kontrakty, których numery są równe bądź niższe niż umieszczona kość i umieszcza go / je na dowolnym pustym polu aktywnych kontraktów na swojej planszy gracza.

1



**Niebieski** umieszcza kość o wartości "3" na akcji Pozyskaj kontrakt.

2



**Niebieski** może teraz wybrać 1 lub 2 kontrakty z "1", "2" lub "3" kolumny i umieszcza je na swojej planszy gracza.

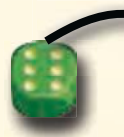
3



Jeśli gracz bierze kontrakt z "5" kolumny, otrzymuje również 1 monetę lub 1 wielbłąda. Jeśli bierze kontrakt z "6" kolumny, otrzymuje 2 monety lub 2 wielbłądy.

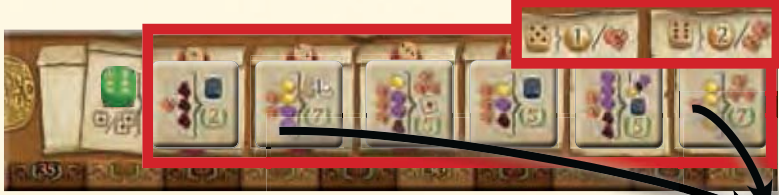
**Przykład:**

1



**Zielony** umieszcza kość o wartości "6" na akcję "Pozyskaj kontrakt". Może wybrać 1 lub 2 kontrakty z dowolnej kolumny

2



**Zielony** bierze kontrakt z "2" i "6" kolumny i postanawia wziąć z Wielbłądy jako dodatkowa nagroda z kolumny "6". Może również wybrać kontrakty z kolumn "5" i "6" i otrzymać za nie nagrody.

### Jakie są dodatkowe zasady do akcji "Pozyskaj Kontrakt"?

\* Po tym jak gracz wziął 1 lub 2 kontrakty, wszystkie pozostałe płytki kontraktów na planszy przesuwają się w lewo, aby wypełnić wszystkie puste pole.

Kontrakt w kolumnie "2" został wzięty, kontrakty z kolumn od "3" do "6" przesuwają się o jedno miejsce w lewo.



\* Jeśli w trakcie rundy, na planszy nie ma już kontraktów, należy umieścić 2 kontrakty ze stosu "specjalnego" kontraktów w kolumnie "1" i "2" na planszy.

\* Każda plansza gracza posiada 2 pola na aktywne kontrakty. Kiedy gracz bierze nowy Kontrakt, musi mieć puste pole na planszy gracza. Jeśli obydwa pola zawierają już Kontrakt, jeden (lub oba) kontrakty musi umieścić zakryte pod "specjalnym" stosem kontraktów. Płytki Startowych kontraktów są usuwane z gry.

**Przykład:**

**Zielony** bierze 1 płytkę kontraktu z planszy, ale aktualnie nie ma wolnych miejsc na swojej planszy gracza. W związku z tym, usuwa 1 kontrakt i umieszcza go pod "specjalnym" stosem kontraktów, aby zrobić miejsce dla nowego wziętego kontraktu.



**Uwagi** - Następujące zasady mają zastosowanie jedynie w sytuacjach szczególnych.

- \* Gracz nie może wziąć kontraktu z planszy i natychmiast umieścić go pod "specjalnym" stosem kontraktów. Nowo podjęty kontrakt musi być zawsze umieszczony na planszy gracza.
- \* Dopóki kontrakt leży na polach aktywnych kontraktów na planszy gracza, kontrakt ten nie przynosi żadnych korzyści. W celu osiągnięcia korzyści z kontraktu, musi zostać zrealizowany, zgodnie z opisem na stronie 13 i karcie pomocy.



# Podróż

Aby gracz, mógł przenieść swój pionek po mapie na planszy, musi umieścić dokładnie 2 kości na polu akcji "Podróż". Procedura poruszania jest opisana poniżej.

## Przykład:

**Czerwony** umieszcza 2 kości na akcji "Podróż".  
Może on następnie, w zależności od wartości umieszczonych kości, przenieść swój pionek po mapie.



## Jaka jest dokładna procedura poruszania pionka po mapie?

Gracz musi wykonać taką sekwencję działań:

1. Gracz umieszcza 2 kości na polu akcji "Podróż"
2. Gracz płaci koszt podróży.
3. Gracz musi również zapłacić wszelkie dodatkowe koszty pokazane na mapie, jeśli to konieczne.
4. Gracz przesuwa swój pionek i zazwyczaj buduje Dom Handlowy.

### 1. Gracz umieszcza 2 kości na polu akcji "Podróż"

Może przemieścić swój pionek o tyle kroków, ile wskazuje wartość kości o niższej wartości.

**Przykład:** **Czerwony** umieszcza 2 kości ("2" i "4") na akcji "Podróż".  
Może on przemieścić swój pionek maksymalnie o 2 korki na mapie, jak określa jego kość o niższej wartości.

1



**Uwaga:** Gracz może zawsze poruszyć się mniej kroków niż jego najniższa kość, ale musi poruszyć się co najmniej o 1 krok.

### 2. Gracz płaci koszt podróży.

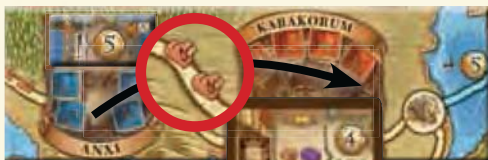
Przy każdej akcji "Podróż", znajduje się koszt. Koszt ten należy zapłacić, ale gracz płaci tylko koszt za rzeczywistą liczbę kroków, niezależnie od wartości kości. Wszystkie monety wpłacane są do puli ogólnej.

**2** **Czerwony** chciałby wykonać dwa kroki na mapie. Koszt tego ruchu to 7 Monet. Czerwony płaci tę kwotę do puli ogólnej.



### 3. Gracz musi również zapłacić wszelkie dodatkowe koszty pokazane na mapie, jeśli to konieczne.

Często, na trasach między 2 miastami, znajduje się liczba Wielbłądów lub monet. W takim przypadku, gracz musi zapłacić, to co znajduje się na trasie (wielbłądy i / lub monety) oprócz kosztów za akcję podróży.



Za podróż na tej trasie, gracz musi oddać 2 Wielbłądy do puli ogólnej (oprócz kosztów wskazanych przez akcję Podróż).

lub



Za podróż na tej trasie, gracz musi oddać 7 Monet do puli ogólnej (oprócz kosztów wskazanych przez akcję Podróż).

### 4. Gracz przesuwa swój pionek i zazwyczaj buduje Dom Handlowy.

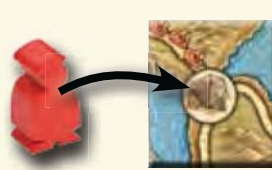
Gracz przesuwa swój pionek z lokacji do lokacji, o tyle kroków co wybrana przez niego akcja. Gracz kończy swój ruch w Oazie, w małym mieście lub dużym mieście. Gracz nie może zakończyć ruchu pomiędzy lokacjami.

# Podróż

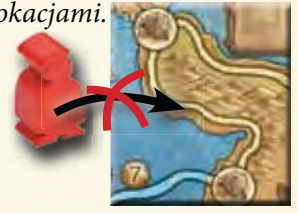
**Przykład:** **Czerwony** porusza się ... **lub** ...do **Dużego Miasta** **do Małego Miasta**



...**lub** do **Oazy**.



Pionek nie może nigdy kończyć swojego ruchu między 2 lokacjami.



\* Jeśli gracz kończy ruch w dużym mieście, musi zbudować tu Dom Handlowy (ze swojej planszy gracza). Począwszy od następnej tury, może umieszczać kość na karcie w mieście, w celu wykonania akcji z tej karty (patrz strona 11). Karta zawsze pozostaje w mieście; nigdy nie może być wzięta.

**Przykład:**

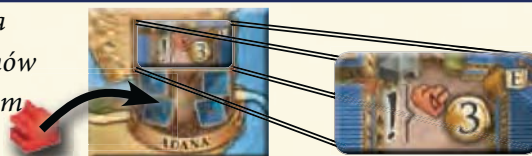
**Czerwony** stawia jeden z jego domów handlowych w mieście



W kolejnej turze, gracz **Czerwony** może wykonać akcję na karcie w tym mieście, umieszczając tam kość (patrz strona 11)

\* Jeśli gracz kończy ruch w małym mieście, musi zbudować Dom Handlowy. Gracz natychmiast otrzymuje bonus widoczny na płytce bonusowej w tym mieście (patrz Supplement). Ponadto, otrzyma premię ponownie na początku każdej rundy (patrz strona 16).

**Przykład:** **Czerwony** umieszcza jeden ze swoich Domów Handlowych w małym mieście.



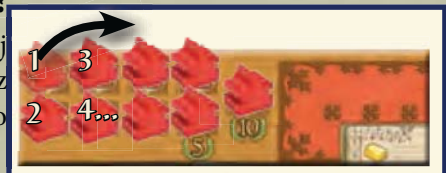
**Czerwony** natychmiast otrzymuje bonus (1 Wielbłąda i 3 Monety).



\* Jeśli gracz zakończy ruch w Oazie, nic się nie dzieje. Oazy prostu spowalniają ruch.

## Jakie dodatkowe zasady występują podczas akcji „Podróż”?

\* Umieszczając dom handlowy na mapie, gracze zawsze biorą je ze swojej planszy gracza ze skrajnej lewej kolumny, od góry do dołu. Jeśli gracz przechodzi się przez duże lub małe miasto, ale nie kończy tam swojego ruchu, nie stawia tam domu handlowego.



\* Jeśli gracz umieszcza swój 8 Dom Handlowy, natychmiast otrzymuje 5 punktów zwycięstwa (5) i porusza swój pionek na torze punktacji. Jeśli umieszcza swój 9 dom handlowy, to natychmiast otrzymuje 10 punktów zwycięstwa (10)

\* Jeśli gracz poruszy swój pionek do Beijing, to umieszcza Dom Handlowy na pole które wykazuje największą liczbę. Na koniec gry, zdobędzie dodatkowe punkty, jak pokazano na tym polu (patrz strona 14). **Uwaga:** Nawet gdy gracz osiągnie Beijing, będzie mógł nadal wykonywać akcję „Podróż” w kolejnych turach.



\* Wracanie się do lokalizacji już odwiedzonych na mapie jest dozwolone. Oznacza to, że gracz może wielokrotnie przechodzić lub kończyć swój ruch w dowolnym miejscu na mapie.

**Uwaga:** Każdy gracz może mieć tylko jeden Dom handlowy w dużym lub małym mieście. Gracz nie może mieć kilku domów handlowych w jednym mieście.

\* Akcja „Podróż” determinuje kto będzie pierwszym graczem w kolejnej rundzie (patrz strony 15 i 16).

## Czym jest bonus w Dużym Mieście?

Pierwszy gracz, który umieści dom handlowy w dużym mieście odbiera bonus z tego miasta. Po zdobyciu bonusu z płytki, gracz usuwa płytkę z planszy i wrzuca ją do pudełka. Ta płytką nie będzie używana do końca gry.



# Podróż

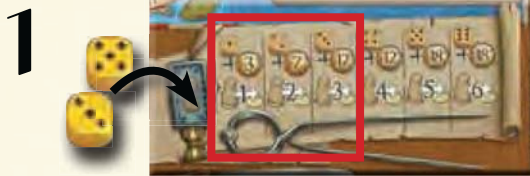
**Uwaga** - Następujące zasady mają zastosowanie jedynie w sytuacjach szczególnych.

\* Na początku gry, gracze rozpoczynają podróż z Venezia. Jeżeli w trakcie gry, gracz wraca do Venezia i kończy tam swój ruch, nie może on wybudować domu handlowego.

\* Jeśli gracz umieścił wszystkie swoje Domy Handlowe na mapie, a później zakończy swój ruch w innej lokalizacji wymagającej 1 Domu Handlowego, musi przenieść jeden wybrany ze swoich już umieszczonych Domów Handlowych do tej lokacji.



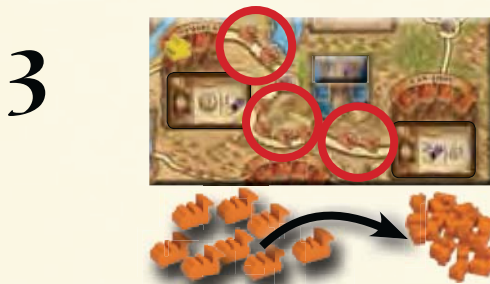
## Przykład akcji "Podróż":



**Żółty** umieścił 2 kości ("3" i "5") na akcji "Podróż"



**Żółty** chce wykonać 3 kroki na mapie i musi zapłacić 12 Monet do puli ogólnej



**Żółty** porusza się z Samarcanda, przez Oazę i Kaszgar, a kończy w Lan-Zhou. Ten ruch będzie kosztować go dodatkowych 8 Wielbłądów.



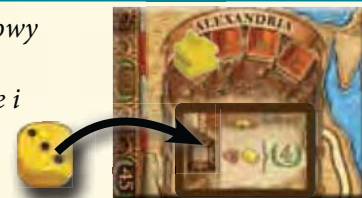
**Żółty** porusza swój pionek o 3 kroki i umieszcza Dom Handlowy tylko w Lan-Zhou, gdzie zakończył swój ruch.

Podróż

## Akcje na kartach w dużych miastach

Wszystkie duże miasta na planszy zawiera Kartę Miasta (Sumatra zawiera 3 karty). Aby wykonać akcję z karty w dużym mieście, gracz musi mieć w tym mieście Dom Handlowy. Gracz musi następnie umieścić 1 kość na polu akcji karty i wykonać akcję z karty. Opis symboli na kartach można znaleźć w suplementcie.

**Żółty** ma Dom Handlowy w Aleksandrii. Może umieścić kość na karcie i wykonywać akcję.



To pole na karcie, to pole na kość dzięki której gracz wykona akcję.



Premia oferowana przez kartę

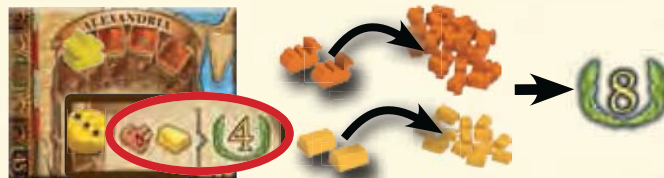
Ilość towarów jakie trzeba zapłacić, aby otrzymać premię.

**Ważne:** akcja na karcie może być użyta tylko raz na rundę i tylko przez jednego gracza. Po wykonaniu akcji, karty te są zajęte, a akcja może być ponownie wykorzystana dopiero od następnej rundy.

**Uwaga:** W większości przypadków, wartość kości wskazuje ile razy akcja może być wykonana.

### Przykład:

**Żółty** umieszcza kość o wartości "3" na polu akcji na karcie w dużym mieście. Może on teraz wykonać tą akcję 3 razy.



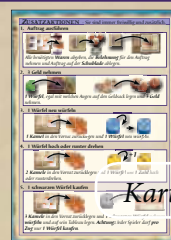
**Żółty** płaci 2 wielbłądy i 2 monety do puli ogólnej i otrzymuje 8 punktów zwycięstwa (2 x 4).

# Dodatkowe Akcje

Podczas tury gracza, przed lub po wykonaniu akcji głównej, gracz może również wykonać dowolną liczbę następujących dodatkowych akcji. Jednakże, te akcje nie mogą być wykonane w czasie wykonywania głównej akcji.

## Jakie są dodatkowe akcje?

1. Realizacja 1 Kontraktu
2. Weź 3 Monety
3. Przerzuć 1 kość
4. Zmień wartość 1 kości o +1/-1
5. Weź 1 czarną kość.



Karta pomocy

### 1. Realizacja 1 Kontraktu

Po pierwsze, wyjaśnimy płytkę kontraktu: Po lewej stronie na płytce kontraktu, widoczne są wymagane Towary i / lub Wielbłądy. Po prawej stronie płytki kontraktu pokazana jest nagroda za wypełnienie kontraktu. Opis symboli na płytce kontraktu można znaleźć w suplemencie.



\* Gracz może zrealizować kontrakt tylko już wcześniej uzyskany i który obecny jest na polu aktywnych kontraktów na planszy gracza.

\* Aby zrealizować kontrakt, gracz musi posiadać wszystkie niezbędne towary i / lub Wielbłądy na swojej planszy gracza. Wszystkie wymagane Towary i / lub Wielbłądy są pobierane z planszy gracza i umieszczane z powrotem w puli ogólnej.

\* Następnie gracz otrzymuje wszystkie nagrody widoczne po prawej stronie płytki kontraktu. Opis symboli na kontraktach znajduje się w suplemencie.

\* Wreszcie, gracz kładzie zakryty zrealizowany kontrakt na pole zrealizowanych kontraktów na planszy gracza.

**Przykład:**

**1** **Zielony** chciałby zrealizować ten kontrakt, który jest na jego planszy gracza.

**2** **Zielony** płaci 2 wielbłądy, 2 jedwabiu i 1 pieprz do puli.

**3** **Zielony** zrealizował Kontrakt i otrzymuje 3 monety oraz 4 punkty zwycięstwa.

**4** **Zielony** kładzie zakrytą płytkę kontraktu.

### 2. Weź 3 Monety

Gracz umieszcza dokładnie 1 kość na ilustracji Torby Monet na planszy, a następnie otrzymuje 3 monety z ogólnej puli. Należy także zwrócić uwagę:

- \* Gracz nie ponosi dodatkowych kosztów za tą akcją, nawet jeśli inne kości znajdują się na tym polu.
- \* Wartość kości umieszczonej na tym polu akcji jest bez znaczenia. Oznacza to, że gracz zawsze dostaje 3 monety niezależnie od liczby oczek na kości.
- \* Gracz może wykonać akcję "Weź 3 monety" tyle razy, ile chce, w swojej turze, tak długo dopóki ma dostępne kości. Każdy gracz może posiadać kilka kości na tej akcji podczas rundy.

**Przykład:**

**1** **Zielony** umieszcza kość "2" na worku monet.

**2** **Zielony** bierze 3 monety z puli ogólnej.

Dodatkowe Akcje

## Dodatkowe Akcje

### 3. Przerzucić 1 kość

Gracz zwraca 1 Wielbłąda do puli ogólnej, w celu ponownego przerzucenia 1 kości.

Przykład:

1



Niebieski oddaje 1 wielbłąda i przerzuca 1 kość.

2



Niebieski przerzuca kość o wartość "2" i wyrzuca "5".

### 4. Zmień wartość 1 kości o +1/-1

Gracz zwraca 2 Wielbłądy do puli ogólnej, w celu zmiany wartości o "1" na jego jednej z kości w górę lub w dół. **Uwaga:** wartość na kości nie może być zmieniona z "1" na "6", lub odwrotnie.

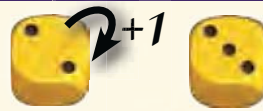
Przykład:

1



Żółty oddaje 2 wielbłądy do puli ogólnej i wybiera 1 kość.

2



Żółty zmienia wartość kości z "2" na "3".

### 5. Weź 1 czarną kość.

Gracz zwraca 3 Wielbłądy do puli ogólnej, w celu otrzymania 1 czarnej kości z planszy. Od razu przerzuca kością i umieszcza ją obok swoich pozostałych kości na planszy gracza. Kość ta może być wykorzystana do wykonania akcji. Na koniec rundy, wszystkie czarne kości, które zostały wzięte, muszą zostać zwrócone z powrotem na planszę. Będą one dostępne w kolejnej rundzie.

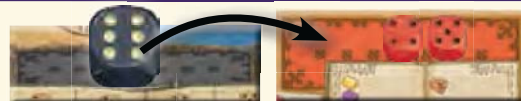
Przykład:

1



Czerwony oddaje 3 Wielbłądy.

2



Czerwony bierze 1 czarną kość z planszy i umieszcza ją na planszy gracza.

**Ważne:** Każdy gracz może zdobyć tylko 1 czarną kość na turę.

## Jakie zasady stosuje się przy dodatkowych akcjach?

- \* Gracz może wykonać dowolne dodatkowe akcje dowolną ilość razy na swojej turze (wyjątek: Weź 1 czarną kość). Gracz może, na przykład, najpierw wziąć 1 czarną kość (3 Wielbłądy), przerzucić 2 z jego kości (2 Wielbłądy), a następnie zmienić wartość swojej 1 kości o „1” (2 Wielbłądy). W sumie za te akcje zużywa 7 Wielbłądów.
- \* Pamiętaj: gracz nie może wykonywać żadnych dodatkowych akcji w trakcie wykonywania akcji głównej. Dodatkowe akcje mogą być wykonywane tylko przed lub po głównej akcji.
- \* Gracz może przerzucić lub zmieniać wartość każdej czarnej lub białej kości w swojej turze.

## Specjalne sytuacje

Jeśli którakolwiek z tych szczególnych sytuacji pojawi się w trakcie gry, wykonaj następujące czynności:

### Czy gracz może wykonać akcję, która jest już zajęta przez innego gracza?

Tak - praktycznie wszystkie miejsca akcji mogą być użyte przez kilku graczy (wyjątek: Karty w dużych miastach, patrz strona 11). Jeśli gracz chce użyć akcji zajętej przez innego gracza, stosuje się następujące zasady:

- \* Gracz, który chce skorzystać z akcji, na której leżą kości innego gracza musi zapłacić za możliwość wykonania tej akcji. Koszt odpowiada liczbie oczek na kości o najniższej wartości umieszczonej na tej akcji. Koszt jest niezależny od pozostałych kości. Liczba kości już umieszczonych na tej akcji również nie ma znaczenia. Gdy gracz zapłacił odpowiedni koszt, może wykonać akcję.

Przykład:

1



Czerwony chciałby umieścić na akcji "Jedwab" dwie kości pokazujące "4" i "5", ale Niebieski posiada już tam 2 kości.

2



Czerwony płaci 4 monety (jego najniższa kość to "4") i bierze trzy Jedwabiu.

## Specjalne sytuacje

- \* Gracz umieszcza swoje kości na kości już leżące na tej akcji. Tak więc zawsze można ustalić, który gracz ostatni wykonywał tą akcję. Jeśli liczba kości na polu akcji powoduje, że układanie jest zbyt trudne, kości mogą być umieszczane obok siebie na lub w pobliżu miejsca. Wyjątek: "Łaska Khana" - opis akcji (patrz strona 7) - ma tylko 4 miejsca na kości. Podczas wykonywania tej akcji, kości nie są układane jedna na drugiej.
- \* Czarne i białe kości nie liczą się jako jeden z kolorów gracza (niebieski, żółty, zielony i czerwony). Dlatego gracz, który otrzyma te kości może z nich korzystać, aby wykonać akcję po raz drugi w rundzie, nawet jeśli jego kolor kości już zajmują daną akcję.
- \* Gracz może łączyć czarne lub białe kości z kośćmi w kolorze gracza i umieszczać je na polach akcji. Pamiętaj jednak, że gracz może umieścić kości w swoim kolorze na polach akcji tylko raz na rundę.

**Przykład:**



**Zielony** już raz wykonał akcję "Wielbłądy" w tej rundzie.

Nie może on umieścić swojej zielonej kości w tym miejscu w tej rundzie. Może on jednak, umieścić czarną kość, którą zdobył w tej rundzie.



Specjalne sytuacje

**Uwaga:** Dowolna liczba czarnych i białych kości może znajdować się na tej samej akcji.

### Jaką rekompensatę otrzymuje gracza jeżeli wyrzucił słaby wynik?

W przypadku, gdy gracz wyrzuci na początku rundy na swoich kościach, łączna wartość niższą niż 15, otrzymuje wynagrodzenie w postaci monet lub Wielbłądów. Za każde oczko poniżej 15, gracza może wziąć 1 Monetę lub 1 Wielbłąda. Jeśli jest w stanie odbierać kilka wynagrodzeń, może on wziąć je w dowolnej kombinacji.

**Przykład:**



**Zielony** wyrzucił w sumie 13. Może zatem wziąć 2 wielbłądy, 2 monety, lub 1 wielbłąda i 1 monetę.







## Koniec gry i końcowa punktacja

### Koniec gry

Gra kończy się po 5 rundach. Liczbę rozegranych rund łatwo można rozpoznać dzięki pozostałym stosom płytek z kontraktami. Ostatnia runda zaczyna się, gdy ostatni stos płytek kontraktów jest umieszczany na planszy. Po ostatniej rozegranej rundzie gracze przechodzą do punktacji końcowej.

### Kończowa punktacja

Podczas końcowej punktacji, gracze otrzymują punkty zwycięstwa za następujące rzeczy::

- \* Za ukończenie 1 lub 2 celów z kart, każdy gracz otrzymuje punkty zwycięstwa, jak pokazano na karcie. Opis kart celów można znaleźć w suplemencie.
- \* Gracze otrzymują 1 punkt zwycięstwa za 10 monet.  → 
- \* Każdy gracz posiadający Dom Handlowy w Bejing otrzymuje punkty zwycięstwa (     ) z pół na Domy Handlowe.
- \* Każdy gracz posiadający Dom Handlowy w Bejing otrzymuje także 1 punkt zwycięstwa za 2 dowolne towary. Gracze bez Domu Handlowego w Bejing nie otrzymują punktów za swojej towary
- Uwaga:** Wielbłądy nie są uważane za towary!
- \* Gracz lub gracze, którzy ukończyli najwięcej Kontraktów otrzymują 7 punktów.



Koniec gry i końcowa punktacja

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa, wygrywa grę.

### W przypadku remisu

Jeśli wśród graczy jest remis, wygrywa gracz z największą ilością Wielbłądów pozostałych w magazynie na planszy gracza. Jeśli nadal jest remis, to wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



## Zmiany zasad dla 3 i 2 graczy

Jeśli gramy w 3 lub 2 osoby, zmiany zasad wyglądają następująco:

### 3 Graczy



Podczas przygotowania gry, tylko 4 czarne kości są umieszczane na planszy. Ponadto, 1 kość w nieużywanym kolorze, należy położyć na pierwszym polu akcji "Łaska Khana", o wartości "1".

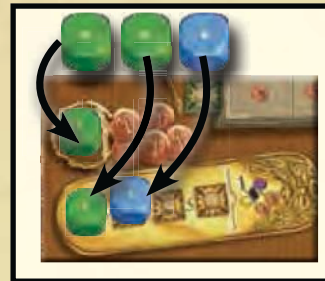
**Uwaga:** Ta kość pozostaje na pierwszym polu akcji do końca gry; **Nie usuwa się jej!**

### 2 graczy



Podczas przygotowania gry, tylko 3 czarne kości są umieszczane na planszy. Ponadto, 2 kości (każda o wartości "1"), w nieużywanym kolorze, są umieszczane na pierwszym i drugim polu akcji "Łaska Khana". Również 1 kość, w nieużywanym kolorze, umieszcza się na akcji "Weź 5 Monet".

**Uwaga:** Te kości pozostają na tych miejscach do końca gry. **Nie usuwa się ich!**



3 i 2 graczy

## Zaawansowana rozgrywka

Zaawansowana rozgrywka zawiera kilka zmian względem podstawowej gry. Lista zmian znajduje się poniżej, a wszystkie pozostałe reguły pozostają bez zmian. Gracze mogą wybrać dowolny wariant lub użyć wszystkich razem. Zalecamy wypróbowanie wariantów w podanej kolejności.:

### Rozkład bonusowych płytek w małych miastach.

W tym wariantcie bonusowe płytki małych miast należy rozmieścić losowo na mapie.

Litery **A** - **F**, które występują na płytkach, należy zignorować.



### Przydzielanie Postaci.

Podczas przygotowania, potasuj 8 różnych postaci. (Uwaga: Istnieją 3 różne wersje Postaci **Mercator ex Tabriz** - używane w zależności o liczby graczy, które można rozpoznać po ikonie w lewym górnym rogu) Wyłóż odpowiednią ilość płytek, odkrytych na stół, w liczbie równej ilości graczy, + 1. Zaczynając od gracza, który siedzi na prawo od gracza startowego, wybiera jedną Postać i kładzie ją przed sobą. Następnie kolejny gracz po prawej wybiera Postać i tak dalej, aż wszyscy gracze mają po jednej Postaci. Wszystkie nieużyte płytki Postaci są zwracane do pudełka, ponieważ nie będą już potrzebne podczas gry. Opis każdego Postaci, można znaleźć w suplementcie.



### Przydzielanie kart Celów

W tym wariantcie, każdy gracz losuje 4 karty Celów z zakrytej talii i potajemnie wybiera 2 z nich. Gracze umieszczają je zakryte przed sobą, a pozostałe 2 karty odrzucają do pudełka, również zakryte. Opis kart Celów możesz znaleźć w suplementcie.



Reszta zasad pozostaje bez zmian.

Zaawansowana rozgrywka

## Sekwencja Rundy

### Na początku rundy:

#### Co należy zrobić na początku rundy?

1. Ustal nowego gracza rozpoczynającego (pomiń to w pierwszej rundzie).
2. Przydziel premie za Postacie i Małe miasta.
3. Gracze zbierają swoje kości z planszy.
4. Gracze rzucają swoimi kośćmi i umieszczają je na swoich planszach (Ewentualnie otrzymują rekompensatę).

#### 1. Ustal nowego gracza rozpoczynającego

Po każdej rundzie, należy ustalić nowego gracza startowego. Gracz, który jako ostatni wykonał akcję "Podróż" w poprzedniej rundzie, staje się graczem startowym w nowej rundzie. Gracz bierze znacznik pierwszego gracza (klepsydra). **Uwaga:** Ponieważ kości graczy są układane jedna na drugiej, to graczem ostatnim, który wykonał tę akcję będzie gracz, którego kości są na samej górze.



Sekwencja Rundy

## Sekwencja Rundy

**Wyjątek:** Jeśli w poprzedniej rundzie, żaden z graczy nie wykonał akcji "Podróż", gracz rozpoczynający nie zmienia się.  
**Wyjątek:** Jeżeli ostatni gracz wykonał akcję "Podróż" wykorzystując czarną lub białą kość, gracze muszą pamiętać, której zawodnikiem był.



**Zielony** podróżował pierwszy w tej rundzie, a następnie **Żółty**, a ostatni **Niebieski**. Dlatego **Niebieski** jest graczem rozpoczynającym w kolejnej rundzie i bierze znacznik pierwszego gracza.



### 2. **Przydziel premie za Postacie i Małe miasta.**

\* Wszystkie miasta z "!" wypłacają premie. Każdy gracz z Domem Handlowym w takim małym mieście otrzymuje odpowiednią premię. Opis premii możesz znaleźć w suplemencie.

\* Wszystkie Postacie z "!" wypłacają premię. Zobacz szczegóły w suplemencie.



### 3. **Gracze zbierają swoje kości z planszy.**

Wszyscy gracze teraz zbierają swoje kości z planszy i umieszczają je na swoich planszach. Wszystkie czarne kości, należy odłożyć na plansze.

### 4. **Gracze rzucają swoimi kośćmi i umieszczają je na swoich planszach (Ewentualnie otrzymują rekompensatę).**

Wreszcie wszyscy gracze rzucają swoimi kośćmi jednocześnie. Jeśli któryś z graczy rzucając kośćmi wyrzucił sumę oczek mniejszą niż 15, otrzymuje rekompensatę w formie Wielbłądów lub Monet (patrz strona 14). Gdy wszyscy gracze przerzucą kości, można rozpocząć nową rundę

## Przebieg rundy

Gracze wykonują akcję zgodnie z wskazówkami zegara, zaczynając od gracza startowego, aż wszyscy gracze użyją swoich wszystkich kości.

### Z czego składa się tura gracza?

1. Gracz wykonuje 1 lub więcej dodatkowych akcji, jeśli chce.
2. Gracz wykonuje 1 akcję główną.
3. Gracz wykonuje 1 lub więcej dodatkowych akcji, jeśli chce.

#### 1. **Gracz wykonuje 1 lub więcej dodatkowych akcji, jeśli chce.**

Gracz może wykonać jedną lub więcej dodatkowych akcji **przed** swoją główną akcją. Opis dodatkowych akcji znajduje się na stronie 12 i 13.

#### 2. **Gracz wykonuje 1 akcję główną.**

Gracz musi wykonać jedną główną akcję, poprzez umieszczenie kości na odpowiednim polu akcji. Następnie, od razu wykonują akcję. Główne akcje opisane są na stronach od 6 do 11.

#### 3. **Gracz wykonuje 1 lub więcej dodatkowych akcji, jeśli chce.**

Gracz może wykonać jedną lub więcej dodatkowych akcji **po** swojej głównej akcji. Opis dodatkowych akcji znajduje się na stronie 12 i 13.

### Na koniec rundy:

#### Co trzeba zrobić na koniec rundy?

1. Usunąć wszystkie Płytki Kontraktów pozostałe na planszy.
2. Umieścić 6 nowych Płytek Kontraktów na planszy.

#### 1. **Usunąć wszystkie Płytki Kontraktów pozostałe na planszy.**

Kontrakty pozostałe na planszy, należy zebrać i umieścić je zakryte pod spód „Specjalnego” stosu płytek kontraktów.

#### 2. **Umieścić 6 nowych Płytek Kontraktów na planszy.**

Następnie, 6 nowych kontraktów z kolejnego stosu, umieszcza się na planszy. (Jeśli jest to koniec 5 rundy, nic się nie dzieje).

© 2015 Hans im Glück Verlags-GmbH

The author and publisher would like to thank the many test players, including: Antonio, Ido, Bruno, Luca, Aska, Simone, Camilla, Andrea, and Gregor Abraham, Tom Hilgert, Klaus Knechtskern, Helmut Ohley, Karen and Leo Seyfarth, Karl-Heinz Schmiel, and as always, a special thanks to Dieter Hornung. Special thanks to Samantha who has tested the game about 1,000 times.

Rules Editing: Gregor Abraham, Hanna & Alex Weiss

info@hans-im-glueck.de or

at Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München

www.hans-im-glueck.de / www.cundco.de



Tłumaczenie dla Planszostrefa.pl:

Rafał Bobryk