

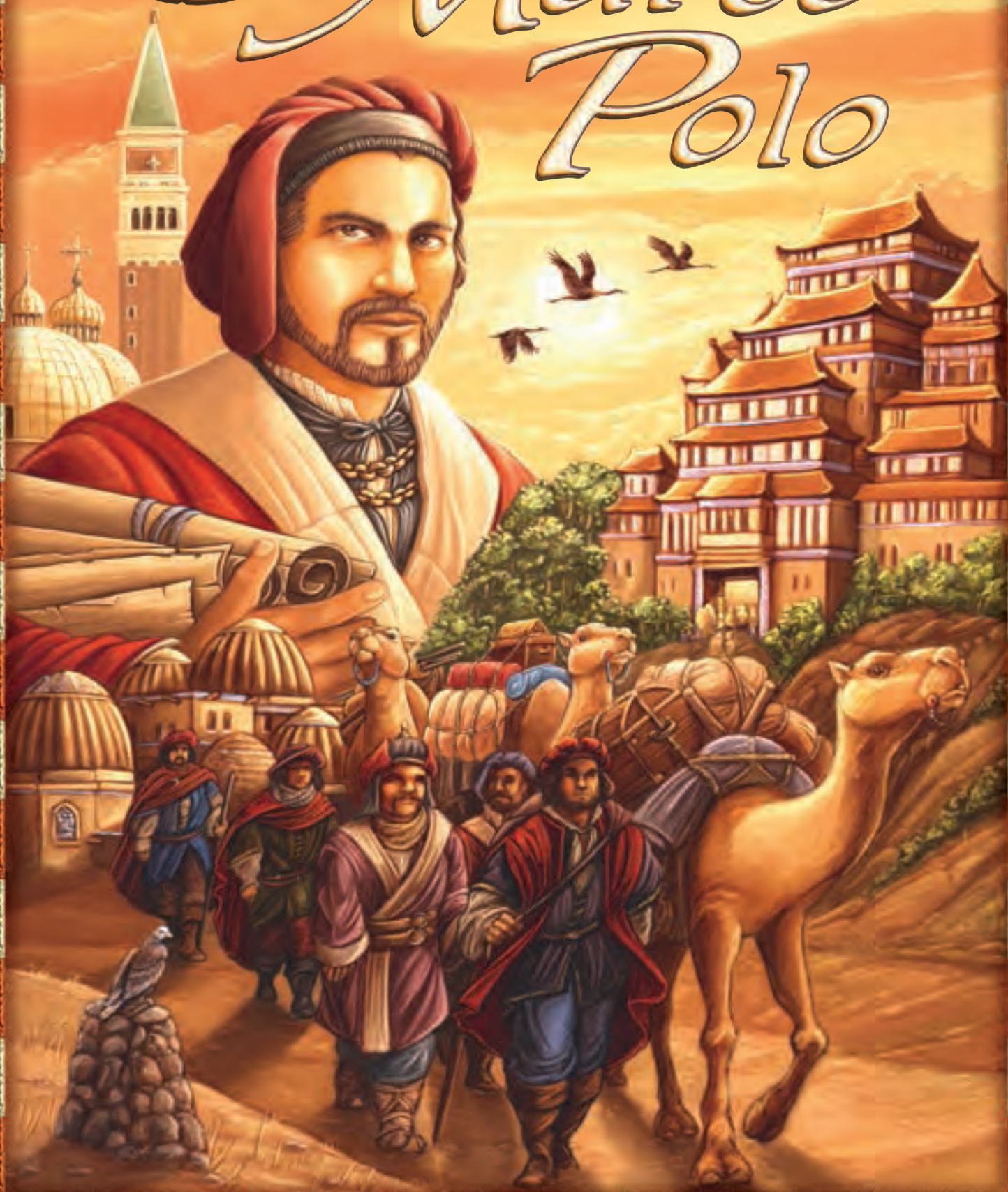
THE VOYAGES

OF



Marco Polo

Daniele Tascini
Simone Luciani



A JÁTÉKELEMEK ÉS AZ ELŐKÉSZÜLETEK

A JÁTÉKELEMEK

- 1 játéktábla
- 4 játékos tábla
- 10 karakterlapka
- 6 városbónusz-jelző
- 26 dobókocka (5-5 kék, sárga, zöld, piros és fekete, valamint 1 fehér)
- 40 érme (20x1, 10x5, 10x10)
- 44 különböző szerződés
- 31 városkártya
- 18 célkártya
- 10 előőrsbónusz
- 15 aranyrúd (12 kicsi, 3 nagy)
- 15 selyemköteg (12 kicsi, 3 nagy)
- 15 zsák bors (12 kicsi, 4 nagy)
- 28 tevé (20 kicsi, 7 nagy)
- 12 bábu (3-3 kék, sárga, zöld és piros)
- 38 kereskedő állomás (9-9 kék, sárga, zöld és piros, valamint 2 fekete)
- 4 50/100 pontkártya
- 1 kezdőjátékos-jelző (homokóra)
- 4 játékossegédlet
- 1 szabály és 1 melléklet
- 1 gyors előkészületek lap

1. Helyezzétek a **játéktáblát** az asztal közepére. Tegyétek az **50/100 pontkártyákat** a pontozósáv 50-es mezője mellé.



Számos játékelem megmarad, ezeket a játékosok közt kell szétosztani. Hogy az egyes játékosok mit és hogyan kapnak meg, azt a következő oldalon mutatjuk be.

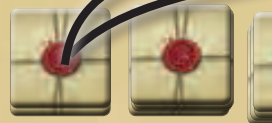
12. Az a játékos legyen a kezdőjátékos, aki legutóbb tett világ körüli utazást. Ennek a játékosnak adjátok a homokórát.



11. Helyezzétek az **5 fekete dobókockát** a tábla fekete kockával jelzett mezőire. A kockák értéke nem számít.



10. Néhány karakter különleges képességgel rendelkezik: egyelőre hagyjátok a **2 fekete kereskedő állomást**, a **fehér dobókockát**, minden szín egy-egy bábuját a dobozban. Az egyes karakterek leírását a mellékletben találjátok.



2. Keverjétek meg a **18 célkártyát**, és helyezzétek képpel lefelé egy pakliba a tábla mellé.



Előlap



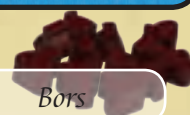
3. Helyezzétek a **pénzt** (40 érme, 1-es, 5-ös és 10-es címletekben) általános készletként a tábla mellé.



4. Helyezzétek az **árúkat** (arany, bors, selyem) és a **tevéket általános készletként** a tábla mellé. A **nagyobb darabok három kicsinek** felelnek meg. Az áruk és a tevék készlete korlátlan. Abban a ritka esetben, ha a készlet kifogy, helyettesítsétek valami mással.



Arany



Bors

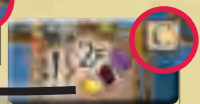
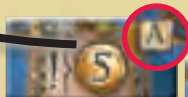


Selyem

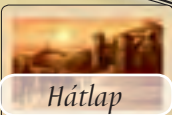


Teve

5. Helyezzétek a **6 városbónusz-lapkát** a játéktábla mezőire úgy, hogy a betűk egyezzenek a lapkákon lévőekkel.



6. Keverjétek meg képpel lefelé a **10 előörsbónuszt**. Tegyetek egy-egy előörsbónuszt képpel felfelé a táblán lévő minden nagy városra. A 3 megmaradt bónuszt tegyétek vissza a játék dobozába.



Hátlap



7. Keverjétek meg képpel lefelé a **31 városkártyát**. Tegyetek egy-egy kártyát képpel felfelé a táblán lévő 9 városkártya-mezőre. A megmaradt városkártyákat tegyétek vissza a dobozba. Ezekre a játékban már nem lesz szükség.

Kezdő szerződés



Speciális pakli

8. Válasszátok külön a 6 kezdő szerződést, és tegyétek félre, lásd 4. oldal.

Keverjétek meg a megmaradt szerződéseket, és képezzetek belőlük 5 db 6-6 szerződésből álló paklit.

Vegyétek az egyik szerződés paklit, és helyezzétek egy-egy szerződést képpel felfelé a tábla minden szerződésmezőjére. A megmaradt 4 paklit helyezzétek a tábla mellé.

Vegyétek a 8 megmaradt szerződést, és képezzetek belőle egy speciális paklit. Ezt a paklit is tegyétek a tábla mellé, a többitől elkülönítve.

9. Helyezzétek a 10 karakterlapkát képpel felfelé a tábla mellé.



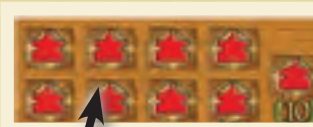
Hátlap

A JÁTEKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

1. Minden játékos választ egy szintet, elveszi, és maga elé teszi a megfelelő **játékos-táblát**.

2. Minden játékos vegye el a színének megfelelő **5 dobókockát**, és tegye a játékos-táblája jobb felső sarkába, a kockával jelölt mezőre.

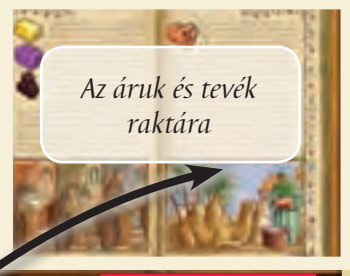
3. Minden játékos vegye el a színének megfelelő 9 kereskedő állomást, és tegye a játékos-táblája bal felső sarkába, a jelölt mezőkre.



Az aktív szerződések mezői



Az áruk és tevék raktára



Fiók: a teljesített szerződések helye

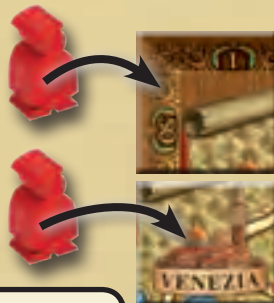
4. Most minden játékos kap egy szerződést.

A korábban félrerakott kezdő szerződéseket használjátok. Minden játékos választ egy képpel lefelé fordított szerződést, és játékos-táblája két aktív szerződésmezőjének egyikére helyezi képpel felfelé.



5. Minden játékos kap 2 tevé, amiket a raktárukba tesznek. A kezdőjátékos kap 7 érmét. Az óramutató járása szerinti következő játékos 8 érmét kap, a következő 9 érmét és az utolsó játékos 10 érmét kap. A játékosok a pénzt tartásuk előtt az asztalon.

7. Minden játékos kapjon meg a színének megfelelő 2 bábut. Az egyiket tegye a pontozósáv 50 pontos mezőjére, a másikat pedig Veneziára.



8. Osszatok minden játékosnak 2 képpel lefelé fordított kártyát a célkártyák paklijából. A játékosok tartásuk titokban célkártyáikat. Amint megismertették a játékot, kiválaszthatják célkártyáikat. A célkártyák a mellékletben vannak bemutatva.



6. Az első játéknál a következő négy karakterre lesz szükségetek: A kezdőjátékos kapja *Rashid ad-Din Sinant*,



a második játékos (óramutató járása szerint) *Matteo Polot*,

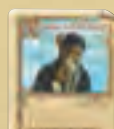
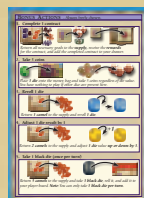
a harmadik játékos *Berke Khant*,



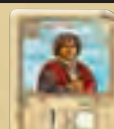
és a negyedik játékos *Mercator ex Tabrizt* kapja.

Amint jobban megismerkedtek a játékkal, már ti választhattok karaktereket, lásd 15. oldal. A karakterek képességei a mellékletben vannak részletesen leírva.

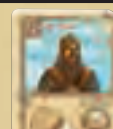
9. Végül minden játékos kapjon egy játékossegédletet. Elkezdődhet a játék.



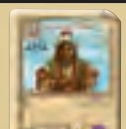
1. játékos



2. játékos



3. játékos



4. játékos

A SZABÁLYOKRÓL

A játék összetettsége miatt az alapjáték leírásával fogjuk kezdeni. És utána lépésről lépésre kifejtjük az egyes lehetőségeket, és különleges eseteket. Szóval ne essetek pánikba, ha úgy tűnik, valami hiányzik ... majd sorra kerül. Hisz Marco története sem fér el egyetlen oldalon.

BEVEZETŐ

A játékosok Marco Polo üzlettársait alakítják, akik vele és a környező területeken utazgatnak. Minden játékos próbál pontokat gyűjteni a szerződések teljesítésével, és annyi jövedelmező város meglátogatásával, amennyi csak lehetséges. A szerződések teljesítése nem csak győzelmi pontokat jelent, mivel a meglátogatott városok engedményeket ajánlanak, valamint lehetővé teszik a város előjogainak használatát is. Mindezen felül a játék végi céljaid elérését is segítik.

A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz.

A játék az óramutató járása szerint halad, minden játékos **cselekszik a körében**. A játékosok dobnak a kockáikkal, majd ezeket használják a tábla akciómezőinek elfoglalására. A játékosok addig hajtják végre a köreiket, amíg az összes kockát fel nem használták, ekkor a forduló véget ér. A játék összesen 5 fordulón át tart, majd egy rövid végső pontozás után befejeződik. Egy játékforduló részletes összefoglalása a szabály utolsó, 16. oldalán található. Most egy sima játékkörrel kezdünk, utána pedig az akciókkal folytatjuk.

A SZABÁLYOKRÓL

EGY JÁTEKKÖR

Ebben a játékban egy kör azt jelenti, hogy a játékos választ legalább 1 dobókockát a játékosablájáról, amit letesz egy általa választott akciómezőre. A kockáit akár üres, akár foglalt akciómezőre leteheti a játékos. Ez után **rögtön** végre kell hajtani a hozzátartozó akciót.

A szükséges kockák száma

A hozzátartozó akció



A játékos **végrehajthat** még 1 vagy több bónuszakciót is, akár a normál akciója **előtt**, akár **utána**. Ez mindig a játékostól függ, lásd a 12. és a 13. oldalon. A játékossegédleted összefoglalja a választható bónuszakciókat.

A lehetséges bónuszakciók a játékossegédleten.



Amíg van kockája a játékosnak, addig 1 akciót ki **kell** választania és végre **kell** hajtania. Amint elfogynak a kockái, automatikusan passzol. Nem lesz több köre ebben a fordulóban! Amint végrehajtotta a körét, az óramutató járása szerinti következő játékos hajtja végre a saját körét. A játékosok addig hajtják végre a köreiket, amíg az összes kockájukat le nem tették. Ezzel a forduló véget ér. Most pedig vessünk egy pillantást a játéktáblára, és vegyük sorra az egyes akciókat.

EGY JÁTEKKÖR

A JÁTEKTÁBLA – A különböző területek, és a hozzájuk kapcsolódó akciók.

A következő **6 akciót** lehet választani: 5 érme elvétele, irány a bazár, a Kán kegyének elnyerése, szerződés elvétele, utazás, és városkártya akciók.

5 ARANY ELVÉTELE
(lásd a 6. oldalon)

IRÁNY A BAZÁR
(lásd a 6-7. oldalon)

KÁN KEGYÉNEK ELNYERÉSE
(lásd a 7. oldalon)

BÓNUSZAKCIÓK
(lásd a 12-13. oldalon)

SZERZŐDÉS ELVÉTELE
(lásd a 8. oldalon)

VÁROSKÁRTYA AKCIÓK (lásd a 11. oldalon)

UTAZÁS
(lásd a 9-11. oldalon)



A **bónuszakciók** a következők: 1 szerződés teljesítése, 3 érme elvétele, 1 kocka újradobása, 1 kocka eredményének módosítása 1-gyel, és 1 fekete kocka elvétele.

Most az egyes területeket, és a hozzájuk kapcsolódó akciókat fogjuk elmagyarázni.

A JÁTEKTÁBLA

AZ AKCIÓK - Általában.

A következőket kell észben tartani egy akció végrehajtásánál:

- * A játékos csak a saját kockáit használhatja, soha nem használhatja másik játékosét.
- * Annyi kockát kell felhasználnia a játékosnak, amennyi a használni kívánt akciómezőn látható.
- * A játékos a kockáit foglalt és nem foglalt mezőre is teheti (kivétel: Városkártya akciók, lásd 11. oldal). Egyelőre feltételezzük, hogy az akciómezők nem foglaltak.
- * Ha egy foglalt akciómezőt szeretne a játékos használni, akkor érmekeket kell fizetnie érte. Ennek folyamatát a 13. oldalon részletezzük.
- * Minden játékosszín (kék, sárga, zöld, piros) minden egyes **akciómezőt csak egyszer használhat**, lásd 14. oldal.
- * Miután játékos letette a kockáit, **azonnal** végre kell hajtania a hozzátartozó akciót.
- * Maguk a kockák jelzik, **hányszor** hajthatja a játékos végre az akciót, vagy hogy az akció **hányszor ad** a neki valamit (kivétel: 5 érme elvétele). Néhány kivételtől eltekintve, ez mindig a **legkisebb értékű** kocka.
- * Ha a játékos többször is végrehajthat egy akciót vagy ha egy akció többször is ad neki valamit, akkor mindig dönthet úgy, hogy kevesebbszer hajtja végre vagy kevesebbet adjon a számára. Az akciót legalább egyszer végre kell hajtania.



FONTOS: PONTOSAN HOGYAN KELL EGY AKCIÓT VÉGREHAJTANI?

1. A játékos leteszi a kockáit.
2. Kifizeti a szükséges érmekeket, ha kell.
3. Végrehajta az akciót.

AZ AKCIÓK

5 ÉRME ELVÉTELE - Nincs pénz, nincs lehetőség.

5 érme elvételéhez pontosan 1 kockát kell letennie a játékosnak az „5 érme elvétele” akciómezőn.

A **felhasznált kocka értéke nem számít**, és nem befolyásolja az akciót. Mindig **5 érmét** kap. Ha a mező foglalt, akkor az akció végrehajtása előtt először fizetnie kell, hogy elhelyezhesse a kockáját (lásd a 13. oldalon).

Példa:

Sárga játékos egy 3-pontos kockát helyez az „5 érme elvétele” akciómezőre. Elvesz 5 érmét az általános készletből.



5 ÉRME ELVÉTELE

A NAGY BAZÁR - Az áruk jól jönnek számos szerződésnél.

Mindenek felett áru kell a játékosnak a szerződések teljesítéséhez. Továbbá használhat bizonyos, a nagyvárosokban elhelyezett városkártyákat (lásd 11. oldal), hogy az árukat érmékre, tévőkre vagy pontokra váltsa. Az áruk a végső pontozásnál is pontokat érhetnek. (A Bazár 4 akciómezőből áll.)

Folyamata:

1. A játékos leteszi a kockáját.
2. Meghatározza, mennyi árut kap.
3. Elveszi, és a játékosablájára teszi az árukat.

1. **A játékos leteszi a kockáját.**

Annyi kockát kell a játékosnak felhasználnia, amennyi a használni kívánt akciómezőn látható.

Példa: **Kék** játékos letesz 2 kockát (4-es és 5-ös) a selyem akciómezőre.

1

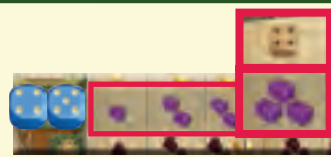


2. **Meghatározza, mennyi árut kap.**

Az akciómezőtől jobbra lévő táblázatban szerepel, mennyi árut kap a játékos. Az akció végrehajtásához felhasznált **legkisebb értékű kocka** határozza meg, mennyi árut fog kapni.

2

Kék játékos legkisebb értékű felhasznált kockája a 4-es, ez azt jelenti, hogy 3 selymet kaphat a készletből.



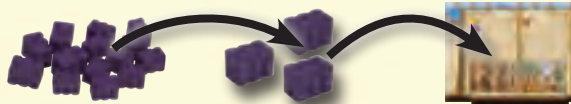
A NAGY BAZÁR

A NAGY BAZÁR - Az áruk jól jönnek számos szerződésnél.

3. Elveszi, és a játékos táblájára teszi az árukat

A játékos elveszi az árukat az általános készletből, és ráteszi a játékos tábláján lévő **raktár**ra.

3 **Kék** játékos elvesz 3 selymet az általános készletből, és a raktárába teszi.



A játékos dönthet úgy, hogy a legkisebb értékű kockájánál kisebb értéket használ. Ennek általában csak akkor van jelentősége, ha így mást kap érte.

Példa: **Piros** játékos egy 4-es értékű kockát helyez a „Bors” akciómezőre. Elvehetne 3 borsot az általános készletből. De dönthet úgy is, hogy kisebb számot használ, és 2 borsot és 1 érmét vesz el.



A NAGY BAZÁR

A TEVÉK - A játékos állandó kísérői.

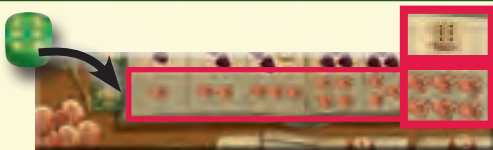
A játékosnak tevékre lesz szüksége bizonyos szerződések teljesítéséhez, bizonyos útvonalakon való mozgáshoz, a kocka értékek változtatásához és hogy fekete kockához jusson. Néhány nagyvárosban lévő városkártyánál szintén szükség van tevékre.

Ugyanúgy jut a játékos tevékhez, ahogy árukhoz:

Annyi tevét vesz el az általános készletből, amennyit a kockája értéke mutat. A tevéket a **raktár**ába kell tennie.

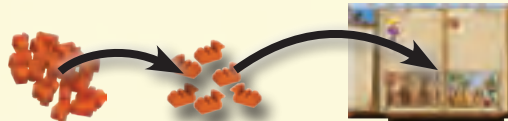
Példa:

1



Zöld játékos letesz egy 6-ost a „Tevék” akciómezőre. Legfeljebb 6 tevét vehet el.

2



Zöld játékos elvesz 6 tevét az általános készletből, és a raktárába teszi.

Megjegyzés: A tevék elvételénél nincs sok értelme alacsonyabb értéket használni.

A TEVÉK

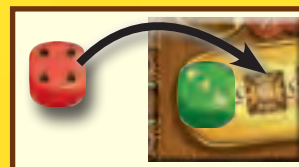
A KÁN KEGYE - Az áruszerzés másik lehetősége.

A játékos pontosan **1 kockát** tegyen a „Kán kegye” akciómezőre. Ezután vegyen el az általános készletből **1 tetszőleges árut** és **2 tevét**, és tegye a raktárába. Ennél az akciónál csak 4 kockamező van az egy akciómezőn.



KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Az első játékos, aki a Kán kegyét akarja elnyerni, kockáját a bal szélső mezőre teszi, és elveszi a jutalmát. A következő játékosnak, aki ezt az akciót szeretné használni, a kockáját a következő mezőre kell tennie. A következőként elhelyezett **kocka értékének egyenlőnek vagy nagyobb**nak kell lennie a korábban elhelyezett kockáénál, vagy az akciómezőt nem lehet használni. Ugyanez a szabály érvényes a többi játékosra is.



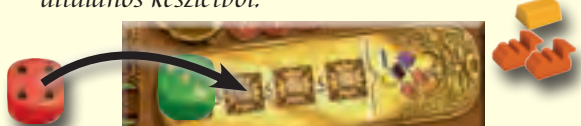
Példa: **Zöld** játékos letesz egy 3-ast a „Kán kegye” akciómezőre. Elvesz 1 aranyat és 2 tevét az általános készletből.

1



2

Piros játékos letesz egy 4-est a következő „Kán kegye” akciómezőre. Ő is 1 aranyat (de választhatna valami mást is) és 2 tevét vesz el az általános készletből.



A KÁN KEGYE

A SZERZŐDÉSEK - Az ok, hogy a bazárba menjünk.

Egy szerződés megszerzéséhez pontosan **1 kockát** kell a „Szerződések” akciómezőre tenni a játékosnak. Ez után elvehet 1 vagy 2 szerződést a tábla szerződésmezőjéről, amiket a játékos táblája aktív szerződések mezőire tesz. **Az itt felhasznált kocka értéke meghatározza, mely szerződésekből választhat a játékos.**

Példa:

1



Kék játékos leteszi egyik kockáját (3-ast) a „Szerződések” akciómezőre.

2



Kék játékos elvesz 1 vagy 2 szerződést, amit a játékos táblájára tesz.

3



Ha az 5-ös alatti szerződést veszi el a játékos, akkor kap még 1 érmét vagy 1 tevét az általános készletből.
Ha a 6-os alatti szerződést veszi el, akkor 2 érmét vagy 2 tevét kap.

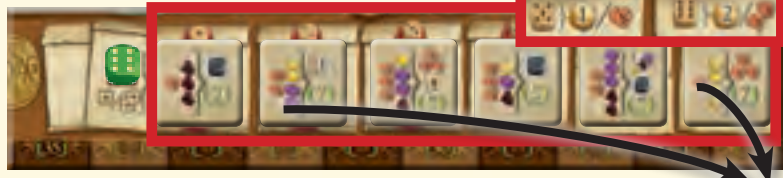
Példa:

1



Zöld játékos letesz egy 6-ost a „Szerződések” akciómezőre.

2



Zöld játékos elvesz 2 szerződést: egyet a 2-es és egyet a 6-os alól. A 6-os alatti szerződésért elvesz még 2 tevét is pluszban. Úgy is dönthetett volna, hogy az 5-ös és a 6-os alatti szerződéseket veszi el.

MIRE KELL MÉG ODAFIGYELNI?

- * Miután elvette a játékos a szerződéseit azonnal csúsztassa a táblán maradtakat balra, betöltve az általa elvett szerződések helyét. Soha **nem lehetnek** üres mezők a szerződések között.

Amint elvette a játékos a szerződéseit, a megmaradt szerződéseket balra csúsztatja.



- * Ha az összes szerződésmező kiürülne egy forduló alatt, akkor húzzatok két szerződést a speciális szerződések paklijából, és tegyétek őket az 1-es és a 2-es alá.
- * A játékos játékos tábláján két szerződésnek van hely. Amikor új szerződésekhez jut, helyet kell teremtenie nekik - vagy meg kell csinálni néhányat. Ha nincs elég helye a játékosnak, akkor először el kell dobnia egy vagy több 'régibbi' szerződését, ezeket a speciális szerződés-pakli aljára kell tennie.

Példa:

Zöld játékos elvesz egy szerződést a tábláról. Nincs üres mező a játékos tábláján. Úgy dönt, eldobja az egyik 'régibbi' szerződését, amit a speciális szerződések aljára tesz. Ezután teszi le az új szerződést a játékos táblájára.



KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK - Ezek csak bizonyos esetekben lényegesek, és később még részletezzük őket.

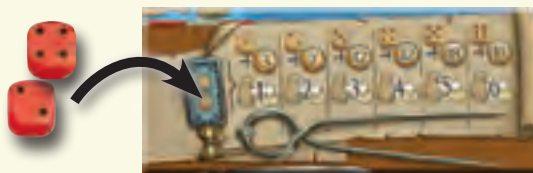
- * Nem vehet el a játékos szerződést a tábláról, hogy közvetlenül a speciális paklira tegye. Az új szerződéseket először mindig a játékos táblájára kell tenni.
- * Amíg a játékos szerződése az aktív szerződésmezőkön vannak, nem érnek semmit. Először teljesítenie kell őket, lásd a 13. oldalon.

UTAZÁS – Bábu mozgatása a térképen.

A játékos pontosan 2 **kockát** tegyen az „**Utazás**” akciómezőre. Így mozgathatja a bábuját a térképen. A bábumozgatás lépéseit lentebb részletezzük.

Példa:

Piros játékos két kockát tesz le az akciómezőre.



PONTOSAN HOGYAN TÖRTÉNIK A MOZGÁS?

A következő lépéseket kell végrehajtania a játékosnak:

1. Leteszi a kockáit.
2. Kifizeti az utazása költségeit.
3. Kifizeti a plusz költségeket.
4. Mozgatja a bábuját, és esetleg kereskedő állomást tesz le.

1. Leteszi a kockáit.

Az akció végrehajtásához felhasznált legkisebb értékű kocka határozza meg, hogy mennyi mezőt mozoghat.

Példa:

1

Piros játékos egy 2-est és egy 4-est tesz le az akciómezőre. Így legfeljebb 2 mezőt mozoghat a térképen, mivel a kisebb kocka értéke 2.

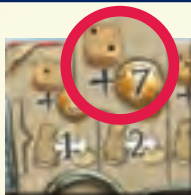


Megjegyzés: Mindig dönthet úgy a játékos, hogy kevesebb mezőt mozog, de legalább 1 mezőt mindig mozognia kell.

2. Kifizeti az utazása költségeit.

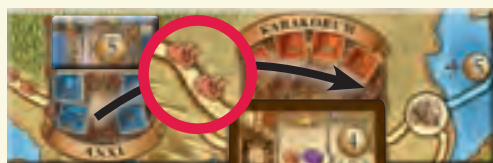
Minden „**Utazás**” akciómezőn látható a mozgás költsége. Ez azt jelenti, hogy mindig fizetnie **kell** a játékosnak a mozgásáért. Csak a ténylegesen megtett mezők után kell fizetnie. A pénzt az általános készletbe kell befizetni.

2 **Piros** játékos 2 mezőt szeretne lépni a térképen. Ez **7** **érméjébe** kerül. A **piros** játékos visszat teszi a szükséges érméket az általános készletbe.



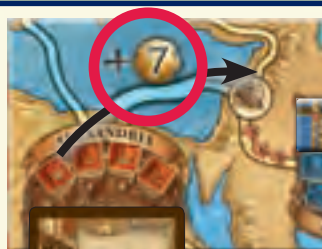
3. Kifizeti a plusz költségeket

Számos két helyszínt összekötő útvonalon további költség is látható, amik vagy tevék vagy érmék. Ilyenkor **pluszban** ezeket is be kell fizetnie a játékosnak a mozgásakor, visszatéve a szükséges tevéket és érméket az általános készletbe.



Ahhoz, hogy használhassa ezt az utat, a játékosnak 2 tevét kell visszatennie a raktárából az általános készletbe.

vagy



Ahhoz, hogy használhassa ezt az utat, a játékosnak 7 érmét kell fizetnie, amit az általános készletbe tesz vissza.

4. Mozgatja a bábuját, és esetleg kereskedő állomást tesz le.

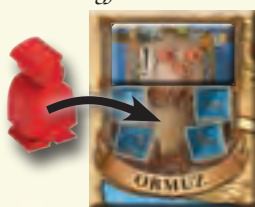
A játékos helyszínről helyszínre lép. Utazása során találni fog oázisokat, kisvárosokat és nagyvárosokat, és ezek valamelyikén kell befejeznie mozgását. **Nem állhat meg** a játékos két helyszín között.

UTAZÁS – Bábu mozgatása a térképen.

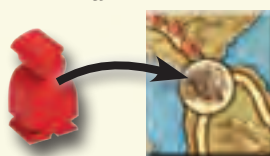
Példa: Piros játékos léphet...
...egy **nagyvárosra**



vagy
...egy **kisvárosra**



vagy
...egy **oázisra**

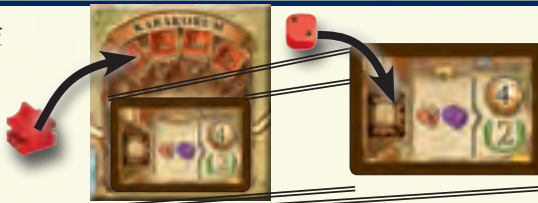


Soha sem állhat meg két
helyszín között.



* Ha a játékos az utazás akcióját egy nagyvárosban fejezi be, akkor egy kereskedő állomást **kell** odatennie. A következő körétől egy kocka felhasználásával aktiválhatja az itt lévő városkártyát (lásd a 11. oldalon). A kártya továbbra is a városon marad.

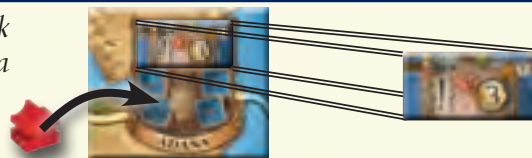
Példa: Piros játékos leteszi
egyik kereskedő
állomását a
nagyvárosra.



A következő körétől kezdve a **piros**
játékos letehet egy kockát, hogy
használja a városakciót (lásd a
11. oldalon).

* Ha a játékos az utazás akcióját egy kisvárosban fejezi be, akkor egy kereskedő állomást **kell** odatennie. Azonnal megkapja az ott lévő bónuszt (lásd melléklet). A lapka továbbra is a városon marad. Minden ezutáni forduló elején megkapja a játékos a jelzett bónuszt (lásd 16. oldal).

Példa: Piros játékos leteszi egyik
kereskedő állomását a
kisvárosra.



Piros játékos azonnal
megkapja a városbó-
nuszt, ez esetben
1 tevét és 3 érmét



* Ha a játékos az utazásakcióját egy oázisban fejezi be, semmi sem történik. Az oázisoknak nincs más szerepe, mint az utazás lassítása.

MIRE KELL MÉG ODAFIGYELNI?

- * Ha a játékos kereskedő állomást tesz le, akkor a játékosablája bal felső sarkában lévővel kezdje, majd lefelé és jobbra haladjon.
- * Amint letette a játékos a 8. kereskedő állomását, azonnal kap 5 győzelmi pontot (5), amit azonnal jelöljön a pontozósávon. Amint letette a 9. kereskedő állomását, azonnal kap még 10 győzelmi pontot. (10)



- * Ha Beijingben (Pekingben) fejezi be a játékos a mozgását, akkor a szokásos módon tegyen le egy kereskedő állomást a városban. Arra az üres mezőre tegye, amin a legtöbb győzelmi pont látható. Ezeket a pontokat a játék végén fogja megkapni.



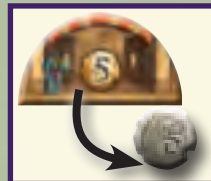
- * Az oda-vissza mozgás megengedett. Tehát többször is átmehet vagy befejezheti a mozgást a játékos ugyanazon a helyszínen.

Megjegyzés: Soha nem lehet egy játékosnak 1-nél több kereskedő állomása egy nagy- vagy egy kisvárosban. Nem tehet le másik kereskedő állomást, hiába látogatja meg másodszor is a várost.

- * Az utazásakció határozza meg a következő forduló kezdőjátékosát (lásd a 15. oldalon).

MI AZ AZ ELŐŐRS BÓNUSZ?

Az **első játékos**, aki **kereskedő állomást** tesz le egy **nagyvárosba**, megkapja az adott város előőrsbónuszát. A játékos vegye el a jelzett bónuszt az általános készletből, és tegye a tulajdonaihoz. Az előőrsbónusz-lapkát tegye vissza a játék dobozába, a játék hátralévő részében már nem lesz rá szükség.



UTAZÁS – Bábu mozgatása a térképen.

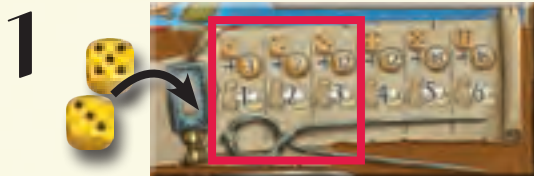
KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK – Később részletezzük ezeket.

* A játék kezdetén minden játékos Velencében (Venice) kezd. Előfordulhat a játék során, hogy a játékos bábuja visszamegy Velencébe. Ilyenkor **oda ne tegyen a játékos kereskedő állomást**.

* Ha a játékos lerakta az összes kereskedő állomását a táblára, és újra kereskedő állomást kell letennie, akkor a letétel helyett az egyik **már meglévő kereskedő állomását** kell az egyik helyszínről a másikra áttennie.



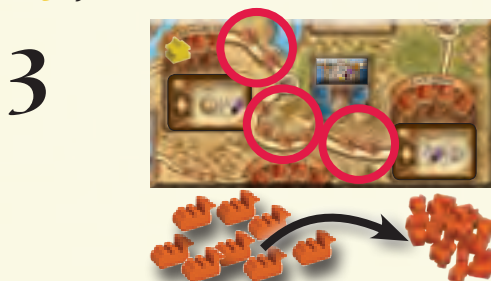
Utazásakció példa:



Sárga játékos letesz 2 kockát (3-as és 5-ös) a mezőre.



Sárga játékos 3 mezőt akar lépni a térképen. 12 érmét kell fizetnie. Megteszi, visszarakja az érméket az általános készletbe.



Sárga játékos **Lan-Zhou-ba** akar menni **Samar-kandból**, egy oázison és **Kashgaron** át. Ez további 8 tevébe kerül, amit szintén visszatesz az általános készletbe.



Sárga játékos 3 mezőt lép a bábujaival, és letesz egy kereskedő állomást **Lan-Zhou-ra**, mivel utazása ott ért véget.

A VÁROSKÁRTYÁK – mennyi lehetőség...

A táblán lévő minden egyes nagyvárosban van 1 városkártya. Ahhoz, hogy a városkártyát használhassa a játékos, kell legyen egy kereskedő állomása az adott városban. Majd pontosan 1 kockát kell letennie a városkártya akciómezőjére, hogy végrehajthassa az akciót. Az egyes városok akcióit a mellékletben foglaljuk össze.

Sárga játékosnak van egy kereskedő állomása Alexandriában.

Letehet egy kockát a kártyára, és használhatja az akciót.



Ez 1 kocka helye. Amint elfoglalják, másik játékos már nem használhatja ezt a kártyát.



Ezt a jutalmat adja a városkártya.

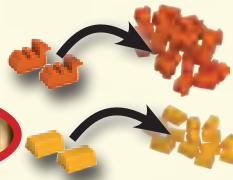
Ez a költség vagy az előfeltétel, amivel rendelkezni vagy teljesíteni kell a játékosnak.

Megjegyzés: A városkártyákat fordulónként csak egyszer lehet használni. Amint egy játékos egy kockával elfoglal egy városkártya-mezőt, már senki más nem használhatja azt az akciót, a következő forduló kezdetéig.

Megjegyzés: A legtöbb esetben a kocka értéke határozza meg, hogy hányszor használhatóak ezek az akciók.

Példa:

Sárga játékos letesz 1 kockát (egy 3-ast). Mivel egy 3-ast tett le, ezt az akciót háromszor hajthatja végre.



Sárga játékos visszatesz a készletbe 2 aranyat és 2 tevét, így 8 pontot kap (2x4).

BÓNUSZAKCIÓK – Mindig szabadon választhatók.

A játékos a körében dönthet úgy, hogy végrehajt egy vagy több bónuszakciót a fő akciója előtt vagy után.

MILYEN BÓNUSZ AKCIÓK VANNAK?

1. **1 szerződés teljesítése**
2. **3 érme elvétele**
3. **1 kocka újradobása**
4. **1 kocka eredményének megváltoztatása 1-gyel**
5. **1 fekete kocka elvétele**



Játékos segédlet

Minden szerződés bal oldalán láthatjátok a szükséges tevéket és árukat. Minden szerződés jobb oldalán láthatjátok a jutalmat, amit a szerződés teljesítésekor a játékos kap. A szimbólumok részletes leírása a mellékletben található.

A szerződés teljesítéséhez szükséges **tevék**.

A szerződés teljesítéséhez szükséges **árúk**.

A szerződés teljesítéséért járó **jutalom**.

* A játékos csak a játékos táblája aktív szerződések mezőin lévő szerződéseket teljesítheti.

* A szerződés teljesítéséhez szükséges áruknak és tevéknek a játékos raktárában kell lenniük. Az **összes** szükséges árut és tevéket fizesse ki a játékos, visszatéve őket az általános készletbe.

* A jobb oldalon látható összes jutalmat kapja érte. Ezek a jutalmak mindig győzelmi pontokból és még valami másból állnak. A szimbólumokat a mellékletben részletezzük.

* Végül a teljesített szerződést a játékos képpel lefelé, a játékos táblája jobb alsó sarkában lévő fiókba tegye.

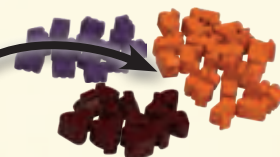
Példa:

1



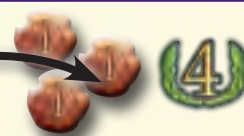
Zöld játékos ezt a szerződést akarja teljesíteni. Ez a játékos tábláján van.

2



Zöld játékos 2 tevé, 2 ezüstöt és 1 borsot fizet.

3



Zöld játékos teljesítette a szerződést. Kap 3 érmét és 4 győzelmi pontot.

4



Zöld játékos képpel lefelé a fiókjába teszi a teljesített szerződést

2. **3 érme elvétele**

A játékos pontosan **1 kockát** tegyen a játékos táblán lévő pénzeszsákra. Vegyen el **3 érmét** az általános készletből. Továbbá:

- * Ennek a mezőnek **nincs költsége**, akár foglalt akár nem.
- * Az akció végrehajtásához használt kocka értéke nem számít. Az idetett kockán lévő számtól függetlenül mindig **3 érmét** kap a játékos.
- * Addig folytathatja a játékos a „3 érme elvétele” bónuszakció végrehajtását, amíg van még kockája.

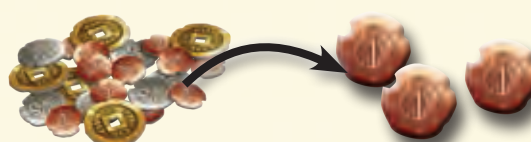
Példa:

1



Zöld játékos egy 2-est tesz a pénzeszsákra

2



Zöld játékos 3 érmét kap az általános készletből.

BÓNUSZAKCIÓK – Mindig szabadon választhatók

3. 1 kocka újradobása

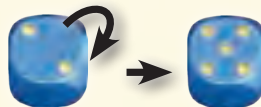
A játékos befizethet 1 tevét, hogy egyik kockáját egyszer újradobja.

Példa:

1



2



Kék játékos fizet 1 tevét, hogy újradobja egyik kockáját.

Kék játékos újradob egy 2-est. 5-ös lesz.

4. 1 kocka eredményének megváltoztatása 1-gyel

A játékos befizethet 2 tevét, hogy egyik kockája eredményét 1-gyel megnövelje vagy lecsökkentse.

Megjegyzés: Nem változtathatja sem a 6-ost 1-esre, sem az 1-est 6-osra.

Példa:

1



2



Sárga játékos 2 tevét fizet, hogy egyik kocka eredményét 1-gyel növelje vagy csökkentse.

Sárga játékos úgy dönt, hogy a 2-esét 3-asra változtatja.

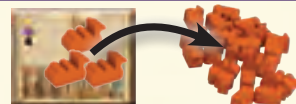
5. 1 fekete kocka elvétele

A játékos befizethet 3 tevét, hogy elvegyen 1 fekete kockát az általános készletből. Azonnal dob vele, és a játékos táblájára, a maradék kockáihoz teszi.

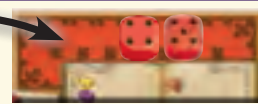
A fekete kockák száma korlátozott. De minden forduló végén minden fekete kocka visszakérül a táblára. Így a játékosok a következő fordulóban újból szerezhetnek fekete kockákat.

Példa:

1



2



Piros játékos 3 tevét fizet a készletbe.

Piros játékos elvesz 1 fekete kockát, dob vele, és játékos-táblájára teszi

Megjegyzés: Minden játékos **körönként** csak 1 fekete kockát szerezhet ezzel a bónuszakcióval.

MIRE KELL MÉG ODAFIGYELNI?

- * Egy játékos a köre alatt többször is végrehajthat egy adott bónuszakciót (kivétele: 1 fekete kocka elvétele). De a költségét minden alkalommal be kell fizetnie. Például, ha egy játékos kétszer szeretne egy kocka értékén változtatni, akkor 4 tevét kell fizetnie.
- * A játékos a bónuszakciókat csak a fő akciója **előtt vagy után** hajthatja végre.
- * Ha egy játékosnak van fekete és/vagy fehér kockája, akkor ezeket is újradobhatja és/vagy változtathatja értéküket.

SPECIÁLIS ESETEK – Mit kell még figyelembe venni?

Van még néhány dolog amire figyelni kell. Ezeket az alábbiakban ismertetjük.

VÁLASZTHATOK EGY MÁR ELFOGLALT AKCIÓMEZŐT?

Igen, az akciómezőket általában több játékos is elfoglalhatja. Minden játékos használhatja az egyes akciómezőket (kivétele: városkártyák, lásd a 11. oldalon). Ilyenkor figyeljete a következőkre:

- * Ha egy már foglalt akciómezőt akar használni a játékos, fizetnie kell érte. Annyi érmét kell fizetnie, amennyi az akció végrehajtásához használt legkisebb kockája értéke.

Ez az akciómezőn már jelenlévő többi kockától független. A többi játékos kockáinak értéke nem számít. Amint fizetett a játékos, a szokásos módon végrehajthatja az akciót.

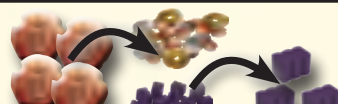
Példa:

1



Már 2 **Kék** kocka van a „Selyem” akciómezőn. **Piros** játékos is szeretne selymet venni ebben a fordulóban. **Piros** játékos letesz 2 kockát (4-est és 5-öst) az akciómezőre.

2



Piros játékos 4 érmét (mivel a legkisebb értékű kockája 4-es) fizet. Ezután elvesz, és a raktárába tesz legfeljebb 3 selymet.

BÓNUSZAKCIÓK – Mindig szabadon választhatók.

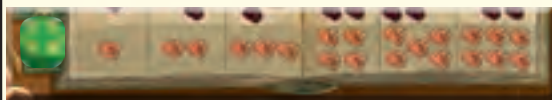
SPECIÁLIS ESETEK

SPECIÁLIS ESETEK – Mit kell még figyelembe venni?

- * Ha a játékos egy már foglalt mezőre szeretne kockát tenni, akkor ezeket tegye a többi tetejére. Így jól látható, ki volt az utolsó játékos, aki az adott akciót választotta. Ha szükséges (túl sok kocka), helyezték ezeket balról jobbra egymás mellé. A jobb oldalon lévő kocka lesz az akciót utolsóként választóé.
Kivétel: A Kán kegye, lásd a 7. oldalon, csak 4 kockamezőt biztosít. Itt nem lehet egymásra pakolni, ha elfogyott a 4 mező, akkor nem lehet a forduló hátralévő részében ezt választani.
- * A fehér és a fekete kockák nem számítanak játékoszínnek (kék, sárga, zöld, piros). Ezért az ilyen kockákkal rendelkező játékos újra használhatja a saját játékoszínével már használt akciómezőket.
- * A játékos fekete és fehér kockát a saját színű kockáival is kombinálhat. De a saját színű kocka mindig csak egyszer szerepelhet ugyanazon az akciómezőn (kivétel: 3 érme elvétele).

Megjegyzés: Nincs korlátozva az egy akciómezőn lévő fekete és fehér kockák száma.

Példa:



Zöld játékos már kapott tevét ebben a fordulóban. Nem használhatja a **zöld** kockáit, hogy további tevékhez jusson ebben a fordulóban. De maradt egy fekete kockája, amit felhasználhat arra, hogy újabb tevékhez jusson, ha ezt szeretné.



KÁRPÓTLÁS AZ ALACSONY KOCKADOBÁSOKÉRT

Ha a játékos kockáinak az összesített összege 15-nél kevesebb a forduló kezdetekor, akkor kárpótlást kap érmék vagy tevék formájában. A játékos elvehet vagy 1 érmét vagy 1 tevét minden egyes pontnyi különbségért, ami az összesített összege és 15 között van. A kettőt kombinálhatja egymással, ha egyenlő többet kell elvennie.

Példa:



Zöld játékos dobásának összege 13.
2 pontnyi kárpótlást kap: 2 tevét vagy 2 érmét vagy 1 tevét és 1 érmét.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS

A JÁTÉK VÉGE

A játék 5 forduló után ér véget. A még hátra lévő fordulók száma a megmaradt szerződésapaklik számából állapítható meg. A játék utolsó fordulója következik, ha az utolsó szerződésapakli is a táblára került. Az utolsó forduló után jön a végső pontozás.

A VÉGSŐ PONTOZÁS

A végső pontozásnál a játékosok számos dolog után kapnak győzelmi pontot:

- * Minden játékos pontokat kap a 2 **célkártyája** után. A célkártyákat a mellékletben részletezzük.
 - * Minden megmaradt 10 érme **1 győzelmi pontot** ér.
 - * Ha van Pekingben (Beijing) kereskedő állomása a játékosnak, akkor a kereskedő állomása alatti mező pontértékét kapja.
 - * Ha van Pekingben (Beijing) kereskedő állomása a játékosnak, akkor minden megmaradt 2 áruja 1 győzelmi pontot ér.
A Pekingben kereskedő állomással nem rendelkező játékosok semmit sem kapnak megmaradt áruik után.
- Fontos: A tevé nem számít árunak!**
- * A legtöbb teljesített szerződéssel rendelkező játékos(ok) 7 győzelmi pontot kapnak.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes.

HOLTVERSENY

Holtversenyenél a holtversenyben lévő játékosok közül a több tevével rendelkező a győztes. Ha még mindig holtverseny van, akkor több győztes lesz.



A 2 VAGY 3 FŐS JÁTÉK

Ha 2 vagy 3 játékos játszik, akkor a következő módosításokat alkalmazzátok:

Csak a **játékosok száma +1-gyel egyenlő** számú **fekete kockát** használjatok. Tehát 3 játékosnál 4 fekete kocka, 2 játékosnál 3 fekete kocka lesz.

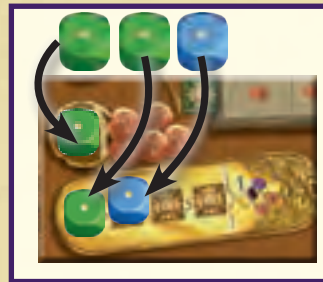
3 JÁTÉKOS

A játék elején tegyetek **egy kockát (1-es értékben)** egy nem használt játékoszínből a „Kán kegye” akció első **Fontos:** Ez a kocka az egész játék alatt ezen a helyen marad. **Ne vegyétek le a tábláról.**

2 JÁTÉKOS

A játék elején helyezzetek **két kockát** (mindkettő **1-es** értékű legyen) egy nem használt játékoszínből a „Kán kegye” akció első két mezőjére. Továbbá tegyetek **egy kockát (itt nem számít az érték)** az „5 érme elvétele” akciómezőre.

Fontos: Ezek a kockák az egész játék alatt a helyükön maradnak. **Ne vegyétek le őket a tábláról.**



2. ÉS 3. JÁTÉKOS

TAPASZTALT JÁTÉKOSOKNAK

Következzék néhány apró változtatás a játékhoz a tapasztalt játékosok számára. Az összes általános szabály továbbra is érvényes.

Egyet vagy többet is választhattok a következő elosztásokból. De ha többet is választotok közülük, akkor a leírt sorrendben haladjatok.

VÁROSBÓNUSZOK ELOSZTÁSA

Véletlenszerűen osszátok szét a városbónuszokat a kisvárosok között. Ne vegyétek figyelembe a betűket  -  a bónuszlapkák lerakásakor.



KARAKTEREK KIOSZTÁSA

Az előkészületek alatt keverjétek össze a 8 különböző karaktert. (A játékban 3 példány van a „Mercator ex Tabriz”-ből.) A játékoszámnak megfelelő változatát keverjétek bele.

Ezután fedjete fel annyi karakterkártyát, amennyi játékos van plusz 1-et. A körsorrend szerinti utolsó játékos (a kezdőjátékostól jobbra lévő játékos) választ először karaktert, amit maga elé tesz. A játékosok ezután fordított körsorrendben folytatják a karakterkártyák elvételét. A megmaradt karakterkártyát tegyék vissza a dobozba. Az egyes karaktereket a mellékletben részletezzük.



CÉLKÁRTYÁK KIOSZTÁSA

A játék elején minden játékosnak osszátok képpel lefelé 4 célkártyát. Minden játékos titokban választ kettőt, amit megtart, a többit pedig visszateszi a játék dobozába.



A játék a szokásos módon elkezdődhet.

TAPASZTALT JÁTÉKOSOKNAK

EGY JÁTÉKFORDULÓ – Pontosan hogyan zajlik egy forduló?

EGY FORDULÓ ELEJE

MIT KELL TENNI EGY FORDULÓ ELEJÉN?

1. Új kezdőjátékos választása. (Kivéve az első fordulót.)
2. Város- és karakterbónuszok kiosztása.
3. Kockák visszavétele.
4. Dobás az összes kockával, és az esetleges kompenzáció.

1. Új kezdőjátékos választása

Az új forduló elején meg kell határozni az új kezdőjátékost. Az előző fordulóban az „Utazás” akciót utolsónak választó játékos lesz az új kezdőjátékos.

Tanács: Ennél az akciónál a kockákat helyezték egymásra. Így könnyen látható ki volt az akciót végrehajtott utolsó játékos; ő lesz legfelül az „Utazás” akción.



EGY JÁTÉKFORDULÓ

EGY JÁTÉKFORDULÓ – Pontosan hogyan zajlik egy forduló?

Kivétel: Ha az előző fordulóban senki nem mozgott, akkor az aktuális kezdőjátékos lesz a következő fordulóban is a kezdőjátékos.

Kivétel: Ha az utoljára mozgó játékos ehhez fehér vagy fekete kockát használt, akkor a játékosok jegyezzék meg, melyik játékos

volt az. Ha tudod, hogy te leszel az utoljára mozgó játékos, és fekete vagy fehér kockát használsz, akkor a félreértések elkerülése végett azonnal vedd magadhoz a homokórát.

2. Város- és karakterbónuszok kiosztása

- * Az összes kisváros (! szimbólumúak) bónuszt ad. Minden játékos bónuszt kap minden olyan kisvárosból, amiben van kereskedő állomása, lásd a mellékletet.
- * Minden karakter (! szimbólumúak) bónuszt ad, lásd a mellékletet.

3. Kockák visszavétele

Minden játékos vegye le az összes kockáját a játéktábláról, és tegye vissza a játékosablájára. Tegyék vissza a **fehér kockákat** a táblán lévő mezőjükre.

4. Dobás az összes kockával, és az esetleges kompenzáció

Minden játékos egyszerre dob a kockáival. Ha egy játékos dobása kevesebb 15-nél, kárpótlást kap, lásd a 14. oldalon. Amint a játékosok dobtak a kockáikkal, elkezdődik az új forduló.

EGY FORDULÓ

A játékosok a köreiket az óramutató járása szerint hajtják végre, a kezdőjátékoskal kezdve. Ez addig folytatódik, amíg minden játékosnak elfogynak a kockái.

HOGYAN ZAJLIK EGY EGYÉNI KÖR?

1. Bónuszakciók végrehajtása, ha szeretné a játékos.
2. 1 akció választása és végrehajtása.
3. Bónuszakciók végrehajtása, ha szeretné a játékos.

1. Bónuszakciók végrehajtása, ha szeretné a játékos

A játékos dönthet úgy, hogy a fő akciója **előtt** bónuszakciókat hajt végre. Annyit hajthat végre belőlük, amennyit szeretne (feltéve, hogy ki tudja fizetni). A bónuszakciókat a 12-13. oldalon foglaltuk össze.

2. 1 akció választása és végrehajtása.

A játékos választ **1 akciót**, és a végrehajtásához szükséges kockákat a játéktáblára teszi. Azonnal végre kell hajtania az akciót. Az akciót a 6-11. oldalakon írtuk le.

3. Bónuszakciók végrehajtása, ha szeretné a játékos

A játékos dönthet úgy, hogy a fő akciója **után** bónuszakciókat hajt végre. Annyit hajthat végre belőlük, amennyit szeretne (feltéve, hogy ki tudja fizetni). A bónuszakciókat a 12-13. oldalon foglaltuk össze.

EGY FORDULÓ VÉGÉN

MIT KELL TENNI A FORDULÓ VÉGÉN?

1. Távolítsátok el összes megmaradt szerződést
2. Tegyetek új szerződéseket a táblára.

1. Távolítsátok el összes megmaradt szerződést

Vegyétek le a táblán lévő valamennyi megmaradt szerződést, és tegyék a speciálisszerződés-pakli alá.

2. Tegyetek új szerződéseket a táblára

Válasszatok egy új szerződés-paklit, és tegyetek 6 új szerződést a táblára. (Az 5. forduló végén erre már nincs szükség.)

Példa:



Zöld játékos mozgott először ebben a fordulóban, utána a **sárga** és végül a **kék**. **Kék** játékos kapja a homokórát, és ő lesz a kezdőjátékos a következő fordulóban.

