



Marco Polo

MELLÉKLET



SZIMBÓLUMOK – Mit jelentenek a különböző szimbólumok?

Itt magyarázzuk el a különböző szimbólumokat. Bárhol is látsz egy adott szimbólumot, a jelentése mindig ugyanaz. Ha valami olyat látsz, amit nem értesz, akkor nézz bele ebbe a részbe.

ÁRUK, TEVÉK, ÉRMÉK ÉS GYŐZELMI PONTOK



Ezek az 1 arany, 1 selyem, 1 bors és 1 tevé szimbólumai. Ezeknek a szimbólumoknak a játékban faelemek felelnek meg.



A játékos választhat az ábrázolt árukból (arany, bors vagy selyem). Két változata van, az egyik 1, a másik 2 áru választását teszi lehetővé. Ha a játékosnak 2 áru választására van lehetősége, akkor két **különbözőt** kell választania.



Ezek az érmék és a győzelmi pontok szimbólumai.

TOVÁBBI SZIMBÓLUMOK



A játékos vegye el a **speciális pakli legfelső** szerződését, és tegye képpel felfelé az egyik aktív szerződésmezőjére. Ha mindkét mezője foglalt, akkor vagy lecseréli az egyik meglévő szerződését, vagy az újat dobja el. Mindkét esetben a nem kívánt szerződést tegye a speciális pakli aljára.



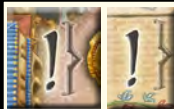
A játékos lépjen a bábujaival 1 mezőt a térképen. Mivel nem az utazásakciót használja, ezért nem kell kifizetnie az alap mozgásköltséget, de minden egyéb költséget (tevék és érmék) ettől még ki kell fizetnie. A szokásos módon tegyen le kereskedőállomást, ha a mozgása kis- vagy nagyvároson ért véget.

Megjegyzés: Ha egy játékos nem tudja ezt a mozgást felhasználni, például, mert nincsenek meg a szükséges plusz tevék, akkor a mozgás elveszik.

Tanács: Plusz mozgásokkal több kereskedőállomást is letehet a játékos ugyanabban a körben. Például, ha az utazása után kap egy plusz mozgást, amivel elér egy másik városba.



A játékos vegyen el 1 fekete kockát a játéktáblán lévő készletből. Azonnal dobjon vele, és tegye a játéktáblájára. Csak az aktuális fordulóban használhatja a kockát, aztán vissza kell tennie a táblára. A fekete kockák száma korlátozott. Ha nincs már a játéktáblán, akkor nem tud elvenni a játékos.



A felkiáltójel arra emlékeztet, hogy az adott bónusz jár a forduló elején, lásd a szabályfüzet 16. oldalát. Felkiáltójelet a városbónusz-lapkákon valamint néhány karakteren találhattok.

SPECIÁLIS VÁROSBÓNUSZ-JELZŐ MEGJEGYZÉS



Ha a játékosnak az ilyen bónuszjelzőjű kisvárosban van kereskedőállomása, akkor minden városbónuszosztáskor eldöntheti melyik város bónuszát kapja meg. Mindig választhat más bónuszt, és nem kell legyen kereskedőállomása abban a városban, aminek a bónuszát választja.

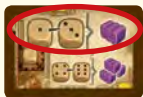
A VÁROSKÁRTYÁK SPECIÁLIS SZIMBÓLUMAI



Megjegyzés: Ha a játékos egy városkártya segítségével több lépést is tehet, mindig csak az utazása legvégén tehet le 1 kereskedőállomást, ha az egy kis- vagy nagyvárosban ér véget. Nem tehet le minden lépése után 1 kereskedőállomást.



A kocka értéke meghatározza, mit kap a játékos.
Példa: Ha a játékos egy 2-es kockát teszi a kártyára, akkor 1 selymet kap a készletből.



A játékos cserélhet, akár árut tevére (vagy fordítva), akár győzelmi pontot érmére (vagy fordítva). A játékosnak így akár negatív győzelmi pontja is lehet.

SZIMBÓLUMOK – Mit jelentenek a különböző szimbólumok?



Ez azt jelenti, hogy a teljesített szerződések (vagyis, amik a játékos fiókjában vannak) kell figyelembe venni. Semmit sem kell fizetnie a játékosnak.

Megjegyzés: A kocka értéke meghatározza mennyi szerződést kell értékelni. Ha több szerződést teljesített a játékos, mint a kockáján lévő érték, akkor csak annyi számít, amennyi a kocka értéke. Persze a kocka értéke lehet nagyobb, mint a játékos birtokában lévő teljesített szerződések száma.



1. példa: A játékos leteszi egy 3-as kockáját erre a városkártyára, ami minden teljesített szerződésért 2 érmet ad. A játékosnak 4 teljesített szerződése van. Mivel egy 3-ast tett le, ezért a 4 teljesített szerződéséből csak 3-ért kap 2-2 érmet, ami összesen 6 érme.

2. példa: Egy játékos leteszi egy 5-ös kockáját erre a városkártyára. Csak 2 szerződést teljesített. A 2 teljesített szerződéséért kap érmeket (összesen 4 érmet), annak ellenére, hogy 5-öst tett le.

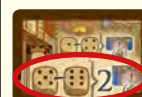


Ez azt jelenti, hogy a játékosnak a térképen lévő kereskedőállomásait kell figyelembe venni. Semmit sem kell fizetnie a játékosnak.

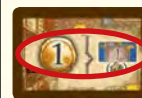
Megjegyzés: A kocka értéke meghatározza a beszámítható kereskedőállomások számát. Ha több kereskedőállomása van a játékosnak a játéktáblán, mint a kockája értéke, akkor csak annyi számít, amennyi a kockája értéke. Persze használhat a táblán lévő kereskedőállomásainak a számánál nagyobb értékű kockát is. Ez ugyanolyan, mint a teljesített szerződések. Lásd az előző pontban a további részleteket.



A játékos válasszon egy olyan kisvárost, amin van kereskedőállomása. Megkapja ennek a városnak a bónuszát. Ha a játékos egynél több várost választhat, akkor **különböző** olyan városokat kell választania, amiben van kereskedőállomása.



1. példa: A játékos leteszi egy 5-ös kockáját erre a városkártyára. Ezután két különböző olyan várost kell választania, ahol van kereskedőállomása, hogy megkapja bónuszukat. Az **A** és **C** városokban van kereskedőállomása. Tehát ebből a két városból kapja meg a bónuszt.



2. példa: A játékos leteszi egy 4-es kockáját erre a városkártyára. Legfeljebb 4 érmet fizethet, hogy 4 olyan kisváros bónuszát használja, ahol van kereskedőállomása. 3 érmet fizet, és megkapja az **A**, **E** és **F** városok bónuszát, amikben van kereskedőállomása.



Annyiszor cserélhet a játékos 1 tevét 3 érmére **vagy** 1 érmet 1 tevére, amennyi a felhasznált kockája értéke. Ha többször szeretné ezt az akciót végrehajtani, akkor minden alkalommal ugyanazt a cserét kell választania.



Példa: A játékos leteszi egy 5-ös kockáját erre a városkártyára. Választania kell, hogy legfeljebb 5 tevét cserél 15 érmére vagy legfeljebb 5 érmet 5 tevére.



A játékos kétszer annyi érmet kap, mint amennyi a kockája értéke.



Példa: A játékos leteszi egy 5-ös kockáját erre a városkártyára. Az érték kétszeresét kapja érmeben, ami összesen 10 érmet jelent.

CÉLKÁRTYÁK – Mit kapsz értük?

Minden játékosnak 2 célkártyája van, ami a játék végén győzelmi pontot ér. Minden kártyán két város látható (nagyok és kicsik egyaránt). Ahhoz, hogy pontokat szerezzen a játékos, ezekben a városokban kell legyen kereskedőállomása a játék végén. A célkártyák felépítése mindig azonos:

A játékos célja, hogy ezekben a városokban kereskedőállomása legyen a játék végén.

Ez a táblázat mutatja, hogy több különböző célváros mennyi plusz győzelmi pontot ér.



Itt látható, hol helyezkednek el az előírt városok a térképen.

Itt látható, mennyi győzelmi pontot kap a játékos, ha mindkét városban van kereskedőállomása.

A játékos kétféleképp szerezhet pontot a célkártyáival:

1. Ha a játékosnak egy célkártyája mindkét megadott városában van 1-1 kereskedőállomása.
2. Ha a játékosnak a két célkártyája minél több városában van kereskedőállomása.

CÉLKÁRTYÁK – Mit kapsz értük?

1. Ha a játékosnak egy célkártyája mindkét megadott városában van 1-1 kereskedőállomása.

Ha a játékosnak mindkét megadott városban van 1 kereskedőállomása a játék végén, akkor megkapja a célkártya jobb oldalán látható győzelmi pontot. Ha a kettő közül csak egyikben van kereskedőállomása, akkor nem kap semmit. Minden játékos mindkét célkártyáját ugyanígy pontozzátok.

Példa:

A **zöld** játékosnak ez a két célkártyája van. A 2 célkártyája közül az egyiket teljesítette. Lancsoubá és Kocsinba letett egy-egy kereskedőállomást, ezért 4 győzelmi pontot kap.



A **zöld** játékos nem teljesítette a második célkártyáját. Hiába tett kereskedőállomást Szumátrára, Anhsziban nincs neki. Ezért a célkártyáért nem kap semennyi pontot.



2. Ha a játékosnak a két célkártyája minél több városában van kereskedőállomása.

A kártya alján lévő táblázat most válik fontossá. Minden célkártyán ugyanaz a táblázat szerepel.

Mivel minden célkártya 2 várost ad meg, és mivel minden játékosnak 2 célkártyája van, így összesen maximum 4 különböző célváros elérése lehetséges. Minden olyan várost pontozni kell, ami a 2 célkártya közül legalább az egyikben szerepel. Ha csak 1-hez ért el a játékos az adott városokból, akkor csak 1 győzelmi pontot kap. Ha 2 **különböző** városhoz ért el, akkor 3 győzelmi pontot kap, stb.



Példa:

A **zöld** játékosnak sikerült a 2 célkártyáján lévő 4 városból 3-ba kereskedőállomást tennie: Lan-csoubá, Kocsinba és Szumátrára. Csak Anhszi hiányzik, 3 különböző városba tett kereskedőállomást.



A **zöld** játékos 6 pontot kap a 3 különböző városban lévő kereskedőállomásaiért.

Fontos: A városoknak különbözőeknek kell lenniük! Ha ugyanaz a város szerepel a játékos mindkét célkártyáján, akkor az csak egyszer számít.

Példa:

A **sárga** játékosnak a következő 2 célkártyája van: Moszkva és Hszian; Moszkva és Kaszgár. Teljesítette mindkét célkártyáját, kereskedőállomást tett mind a 3 különböző városba.



A **sárga** játékos összesen 6 pontot kap, mivel 3 különböző városban van kereskedőállomása, Moszkva 2 célkártyán is szerepel, de itt csak egyszer számít.

A KARAKTEREK – Mit tehetnek ők?

A karakterek megváltoztathatják és felülírhatják a játék általános szabályait.



Rásíd ad-Dín Szinán

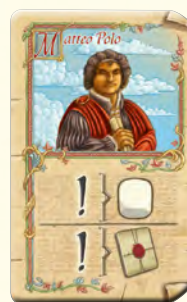
A játékos nem dob a kockáival. Az akcióválasztásnál saját maga dönti el a kockái értékét.

Megjegyzés: A játékos sosem kap kárpótlást (lásd szabálykönyv, 14. oldal).

Fontos: A játékosnak azonban továbbra is fizetnie kell, ha egy foglalt akciómezőt akar használni, illetve az utazás plusz költségeit is ki kell fizetnie (érmék vagy tevék).



Példa: A **piros** játékos a „Bors” akciót akarja használni. 6-osra fordítja a kockáját, leteszi az akciómezőre, és elvesz 4 borsot a készletből.



Matteo Polo

Minden forduló elején a játékos megkapja a **fehér kockát**. Dob vele, és hozzáteszi a játékos tábláján lévő kockákhoz. Valamint minden forduló elején a speciális pakli legfelső **szerződését** is megkapja a játékos. Ezen melléket 1. oldalán találtak erről több információt.

A KARAKTEREK – Mit tehetnek ők?



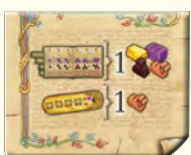
A tabrizi kereskedő

Megjegyzés: Ebből a kártyából 3 példány van a játékban. A résztvevő játékosok számától függ, hogy melyiket kell használni, a másik 2 visszakerül a dobozba.

4 játékos  :

Amikor egy másik játékos úgy dönt, hogy elmegy a bazarba, akkor a tabrizi kereskedő is kap egyet (és csak egyet) abból az áruból, amit a másik játékos választott. Ez érvényes a tevékre is.

Példa: A **zöld játékos** a „Selyem” akciót választja, és 3 selymet kap. A **kék játékos**, aki a tabrizi kereskedő, 1 selymet kap a központi készletből.



3 játékos  :

Azonos a 4 játékos változattal. Valamint, ha egy másik játékos megpróbálja elnyerni a Kán kegyét, a tabrizi kereskedő kap 1 tevét.



2 játékos  :

Azonos a 3 játékos változattal. Valamint, ha a másik játékos az 5 érme elvétele akciót választja, a tabrizi kereskedő is kap 2 érmét.

Megjegyzés: Mivel ezek az áruk ajándékok, a tabrizi kereskedőt alakító játékosnak hálából mindig illendő megköszönnie ezeket.



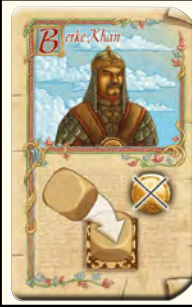
Kubiláj kán

Velence helyett Pekingbe teszi a játékos a bábuját a játék kezdetén. Ez azt jelenti, hogy az utazásai innen indulnak. Valamint, szintén a játék kezdetén, 1 kereskedőállomást kell tennie Peking 10 győzelmi pontos mezőjére.



Johannes Carpini

A játékos bábuját a térképen lévő egyik oázisról egy tetszőleges másikra „ugorhat” a mozgása során. Ha az utazást választja, akkor a játékosnak lehetősége van egy oázisról egy másikra lépnie. Ez egy lépésnek számít. A játékos kezdeti a mozgást az oázison, vagy léphet az első mozgással egy városból egy oázisra, majd onnan utána egy másik oázisra. Csak akkor mozoghat, ha ki tudja fizetni a szükséges mezőket. A játékos kap még 3 érmét is minden forduló elején.



Berke kán

Nem kell semmit sem fizetnie egy foglalt akciómező használatáért.

Megjegyzés: Ez **nem teszi lehetővé a játékosának**, hogy foglalt városkártyákat használjon.



Niccolo és Marco Polo

A játékos kap egy másik bábút is, amivel szintén mozoghat a térképen. A játékos mindkét bábuját a játék kezdetén Velenceből indul. A játékos minden forduló elején kap még 1 tevét is.

Megjegyzés: Az utazásakció során a mozgást szétoszthatja a két bábuját között a játékos.



Wilhelm Rubruck

A játék elején a játékos megkapja a 2 fekete kereskedőállomást. Tegye a többi kereskedőállomásához. Ha mind a 11 kereskedőállomását sikerül letennie a játék végére, akkor plusz 10 győzelmi pontot kap.

Bármely olyan városra (akár kisváros, akár nagy), amin utazása során áthalad, le kell tennie 1 kereskedőállomást. Ez azt jelenti, hogy nem kell a mozgását egy városon befejeznie ahhoz, hogy oda kereskedőállomást tegyen. Ugyanakkor minden letett kereskedőállomása után megkapja a bónuszt, az utazás közbeniekért is.

Megjegyzés: Egy városon át az oda-vissza mozgás megengedett, akkor is, ha azt már meglátogatta. Ettől még minden városba csak 1 kereskedőállomást tehet.



Példa: A **sárga** játékos az utazásakciót választja, hogy összesen 3 mezőt mozogjon. Alexandriából indul, egy oázisra lép, ahonnan átugrik a Peking melletti oázisra, és utazását végül Pekingben fejezi be. A szokásos módon leteszi itt egy kereskedőállomását.