



Марко Поло

ПРИЛОЖЕНИЕ



СИМВОЛЫ (что означают символы?)

Здесь вы найдёте описание использующихся в игре символов. Вне зависимости от компонентов, на которых они встречаются, символы везде означают одно и то же. Если вам не ясно значение какого-либо символа, загляните сюда.

ТОВАРЫ, ВЕРБЛЮДЫ, МОНЕТЫ И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ



Этими символами обозначаются единицы золота, шёлка, специй и верблюдов. В игре они представлены деревянными фишками.



Вам предоставлен выбор из указанных товаров (золота, специй, шёлка). Цифра показывает, сколько товаров можно выбрать (1 или 2). Если вы выбираете 2 товара, они должны быть **разными**.



Этими символами обозначаются монеты и победные очки.

ДРУГИЕ СИМВОЛЫ



Возьмите **верхний** контракт из **особой стопки** и выложите его лицевой стороной вверх на пустую клетку действующего контракта на своём планшете. Если обе клетки заняты, сбросьте один из имеющихся у вас контрактов либо откажитесь от нового. В обоих случаях ненужный контракт подкладывается под низ особой стопки.



Переместите свою фишку по полю на 1 клетку в любом направлении. Вы не выплачиваете базовую стоимость путешествия, но обязаны выплатить дополнительную (монеты или верблюдов), если она указана на маршруте. Когда ваше перемещение заканчивается в городе или провинции, вы, как обычно, строите факторию (если у вас там её ещё нет).

Примечание: если игрок не может переместиться (например, у него нет нужного числа верблюдов), то он не перемещается.

Совет: дополнительные перемещения могут помочь построить несколько факторий за 1 ход (например, если после путешествия вы получаете ещё одно перемещение и оно приводит вас в новый город).



Возьмите 1 чёрный кубик из соответствующей области на игровом поле, бросьте его и присоедините к остальным кубикам на своём планшете. Вы можете использовать чёрный кубик в текущем раунде. В конце раунда он вернётся в запас на игровом поле. Число чёрных кубиков ограничено. Если в запасе на поле их не осталось, вы не можете получить новый.



Восклицательный знак на жетонах бонусов провинций и отдельных персонажей напоминает о бонусе в начале раунда (см. с. 16 буклета с правилами игры). (Также игрок получает бонус провинции, когда строит в ней факторию.)

ОСОБЫЙ ЖЕТОН БОНУСА ПРОВИНЦИИ



Если у вас есть фактория в провинции с таким жетоном, то всякий раз, когда он приносит вам бонус, вы получаете бонус любой другой провинции по своему выбору. Каждый раз вы можете выбирать разные провинции и не обязаны выбирать провинцию, в которой у вас есть фактория.

ОСОБЫЕ КАРТЫ ГОРОДОВ



Значение на кубике определяет, что именно вы получаете.

Пример. Игрок кладёт кубик со значением 2 и получает 1 шёлк из общего запаса.



Это знак обмена. Вы можете обменивать товары на верблюдов (и наоборот) или монеты на победные очки (и наоборот).

СИМВОЛЫ (что означают символы?)



Этот символ означает **выполненные контракты** (контракты в вашем ящике). Вам не нужно ничего платить.

Примечание: значение на кубике определяет, сколько контрактов учитывается. Если количество выполненных вами контрактов больше этого значения, вы всё равно принимаете в расчёт столько контрактов, сколько указано на кубике. При желании вы можете использовать кубик со значением, превышающим количество выполненных вами контрактов.



Пример 1. Игрок кладёт кубик со значением 3 на эту карту города, приносящую 2 монеты за каждый выполненный им контракт. У игрока их 4, однако, поскольку значение на кубике равно 3, он получает только 6 монет (по 2 монеты за 3 из 4 контрактов в ящике).

Пример 2. Игрок кладёт кубик со значением 5 на ту же карту города. У него 2 выполненных контракта, что приносит ему 4 монеты (несмотря на то, что значение равно 5, он получает деньги лишь за реально выполненными контрактами).



Этот символ означает ваши **фабрики** на игровом поле. Вам не нужно ничего платить.

Примечание: значение на кубике определяет, сколько фабрик учитывается. Если количество ваших фабрик больше этого значения, вы всё равно принимаете в расчёт столько фабрик, сколько указано на кубике. При желании вы можете использовать кубик со значением, превышающим количество ваших фабрик. Действие этого символа аналогично действию символа выполненных контрактов  (см. примеры выше).



Выберите провинцию со своей фабрикой и получите бонус этой провинции. Если карта города позволяет выбрать несколько провинций, это должны быть **разные** провинции с вашими фабриками.



Пример 1. Игрок кладёт кубик со значением 5 на эту карту города. Он может выбрать 2 разные провинции со своими фабриками и получить их бонусы. Он построил фабрики лишь в провинциях **A** и **C**. Следовательно, их бонусы он и получает.



Пример 2. Игрок кладёт кубик со значением 4 на эту карту города. Он может потратить до 4 монет, чтобы получить бонусы 4 разных провинций со своими фабриками. Он тратит 3 монеты и получает бонусы провинций **A**, **E** и **F**.



Продайте 1 верблюда за 3 монеты **или купите** 1 верблюда за 1 монету столько раз, сколько составляет значение на используемом вами кубике (или меньше). Если вы выполняете это действие несколько раз, то каждый раз продёваете одну и ту же операцию: либо продаёте, либо покупаете.



Пример. Игрок кладёт кубик со значением 5 на эту карту города. Он мог бы продать 5 верблюдов за 15 монет или купить 5 верблюдов за 5 монет.



Вы получаете вдвое больше монет, чем составляет значение на вашем кубике.



Пример. Игрок кладёт кубик со значением 5 на эту карту города. Он получает 10 монет (5×2).

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ (что они вам приносят?)

У каждого игрока есть **2 карты целей**, по которым он может получить победные очки в конце игры. На каждой карте цели указаны **2 определённых пункта** (город и провинция). В конце игры участник получает победные очки, если у него есть фабрики в каждом из этих пунктов. На картах целей изображено следующее:

Это пункты, где к концу игры нужно построить фабрики

Дополнительные победные очки за фабрики игрока в пунктах с обеих карт целей



Местоположение пунктов на игровом поле

Победные очки, которые игрок получит, построив фабрики в **обоих** пунктах

Карты целей приносят очки двумя способами:

1. Игрок разместил фабрики в 2 пунктах, указанных на карте.
2. Игрок разместил фабрики в пунктах с 2 карт целей.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ (что они вам приносят?)

1. Игрок разместил фабрики в 2 пунктах, указанных на карте

Если к концу игры у вас есть по фабрики в обоих пунктах, отмеченных на карте цели, вы получаете столько победных очков, сколько указано в правой части этой карты. Если у вас построена фабрика только в 1 пункте из 2, вы ничего не получаете. Так проверяется каждая из 2 ваших карт целей.

Пример

У **Зелёного** игрока 2 такие карты целей. Он выполнил условие одной из них, построив фабрики в Ланьчжоу (Lan-Zhou) и Коччи (Kochi). Это приносит ему 4 победных очка.



Зелёный игрок не выполнил условие 2-й карты цели: он построил фабрику на Суматре (Sumatra), но не успел сделать это в Аньси (Anxi). Эта карта не приносит ему очков.



2. Игрок разместил фабрики в пунктах с 2 карт целей

Далее проводится оценка по таблице в нижней части карты цели. На каждой карте эта таблица одинаковая. Поскольку на картах целей указано по 2 пункта для размещения фабрик и у каждого игрока есть по 2 карты, то теоретически вы можете получить очки за фабрики в 4 разных пунктах. В конце игры вы получаете победные очки согласно таблице в зависимости от того, в скольких пунктах, указанных на ваших картах целей, имеются ваши фабрики. Если вы построили фабрику только в 1 пункте с 2 карт целей, вы получаете 1 победное очко; если в 2 пунктах, то 3 победных очка, и так далее.

1	2≠	3≠	4≠
1	3	6	10

Пример

У **Зелёного** игрока есть фабрики в 3 пунктах, указанных на 2 его картах целей: в Ланьчжоу, Коччи и на Суматре. Не хватает только фабрики в Аньси.



1	2≠	3≠	4≠
1	3	6	10

Тем не менее 3 пункта – это 6 дополнительных победных очков.

Примечание: при получении очков по таблице учитываются только **разные** пункты. Если на обеих картах целей указан один и тот же пункт, он будет учитываться только 1 раз.

Пример

У **Жёлтого** игрока такие карты целей: Москва (Moscow) и Сянь (Xian), Москва и Кашгар (Kashgar). В каждом из этих пунктов у него построено по фабрике.



1	2≠	3≠	4≠
1	3	6	10

Жёлтый игрок получает 6 победных очков по таблице: он построил фабрики в 3 разных пунктах с карт целей (Москва указана дважды).

ЖЕТОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ (чем они могут помочь?)

Ваш персонаж меняет для вас правила игры.



Рашид ад-Дин Синан

Вы не бросаете кубики. Выполняя действие, вы выставляете на кубиках **любые значения**. Это относится и к вашим чёрным кубикам.

Примечание: вы никогда не получаете компенсацию за неудачный бросок (см. с. 14 буклета с правилами игры).

Примечание: вы по-прежнему уплачиваете стоимость размещения своих кубиков на занятой ячейке действия, а также любую дополнительную стоимость действия путешествия (монеты или верблюдов).



Пример. **Красный** игрок хочет получить специи на базаре. Он выставляет на кубике значение 6, кладёт его в нижнюю ячейку действия базара и берёт 4 специи из общего запаса.



Маффео Поло

Вы получаете **белый кубик**. В начале каждого раунда вы бросаете его вместе с кубиками своего цвета и храните на своём планшете. В начале каждого раунда вы также берёте **верхний контракт** из особой стопки (см. информацию о контрактах на с. 1).

ЖЕТОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ (чем они могут помочь?)



Купец из Тебриза

Примечание: в игре есть 3 варианта жетона «Купец из Тебриза» — каждый для определённого числа игроков. Используйте только тот, что соответствует вашей ситуации.

4 игрока

Когда **другой игрок** идёт на базар, вы получаете **единицу** того же, что получает он (золото, шёлк, специи или верблюда). Вы всегда получаете 1 товар/верблюда, вне зависимости от того, сколько товаров/верблюдов получил соперник.

Пример. **Зелёный** игрок кладёт 2 кубика в «шёлковую» ячейку действия базара и берёт 3 шёлка из общего запаса. **Синий** игрок, владелец «Купца из Тебриза», берёт 1 шёлк из общего запаса.



3 игрока

То же свойство, что и в игре четвером, а также следующее: когда **другой игрок** добывается милости хана, вы получаете **1 верблюда**.



2 игрока

То же свойство, что и в игре втроём, а также следующее: когда **другой игрок** берёт 5 монет (действием), вы получаете **2 монеты**.

Примечание: владельцу этого персонажа следует выражать другим игрокам свою горячую признательность всякий раз, когда он получает подарок благодаря их стараниям.



Хан Хубилай

В начале игры вы ставите свою фишку не в Венецию (Venezia), а в **Пекин (Beijing)**. Соответственно, отсюда вы и отправляетесь в своё первое путешествие.

Также вы начинаете игру с **1 факторией в Пекине**, построенной в ячейке с 10 победными очками.



Джованни Карпини

Всякий раз во время путешествия вы можете переноситься из одного **оазиса** в другой. Это считается перемещением на 1 клетку. Вы можете начать путешествие в оазисе или переместиться в него из города или провинции, а затем перенестись в другой оазис. После этого вы можете продолжить путешествие (если позволяет число оплаченных клеток).

Также в начале каждого раунда вы получаете **3 монеты**.



Хан Берке

Вы ничего не платите за размещение своих кубиков в уже занятых ячейках действий на игровом поле.

Примечание: вы по-прежнему **не можете** размещать кубики в занятых ячейках действий на картах городов.



Никколо и Марко Поло

В начале игры вы получаете 2-ю фишку своего цвета, которую тоже можете перемещать по клеткам игрового поля и которая тоже начинает игру в Венеции (Venezia).

Вдобавок в начале каждого раунда вы получаете **1 верблюда**.

Примечание: выполняя действие путешествия, вы можете делить единицы передвижения между 2 фишками.



Гильом де Рубрук

В начале игры вы получаете **2 чёрных фактории**. Добавьте их к другим факториям на своём планшете. Если к концу игры вы построите все свои **11 факторий**, то получите дополнительно **10 победных очков**.

Кроме того, вы **строите фактории** во всех городах и провинциях, **через** которые перемещаетесь во время путешествия. Бонусы провинций, в которых вы построили фактории на этом ходу, вы получаете в конце перемещения.

Примечание: вы можете перемещаться вперёд и назад через один и тот же пункт — даже через тот, где уже побывали. В каждом пункте по-прежнему может находиться только 1 ваша фактория (вашего цвета или чёрная).



Пример. **Жёлтый** игрок выбирает действие путешествия, позволяющее переместиться на 3 клетки. Он передвигается из Александрии (Alexandria) в оазис, затем переносится в другой оазис и заканчивает свой путь в Пекине (Beijing), где и строит факторию.