

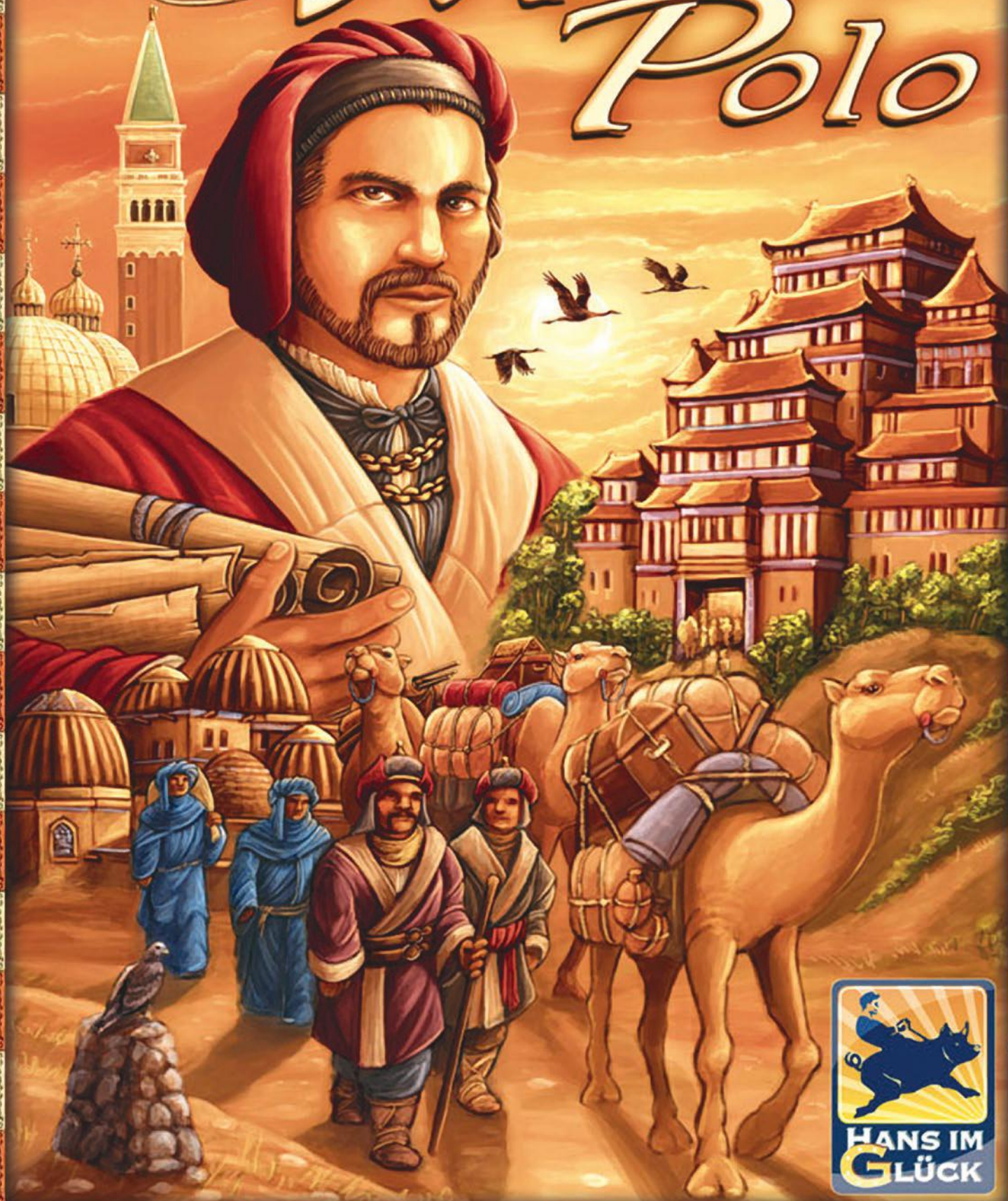
THE VOYAGES

OF



# Marco Polo

Daniele Tascini  
Simone Luciani





# КОМПОНЕНТЫ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле
  - 1 жетон первого игрока (песочные часы)
  - 4 планшета игроков
  - 6 бонусов провинции
  - 10 бонусов городского офиса
  - 10 персонажей
  - 40 монет (20×1, 10×5, 10×10)
  - 44 контракта
  - 4 жетона «50/100 очков»
  - 18 карт целей
  - 31 карта города
  - 15 слитков золота (12 маленьких и 3 больших)
  - 15 свёртков с шёлком (12 маленьких и 3 больших)
  - 15 мешков с перцем (12 маленьких и 3 больших)
  - 28 верблюдов (21 маленький и 7 больших)
  - 12 фишек игроков (по 3 в каждом цвете игроков - синие, жёлтые, зелёные и красные)
  - 26 кубиков (по 5 в каждом цвете игроков - синие, жёлтые, зелёные и красные; 5 чёрных и 1 белый)
  - 38 торговых поселений (по 9 в каждом цвете игроков - синие, жёлтые, зелёные и красные; 2 чёрных)
- Правила, приложение, карта для подготовки к игре, 5 карт-памяток

- 1 Разложите игровое поле в центре стола. Рядом с отметкой «50» на шкале подсчёта очков положите жетоны «50/100 очков».



Оставшиеся игровые компоненты раздаются игрокам. То, как это делается, подробно описано на стр. 4.

- 12 Игрок, который позже остальных путешествовал по миру, берёт жетон первого игрока (песочные часы).



- 11 Выложите 5 чёрных кубиков в область игрового поля с изображением чёрного кубика. Значения на гранях выкладываемых кубиков не важны.



- 10 С определёнными персонажами связаны дополнительные игровые компоненты. Оставьте в коробке до первой необходимости два чёрных торговых поселения, белый кубик и по одной фишке игрока каждого цвета. Описание каждого персонажа можно найти в Приложении.



2. Перемешайте и сложите в колоду 18 карт целей.



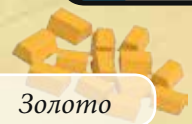
Обратная сторона

Лицевая сторона

3. Деньги (40 монет достоинством 1, 5 и 10) положите рядом с игровым полем в общий запас.



4. Товары (золото, шёлк, перец) и верблюдов положите рядом с игровым полем в общий запас. Большие фишки соответствуют тройной стоимости маленьких. Товары и верблюды не ограничены. В редком случае, когда что-либо из них закончилось, замените недостающее любыми подходящими предметами.



Золото



Перец

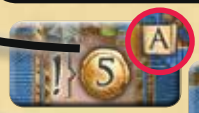


Шёлк

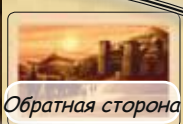


Верблюды

5. Положите 6 бонусов провинции на 6 провинций (в соответствии с буквами на них).



6. Перемешайте 10 бонусов городского офиса и положите по одному на каждый из семи городов на игровом поле. Неиспользованные жетоны верните в коробку.



Обратная сторона



7. Перемешайте 31 карту города и выложите на соответствующие места на игровом поле по одной карте лицевой стороной вверх. Всего выкладывается 9 карт. Неиспользованные карты верните в коробку. В игре они больше не понадобятся.

8. Изначально отложите в сторону 6 стартовых контрактов (см. стр. 4).



Оставшиеся контракты перемешайте и разложите в 5 стопок по 6 штук в каждой. Контракты из одной стопки выложите на игровом поле на шести соответствующих ячейках. Остальные 4 стопки положите рядом с игровым полем. Оставшиеся 8 контрактов сложите в особую стопку и тоже положите её рядом с игровым полем, но в стороне от других стопок.

Стартовые контракты



Особая стопка

9. 10 персонажей выложите на показ рядом с игровым полем.



Обратная сторона





## ПОДГОТОВКА ДЛЯ ИГРОКОВ

**1** Каждый игрок выбирает себе цвет, берёт **планшет** выбранного цвета и кладёт перед собой.

**2** Затем каждый берёт **5 кубиков** своего цвета и кладёт их на планшет в область с изображением кубика.

**3** Далее каждый берёт **9 торговых поселений** своего цвета. Они раскладываются на обозначенные ячейки на планшете.



**4** Каждый игрок получает контракт из ранее отложенной в сторону стопки **стартовых контрактов**. Из неё каждый берёт **один контракт** и кладёт его лицевой стороной вверх на одну из ячеек для действующих контрактов на планшете.

**5** Каждый игрок берёт **двух верблюдов** и кладёт их в область хранения на планшете. Первый игрок получает **7 монет** и кладёт их перед собой. Далее каждый игрок по часовой стрелке получает на одну монету больше, нежели игрок справа от него (**8, 9 и 10 монет** для второго, третьего и четвёртого игроков соответственно).

**7** Каждый игрок берёт **две фишки** своего цвета и ставит их на игровое поле: одну фишку на отметку «50» на шкале подсчёта очков, а другую - в Венецию.



**8** Каждый игрок вытягивает из колоды **две карты целей** и держит их втайне от других. В расширенном варианте игры карты целей выбирают сами игроки (см. стр. 15). Описание карт целей можно найти в Приложении.



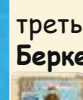
**9** И наконец, каждый игрок получает **карту-памятку**. Теперь можно начинать игру!



**6** Для первой игры понадобятся **4 персонажа**, и раздать их нужно следующим образом: первый игрок получает **Рашида ад-Дин Синана**,



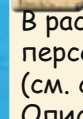
второй (по часовой стрелке) берёт **Маффео Поло**,



третьему игроку достаётся **Берке Хан**,



а четвёртому - **Купец из Табриза**.



В расширенном варианте игры персонажей выбирают сами игроки (см. стр. 15).

Описание каждого персонажа можно найти в Приложении.



1-й игрок



2-й игрок



3-й игрок



4-й игрок



## ОБ ЭТИХ ПРАВИЛАХ

В силу сложности игры мы начнём с объяснения основ игрового процесса. После этого более подробно рассмотрим отдельные действия и особые случаи. Так что не пугайтесь, если вам кажется, что что-то не объяснено, – всему своё время. В конце концов, Марко Поло описал все свои странствия не на одной странице...

### ОБЗОР ИГРЫ

Игроки выступают в качестве спутников, странствующих с известным путешественником Марко Поло. Каждый игрок пытается заработать победные очки, выполняя контракты и посещая прибыльные города. Выполненный контракт также даёт выгоду в дальнейшем, а в посещённых городах можно пользоваться доступными преимуществами. Более того, игроки могут выполнять тайные цели, чтобы получить дополнительные победные очки во время финального подсчёта.

В течение игры игроки делают ходы друг за другом (по часовой стрелке) на протяжении нескольких раундов. На каждом ходу они бросают кубики и по очереди размещают их в областях на игровом поле для выполнения различных действий. Они делают ходы до тех пор, пока не используют все свои кубики, что становится знаком для окончания раунда. Игра состоит из **пяти раундов**, после которых устраивается быстрый **финальный подсчёт очков**.

На стр. 15–16 приведено очень подробное описание целого раунда игры. Пока же мы дадим только краткий обзор розыгрыша хода, а затем опишем все доступные действия.

Надеемся, что вам понравится неотступно следовать за великим путешественником в «Странствиях Марко Поло»!

ОБ ЭТИХ ПРАВИЛАХ

## РОЗЫГРЫШ ХОДА

В течение хода игрок должен взять хотя бы один кубик (ранее брошенный) со своего планшета и положить его (или их) на выбранную ячейку действия. Он может положить кубики как на свободную, так и на занятую ячейку. Затем игрок **немедленно** выполняет соответствующее действие.

**До** или **после** выполнения основного действия игрок может выполнить одно или несколько дополнительных действий (см. стр. 12–13). Эти действия необязательны. Обзор всех доступных дополнительных действий можно найти в картах-памятках.

Игрок **обязан** выполнять ровно одно основное действие на каждом ходу, пока у него есть неиспользованные кубики на планшете. Как только у него не останется кубиков, он автоматически пасует и больше в этом раунде не участвует! Раунд продолжается ходом следующего игрока (по часовой стрелке).

Так продолжается, пока все игроки не разместят все свои кубики на ячейках действия, после чего раунд заканчивается. **Теперь взглянем на игровое поле, а затем продолжим объяснять отдельные действия.**

необходимое число  
кубиков

ячейка действия

связанное действие

Доступные дополнительные  
действия указаны на картах-  
памятках.

РОЗЫГРЫШ ХОДА

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ (Отдельные области на поле и связанные с ними действия)

На игровом поле есть области для **шести основных действий**: «Взять 5 монет», «Рынок», «Покровительство хана», «Получение контрактов», «Путешествие» и «Действия по картам города».



Также возможны **пять дополнительных действий**: «Выполнить контракт», «Взять 3 монеты», «Перебросить кубик», «Изменить значение на кубике на  $\pm 1$ », «Взять чёрный кубик».

**Далее мы разъясним назначение различных областей и связанные с ними действия.**

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



## ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

При выполнении основных действий необходимо соблюдать следующие правила:

- \* Игрок может размещать на ячейках действия только свои кубики (нельзя размещать чужие).
- \* Количество кубиков, выкладываемых на ячейку действия, должно соответствовать количеству изображённых на ней кубиков.
- \* Игрок может размещать свои кубики как на свободных, так и на занятых ячейках действия. (Исключение: «Действия по картам города», см. стр. 11.) Во всех последующих примерах мы изначально предполагаем, что ячейка свободна.
- \* Если ячейка действия уже занята, то для выполнения действия игрок должен отдать в общий запас монеты. Этот случай подробно объясняется в разделе «Особые ситуации» на стр. 13-14.
- \* Один игрок может занять одну и ту же ячейку действия только однажды (подробности на стр. 14).
- \* Как только игрок положил кубики на ячейку действия, он **немедленно** выполняет соответствующее действие.
- \* **Значения** на размещённых на ячейке действия кубиках показывают, насколько часто **можно** выполнить действие или сколько предметов можно приобрести. (Исключение: «Взять 5 монет», см. ниже.) Решающим фактором всегда является **кубик с наименьшим значением**.
- \* Если игроку разрешается выполнить действие более одного раза или взять более одного предмета, он **может** выполнить действие меньшее число раз или взять меньшее число предметов. Однако он **всегда** обязан выполнять действие как минимум один раз.



**Какова точная последовательность действий во время хода?**

1. Игрок размещает свой кубик(и) на ячейке действия.
2. Игрок отдаёт монеты, если размещает свой кубик(и) на занятой ячейке (стр. 13-14).
3. Игрок выполняет действие.

**ВАЖНО!**

## ВЗЯТЬ 5 МОНЕТ («Деньги даром...»)

Чтобы получить 5 монет, игрок должен разместить один кубик на ячейке действия «Взять 5 монет». На этой ячейке **значение** на кубике **не важно** – оно **не** принимается во внимание при выполнении действия. Игрок всегда получает **5 монет**. Если ячейка действия уже занята, игрок должен оплатить стоимость размещения своего кубика на ней (см. стр. 13-14).

**Пример:**

**Жёлтый** размещает кубик со значением 3 на ячейке действия «Взять 5 монет». Он получает 5 монет из общего запаса.



## РЫНОК (Товары пригодятся для многих заданий)

Товары нужны для выполнения контрактов. Кроме того, в некоторых городах есть ячейки действия, позволяющие игрокам превращать товары в монеты, верблюдов или даже в победные очки. За товары также можно получить дополнительные победные очки во время финального подсчёта.

**Порядок выполнения действия:**

1. Игрок размещает кубики.
2. Затем он определяет, сколько товаров получит.
3. Он получает данное количество товаров из общего запаса и кладёт их на планшет.

**1. Игрок размещает кубики.**

Игрок размещает на ячейке действия столько кубиков, сколько на ней изображено.

**Пример:** **Синий** размещает два кубика со значениями 4 и 5 на ячейке действия «Рынок – Шёлк».

**1**

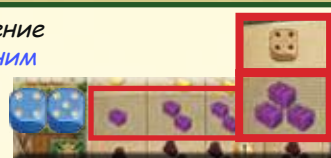


**2. Затем он определяет, сколько товаров получит.**

В таблице, расположенной справа от ячейки действия, указано количество и тип товаров, получаемых за каждое значение кубика от 1 до 6. **Кубик с наименьшим значением**, размещённый на ячейке действия, показывает, по какой колонке определяется максимальное количество получаемых товаров.

**2**

Поскольку наименьшее значение на кубиках, размещённых **Синим** на ячейке действия, – 4, он получает 3 шёлка из общего запаса.



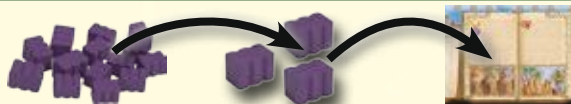


## РЫНОК (Товары пригодятся для многих заданий)

3. Он получает данное количество товаров из общего запаса и кладёт их на планшет. Игрок берёт товары из общего запаса и размещает их в области хранения на планшете.

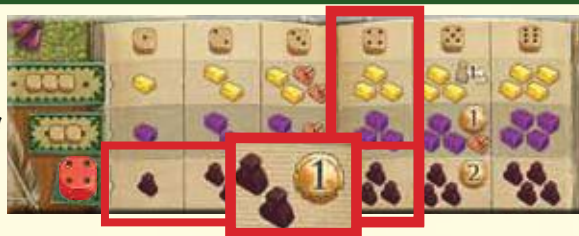
3

Синий берёт 3 шёлка из общего запаса и кладёт их в область хранения на планшете.



Игрок, если захочет, может получить товары, указанные в колонке с меньшим значением, нежели значение на размещённом им кубике. (К примеру, ему больше нравится что-то другое из доступного набора.)

**Пример:** Красный размещает кубик со значением 4 на ячейке действия «Рынок – Перец». Таким образом, он может получить 3 перца из запаса. Однако вместо этого он может выбрать 2 перца и 1 монету.



РЫНОК

## ВЕРБЛЮДЫ (Обязательные спутники в путешествиях)

Верблюды нужны для выполнения контрактов, а также для путешествий по определённым маршрутам на карте. Кроме всего прочего, они могут понадобиться для получения выгоды от определённых карт города.

Игрок получает верблюдов в том же порядке, что и товары. Он размещает один кубик (с любым значением) на ячейке действия «Рынок – Верблюды», берёт из общего запаса столько верблюдов, сколько соответствует значению на выложенном кубике, и кладёт их в область хранения на планшете.

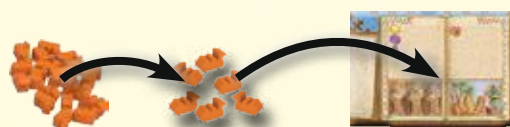
**Пример:**

1



Зелёный размещает кубик со значением 6 на ячейке действия «Рынок – Верблюды». Это позволяет ему взять 6 верблюдов.

2



Зелёный берёт 6 верблюдов из общего запаса и кладёт их в область хранения на планшете.

**Примечание.** При получении верблюдов нет смысла выбирать колонку с меньшим значением.

ВЕРБЛЮДЫ

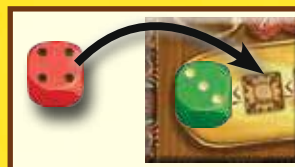
## ПОКРОВИТЕЛЬСТВО ХАНА (Другой способ получения товаров)

Игрок размещает один кубик на ячейке действия «Покровительство хана». Затем он берёт из общего запаса один товар на выбор и двух верблюдов и кладёт их в область хранения на планшете.



### ПОДРОБНОСТИ

Игрок, первым пользующийся данной областью, размещает кубик с любым значением на крайней левой ячейке действия. Следующий игрок, желающий осуществить данное действие, ставит свой кубик на свободную ячейку правее (при этом на кубике должно быть значение, **большее или равное** значению на кубике слева). Если такое невозможно, он не может выполнить действие. Затем он может взять один товар на выбор и двух верблюдов. Каждый последующий игрок, желающий предпринять данное действие, должен следовать при размещении тем же правилам.



**Пример:** Зелёный размещает кубик со значением 3 на первой ячейке действия «Покровительство хана». После этого он берёт из общего запаса один товар (в данном случае золото) и двух верблюдов.

1



2

Теперь Красному для выполнения данного действия нужно разместить кубик как минимум со значением 3. Он размещает кубик со значением 4 и берёт из общего запаса один товар (также золото) и двух верблюдов.



**Примечание.** Есть всего 4 ячейки для кубиков. Как только все они заполнятся, действие в этом раунде станет недоступным.

ПОКРОВИТЕЛЬСТВО ХАНА



## ВЫПОЛНЕНИЕ КОНТРАКТОВ (Можно осуществлять через посещение рынка)

Чтобы получить контракты, игрок должен разместить **один кубик** на ячейке действия «Выполнение контрактов». После этого он может взять с игрового поля один или два контракта – с любой из ячеек со значением, меньшим или равным значению на выставленном кубике, – и кладёт его (или их) на пустую ячейку с действующими контрактами на планшете (см. ниже).

**1**



**Синий** размещает кубик со значением 3 на ячейке действия «Выполнение контрактов».

**2**



Теперь **Синий** может выбрать один или два контракта из ячеек 1, 2 или 3 и кладёт их на планшет.

**3**



Если игрок берёт контракт из ячейки 5, то также получает одну монету или одного верблюда из общего запаса. Если он берёт контракт из ячейки 6, то получает две монеты или двух верблюдов.

**Пример:**

**1**



**Зелёный** размещает кубик со значением 6 на ячейке действия «Выполнение контрактов». Он может выбрать один или два контракта из любой ячейки.

**2**




**Зелёный** берёт контракты из ячеек 2 и 6 и решает взять двух верблюдов как дополнительную награду за ячейку 6. Он также мог выбрать контракты (и награду) из ячеек 5 и 6.

**Какие дополнительные правила применяются к действию «Выполнение контрактов»?**

- \* После того, как игрок выбрал один или два контракта, все контракты, остающиеся на поле, сдвигаются влево так, чтобы не оставалось пустых мест.

После того, как был взят контракт из ячейки 2, контракты в ячейках 3–6 сдвигаются на одну ячейку влево.



- \* Если по ходу раунда на игровом поле не осталось контрактов, то из *особой* стопки берутся два контракта и размещаются в ячейках 1 и 2.
- \* На планшете каждого игрока есть место для двух контрактов. Когда игрок берёт новые контракты, у него должно иметься свободное место для их размещения. Если на обеих ячейках уже лежат контракты, то один из них или оба нужно положить рубашкой вверх под низ *особой* стопки. Однако стартовые контракты  вместо этого удаляются из игры.

**Пример:**

**Зелёный** берёт один контракт с игрового поля, но у него на планшете нет свободного места. Поэтому он убирает один из контрактов и кладёт его под низ *особой* стопки, чтобы высвободить место для вновь взятого контракта.



**ПРИМЕЧАНИЯ.** Следующие правила действуют только в особых ситуациях:

- \* Игрок не может взять с игрового поля контракт и тут же положить его под низ *особой* стопки. Вновь взятый контракт всегда нужно сперва класть на планшет.
- \* Пока контракт лежит на ячейке с действующими контрактами на планшете игрока, тот ничего за него не получает. Чтобы получить выгоду от контрактов, их нужно выполнить, о чём написано на стр. 13 и на картах-памятках.



## ПУТЕШЕСТВИЕ (Игрок передвигает свою фишку по карте)

Чтобы передвинуть свою фишку по карте на игровом поле, игрок должен разместить **два кубика** на ячейке действия «Путешествие». Порядок передвижения описан ниже.

**Пример:**

**Красный** размещает два кубика на ячейке действия «Путешествие». Теперь он может передвинуть свою фишку по карте, в зависимости от значений на размещённых кубиках.



### Каков точный порядок передвижения фишки по карте?

Игрок должен соблюдать следующий порядок событий:

1. Игрок размещает два кубика на ячейке действия «Путешествие».
  2. Затем игрок оплачивает стоимость путешествия.
  3. Игрок также оплачивает дополнительную стоимость (если она указана на карте).
  4. Игрок передвигает фишку и, как правило, строит торговое поселение.
1. Игрок размещает два кубика на ячейке действия «Путешествие».

Максимально он может пройти по карте число шагов, соответствующее **меньшему** из значений на двух размещённых кубиках.

**Пример:** **Красный** размещает два кубика со значениями 2 и 4 на ячейке действия «Путешествие». Он может сделать максимум два шага по карте, что определяется по кубик с наименьшим значением.

1



**Примечание.** Он всегда может сделать меньше шагов, чем позволяет кубик с наименьшим значением, но обязан сделать хотя бы один шаг.

2. Затем игрок оплачивает стоимость путешествия.

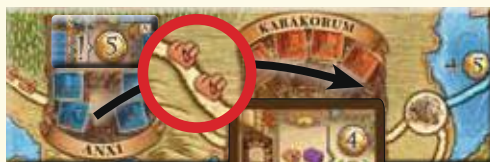
На каждой ячейке в области действия «Путешествие» указана цена в монетах за то, чтобы проделать данное число шагов. Эту цену **нужно** оплатить, однако игрок платит только за фактическое число пройденных шагов, независимо от значений на кубиках. Все уплачиваемые игроками монеты возвращаются в общий запас.

- 2 **Красный** хочет пройти два шага по карте. Стоимость такого передвижения - 7 монет. **Красный** отдаёт эту сумму в общий запас.



3. Игрок также оплачивает дополнительную стоимость (если она указана на карте).

Часто на маршруте между двумя пунктами изображены верблюды или монеты. В таком случае игрок должен отдать то, что указано (верблюдов и/или монеты), в **дополнение** к стоимости на ячейке действия.



Чтобы путешествовать по этому маршруту, игрок должен отдать двух верблюдов в общий запас (в дополнение к стоимости, указанной на выбранной ячейке действия).

или



Чтобы путешествовать по этому маршруту, игрок должен отдать 7 монет в общий запас (в дополнение к стоимости, указанной на выбранной ячейке действия).

4. Игрок передвигает фишку и, как правило, строит торговое поселение.

Теперь игрок передвигает свою фишку из одного пункта в другой, при этом число шагов определяется выбранной им ячейкой действия. Игрок заканчивает своё передвижение в **оазисе**, **провинции** или **городе**. Он **не** может закончить своё передвижение в пространстве между двумя пунктами.



## ПУТЕШЕСТВИЕ (Игрок передвигает свою фишку по карте)

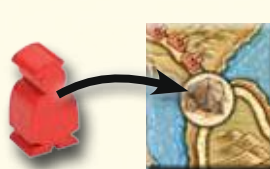
**Пример:** *Красный* передвигается...  
...в город



или  
...в провинцию



или  
...в оазис.



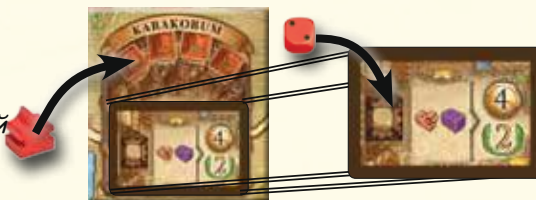
Фишка никогда не может  
окончить своё передвижение  
между двумя пунктами.



- \* Если игрок заканчивает своё передвижение в **городе**, он **обязан** разместить там **торговое поселение** (с планшета). Начиная со своего следующего хода, он может разместить кубик на **карте этого города**, чтобы выполнить указанное действие (см. стр. 11). Сама по себе карта города всегда остаётся в городе, её нельзя забрать.

**Пример:**

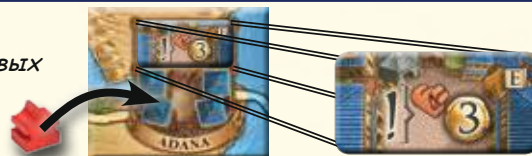
*Красный* размещает  
одно из своих  
торговых поселений  
в городе.



На будущем ходу *Красный*  
может выполнить действие по  
карте города, разместив там  
кубик (см. стр. 11).

- \* Если игрок заканчивает своё передвижение в **провинции**, он **обязан** разместить там **торговое поселение** (со своего планшета). Он немедленно получает указанный **бонус** провинции (для подробностей см. Приложение). Вдобавок он **будет получать этот бонус** в начале каждого нового раунда (см. стр. 16).

**Пример:** *Красный* размещает  
одно из своих торговых  
поселений в  
провинции.



*Красный*  
немедленно  
получает бонус (в  
данном случае  
одного верблюда  
и три монеты).



- \* Если игрок заканчивает своё передвижение в **оазисе**, ничего не происходит. Оазисы просто замедляют движение.

### Какие дополнительные правила применяются к действию «Путешествие»?

- \* При размещении торговых поселений на карте игрок всегда берёт их со своего планшета, начиная с самой левой колонки, а затем сверху вниз. Если игрок проходит **через** город или провинцию, но не **заканчивает** там своё передвижение, то **торговое поселение** в них **не** выставляется.



- \* Когда игрок размещает восьмое торговое поселение, он немедленно получает пять победных очков (5) и передвигает фишку на шкале подсчёта. При размещении девятого торгового поселения он **немедленно** получает 10 победных очков (10).

- \* Когда игрок передвигает фишку в Пекин, он достигает места назначения и размещает торговое поселение на свободной ячейке с наибольшим номером. В **конце игры** он получит дополнительные победные очки, указанные на этой ячейке (см. стр. 14).  
**Примечание.** Даже после того, как игрок достиг Пекина, ему можно выполнять действие «Путешествие».



- \* Возврат к уже посещённым на карте пунктам разрешается. Т.е. игрок может неоднократно пройти любой пункт на карте или закончить в нём своё движение. **Примечание.** У игрока может быть только **одно торговое поселение** в любом городе или провинции. Иными словами, у игрока **не** может быть нескольких торговых поселений в одном пункте.

- \* Действие «Путешествие» определяет первого игрока в начале каждого раунда (см. стр. 15-16).

### Что такое бонус городского офиса?

Игрок, **первым** разместивший торговое поселение в городе, получает **бонус городского офиса** этого города. После получения изображённого бонуса (из общего запаса) он убирает жетон с игрового поля в коробку. В игре он больше не понадобится.





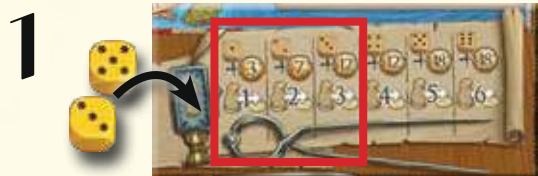
## ПУТЕШЕСТВИЕ (Игрок передвигает свою фишку по карте)

**ПРИМЕЧАНИЯ.** Следующие правила действуют только в особых ситуациях:

- \* Игроки начинают своё путешествие из Венеции. Если в течение игры игрок возвращается в Венецию и заканчивает там свой ход, **он не может разместить торговое поселение в Венеции.**
- \* Если игрок уже выставил все свои торговые поселения на карте и закончил передвижение в пункте, требующем размещения торгового поселения, он обязан выбрать одно из ранее размещённых торговых поселений и разместить его в новом пункте.



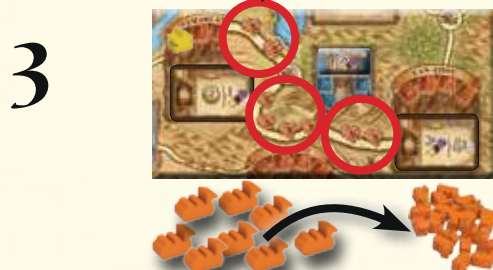
**Пример действия «Путешествие»:**



**Жёлтый** размещает два кубика со значениями 3 и 5 на ячейке действия «Путешествие».



**Желтый** хочет пройти три шага по карте и должен отдать 12 монет. Он возвращает деньги в общий запас.



**Жёлтый** передвигается из Самарканда в оазис, оттуда в Кашгар и заканчивает движение в Ланьжоу. Такой маршрут обходится дополнительно в 8 верблюдов, которых он отдаёт в общий запас.



**Жёлтый** двигает свою фишку на три шага и размещает торговое поселение в Ланьжоу, поскольку там он закончил своё передвижение.

ПУТЕШЕСТВИЕ

## ДЕЙСТВИЯ ПО КАРТАМ ГОРОДА (Множество дополнительных возможностей)

У каждого города на игровом поле имеется карта города (в Суматре три таких карты). Чтобы выполнить действие по карте города, игрок должен иметь в нём торговое поселение. Он размещает **один кубик** на ячейке действия на карте и выполняет указанное действие. Обозначение символов на картах города можно найти в Приложении.

У **Жёлтого** есть торговое поселение в Александрии. Он может разместить кубик на ячейке действия на карте города и выполнить данное действие.



Это ячейка действия на карте города, где игрок может разместить кубик, чтобы выполнить действие по карте.



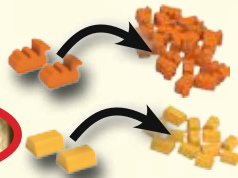
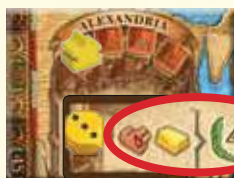
Бонус, получаемый по карте города, показан справа от скобки.

Предметы слева от скобки показывают стоимость или необходимое условие.

**Важно:** действие по карте города может быть выполнено только **один раз** за раунд и **только одним игроком**. Как только ячейка действия на карте занята, оно становится недоступным до следующего раунда. **Примечание.** В большинстве случаев значение на кубике, размещённом на ячейке действия на карте, определяет, сколько максимально раз можно выполнить действие.

**Пример:**

**Жёлтый** размещает кубик со значением 3 на ячейке действия на карте города. Он может выполнять действие по этой карте до трёх раз.



**Жёлтый** отдаёт двух верблюдов и два золота в общий запас и получает 8 победных очков (2×4).

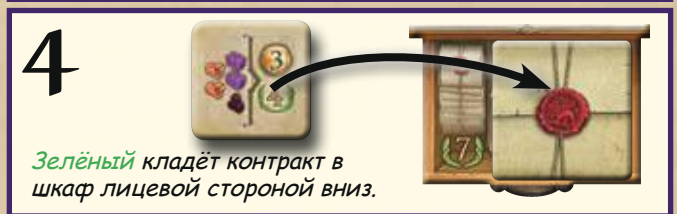
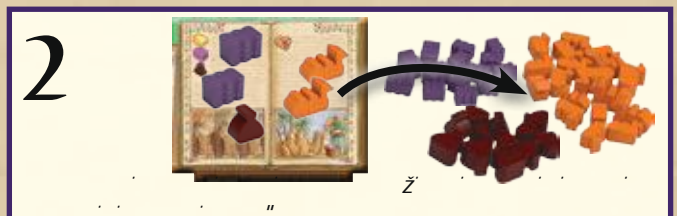
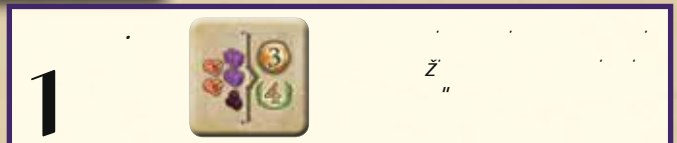
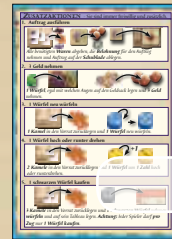
ДЕЙСТВИЯ ПО КАРТАМ ГОРОДА



## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

1. \_\_\_\_\_ "
2. \_\_\_\_\_ "
3. \_\_\_\_\_ "
4. \_\_\_\_\_ -%
5. \_\_\_\_\_ "

1. \_\_\_\_\_ "

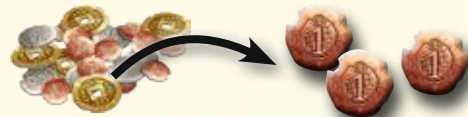


Игрок кладёт **один кубик** на изображение мешочка с монетами на игровом поле и берёт 3 монеты из общего запаса. Обратите внимание:

- Пример:**



2



**Зелёный** получает 3 монеты из общего запаса.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (Эти действия необязательны)

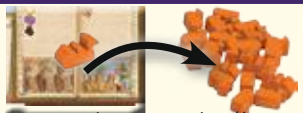
### 3. Перебросить кубик.

Игрок возвращает **одного верблюда** в общий запас, чтобы **перебросить один из кубиков**.

Пример:

1

**Синий** возвращает одного верблюда в общий запас, чтобы перебросить один из кубиков.



2



**Синий** перебрасывает кубик со значением 2 и выбрасывает значение 5.

### 4. Изменить значение на кубике на +1.

Игрок возвращает **двух верблюдов** в общий запас, чтобы **изменить значение на одном из кубиков на единицу вверх или вниз**. **Примечание.** Нельзя поменять значение 1 на 6 и наоборот.

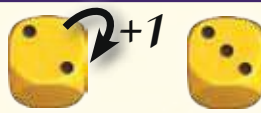
Пример:

1

**Жёлтый** возвращает двух верблюдов в общий запас, чтобы изменить значение на одном из кубиков.



2



**Жёлтый** меняет значение на одном из кубиков - из 2 делает 3.

### 5. Взять чёрный кубик.

Игрок возвращает **трёх верблюдов** в общий запас, чтобы **взять чёрный кубик** из соответствующей области на игровом поле. Он тут же бросает его и размещает на планшете рядом с располагающимися там кубиками. Чёрный кубик можно использовать как дополнительный кубик для размещения в течение текущего раунда. В конце раунда все взятые чёрные кубики необходимо вернуть в соответствующую область на игровом поле. Они будут снова доступны в следующем раунде.

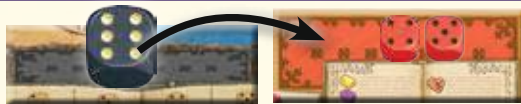
Пример:

1

**Красный** возвращает трёх верблюдов в общий запас.



2



**Красный** берёт чёрный кубик с игрового поля и кладёт его в область для кубиков на планшете.

**Важно:** каждый игрок может взять всего один чёрный кубик за ход.

### Какие ещё правила применяются к дополнительным действиям?

- \* Игрок может выполнять дополнительные действия любое число раз за свой ход (исключение: «Взять чёрный кубик»). К примеру, он может сначала взять чёрный кубик (3 верблюда), перебросить два кубика (2 верблюда), а затем изменить значение на одном из кубиков на единицу вверх (2 верблюда). Итого за эти действия он отдаст 7 верблюдов в общий запас.
- \* Помните: игрок **не** может выполнять дополнительные действия во время основных. Дополнительные действия можно выполнять только до или после основных.
- \* Игрок может перебросить или изменить значение любого чёрного или белого кубика, которым располагает на данном ходу.

## ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ (Что делать в особых ситуациях)

Если по ходу игры встречается любая из следующих особых ситуаций, разрешайте её в соответствии с описанием ниже.

### МОЖЕТ ЛИ ИГРОК ЗАНИМАТЬ ЯЧЕЙКУ ДЕЙСТВИЯ, КОТОРАЯ УЖЕ ЗАНЯТА ДРУГИМ ИГРОКОМ?

Да, вообще почти все ячейки действия могут быть заняты несколькими игроками (исключение: «Действия по картам города», см. стр. 11). Если игрок хочет воспользоваться уже занятой ячейкой действия, применяются следующие правила:

- \* Игрок, желающий воспользоваться занятой ячейкой действия, должен заплатить за это. Ценой является число монет, соответствующее **наименьшему значению на кубике**, размещённом им на данной ячейке действия. Эта цена никак не зависит от значений на любых других кубиках, уже размещённых на данной ячейке действия. Количество кубиков, уже размещённых на данной ячейке действия, также не важно. Как только игрок оплатил стоимость размещения, он может выполнять действие в обычном порядке.

Пример:

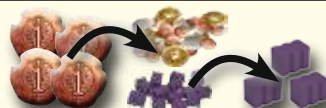
1

**Красному** хотелось бы выполнить действие «Рынок - Шёлк», разместив два кубика со значениями 4 и 5, но на этой ячейке действия уже есть два кубика **Синего**.



2

**Красный** отдаёт 4 монеты в общий запас (поскольку у него кубик с наименьшим значением 4) и берёт 3 шёлка, размещая их в области хранения.

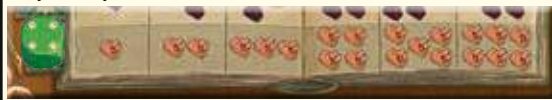




## ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ (Что делать в особых ситуациях)

- \* Игрок кладёт свои кубики поверх кубиков, которыми уже занимали ячейку действия. Таким образом, всегда можно определить, кто последним выполнял действие. Если количество кубиков на ячейке действия затрудняет их установку друг на друга, их можно ставить бок о бок или рядом с ячейкой в порядке размещения.
- Исключение:** ячейка действия «Покровительство хана» (см. стр. 7) имеет всего 4 места для кубиков. При выполнении этого действия кубики никогда не ставятся друг на друга.
- \* Чёрные и белые кубики считаются кубиками неиспользуемых игроками цветов (синий, жёлтый, зелёный, красный). Таким образом, получивший их игрок может воспользоваться ими, чтобы выполнить действие второй раз за раунд, даже если кубики его цвета уже занимают эту ячейку действия.
- \* Игрок может совмещать чёрный или белый кубики с кубиками своего цвета при размещении их на ячейке действия. Однако помните, что игрок может разместить кубики своего цвета на ячейке действия только один раз за раунд.

**Пример:**



**Зелёный** уже выполнил действие «Рынок - Верблюды» в текущем раунде и больше не может разместить зелёный кубик на этой ячейке. Однако он может выложить туда чёрный кубик, полученный в этом же раунде, чтобы снова выполнить данное действие.



**Примечание.** Любое количество чёрных и белых кубиков могут занимать ячейку действия в одном раунде.

### КАК ИГРОКУ КОМПЕНСИРУЕТСЯ БРОСОК КУБИКОВ С НИЗКИМИ ЗНАЧЕНИЯМИ?

Если в начале раунда игрок бросил кубики и получил на них **сумму меньше 15**, то ему полагается компенсация в виде монет или верблюдов. За каждую недостающую до 15 единиц он может взять одну монету или одного верблюда. Если игрок в состоянии получить различные предметы, то может взять их в любой комбинации, какой пожелает.

**Пример:**



**Зелёный** выбросил сумму 13. Таким образом, он может взять двух верблюдов, или две монеты, или одного верблюда и одну монету.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается после пяти раундов. Число отыгранных и оставшихся раундов можно определить по числу стопок с контрактами рядом с игровым полем. Последний раунд начинается, когда последняя стопка с шестью контрактами, лежавшая рядом с игровым полем с момента подготовки к игре, размещается в области действия «Получение контрактов». После того, как отыгран последний раунд, начинается финальный подсчёт очков.

### ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

При финальном подсчёте игроки получают победные очки за следующие достижения:

- \* За выполнение условий любой из двух или сразу обеих карт **целей** игрок получает указанные на них победные очки. Описание карт целей можно найти в Приложении.
- \* Игрок получает **1 победное очко** за каждые **10 монет**.
- \* Игрок, имеющий торговое поселение в **Пекине**, получает победные очки, указанные на ячейке, которую занимает его торговое поселение.
- \* Игрок, имеющий торговое поселение в **Пекине**, также получает **1 победное очко** за каждые **два товара** любого типа. Игроки, не имеющие торгового поселения в Пекине, не получают очков за оставшиеся товары.

**Примечание.** Верблюды не считаются товарами!

- \* Игрок(и), выполнивший **больше всех контрактов**, получает **7 победных очков**.

Игрок, набравший наибольшее число победных очков, одерживает победу.

### НИЧЬЯ

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим числом верблюдов, оставшихся в его области хранения. Если и по верблюдам сохраняется ничья, то игроки делят победу.





## ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ ДЛЯ ИГРЫ ВТРОЁМ И ВДВОЁМ

При игре втроём и вдвоём правила меняются в соответствии с тем, как описано ниже.

### 3 ИГРОКА



Во время подготовки к игре всего 4 чёрных кубика размещаются на игровом поле в области для чёрных кубиков. Вдобавок один кубик неиспользуемого игроками цвета кладётся на первую ячейку действия в области «Покровительство хана» со значением 1.

**Примечание.** Этот кубик остаётся на первой ячейке действия в течение всей игры. Его нельзя убирать!

### 2 ИГРОКА



Во время подготовки к игре всего 3 чёрных кубика размещаются на игровом поле в области для чёрных кубиков. Вдобавок два кубика (со значением 1 на каждом) неиспользуемого игроками цвета кладутся на первую и вторую ячейку действия в области «Покровительство хана». Кроме того, один кубик (с любым значением) неиспользуемого игроками цвета размещается на ячейке действия «Взять 5 монет».

**Примечание.** Эти кубики остаются на своих местах в течение всей игры. Их нельзя убирать!



ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ ДЛЯ ИГРЫ ВТРОЁМ И ВДВОЁМ

## РАСШИРЕННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Расширенный вариант игры отличается от обычного небольшими изменениями в правилах. Во всех случаях, не описанных ниже, действуют обычные правила. Игроки могут выбирать любую комбинацию из представленных ниже вариантов или пользоваться ими всеми вместе. Мы рекомендуем опробовать эти варианты по одному в следующем порядке.

### РАСКЛАДКА БОНУСОВ ПРОВИНЦИИ

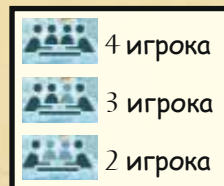
В расширенном варианте бонусы провинции в случайном порядке раскладываются на карте.

Буквы **A** – **F**, изображённые на них, игнорируются.



### РАЗДАЧА ПЕРСОНАЖЕЙ

Во время подготовки к игре перемешайте 8 различных персонажей. (**Примечание.** Есть три варианта персонажа **Купец из Табриза** – по одному на каждое число игроков, что изображено в виде символа в верхнем левом углу жетона. Используйте только тот жетон, который соответствует числу игроков.) Выложите на стол лицевой стороной вверх число персонажей, соответствующее числу игроков плюс один. Игрок, начинающий игру последним (т.е. находящийся справа от первого игрока), выбирает одного из персонажей и кладёт его перед собой. Затем игрок справа от него выбирает персонажа, и так далее, пока все игроки не сделают выбор. Невыбранные персонажи убираются обратно в коробку. В игре они больше не понадобятся. Описание всех персонажей можно найти в Приложении.



### РАЗДАЧА КАРТ ЦЕЛЕЙ

Каждый игрок получает из колоды в закрытую 4 карты целей и оставляет две из них, никому не показывая. Он кладёт их рубашкой вверх перед собой, а две другие карты также в закрытую возвращает в коробку. Описание всех карт целей можно найти в Приложении.



Теперь игра может продолжаться по обычным правилам.

РАСШИРЕННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ В ТЕЧЕНИЕ РАУНДА (Как отыгрывается целый раунд?)

### В НАЧАЛЕ РАУНДА

**Что нужно сделать в начале раунда?**

1. Определите нового первого игрока (за исключением первого раунда).
2. Соберите бонусы провинции и бонусы персонажей.
3. Игроки забирают кубики с игрового поля.
4. Игроки бросают кубики и размещают их на планшетах (с получением компенсации, если необходимо).
1. Определите нового первого игрока.

Новый первый игрок определяется в каждом раунде. Игрок, последним выполнявший действие «Путешествие» в предыдущем раунде, становится первым игроком в следующем и забирает жетон первого игрока (песочные часы).

**Примечание.** Поскольку кубики игроков на любой ячейке действия ставятся друг на друга, то игрок, последним выполнявший действие «Путешествие», – это тот, кубик которого находится сверху.



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ В ТЕЧЕНИЕ РАУНДА



## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ В ТЕЧЕНИЕ РАУНДА

$l$                        $l$   
 $\check{z}$                        $l$   
  
 $\check{z}$

[illegible]

2.  $\frac{1}{x^2} = x^{-2}$

3. \_\_\_\_\_"

4. \_\_\_\_\_ 'fl' \_\_\_\_\_ 'ž'

$\frac{1}{2} \frac{1}{2}$

3

**1.** . . . fl . . .

2. . . . .

3.  $\frac{1}{\sqrt{2}} \begin{pmatrix} 1 & -i \\ i & 1 \end{pmatrix}$

1. \_\_\_\_\_ fl \_\_\_\_\_ t "

11. 0% 0%

2. \_\_\_\_\_

<p>• • • • •</p> <p>• • • • •</p>	$\tilde{Z}$ II*	<p>• • • • •</p> <p>• • • • •</p>	II*  II*	98% 96%
-----------------------------------	--------------------	-----------------------------------	----------------	------------

3. \_\_\_\_\_ fl \_\_\_\_\_ t "

11. 0.0 % 0.0 %

3

1. . . . .

2. \* \* \*

1. \_\_\_\_\_

$$\tilde{Z} \quad \tilde{Z} \quad C$$

После этого на свои ячейки на игровом поле выкладываются 6 новых контрактов из следующей стопки. (В конце 5-го раунда это не делается.)

Автор и издатель хотели бы поблагодарить многих тестеров: Антонио, Иду, Бруно, Луку, Аску, Симон, Камиллу, Андреа, Грегора Абрахама, Тома Хильгерта, Клауса Кнехтскерна, Гельмута Оли, Карен и Лео Сейфарт, Карла-Хайнца Шмиля. Как обычно, особая благодарность Литеру Хорнунгу. Отдельное спасибо Саманте, которая протестировала

Самая особая благодарность от Даниэля - любви всей его жизни Лоредан.

Редакторская правка правил: Грегор Абрахам, Ханна и Алекс Вейсс

Есть предложения, вопросы или комментарии? Пишите нам на электронный адрес [info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)

или по адресу: Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München

[www.hans-im-glueck.de /](http://www.hans-im-glueck.de/)

[www.cundco.de](http://www.cundco.de)







# Marco Polo

## ПРИЛОЖЕНИЕ



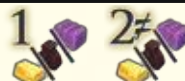
### СИМВОЛЫ (Что означают отдельные символы?)

Символы, используемые в игре, подробно описаны ниже. Они каждый раз употребляются одинаково, т.е. всегда имеют одно и то же значение. Если вам встретился непонятный символ, вы можете найти его описание здесь.

### ТОВАРЫ, ВЕРБЛЮДЫ, МОНЕТЫ И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ



Этими символами обозначаются 1 золото, 1 шёлк, 1 перец и 1 верблюд. Им соответствуют деревянные игровые фишки.



Здесь у игрока есть выбор из представленных товаров (золото, перец или шёлк). Число обозначает количество товара, которое можно взять. Однако, если есть возможность взять два товара, они всегда должны быть **разными**.



Этими символами обозначаются монеты и победные очки.

### ДРУГИЕ СИМВОЛЫ



Игрок берёт **верхний** контракт из **особой** стопки и кладёт его лицевой стороной вверх на ячейку с действующими контрактами на планшете. Если обе ячейки заняты, он может заменить один из контрактов вновь взятым или сбросить взятый контракт. В любом случае неиспользуемый контракт кладётся под низ **особой** стопки.



Игрок двигает свою фишку по карте на один шаг в любом направлении. Для этого он не использует действие «Путешествие», а значит, и не платит за него. Однако он по-прежнему должен оплатить дополнительную стоимость (в верблюдах или монетах), которая указана на маршруте. Он, как обычно, размещает торговое поселение, если заканчивает своё передвижение в городе или провинции (предполагается, что ранее он его там не выставлял). **Важно:** если игрок должен оплатить дополнительную стоимость за передвижение (в верблюдах или монетах), но у него нет требуемого, то он не может осуществить передвижение и оно аннулируется. **Примечание.** Игрок может разместить больше одного торгового поселения в течение хода (например, выполнив действие «Путешествие», а затем выполнив контракт, который даст ему один дополнительный шаг).



Игрок получает право воспользоваться чёрным кубиком. Он берёт кубик из соответствующей области на игровом поле, сразу же бросает его и размещает в области для кубиков на планшете. Он может воспользоваться этим кубиком в текущем раунде и обязан вернуть его в соответствующую область на игровом поле в конце раунда. Чёрные кубики ограничены. Если игрок зарабатывает чёрный кубик, но на игровом поле их не осталось, то он ничего не получает.



Восклицательный знак (!) показывает, что указанный после него бонус выплачивается в начале каждого раунда. Этот символ изображён на бонусах провинции, а также на некоторых контрактах.

### БОНУС ПРОВИНЦИИ «ВЫБОР ИГРОКА»



Если игрок размещает торговое поселение в провинции с этим бонусным жетоном, то в начале каждого нового раунда он **может выбирать**, какой бонус получить с одной из провинций, в которой у него **ещё нет торгового поселения**.

### СИМВОЛЫ НА КАРТАХ ГОРОДОВ



Значения на кубиках определяют, что получает игрок.

**Пример:** Игрок размещает кубик со значением 2. Он получает 1 шёлк из общего запаса.



Этот символ позволяет игроку обменять товары на верблюдов (или наоборот) или монеты на победные очки (или наоборот). Число победных очков у игрока может принимать отрицательные значения.



## СИМВОЛЫ (Что означают отдельные символы?)



Этот символ обозначает **выполненные контракты** (контракты, находящиеся в шкафу на планшете игрока). **Важно:** значение на кубике, размещённом на карте с этим символом, определяет число выполненных контрактов, принимаемых в расчёт. Если у игрока больше выполненных контрактов, чем значение на размещённом кубике, он по-прежнему получает только то число победных очков или монет, которое соответствует значению на кубике.




**Пример 1:** Игрок размещает кубик со значением 3 на эту карту города. Он получает две монеты за каждый выполненный контракт. У него их 4, однако лишь три из них принимаются в расчёт из-за значения 3 на кубике, поэтому он получает всего 6 монет.

**Пример 2:** Игрок размещает кубик со значением 5 на эту карту города. В обычной ситуации это позволило бы ему принять в расчёт 5 выполненных контрактов. Однако в его шкафу есть только два выполненных контракта, поэтому он получает всего 4 монеты, несмотря на значение 5 на размещённом кубике.

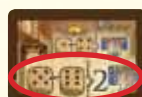


Этот символ обозначает **торговые поселения**, которые игрок выставил на карте. **Важно:** значение на кубике, размещённом на карте с этим символом, определяет число торговых поселений, принимаемых в расчёт. Если игрок выставил больше торговых поселений, чем значение на размещённом кубике, он получает только то число победных очков или монет, которое соответствует значению на кубике.

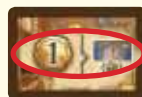
Действие этого символа аналогично символу для выполненных контрактов.  Смотрите примеры выше.



Игрок выбирает **одну из провинций**, в которой у него есть торговое поселение, и получает изображённый на ней бонус. Если карта города позволяет игроку выбрать несколько провинций, то он обязан выбрать **различные** провинции (в каждой из которых должно быть его торговое поселение).



**Пример 1:** Игрок размещает кубик со значением 5 на эту карту города. Теперь он может выбрать две провинции и получить их бонусы. На текущий момент у него есть торговые поселения в провинциях **A** и **C**, поэтому он может выбрать только их и получить бонусы.



**Пример 2:** Игрок размещает кубик со значением 4 на эту карту города. Теперь он должен вернуть до четырёх монет в общий запас, чтобы получить бонусы четырёх разных провинций, в которых имеются его торговые поселения. Он отдаёт 3 монеты и получает бонусы за провинции **A**, **E** и **F**.



За каждую единицу на кубике, размещённом на карте города с этим символом, игрок может обменять **или** одного верблюда на три монеты, **или** одну монету на одного верблюда. При выполнении этого действия более одного раза он должен сперва решить, будет ли обменивать верблюдов на монеты или монеты на верблюдов на всё значение на кубике.



**Пример:** Игрок размещает кубик со значением 5 на эту карту города. Теперь он должен решить, будет ли обменивать 5 верблюдов на 15 монет **или** 5 монет на 5 верблюдов.



Игрок получает удвоенное количество монет за значение на размещённом кубике.



**Пример:** Игрок размещает кубик со значением 5 на эту карту города. Он получает 10 монет.

## КАРТЫ ЦЕЛЕЙ (Как работают карты целей?)

У каждого игрока есть **две карты целей**, за которые он может получить победные очки в конце игры. На каждой карте целей указаны **два определённых пункта** (город или провинция). В конце игры игрок получает победные очки, если у него есть торговые поселения в каждом из этих пунктов. Структура карты целей представлена ниже.

Это пункты, в которых к концу игры должны быть размещены торговые поселения.

Дополнительные победные очки, которые можно получить, заняв различные пункты.



Нужные пункты отмечены на карте.

Победные очки, начисляемые игроку, если у него есть торговые поселения в обоих пунктах.

Существует два способа заработать победные очки с помощью карт целей:

1. Игрок разместил торговые поселения в обоих пунктах, указанных на карте.
2. Игрок занял торговыми поселениями определённое число различных пунктов.



## КАРТЫ ЦЕЛЕЙ (Как работают карты целей?)

### 1. Игрок разместил торговые поселения в обоих пунктах, указанных на карте.

Если к концу игры игрок разместил торговые поселения в обоих пунктах, указанных на карте целей, он получает победные очки, изображённые в правой части карты. Если у него есть торговое поселение только в одном из двух пунктов, он не получает победных очков. Такой подход применяется по отдельности к каждой из карт целей.

#### Пример:

У Зелёного есть две указанные карты целей. Он выполнил условия одной из них, разместив торговые поселения в Ланьчжоу и Кочи, и получает 4 победных очка.



Зелёный не выполнил условия второй карты целей, поскольку у него есть торговое поселение только в Суматре, но не в Анси. Таким образом, он не получает победных очков за эту карту.



### 2. Игрок занял торговыми поселениями определённое число разных пунктов.

Далее производится оценка по таблице в нижней части карты целей. На каждой карте эта таблица одинакова. Поскольку на любой карте целей указаны два пункта для размещения торговых поселений, а у каждого игрока есть две карты, то существует возможность занять до четырёх разных пунктов. За каждый **отдельный** пункт (из числа перечисленных на двух картах целей игрока), в котором у игрока имеется торговое поселение, он получает в конце игры победные очки в соответствии с таблицей. Например, если он занял только один пункт, то получает 1 победное очко. За торговые поселения в двух **разных** пунктах он получает 3 победных очка, и так далее.

1	2≠	3≠	4≠
1	3	6	10

#### Пример:

У Зелёного есть торговые поселения в трёх пунктах, указанных на двух его картах целей, – Ланьчжоу, Кочи и Суматре. Не хватает только торгового поселения в Анси.



1	2≠	3≠	4≠
1	3	6	10

Таким образом, Зелёный получает дополнительно 6 победных очков за три пункта.

**Важно:** для получения очков пункты должны быть **разными**! Т.е., если на обеих картах целей игрока указан один и тот же пункт и он имеет в нём торговое поселение, это считается как один пункт.

#### Пример:

Жёлтый выполнил условия обеих карт целей и получает за них очки. На одной из карт указаны Москва и Сиань, на другой – Москва и Кашгар. Он разместил торговые поселения во всех трёх этих пунктах.



1	2≠	3≠	4≠
1	3	6	10

Жёлтый получает 6 победных очков согласно таблице, поскольку он занял три разных пункта. Москва фигурирует на обеих картах целей и не считается за два пункта.

## ЖЕТОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ (Как они могут помочь игроку?)



#### Рашид ад-Дин Синан

Игрок, владеющий этим персонажем, не бросает кубики. Когда он хочет выполнить действие, то может выставить на кубиках **любое значение**. Это также относится и к чёрному кубику, который игрок получает по ходу игры.

**Примечание.** Этот игрок никогда не получает компенсацию за плохой бросок кубиков (см. стр. 14).

**Примечание.** Игрок по-прежнему должен оплачивать стоимость пользования занятой ячейкой действия, а также любую дополнительную стоимость действия «Путешествие».



**Пример:** Красный хочет выполнить действие «Рынок – Перец». Он выставляет на одном из кубиков значение 6 и размещает его на соответствующей ячейке действия. Затем он берёт 4 перца из общего запаса.



#### Маффео Поло

Игрок, владеющий этим персонажем, получает **белый кубик** в начале каждого раунда. Он бросает его вместе с кубиками своего цвета. Вдобавок он также тянет в начале каждого раунда **контракт** из **особой стопки**. См. раздел с символом «Контракты» на стр. S1 Приложения.



## ЖЕТОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ (Как они могут помочь игроку?)



### Купец из Табриза

**Примечание.** У этого персонажа есть три версии – по одной для каждого числа игроков, что изображено в виде значка в верхнем левом углу жетона. Используйте только тот жетон, который соответствует числу игроков.

**4 игрока** :

Игрок, владеющий этим персонажем, получает **один предмет** (золото, шёлк, перец или верблюда), когда другой игрок выполняет действие «Рынок». Он получает предмет того же типа, что получал игрок, выполнявший это действие. Игрок всегда получает один предмет независимо от того, сколько предметов получил другой.


**Пример:** Зелёный размещает два кубика на ячейке действия «Рынок - Шёлк» и берёт 3 шёлка. Синий, который владеет персонажем Купец из Табриза, берёт 1 шёлк.



**3 игрока** :

То же преимущество, что при игре вчетвером. Вдобавок игрок получает одного верблюда, когда другой игрок выполняет действие «Тюкровка хана».



**2 игрока** :

То же преимущество, что при игре втроем. Вдобавок игрок получает две монеты, когда другой игрок выполняет действие «Взять 5 монет».

**Примечание.** Считается правилом хорошего тона для игрока, владеющего этим персонажем, поблагодарить другого игрока за то, что получил предметы на его ходу.



### Хубилай Хан

**Фишка** игрока, владеющего этим персонажем, начинает игру в Пекине (а не в Венеции). Соответственно, оттуда же он отправляется в путешествие. Вдобавок он начинает игру с **одним торговым поселением** в Пекине, на ячейке с 10 победными очками.



### Берке Хан

Игрок, владеющий этим персонажем, может пользоваться любой занятой ячейкой действия, напечатанной на игровом поле, **без оплаты монетами**.

**Примечание.** Как и в обычных правилах, он не может воспользоваться занятым действием по картам города.



### Николо и Марко Поло

Игрок, владеющий этим персонажем, начинает игру со **второй фишкой**. Обе его фишки выставляются на карте в Венеции.

**Примечание.** Если игрок выполняет действие «Путешествие», позволяющее ему передвинуться на несколько шагов, он может разделить передвижение между двумя фишками, как пожелает. Также он получает **одного верблюда** в начале каждого раунда.



### Вильгельм фон Рубрук

Игрок, владеющий этим персонажем, в начале игры получает **два чёрных торговых поселения**. Он кладёт их рядом с остальными торговыми поселениями на своём планшете. Если к концу игры он сможет разместить все **11 торговых поселений**, то получит дополнительно **10 победных очков**.

Вдобавок он может размещать **торговое поселение** в **любом пункте**, через который проходит, даже если не заканчивает там своё передвижение. Иными словами, он может разместить торговое поселение в любом городе или провинции, через которые проходит. **Примечание.** Игрок может в течение одного хода перемещаться в обратном направлении, вновь посещая те пункты, которые уже проходил. Тем не менее он может разместить только одно торговое поселение (включая чёрные) в каждом из пунктов.



### Йоханн Каприни

Игрок, владеющий этим персонажем, может «прыгать» своей фишкой по карте от одного оазиса к другому. Соответственно, при выполнении действия «Путешествие» он вправе перемещаться из одного оазиса в другой. «Прыжок» между оазисами считается за один шаг передвижения. Если при выполнении действия ему хватает шагов, то он может передвинуться из пункта в оазис, а потом «прыгнуть» в любой другой оазис. Вдобавок он получает 3 монеты в начале каждого раунда.



**Пример:** Желтый выбирает действие «Путешествие», позволяющее ему передвинуться по карте на три шага. Из Александрии он передвигается в оазис, «прыгает» в другой оазис и затем перемещается в Пекин. В соответствии с обычными правилами он размещает в Пекине торговое поселение.