

Daniele Tascini
Simone Luciani

Marco Polo II

IN THE SERVICE OF THE KHAN



JÁTÉKELEMEK ÉS ELŐKÉSZÜLETEK 4 JÁTÉKOSNÁL

JÁTÉKELEMEK

- 1 játéktábla
- 1 kezdőjátékos-jelző (homokóra)
- 4 játékos tábla
- 7 városbónusz-jelző
- 7 karakterlapka
- 10 előőrsbónusz-lapka
- 16 céhpecsét
- 18 kínálatlapka
- 49 szerződés (42 piros és 7 kék)
- 68 érme (40-1-es, 18-5-ös, 10-10-es)
- 4 50/100 pontkártya
- 14 célkártya
- 25 városkártya
- 18 aranyrúd (14 kicsi és 4 nagy)
- 18 selyembála (14 kicsi és 4 nagy)
- 19 zsák bors (14 kicsi és 4 nagy)
- 26 jádekő
- 26 teve (20 kicsi és 6 nagy)
- 12 bábu (3-3 kék, sárga, zöld és piros)
- 26 dobókocka (5-5 kék, sárga, zöld, piros és 6 fekete)
- 44 kereskedőállomás (11-11 kék, sárga, zöld és piros)
- 4 játékossegédlet
- 1 szabálykönyv
- 1 melléklet

1 Tegyétek le a **játéktáblát** minden játékos által jól elérhető helyre. Tegyétek az 50/100 **pontkártyát** a pontozósáv 50-es mezője mellé.

2 Keverjétek meg képpel lefelé a **14 célkártyát**, és tegyétek a paklit a játéktábla mellé.



A többi játékelemet a 4. oldalon részletezzük.



Hátlap: fejlesztett céhpecsét

Előlap: alap céhpecsét

13 Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki a legtöbb tért haza egy utazásról, megkapja a **kezdőjátékos-jelzőt**.



12 Tegyétek a **6 fekete dobókockát** a tábla fekete dobókockát ábrázoló mezőjére. A kockák felfelé néző oldalának nincs jelentősége.

11 Válogassátok szét a 16 céhpecsétet típusuk szerint 4 pakliba, és tegyétek őket a tábla mellé az alap oldalukkal felfelé.



(a 2 és 3 fős játék előkészületeit lásd a 15. oldalon)



célkártya
előlap

3 Tegyetek az érméket (68 darab 1-es, 5-ös és 10-es címletekben) a játéktábla mellé egy készletbe. Az érmék száma korlátlan, ha elfogyna, helyettesítsétek valami mással.



arany

4 Az árukból (arany, selyem, bors és jáde) és a tevékből alakítsatok ki egy készletet a játéktábla mellett. Az áruk száma korlátlan, ha elfogyna, helyettesítsétek valami mással.

Megjegyzés: 1 nagy áru/teve 3 darabnak felel meg az adott áruból/tevéből.



selyem



bors



teve



jáde

5 Véletlenszerűen tegyetek 1-1 városbónusz-jelzőt mind a 6 városbónusz-mezővel rendelkező városra. A megmaradt városbónusz-jelzőket tegyetek vissza a dobozba.



6 Véletlenszerűen tegyetek 1-1 előőrsbónusz-lapkát minden előőrsbónusz-mezővel rendelkező városra.



városkártya
előlap



városkártya
hátlap



7 Képpel lefelé keverjétek meg a 25 városkártyát. Tegyetek képpel felfelé 1-1 kártyát a városok mellett lévő mind a 6 városkártya-mezőre. Tegyetek még 2 kártyát képpel felfelé a tábla akcióterületén lévő városkártya-mezőkre. A többi kártyát tegyetek a tábla mellé egy képpel lefelé néző pakliba.

8 Keverjétek meg a 7 kezdő szerződést és tegyetek félre (a részletes játékos előkészületeket lásd a 4. oldalon).

Keverjétek meg a többi 42 szerződést. Tegyetek képpel felfelé 1-1 szerződést minden város szerződésmezőjére. A többi szerződést tegyetek képpel lefelé a tábla mellé.



szerződés pakli



kezdő
szerződések

kínálatlapka

10 Válogassátok szét a 18 kínálatlapkát 3 pakliba a számozásuk szerint. Minden lapkát I., II. vagy III. szám látható. Külön-külön keverjétek meg a 3 paklit, és véletlenszerűen választva tegyetek vissza mindegyikből 1-1 lapkát a dobozba. Tegyetek a 3 paklit képpel felfelé a tábla mellé, majd minden pakli felső lapkáját tegyetek képpel felfelé a tábla megfelelő helyszínére.



karakterek



hátlap

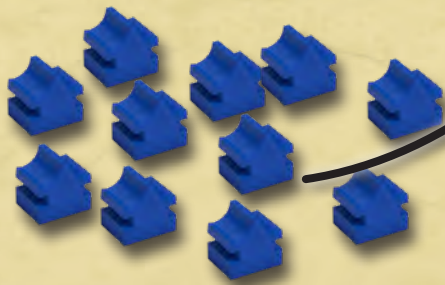
9 Tegyetek a 7 karakterlapkát képpel felfelé a tábla mellé.


JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEK

1 Válassz egy szint. Vedd el a hozzá tartozó **játékos táblát**, és tedd magad elé.

2 Vedd el az 5 hozzá tartozó **dobókockát**, dobj velük, és tedd őket a játékos tábládra.

3 Vedd el a 11 hozzá tartozó **kereskedőállomást**, és tegyél 1-1-et a játékos táblád bal felső sarkában lévő kereskedőállomás-mezőkre.



4 Húzz 1 kezdő szerződést,  és tedd játékos táblád két aktív szerződésmezője közül az egyikre.

5 Tegyél 1 saját színű **bábut** Pekingre (Beijingre). Tedd 1 másik bábudat a pontozósáv 50-es mezőjére. A harmadik bábudat tedd félre; erre a báburra csak akkor lesz szükséged, ha a karaktered Mailin vagy Tian Chin (lásd a melléklet 3. oldalán).



6 Vegyél el 3 tevét, és tedd őket a játékos tábládra, majd vegyél el 8 érmét, és ezeket tedd magad elé.

7 Húzz 3 célkártyát. Egyelőre tedd őket magad elé képpel lefelé.



9 Nézd meg az előtted lévő 3, képpel lefelé fordított célkártyát, válassz 1-et, amit megtartasz. A másik 2-t tedd vissza a dobozba. A célkártyákat a mellékletben részletezzük.




10 Vegyél el egy játékos segédletet, és tedd magad elé.



8 Keverd meg a 7 karakterlapkát, majd fedj fel belőlük 1-gyel többet, mint ahányan játszotok. Az utolsó játékoskal kezdve, majd az óramutató járásával ellentétesen haladva minden játékos válasszon 1 karaktert, amit maga elé tesz. A többi karaktert tedd vissza a dobozba. A karakterek egyedi képességeit a mellékletben részletezzük.



A SZABÁLYOKRÓL...

Ha már ismered a Marco Polo utazásai játékot, akkor a szabálykönyv néhány fejezetét átugorhatod, mivel ezek azonosak az eredeti játék hasonló fejezeteivel. Az aranypecséttel  jelölt szabályokat figyelmesen olvasd el, mert ezek a fejezetek változtak vagy teljesen újak.

BEVEZETÉS

Marco Polo utazásai folytatódnak ebben az epikus második részben. Miután elértél Pekingbe, utazásaid a kán szolgálatában visszavisznek nyugatra, ugyanis birodalma legtávolabbi sarkába küld, ahol gazdagság és hírnév vár rád. Az utazás során sajátos kihívásokkal nézel szembe, új és az eredetitől eltérő akciókkal, új pontozási szabályokkal és egy új áruval: a ritka és értékes kínai jádéval is számolnod kell. Lesznek ismerős részek, mint a szerződések teljesítése jutalomért, és városok felkeresése bónuszokért, ami változatlan maradt az eredeti játékhoz képest.

A játékosok minden fordulóban dobnak a dobókockáikkal, és lerakják őket a tábla akciómezőire, hogy a hozzátartozó akciókat végrehajthassák. A játékosok az óramutató járása szerint következnek, addig, amíg minden játékos fel nem használta az összes kockáját. Ha ez megtörténik, a forduló véget ér. A játék 5 fordulón át tart, és utána a játékosok végrehajtják a végső pontozást. Lásd a 15. és a 16. oldalon a fordulók összefoglalását.

EGY KÖR MENETE

A köröd alatt választanod kell a játékosabládról 1 vagy több dobókockát, és ezeket le kell tenned a tábla általad választott akciómezőjére. A dobókockáidat leteheted egy üres barna mezőre, egy üres kék mezőre vagy egy foglalt kék mezőre (nem tehetsz dobókockát olyan barna mezőre, amin van már dobókocka). Azonnal hajtsd végre a mezőhöz tartozó akció.

A normál akció előtt vagy után végrehajthatsz 1 vagy több bónuszakciót. Lásd a játékossegédleten a bónuszakciók összefoglalását.

Amíg van még dobókockád, választanod kell egy akciót, és azt végre kell hajtani. Amikor elfogynek a dobókockáid, automatikusan passzolsz, és a fordulóban több köröd már nem lesz. Miután végrehajtottad a körödet, a tőled balra lévő játékos is végrehajtja a körét, és a játék így halad az óramutató járása szerint, amíg minden játékos fel nem használja az összes dobókockáját. Ekkor a forduló véget ér.

szükséges kockaérték

kék akciómező
hozzátartozó akció

barna
akció-
mező

Bónuszakciók a
játékossegédleten

A TÁBLA

7 végrehajtható akció van:

1. **KÖNYVEK** (6 & 7 oldal)
2. **A KÁN KEGYE** (7. oldal)
3. **CÉHPECSÉTEK** (7. oldal)
4. **UTAZÁS** (8–10. oldal)
5. **SZERZŐDÉSEK** (10. oldal)
6. **KÜLÖNLEGES VÁROSOK** (11. oldal)
7. **VÁROSKÁRTYÁK** (11. oldal).



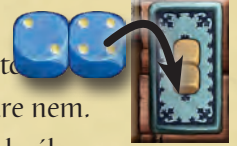
Továbbá van még 6 **BÓNUSZAKCIÓ**, amit akár a normál akció előtt, akár utána végrehajthatsz (12. és 13. oldal):

- 1 szerződés teljesítése
- 1 céhpecsét fejlesztése
- pénzeszsák
- 1 kocka újradobása
- 1 kockaérték módosítása 1-gyel
- 1 fekete dobókocka elvétele

AKCIÓK

Az akciók végrehajtásakor a következőkre kell odafigyelni:

- A játékos csak a saját kockáit használhatja, soha nem használhatja másik játékosét.
- Annyi dobókockát kell felhasználnia a játékosnak, amennyi a használni kívánt akciómezőn látható.
- A dobókockáit a játékos üres mezőkre vagy foglalt kék mezőkre teheti le, de foglalt barna mezőkre nem.
- Egy foglalt kék mező használatához érmekeket kell fizetni, ahogy azt a 14. oldalon a További pontoknál részletezzük. Foglalt barna mezőt nem használhat a játékos.
- Minden játékoszín (kék, sárga, zöld, piros) minden akciómezőt fordulónként csak egyszer használhat.
- Miután a játékos lerakta a dobókockáit, azonnal végre kell hajtania a hozzátartozó akciót.
- Az akciómezőre tett **legkisebb számú dobókocka határozza meg, hogy hányszor hajthatja végre a játékos a hozzátartozó akciót, vagy hogy mennyi mindent kap az adott akcióból.**
- Ha egy akciót többször is végre tud hajtani a játékos, vagy ha egy akció többször is ad neki valamit, akkor mindig dönthet úgy, hogy a maximálisan végrehajthatónál kevesebbszer hajtja végre. Azonban az akciót legalább egyszer végre kell hajtania.



Pontosan hogyan kell egy akciót végrehajtani?

1. A játékos leteszi egy vagy több kockáját egy akciómezőre.
2. Befizeti a szükséges érmekeket a bankba, ha ez a mező már foglalt.
3. Végrehajtja az akciót.

1. KÖNYVEK

A játéktáblán van 3 könyv olyan akciómezőkkel, amikkel árukat, tevéket és érmekeket szerezhet a játékos.



Sorrend:

1. A játékos leteszi a dobókockáját 4 elérhető akciómező egyikére.
 2. Választ 1-et az elérhető kínálatból.
 3. Elveszi az árukat, és a játéktáblájára teszi.
1. A játékos leteszi a dobókockáját 4 elérhető akciómező egyikére.

Az első két könyvön 1-1 akciómező van. A harmadik könyvön 2 különálló akciómező van.

A kockalerakáskor figyeljetelek a következőkre:

Példa: A kék játékos lerak 1 dobókockát erre az akciómezőre.



Ide bármilyen értékű kocka lekerülhet.



Ide legalább 3-as értékű dobókockát kell tenni.



Ide legalább 5-ös értékű dobókockát kell tenni.

A harmadik könyv akciómezői önállóak. Ha a fordulóban már korábban a játékos letett egy dobókockát ennek a könyvnek az egyik akciómezőjére, akkor ettől még a fordulóban később letehet egy másik kockát a másik akciómezőjére.

2. Választ 1-et az elérhető kínálatból.

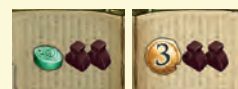
A könyveken lévő kínálat fordulónként változik (lásd Új kínálat, 16. oldal). Minden akciómezőnél 4 különböző kínálatból választhat a játékos, amiből 1-et ki kell választanod. A felső két kínálat nem kerül semmibe, de az alsó két kínálat költsége 1, illetve 2 jáde.

Ingyenes



1 vagy 2 jáde a költség

A kék játékos választ 1-et a 4 kínálat közül.



3. A játékos elveszi az árukat, és a játékosablájára teszi.

A választott kínálaton látható minden dolgot vegyen le a játékos. Az árukat és a tevéket tegye a játékosablájára, az érmeiket pedig tegye maga elé.

A **kék** játékos elvesz 1 jádét és 2 borsot a készletből, és mindet játékosablájára teszi.



2. A KÁN KEGYE

A játékosnak pontosan 1 kockát kell tennie a „Kán kegye” akciómezőre, majd vegyen el 4 érmét, és 2 tevét a készletből.



SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Minden fordulóban a kán kegyét kereső első játékos a kockáját a kán kegye akciómezőre a bal szélső mezőre teszi, és elveszi a jutalmát. A következő játékosnak, aki ezt az akciót szeretné használni, a kockáját a következő üres mezőre kell tennie, és a kockája értékének egyenlőnek vagy nagyobbak kell lennie, mint az előző kocka eredménye.

1 Példa: A **kék** játékos egy 3-as értékű dobókockát rak elsőként a kán kegye akciómezőre, és elvesz 4 érmét és 2 tevét a készletből.

1



2

Piros játékosnak legalább 3-as értékű dobókockát kell tennie a kán kegye következő mezőjére, hogy végrehajthassa az akciót. **Piros** lerak egy 4-es dobókockát, és ő is elvesz 4 érmét és 2 tevét.



A kán kegyén csak 4 mező van. Amikor mind a 4 mező betelik, az akció a fordulóban többé már nem hajtható végre. Minden játékoszín minden fordulóban csak egyszer használhatja ezt az akciómezőt.

3. CÉHPECSÉTEK

4 különböző típusú céhpecsét van, és mindegyiknek különbözik a jutalma. Egy céhpecsét elvételéhez pontosan 2 dobókockát kell letenni a céhpecsét akciómezőre. Mint mindig, most is a kisebb értékű dobókocka dönti el, hogy melyik céhpecsétet veheti el a játékos. A játékos vegyen el 1 céhpecsétet, és a barna alap oldalával felfelé tegye maga elé. Ezután, az elvett pecsétől függően, vegye el az egyszeri jádebónuszt.



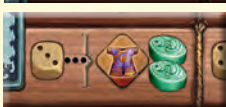
Ha a játékos legkisebb kockájának értéke legalább...



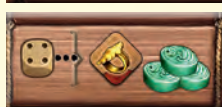
...1, akkor elveheti a földművesek céhének pecsétjét.



...2, elveheti a fűszeresek céhének pecsétjét, és 1 jádét.



...3, akkor elveheti a szabók céhének pecsétjét, és 2 jádét.



...4, akkor elveheti az ékszerészek céhének pecsétjét, és 3 jádét.

Minden céhpecsétből csak 1 lehet a játékosnál.

A játékos bónuszakcióval fejlesztheti ✓ a céhpecsétjét a játék során. Lásd Bónuszakciók, 12-13. oldal.



Előlap:
alap



Hátlap:
fejlesztett ✓

Mit csinálnak a céhpecsétetek? - A pecséteteknek 4 jutalma van:

- A játéktábla néhány útvonalán csak akkor lehet utazni, ha megvan hozzá a megfelelő céhpecsét. Lásd Utazás, 8. oldal.
- Minden fejlesztett céhpecsét ✓ bónuszt ad egyből a fejlesztés után, és később minden forduló kezdetén (! ikon jelzi).
- A különleges városok további bónuszt adnak a fejlesztett céhpecsétetekért. ✓
- Néhány célkártya feltétele fejlesztett céhpecsét ✓, és a végső pontozásnál pontokat ér.



4. UTAZÁS

Az utazás akcióval mozgathatja a játékos a bábuját a táblán. Az utazás akciónál 3 különálló akciómező van. Mivel ezek az akciók egymástól függetlenek, ezért attól még, hogy egyet már használtál az adott fordulóban, a másik kettőt is használhatod később ugyanabban a fordulóban a saját színes dobókockáiddal. A kiválasztott akciómezőtől függően 1, 2 vagy 3 dobókockát tegyél le.



Az utazásakció végrehajtása

1. A játékos leteszi a kockáját.
2. Kifizeti az akciómező költségét.
3. Kifizeti az utazás költségét.
4. Lép a bábujával, és letesz egy kereskedőállomást.

1. A játékos leteszi a kockáját

A választott akciómezőtől függően adott számú dobókockát kell letennie a játékosnak. Minden akciómezőn látható, hogy maximálisan hány helyszínt léphet. **Hiába enged az akciómező több lépést**, a legkisebb lerakott kocka értéke dönti el, hogy hány helyszínt léphet a játékos.

A játékos léphet kevesebb helyszínt a megengedettnél, de legalább 1 helyszínt lépnie kell.

2. A játékos kifizeti az akciómező költségét

Ha az alsó utazás akciómezőt választotta a játékos, akkor 2 érmét kell fizetnie, hogy 1 helyszínt léphessen.

3. A játékos kifizeti az utazás költségét

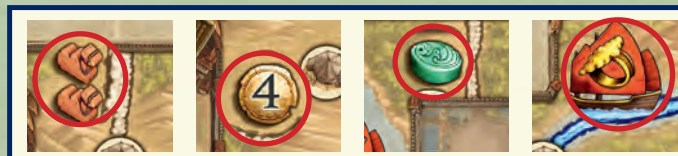
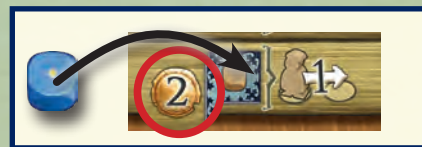
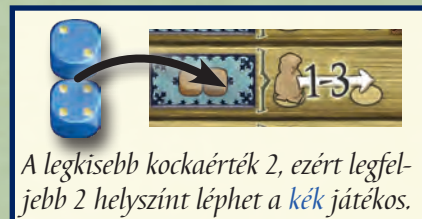
Ahhoz, hogy léphessen, ki kell fizetnie a játékosnak az utazás költségét. A tábla két helyszíne között lévő minden útvonalon látható az adott út megtételéhez szükséges utazási költség. A költség lehet tevé, érme és/vagy jáde, amit a készletbe kell befizetni. Az úton lévő teljes útköltségét be kell fizetni, mielőtt bármi mást csinálna, vagy mielőtt kapna valamit a játékos.

Néhány útvonalon céhpecsét látható. A játékosnál **kell** lennie az adott céhpecsétnek, hogy léphessen az adott út mentén, de nem kell elköltenie a céhpecsétet; csak a birtokában kell legyen. Az mindegy, hogy a céhpecsét fejlesztett-e vagy sem.

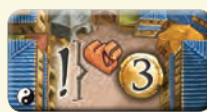
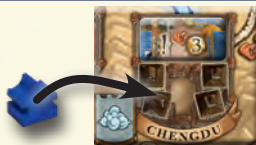
4. A játékos lép a bábujával, és letesz egy kereskedőállomást

A játékos lép helyszínről helyszínré városokon és oázisokon át. Nem állhat meg két helyszín között. Ha az utazásakciója olyan városban ér **véget**, ahol még nincs kereskedőállomása, akkor le kell tennie oda egy kereskedőállomást. Minden városban 4 kereskedőállomásnak van hely, minden játékosnak 1.

- Ha az utazás akciója oázisnál ér véget, akkor semmi sem történik.
- Ha a játékos letesz egy kereskedőállomást egy olyan városba, ahol bónuszjelző van, akkor azonnal megkapja az adott bónuszt (lásd a szimbólumokat a mellékletben). A bónuszjelzőt hagyja a városon. Minden forduló kezdetén újra megkapja a bónuszt.
- Ha a játékos letesz egy kereskedőállomást egy olyan városba, ahol városkártya van, akkor a következő körétől kezdve használhat egy dobókockát az ilyen városok kártyáin lévő akciókhoz (lásd 11. oldal). A kártya a városon marad.



Példa: A **kék** játékos lerak egy kereskedőállomást a városba, és azonnal megkapja a bónuszt.



A **kék** játékos kap 1 tevét és 3 aranyat.



Példa:

A **kék** játékos lerak egy kereskedőállomást a városba.



A **kék** játékos következő körtől kezdve lerakhat ide egy dobókockát, hogy használja az ott lévő városkártyát.

- Ha a játékos letesz egy kereskedőállomást egy olyan városba, ahol szerződés van, akkor azonnal elveheti az ott lévő 2 szerződésből 1-et, amit tegyen a játékos táblájára. A köre végén a játékos húzzon új szerződést a képpel lefelé lévő pakliból az elvett szerződés helyére.

Példa:

A **kék** játékos lerak egy kereskedőállomást a városba.



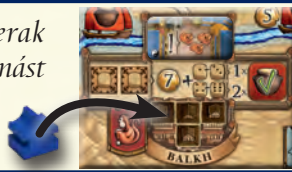
A **kék** játékos elvesz 1-et az itt lévő 2 szerződésből. Most használhatja a szerződésakciót, hogy több szerződést vegyen le erről a városról (lásd 10. oldal).



- Ha a játékos letesz egy kereskedőállomást egy különleges városba (Baghdad, Balkh, és Hormuz), akkor azonnal megkapja a bónuszt (lásd a melléklet). A lapkát hagyja a különleges városon. Minden forduló kezdetén újra megkapja a bónuszt. Továbbá a következő körtől kezdve használhatja az adott város akcióját.

Példa:

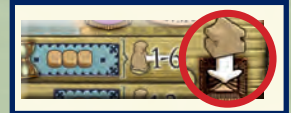
A **kék** játékos lerak egy kereskedőállomást a városba.



A **kék** játékos azonnal elveszi a bónuszt, a 3 tevét. A következő körtől kezdve használhatja a város akcióját.



Kashgar speciális szabálya: Kashgarnak (a játéktábla bal felső része) van város bónuszjelzője, és városkártyája is. Ha a játékos letesz egy kereskedőállomást Kashgarba, azonnal megkapja a bónuszt, és a következő körében használhatja a városkártyát. Ha a játékos felső utazás akciómezőt választja (3 dobókocka kell hozzá), akkor a mozgása végén lerakhat még egy kereskedőállomást egy olyan városba, amin ebben a körben átment, de bónuszokat csak a lépés végén lerakott kereskedőállomásért kap.

**További szabályok**

- Ha a játékos kereskedőállomást tesz le, a játékos táblája bal felső sarkában lévővel kezdje a lerakást, majd lefelé és jobbra kell haladnia. Csak a mozgása befejezésénél lévő városba tehet lekereskedőállomást, azokba nem, amikben a köre alatt áthaladt, kivéve, ha a felső utazás akciómezőt választja.
- Amikor letette a játékos 9. és 10. kereskedőállomását, azonnal kap érte 5-5 pontot (5). Amikor lerakja a 11. kereskedőállomását, azonnal kap érte 10 pontot. (10)
- Léphet a játékos hátra vagy előre, és többször is befejezheti a lépését ugyanazon a mezőn, de soha nem építhet egy helyszínre 1-nél több kereskedőállomást.
- Az utazásakció határozza meg, hogy ki lesz a következő forduló kezdőjátékosa (lásd 14. oldal).

**Előrszabónusz**

Az **első játékos**, aki kereskedőállomást tesz le egy olyan városba, ahol van előrszabónusz, azonnal megkapja az adott város előrszabónuszát. A játékos vegye el a jelzett bónuszt a készletből. Az előrszabónusz-lapkát vegye le a városról, és tegye vissza a játék dobozába.

**SPECIÁLIS SZABÁLYOK**

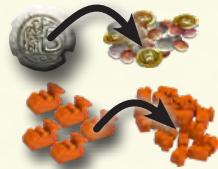
- Minden játékos Pekingben (Beijing) kezdi a játékot. Előfordulhat a játék során, hogy a játékos bábuja visszamegy Pekingbe. Ilyenkor **oda ne tegyen** a játékos kereskedőállomást.
- Ha a játékos már lerakta az összes kereskedőállomását a játéktáblára, és újra kereskedőállomást kell letennie, akkor a letétel helyett az egyik már lerakott kereskedőállomását kell áttennie az új helyszínre.

Utazásakció példa

1 A **kék** játékos leteszi 2 kockáját (3-as és 5-ös) a középső akciómezőre.



3 A **kék** játékos Yangzhouból Paganba szeretne utazni Fuzhou és egy oázison át. Befizet 5 érmét és 5 tevét.



2 Nem kell fizetnie akciómező-költséget, mert a mező üres, és előrenyomtatott költség sincs rajta.

4 A **kék** játékos 3 mezőt lép a bábujával. Csak Paganba rak le kereskedőállomást, mivel ott fejezte be az utazását. Ha a felső akciómezőt választotta volna, akkor Fuzhouba is letehetett volna egy kereskedőállomást, mert átment rajta.



5. SZERZŐDÉSEK

Egy szerződés elvételéhez legalább 1 kereskedőállomása kell legyen a játékosnak egy olyan városban, ahol szerződések vannak. Tegye 1 tetszőleges értékű kockáját a szerződés akciómezőre. Ezután elvehet 1 vagy 2 szerződést bármelyik városról, ahol van kereskedőállomása. Elveheti 1 városról mindkét szerződést, vagy elvehet 1-1 szerződést 2 különböző városról. Az elvett szerződéseket játékosablájára aktív szerződések mezőire tegye. Miután elvette a szerződéseket, vegyen el 3 érmét a készletből.



A **kék** játékos lerakja egyik kockáját a szerződések akciómezőre.



A **kék** játékos 2 olyan városban van kereskedőállomása, ahol van szerződés. Legfeljebb 2 elérhető szerződést vehet el, amit a játékosablájára kell tegyen. Ezután elvesz 3 érmét.



További szabályok

- A játékosablán 2 aktív szerződésnek van hely. Ha új szerződéseket vesz el a játékos, de ezeknek nincs helye, akkor annyi már meglévő szerződését kell eldobnia, hogy az újaknak legyen elég hely. A normál szerződéseket a szerződéses pakli aljára tegye, a kezdő szerződéseket pedig vissza a dobozba.
- A játékosnak teljesítenie kell a szerződést, különben nem kap érte jutalmat (lásd 12. oldal).

Példa:

A **kék** játékos elvesz egy szerződést, de nincs neki hely a játékosabláján. Eldobja 1, már meglévő szerződését, visszateszi a szerződéses pakli aljára, majd az új szerződést a játékosablájára teszi.



- Minden kör végén töltsék fel a szerződéssel rendelkező városok üres mezőit. Húzzatok szerződéseket a pakliból, és képpel felfelé tegyék le őket. Minden játékos körének kezdetén a tábla minden szerződésmezőjén kell lennie szerződésnek.

SPECIÁLIS SZABÁLY

- Nem vehet el a játékos úgy szerződést a tábláról, hogy azt azonnal a szerződéses pakli aljára dobja. A szerződést a játékosablájára kell tennie.

6. KÜLÖNLEGES VÁROSOK

3 különleges város van a táblán: Bagdad, Balkh és Hormuz. Ezeknek van városbónusz-jelzője, és akciómezője is van. Ahhoz, hogy ezeket az akciómezőket használhassa a játékos, kereskedőállomásának kell lennie az adott városban.

A különleges városoknak 2 barna akciómezőjük van, mindkettőhöz 1-1 dobókocka kell. Mindkét mező egy nagyobb mező különálló része. Az akció végrehajtásához a játékos tegyen 1 dobókockát az akciómezők egyikére. A nagy, közös mezőn minden játékoszín kockájából csak egy lehet. Mivel nem lehet a játékosnak 1-nél több dobókockája egy különleges városon, ahhoz, hogy másodszor is végrehajthassa az akciót, fekete dobókockát kell használnia (lásd 14. oldal).

A **kék** játékosnak Hormuzban van kereskedőállomása. Lehet egy kockát az akciómezőre, hogy felhasználhassa az akciót.



Miért jó ez a játékosnak?

- Először, a játékos megkapja a készletből az adott jutalmat. A kocka értékétől függetlenül mindig ugyanazt a jutalmat kapja.
- Másodszor, ha van megfelelő típusú **fejlesztett** céhpecsétje a játékosnak, akkor a pecséten lévő bónuszt is azonnal megkapja. A kocka értéke dönti el, hogy a céhpecsét-bónuszt egyszer vagy kétszer kapja meg, ahogy az a mezőn látható.

Példa:

1 A **kék** játékos 3-as értékű dobókockát tesz Bagdad mezőjére.



2 **Kék** kap:



3 Továbbá elvesz 2 tevét (az ékszerészek fejlesztett céhpecsétjén látható bónuszt 1x).



7. VÁROSKÁRTYÁK

Néhány városban városkártyák vannak. Ahhoz, hogy a játékos használhasson egy városkártyát, kell legyen kereskedőállomása az adott városban. Ezután le kell tennie 1 dobókockát a városkártya akciómezőjére, hogy végrehajthassa az akciót. Lásd részletesen a városakciókat a mellékletben. A kártyák többségénél a dobókocka értéke határozza meg, hogy hányszor hajtható végre az akció.

A városkártyák fordulónként csak egyszer használhatók. Amikor egy játékos egy dobókockával elfoglal egy városkártyamezőt, akkor a következő forduló kezdetéig azt az akciót már senki más nem hajthatja végre.

A **kék** játékosnak van egy kereskedőállomása Xanaduban. Lerak egy dobókockát a kártyára, és végrehajtja az akciót.



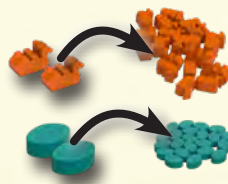
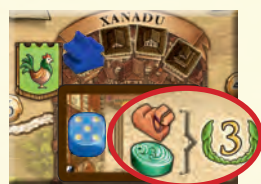
Lerak ide egy dobókockát. Ezen a mezőn mindig csak egyetlen egy kocka lehet.



A városkártya akciója, amit végrehajthat.

Példa:

A **kék** játékos lerak egy 5-ös értékű kockát erre a városkártyára. Mivel a kockaérték 5, az akciót legfeljebb 5-ször hajthatja végre.



A **kék** játékos fizet 2 tevét és 2 jadedt, hogy kétszer végrehajtsa az akciót. 6 (2x3) pontot kap.



A játéktábla akcióterületén is van két városkártya. 2 különbség van ezen kártyák és a normál városkártyák között:

- A két kártya minden forduló kezdetén változik (lásd 16. oldal).
- Ezek az akciók nem kötődnek városához, ezért a játék kezdetétől használhatók, nincs szükség hozzájuk kereskedőállomásra.



BÓNUSZAKCIÓK

A játékos a körében a normál akciója **előtt vagy után (akció közben nem)** végrehajthat 1 vagy több bónuszakciót. A bónuszakciókat a játékossegédlet foglalja össze.

Bónuszakciók

1. 1 szerződés teljesítése
2. 1 céhpecsét fejlesztése
3. Pénzeszsák
4. 1 dobókocka újradobása
5. 1 kockaérték módosítása 1-gyel
6. 1 fekete dobókocka elvétele



segédlet

1. 1 szerződés teljesítése

Minden szerződésnek 2 része van. A szerződés bal oldalán láthatók a szerződés teljesítéséhez szükséges tevék és áruk, a jobb oldalán pedig a teljesítéséért járó jutalom. Lásd az ikonok összefoglalását a mellékletben.



- Csak olyan szerződéseket teljesíthet a játékos, ami a játékos táblája aktív szerződés mezőjén van.

- Egy szerződés teljesítéséhez a játékos játékos tábláján kell lennie az ehhez szükséges tevéknek és áruknak. A játékos fizesse be a szerződés bal oldalán látható összes tevé és árut a közös készletbe.

- Azonnal megkapja a szerződés jobb oldalán látható összes jutalmat. Egy szerződés teljesítéséért mindig pontok és valamilyen egyéb jutalom jár.

- A teljesített szerződést a játékos képpel lefelé tegye a játékos táblája teljesített szerződések mezőjére.

Example:

1



Kék játékos ezt a játékos tábláján lévő szerződést szeretné teljesíteni

2



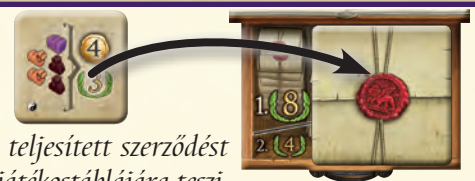
Kék játékos befizet 2 tevé, 1 selymet és 2 borsot.

3



Kék játékos teljesítette a szerződést, ezért kap 4 érmét és 2 pontot.

4



Kék játékos a teljesített szerződést képpel lefelé a játékos táblájára teszi.

1 céhpecsét fejlesztése

Egy céhpecsét fejlesztéséhez a játékosnak be kell fizetnie a jel mellett látható költséget (nem a lenti piros részen lévőket). A céhpecsétet a fejlesztésekor a játékos fordítsa át a barna alap oldaláról a piros fejlesztett oldalára , amin bónuszikon látható. A bónuszt azonnal megkapja, és azt a bónuszt újra megkapja minden forduló kezdetén.

Példa: **Kék** játékos szeretné fejleszteni az ékszerészek céhpecsétjét. Befizeti a költséget (9 érme és 2 arany), és megfordítja a lapkát. Azonnal megkapja a bónuszt, a 2 tevé.





3. Pénzeszsák

A játékos tegyen 1 dobókockát a játéktábla pénzeszsákjára. Vegyen el vagy 3 érmét, vagy 2 tevét, vagy 1 jádét a közös készletből.

- Ennek a bónuszakciónak akkor sincs további költsége, ha a pénzeszsákon van már egy másik dobókocka.
- Ennél a bónuszakciónál nem számít a kockaérték. Mindig vagy 3 érmét, vagy 2 tevét vagy 1 jádét kap érte a játékos.
- Ha maradtak még dobókockái, akkor több játékoszínű dobókockájával többször is végrehajthatja a játékos a pénzeszsák bónuszakciót.
- Ha a pénzeszsák akciót a normál akciója előtt hajtja végre, és még maradtak dobókockái, akkor a játékos normál akcióját is végre kell hajtja.

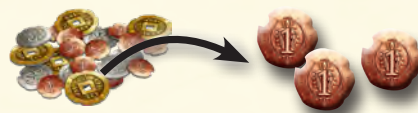
Példa:

1



Kék játékos lerak egy dobókockát a pénzeszsákra

2



Kék játékos elvesz 3 érmét a készletből.

4. 1 dobókocka újradobása

A játékos fizet 1 tevét, hogy egyszer újradobja 1 dobókockáját..

Példa:

1



Kék játékos fizet 1 tevét.

2



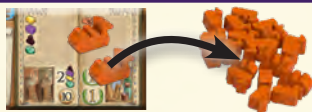
Kék játékos újradobja 1 dobókockáját.

5. 1 kockaérték módosítása 1-gyel

A játékos fizethet 2 tevét, hogy 1-gyel felfelé vagy lefelé módosítsa 1 dobókockája értékét. Nem változtatható a kockaérték 6-ról 1-re vagy 1-ről 6-ra.

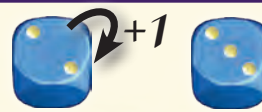
Példa:

1



Kék játékos fizet 2 tevét, hogy 1-gyel módosítsa 1 kocka értékét.

2



Kék játékos úgy dönt, hogy 2-ről 3-ra módosítja.

6. 1 fekete kocka elvétele

A játékos fizethet 3 tevét, hogy elvegyen 1 fekete dobókockát a játéktáblán lévő készletből. Azonnal dobjon vele, és tegye a játékosablájára a maradék dobókockáihoz. Ezt a bónuszakciót körönként **csak egyszer hajthatja végre**. De néhány szerződés jutalmaként kaphat további fekete dobókockákat ugyanabban a körben.

Minden forduló végén a játékos tegye vissza az összes fekete dobókockáját a játéktáblára.

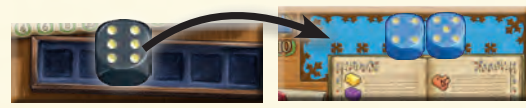
Példa:

1



Kék játékos fizet 3 tevét, hogy elvehessen 1 fekete dobókockát.

2



Kék játékos telvesz egy fekete dobókockát, dob vele, és játékosablájára teszi.

További szabályok

- Ugyanazt a bónuszakciót ugyanabban a fordulóban többször is végrehajthatja a játékos (a fekete dobókocka elvételét kivéve). Minden egyes bónuszakcióért külön-külön kell fizetnie.
- Nem hajthat végre a játékos bónuszakciót a normál akciója alatt.
- A fekete dobókockái értékét is módosíthatja a játékos a bónuszakciókkal.

PONTOSÍTÁSOK

EGY FOGLALT AKCIÓMEZŐ HASZNÁLATA

A **kék akciómezőket** több játékos is elfoglalhatja, rajtuk több dobókocka is lehet. A **barna akciómezőket** csak 1 játékos foglalhatja el, rajtuk fordulónként csak 1 dobókocka lehet.

- Ha a játékos szeretne használni egy foglalt kék akciómezőt, akkor ezért **fizetnie kell**. Annyi érmét kell fizetnie, amennyi az adott akció végrehajtásához általa használt legkisebb dobókockaérték. A már ott lévő dobókockák száma és értéke nem számít, kizárólag a saját dobókockáinak az értéke fontos.

Példa:

1

A célpecsét akciómezőn (kék akciómező) van már 2 **piros** dobókocka. A **kék** játékos is szeretne célpecsétet vásárolni. Lerak 2 dobókockát (1-es és 3-as) az akciómezőre.



2



Kék játékos fizetsz 1 érmét, mert a legkisebb dobókocka-értéke 1. Ezután elvesz egy célpecsétet.

- A játékos a dobókockáit a kék akciómezőn már ott lévő dobókockákra tegye. Ez az utazás akciómezőnél különösen fontos, hogy jól látszódjon, ki használta utoljára az akciót.

FEKETE KOCCÁK

- A fekete dobókockák egyik játékoszínhez (kék, sárga, zöld, piros) sem tartoznak. Fekete kockával újra használhat a játékos egy olyan akciómezőt, amit a fordulóban korábban már használt a saját színű kockájával.

Példa



Kék játékos a fordulóban korábban már elvett egy szerződést, és nem rakhat újra kék dobókockákat erre a mezőre. De van egy fekete dobókockája, amivel további szerződést vehet el erről a mezőről.



- A játékos használhatja a fekete dobókockát a saját dobókockáival együtt, de ilyenkor is érvényes az a szabály, hogy egy akciómezőt csak egyszer foglalhat el saját színű dobókockákkal.
- Annyi fekete dobókockát használhat a játékos egy kék akciómezőn, amennyit szeretne.

KÁRPÓTLÁS ALACSONY KOCCAÉRTÉKEKNÉL

Miután a forduló kezdetén dobott a játékos a dobókockáival, és a dobókockák összértéke 15-nél kisebb, akkor kárpótlásként érmét vagy tevét kap. Elvehet 1 érmét vagy 1 tevét minden egyes pontért, ami hiányzik a 15 ponthoz. Az érmét és a tevét bárhogy kombinálhatja.

JÁDE A KÜLÖNLEGES ÁRU

A jáde is olyan áru, mint a bors, az arany vagy a selyem. Szükség van rá a szerződéseknél, a városkártyáknál és az útiköltséghez. De a jáde **1 érmének** vagy **1 tevének** is számíthat. Amikor érmét és/vagy tevét kell fizetnie a játékosnak, akkor a költség egy részét vagy a teljes költséget fizetheti jádéval.

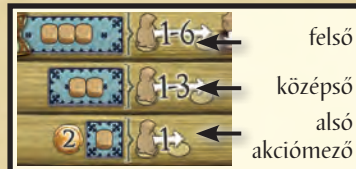
Példa:



Kék játékos dobásának összértéke 13. 2 pontért kap kárpótlást. Elvehet 2 tevét, 2 érmét vagy 1 tevét és 1 érmét.

A KEZDŐJÁTÉKOS

Amikor egy játékos utazás akciót hajt végre, akkor a következő fordulóban változik a kezdőjátékos személye. Ha olyan utazás akciómezőt használ a játékos, ami **magasabb vagy egyenlő** egy korábban használt utazás akciómezővel, akkor ő lesz a következő fordulóban a kezdőjátékos. Az új kezdőjátékos, vegye el a homokórát, ezzel jelezve ezt. Ha a fordulóban senki nem utazik, akkor a kezdőjátékos nem változik.



Példa: **Kék** játékos a középső utazás akciómezőt használja. **Zöld** játékos korábban már használta ugyanezt az akciómezőt, de mivel kék ugyanazt a mezőt választotta, elveszi a homokórát, és ő lesz a következő forduló kezdőjátékosa, ha senki más nem választja a felső vagy a középső utazás akciómezőt.



A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS

A JÁTÉK VÉGE

A játék 5 forduló lejátszása után véget ér. A megmaradt kínálatlapkák mutatják, hogy hány forduló van még hátra. A játék utolsó fordulójában az utolsó kínálatlapka lesz a táblán.

VÉGSŐ PONTOZÁS

A végső pontozásnál a következőkért kapnak a játékosok pontokat:

- A játékos célkártyáján látható minden olyan **fejlesztett céhpecsét** ✓, amit sikerült **megszereznie**, adott számú pontot ér.
- Minden olyan városban található **különböző címerpajzs**, ahol a **játékos kereskedőállomásai** állnak, a címersáv szerint pontot éri (lásd részletesen, melléklet 2. és 3. oldal). A +1 címerek is számítanak itt.
- Minden **2 áru** (bors, selyem, arany, jácse) **1 pontot** ér. A tevék nem áruk.
- Minden **10 érme** **1 pontot** ér.
- A **legtöbb szerződést** teljesítő játékos **8 pontot** kap. A **második legtöbb szerződést** teljesítő játékos **4 pontot** kap. (Kivétel: 2 fős játéknál a második legtöbb szerződésért nem jár pont.)



A legtöbb pontot szerző játékos megnyeri a játékot.

HOLTVERSENY

Holtverseny esetén a holtversenyben álló játékosok közül a több tevével rendelkező játékos nyeri a játékot. Ha még mindig holtverseny van, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.

2-FŐS ÉS 3-FŐS JÁTÉK

3 JÁTÉKOS



Az előkészületeknél csak 5 fekete dobókockát készítetek ki, a többit tegyétek vissza a dobozba. Valamint tegyétek egy nem használt játékoszín 1 dobókockáját 1-es értékkel a kán kegye akció első mezőjére. Ez a dobókocka az egész játék alatt a helyén marad.

2 JÁTÉKOS



Az előkészületeknél csak 4 fekete dobókockát készítetek ki, a többit tegyétek vissza a dobozba. Valamint tegyétek egy nem használt játékoszín dobókockáit a következő helyekre:

- 2 dobókocka (mindkettő 1-es értékű) a kán kegye akció első 2 mezőjére.
- 1-1 db 1-es értékű dobókocka minden különleges városra (Bagdad, Balkh és Hormuz).
- 1 db 5-ös értékű dobókocka a könyvakció harmadik kínálatlapkájának alsó kék akciómezőjére.

Ezek a dobókockák az egész játék alatt a helyükön maradnak.

A végső pontozásnál a második legtöbb szerződés teljesítéséért nem jár pont.



EGY FORDULÓ VÉGE

EGY ÚJ FORDULÓ KEZDETE

Minden új forduló kezdetén:

1. Vegyétek vissza az összes dobókockát.
2. Tegyétek le új kínálatlapkákat.
3. Osszátok ki a város- és a karakterbónuszokat.
4. Tegyétek új városkártyákat az akcióterületre.
5. Minden játékos dobjon a dobókockáival, és szükség esetén hajtsátok végre a kárpoztást.

1. Vegyétek vissza az összes dobókockát

Vegyétek vissza az összes dobókockátokat a játéktábláról, és tegyétek őket magatok elé. Még ne dobjatok velük. Tegyétek vissza az összes fekete dobókockát a játéktáblára.

2. Tegyetek le új kínálatlapkákat

Tegyétek vissza a dobozba a jelenleg a játéktáblán lévő 3 kínálatlapkát. Vegyétek el a felső lapkákat a kínálatlapka-paklik tetejéről, és tegyétek őket az üres mezőkre. Mivel a lapkák felfelé néznek, mindig láthatjátok, mi lesz a kínálat a következő fordulóban.

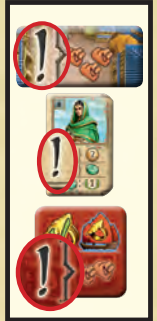


3. Osszátok ki a város- és a karakter-bónuszokat

Minden ! szimbólummal rendelkező lapka most bónuszt ad. A következők adnak bónuszt:

- Minden olyan város **városbónusz-jelzője**, ahol a játékosnak kereskedőállomása van.
- A játékos **karaktere**.
- A játékos minden **fejlesztett cégpecsétje**.

Lásd a mellékletben a szimbólumok és a karakterek összefoglalását.



4. Tegyetek új városkártyákat az akcióterületre

Tegyétek vissza az akcióterületen lévő városkártyákat a dobozba. Húzzatok 2 új városkártyát a pakliból, és tegyétek őket az akcióterületre.



5. Minden játékos dobján a dobókockáival, és szükség esetén hajtsátok végre a kárpótlást

Minden játékos dobjon a saját dobókockáival. Ha dobás értéke 15-nél kisebb, akkor tevék és/vagy érmék formájában kárpótlás jár. Tegyétek a dobókockáitokat a játékos tábláitokra. Miután mindenki dobott a kockáival, új forduló kezdődik.

EGY FORDULÓ MENETE

A játékosok a kezdőjátékoskal kezdve az óramutató járása szerint következnek. Ez addig folytatódik, amíg el nem fogy minden játékos összes dobókockája. **Egy kör menete:**

1. Hajtsd végre a bónuszakciókat (választható)

Bónuszakciókat hajthatsz végre a normál akció előtt. Ezekből annyit hajthatsz végre, amennyit szeretnél.

2. 1 normál akció végrehajtása (kötelező).

Válassz egy normál akció, és tedd a szükséges kockákat a játéktáblára, majd azonnal hajtsd végre az akció.

3. Hajtsd végre a bónuszakciókat (választható)

Bónuszakciókat hajthatsz végre a normál akció előtt. Ezekből annyit hajthatsz végre, amennyit szeretnél.

STÁBLISTA

Játéktervezők: Daniele Tascini & Simone Luciani
Art: Dennis Lohausen
3D renderelés: Andreas Resch
Magyar fordítás: Trew és Dunda

Z-Man Games Team
Producer: Michael Sanfilippo
Publisher: Steven Kimball

PUBLISHED BY



© 2019
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 Munich,
Germany



Z-MAN[®]
games

1995 County Road B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

Z-Man Games is a © of Z-Man Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Actual components may vary from those shown. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 12 OR YOUNGER.

Imported and Distributed in the EU by:
Enigma Distribution Benelux B.V. Wethouder Den Oudenstraat 8 5706 ST Helmond, Holland

Asmodee Nordics, Vaseholmen 1 2650 Hvidovre Danemark

Asmodee United Kingdom, Unit 6 Waterbook Road, Alton Hampshire, GU34 2UD, United Kingdom

