



Marco Polo

SUPPLEMENTO



SIMBOLI – Cosa significano?

Di seguito daremo una spiegazione dettagliata dei simboli utilizzati in questo gioco. Visto che i simboli sono sempre gli stessi, essi hanno sempre lo stesso significato. Perciò, se nel corso del gioco doveste incontrare un simbolo che non capite, consultate questo supplemento.

MERCI, CAMMELLI, MONETE E PUNTI VITTORIA



Questi sono i simboli per 1 Oro, 1 Seta, 1 Pepe e 1 Cammello. Questi simboli rappresentano le pedine in legno della medesima forma.



Qui il giocatore può scegliere tra le Merci raffigurate (Oro, Pepe o Seta). Esiste sia la variante che permette di prendere 1 Merce sia quella che permette di prenderne 2. Se il giocatore ha la possibilità di prendere 2 Merci, queste devono essere **di diverso tipo**.



Questi sono i simboli che rappresentano le Monete e i Punti.

ALTRI SIMBOLI



Il giocatore prende il Contratto **in cima** alla **pila speciale dei Contratti**, lo guarda, e lo piazza a faccia in su in uno Spazio dei Contratti Attivi della propria Plancia. Se entrambi gli Spazi sono già occupati, il giocatore può scambiare 1 Contratto con quello nuovo oppure scartare quello nuovo. In ogni caso, il Contratto messo da parte va riposto sotto la pila speciale dei Contratti.



Il giocatore muove la sua pedina di 1 passo lungo la Mappa. Per farlo non utilizza l'Azione "Viaggiare", quindi non deve pagare per avanzare di un passo. Ciononostante, potrebbe dover pagare costi aggiuntivi (Cammelli o Monete) durante il percorso scelto. Il giocatore piazza come di consueto 1 Avamposto Commerciale quando termina il movimento su una Città Grande o Piccola.

Attenzione: Se il giocatore non può percorrere la strada scelta (per esempio perché non ha abbastanza Cammelli per pagare i costi aggiuntivi) allora non avvanzerà nel percorso.

Nota: E' possibile per un giocatore piazzare più di 1 Avamposto Commerciale durante un turno, per esempio effettuando l'Azione "Viaggiare" e poi completando un Contratto che gli consente di guadagnare un Passo.



Il giocatore prende 1 dado nero dalla riserva sul tabellone, lo lancia immediatamente e lo piazza sulla propria Plancia. Egli può utilizzare quel dado durante il round in corso, poi lo dovrà rimuovere alla fine del round. I dadi neri sono limitati, quindi se non ne è rimasto nessuno sul tabellone, il giocatore che dovrebbe ottenerne uno, non ottiene nulla.



Il punto esclamativo (!) indica che all'inizio di un round si guadagna il Bonus raffigurato (vedi pag. 16 delle regole di base). Il punto esclamativo (!) si può trovare sia sui Bonus Città sia su alcuni Personaggi.

CASI SPECIALI – SEGNALINI BONUS CITTA'



Se un giocatore ha piazzato 1 Avamposto Commerciale sulla Città Piccola che contiene questo Bonus Città, può scegliere, all'inizio di ogni nuovo round, quale Bonus Città ricevere da qualsiasi Città Piccola dove non ha ancora piazzato **nessun** Avamposto Commerciale.

CASI SPECIALI CARTE CITTA'



Il valore dei dadi determina che cosa riceve il giocatore.

Esempio: Il giocatore piazza 1 dado (di valore 2). Egli prende quindi 1 Seta dalla riserva.



Questo simbolo permette al giocatore di scambiare Merci con Cammelli (e viceversa) o Punti con Monete (e viceversa).

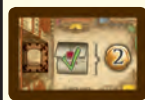
SIMBOLI – Cosa significano?



Questo simbolo rappresenta i Contratti completati (nel Cassetto) che il giocatore non deve restituire.

Attenzione: Il valore del dado determina il numero di Contratti da considerare.

Se un giocatore completa più Contratti rispetto al valore indicato dal dado, egli riceve comunque solo il numero di punti o Monete che questo indica.



Esempio: Il giocatore piazza 1 dado (di valore 3) su questa Carta Città. Egli riceve 2 Monete ogni 3 Contratti completati. Quindi, 6 Monete in tutto. Il giocatore, però, ha completato 4 Contratti. Ciononostante, solo 3 di essi possono essere considerati, poiché ha piazzato un dado di valore 3.

Esempio 2: Il giocatore piazza 1 dado (di valore 5) su questa Carta Città. Questo gli consentirebbe di ricevere il corrispettivo in Monete di 5 Contratti.

Tuttavia, egli ha completato solo 2 Contratti, quindi, a prescindere dal valore del dado piazzato, il giocatore riceve solo 4 Monete.



Questo simbolo rappresenta gli Avamposti Commerciali che un giocatore ha piazzato sulla mappa e che non deve restituire.

Attenzione: Il valore del dado piazzato determina il numero di Avamposti Commerciali da considerare.

Se il giocatore ha piazzato più Avamposti Commerciali rispetto al valore indicato dal dado, egli riceve comunque solo il numero di punti o Monete indicati dal valore del dado.

Questa funzione è simile a quella del simbolo . Vedi esempio sopra.



Il giocatore sceglie una Città Piccola nella quale ha piazzato 1 Avamposto Commerciale e riceve il Bonus Città indicato su quella Città. Se il giocatore ha la possibilità di scegliere più di una Città Piccola tra quelle in cui ha piazzato 1 Avamposto Commerciale, egli deve fare in modo che siano Città Piccole **diverse tra loro**.



Esempio: Il giocatore piazza 1 dado (di valore 5) su questa Carta Città. Ora può scegliere 2 Città Piccole per ricevere il loro Bonus. Ha le due città con **A** e **C**; una volta scelte queste due Città, riceverà solamente i Bonus relativi a esse.

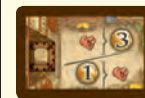


Esempio 2: Il giocatore piazza 1 dado (di valore 4) su questa Carta Città. Ora può rimettere fino a 4 Monete nella riserva comune per poter utilizzare il Bonus di 4 diverse Città Piccole nelle quali ha piazzato 1 Avamposto Commerciale. Il giocatore paga 3 Monete e riceve il Bonus delle Città Piccole **A**, **E** e **F**, nelle quali ha piazzato 1 Avamposto Commerciale.

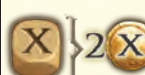


Il giocatore può scambiare Cammelli per Monete in base al valore del dado, con un rapporto di 3 a 1: 1 Cammello per 3 Monete o 1 Moneta per 3 Cammelli.

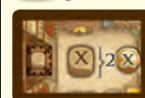
Quando il giocatore vuole effettuare questa Azione, deve prima decidere se scambiare Cammelli per Monete o Monete per Cammelli, a seconda del valore del dado che vuole considerare.



Esempio: Il giocatore piazza 1 dado (di valore 5). Egli deve decidere ora se scambiare 5 Cammelli per 15 Monete o 5 Monete per 15 Cammelli.



Il giocatore riceve un numero di Monete doppio rispetto al valore del dado piazzato.



Esempio: Il giocatore piazza 1 dado (di valore 5) sulla Carta Città. Riceve quindi un numero di Monete doppio rispetto al valore del dado piazzato; in questo caso 10 Monete.

CARTE OBIETTIVO – Cosa ottengono i giocatori attraverso le Carte Obiettivo?

Ogni giocatore possiede 2 **Carte Obiettivo** con le quali ottiene Punti Vittoria alla fine del gioco. Ogni Carta Obiettivo indica 2 **Città specifiche** (Città Grandi o Piccole). I giocatori che hanno piazzato Avamposti Commerciali su queste Città ottengono punti alla fine del gioco. Le Carte Obiettivo sono sempre strutturate come segue:

Durante il gioco il giocatore piazza il suo Avamposto Commerciale su questi Spazi.

Tabella punti aggiuntivi che il giocatore guadagna se occupa due Città differenti.



Luoghi da occupare sulla Mappa.

Tabella che mostra i punti che il giocatore guadagna se piazza 1 Avamposto Commerciale in entrambe le Città indicate.

Ci sono 2 modi per ottenere punti.

1. Il giocatore ha piazzato 1 Avamposto Commerciale su entrambe le Città.
2. Il giocatore ha occupato Città differenti.

CARTE OBIETTIVO – Cosa ottengono i giocatori attraverso le Carte Obiettivo?

1. Il giocatore ha piazzato 1 Avamposto Commerciale su entrambe le Città.

Se il giocatore ha piazzato 1 Avamposto Commerciale in entrambe le Città indicate sulla Carta Obiettivo, alla fine del gioco egli riceve i punti indicati sulla destra della Carta. Se il giocatore ha piazzato 1 Avamposto Commerciale su una sola delle due Città, non riceve nessun punto.

Ogni Carta Obiettivo viene valutata singolarmente.

Esempio:

Il giocatore **Verde** ha le Carte Obiettivo qui indicate. Egli ha completato la Carta di sinistra: ha piazzato 1 Avamposto Commerciale sia su Lan-Zhou sia su Kochi. In questo modo riceve 4 punti.



Il giocatore **Verde** però non ha completato la seconda Carta Obiettivo: ha piazzato 1 Avamposto Commerciale solo su Sumatra e non su Anxi. Di conseguenza non riceve alcun Punto per questa Carta Obiettivo.



2. Il giocatore ha occupato Città differenti.

In questo caso la tabella raffigurata in fondo alla Carta Obiettivo assume molta importanza. La tabella è uguale per tutte le Carte Obiettivo.

Dato che ogni Carta raffigura 2 Città da occupare, e ogni giocatore possiede 2 Carte Obiettivo, è possibile piazzare Avamposti Commerciali su 4 Città **differenti**.

Il giocatore riceve punti per ogni Avamposto Commerciale che ha piazzato su una Città raffigurata sulle sue 2 Carte Obiettivo. Se un giocatore riesce ad occupare una sola delle Città, allora riceverà 1 punto. Se un giocatore riesce ad occupare 2 Città **differenti**, allora riceverà 3 punti, e così via.

1	2≠	3≠	4≠
1	3	6	10

Esempio:

Il giocatore **Verde** ha occupato 3 Città tra quelle raffigurate sulle sue 2 Carte Obiettivo, ovvero Lan-Zhou, Kochi e Sumatra. Anxi è l'unica mancante. È riuscito a piazzare 1 Avamposto Commerciale su 3 Città **differenti**.



1	2≠	3≠	4≠
1	3	6	10

Il giocatore **Verde** riceve quindi 6 Punti per aver occupato 3 Città.

Attenzione: Le Città devono essere **differenti**! Quindi, se le due Carte Obiettivo di un giocatore raffigurano la stessa Città, ed egli piazza 1 Avamposto Commerciale su entrambe, queste verranno considerate come una Città sola.

Esempio:

Il giocatore **Giallo** ha completato entrambe le sue 2 Carte Obiettivo e riceve i punti che gli spettano. Su una delle due Carte ha Moscow e Xian, sull'altra Moscow e Kashgar e ha piazzato 1 Avamposto Commerciale su tutte le Città.



1	2≠	3≠	4≠
1	3	6	10

In questo caso il giocatore **Giallo** riceve 6 Punti, secondo la tabella, poiché ha occupato 3 Città differenti. Moscow si trova su entrambe le Carte, perciò è considerata come una sola Città.

I PERSONAGGI – Cosa possono fare?



Raschid ad-Din Sinan

Il giocatore che possiede questo Personaggio non lancia i dadi, ma ogni volta che occupa uno Spazio Azione, può impostare il dado su qualsiasi valore desiderato. Questo vale anche per il dado nero che il giocatore ottiene durante il gioco.

Attenzione: Questo Personaggio non può mai ricevere compensazioni (vedi pag. 14).

Attenzione: Il giocatore deve comunque pagare per utilizzare uno Spazio Azione già occupato, così come deve pagare per avanzare sulla mappa.



Esempio: Il giocatore **Rosso** vuole utilizzare lo Spazio Azione "Andare al Mercato", perciò imposta il valore di un suo dado sul 6 e lo piazza sullo Spazio relativo al Pepe. A questo punto può prendere 4 Pepe dalla riserva.



Matteo Polo

Il giocatore che possiede questo Personaggio riceve 1 **dado bianco** all'inizio di ogni round che lancerà insieme al resto dei suoi dadi. Inoltre, all'inizio di ogni nuovo round, questo giocatore prende il **primo** Contratto della pila speciale dei Contratti.

Vedi il Simbolo "Contratto" alla pag. 1 del Supplemento.

I PERSONAGGI – Cosa possono fare?



Mercator ex Tabriz

Attenzione: Nella scatola trovate 3 Personaggi “Mercator ex Tabriz”. La scelta di quale utilizzare dipende dal numero di giocatori: si deve utilizzare solo la Carta la cui icona in alto a sinistra riporta il numero corretto di giocatori.

4 Giocatori

Il giocatore che possiede questo

Personaggio, ogni volta che **un altro** giocatore utilizza l’Azione “Andare al Mercato”, riceve 1 stesso tipo di Merce (Oro, Seta, Pepe) che l’altro giocatore ottiene. Sono inclusi anche i Cammelli. Questo personaggio riceve sempre **1 Merce o 1 Cammello**, indipendentemente da quante Merci o Cammelli prende l’avversario.

Esempio: Il giocatore **Verde** piazza 2 dadi sullo Spazio della Seta e prende 3 Seta. Il giocatore **Blu** che possiede il Personaggio “Mercator ex Tabriz” prende 1 Seta.



3 Giocatori

Valgono le stesse regole della modalità “4 Giocatori”, ma inoltre, il giocatore riceve **1 Cammello** ogni volta che **un altro** giocatore utilizza l’Azione “Favore del Kahn”.



2 Giocatori

Valgono le stesse regole della modalità “3 Giocatori”, ma inoltre, il giocatore riceve **2 Monete** ogni volta che **un altro** giocatore utilizza l’Azione “Prendere 5 Monete”.

Nota: Sarebbe buona educazione, per il giocatore che possiede questo Personaggio, ringraziare l’avversario quando guadagna Merci durante il turno di quest’ultimo!



Kublai Khan

Il giocatore che possiede questo Personaggio all’inizio del gioco posiziona la sua **pedina** su **Beijing** (e non su Venezia). Il suo viaggio partirà da lì, quindi. Inoltre, piazza subito **1 Avamposto Commerciale** sull’area di **Beijing** che indica 10 Punti.



Johannes Caprini

Il giocatore che possiede questo Personaggio può far “saltare” la propria pedina da un’**Oasi** all’altra della mappa.

Con questo Personaggio il giocatore può quindi terminare il suo movimento su una qualsiasi Oasi a sua scelta. Se si trova su un’Oasi, egli può raggiungerne un’altra utilizzando 1 Passo. Se prima si trova su una Città, il giocatore può raggiungere un’Oasi e proseguire il movimento spostandosi direttamente su un’altra Oasi.

Ma questo può avvenire solo se ha abbastanza Passi a disposizione. Inoltre, il giocatore riceve **3 Monete** all’inizio di ogni round.



Berke Khan

Il giocatore che possiede questo Personaggio non deve pagare nulla per utilizzare uno Spazio Azione già occupato.

Attenzione: Come per gli altri giocatori, anche lui **non** può riutilizzare una Carta Città già occupata.



Niccolò e Marco Polo

Il giocatore che possiede questo Personaggio riceve una seconda pedina da utilizzare sulla mappa. Entrambe le pedine iniziano il gioco a Venezia.

Attenzione: Se il giocatore ha a disposizione più Passi, può dividerli come desidera fra le sue due pedine.

Inoltre, egli riceve **1 Cammello** all’inizio di ogni nuovo round.



Wilhelm von Rubruck

All’inizio del gioco il giocatore che possiede questo Personaggio riceve **2 Avamposti Commerciali neri** che sommerà ai Centri di Commercio in suo possesso. Se entro la fine del gioco riuscirà a piazzare tutti i suoi **11 Avamposti Commerciali** sul tabellone, riceverà **10 punti** addizionali.

Inoltre, ha la possibilità di piazzare **1 Avamposto Commerciale in qualsiasi Città Grande o Piccola** anche se non termina il suo movimento su di essa. Può quindi piazzare 1 Avamposto Commerciale su ogni Città Grande e Piccola che attraversa. **Nota:** Durante il suo turno il giocatore può ritornare sulle Città che ha già visitato. Ciononostante, anche lui può piazzare 1 solo Avamposto Commerciale per Città.



Esempio: Il giocatore **Giallo** sceglie l’Azione “Viaggiare” e si sposta di 3 Passi sulla mappa. Da Alexandria egli raggiunge un’Oasi, “salta” su un’altra Oasi e raggiunge Beijing. Su questa Città il giocatore **Giallo** piazza 1 Avamposto Commerciale come di consueto.