

Daniele Tascini  
Simone Luciani



# Marco Polo II



# ZAWARTOŚĆ I PRZYGOTOWANIE DO GRY DLA 4

## ZAWARTOŚĆ:

- 1 plansza
- 1 klepsydra (znacznik pierwszego gracza)
- 4 planszeczki gracza
- 7 znaczników premii miejskich
- 7 płytek Postaci
- 10 płytek premii placówek handlowych
- 16 pieczęci Gildii
- 18 płytek ofert
- 49 kontraktów (42 czerwone i 7 niebieskich)
- 68 monet (40x1, 18x5, 10x10)
- 4 karty 50/100 punktów
- 14 kart Celów
- 25 kart Miast
- 18 sztabek złota (14 małych i 4 duże)
- 18 beli jedwabiu (14 małych i 4 duże)
- 19 worków pieprzu (14 małych i 5 dużych)
- 26 sztuk jadeitu
- 26 wielbłądów (20 małych i 6 dużych)
- 12 pionków (po 3 żółte, niebieskie, zielone i czerwone)
- 26 kości (po 5 żółtych, niebieskich, zielonych i czerwonych oraz 6 czarnych)
- 44 placówki handlowe (po 11 żółtych, niebieskich, zielonych i czerwonych)
- 4 karty pomocy gracza
- 1 instrukcja oraz 1 suplement



Pozostałe komponenty zostaną omówione na stronie 4.

**1** Umieście planszę pośrodku stołu. Karty 50/100 punktów połóżcie obok toru punktacji.

**2** Potasujcie 14 kart Celów i połóżcie je zakryte obok planszy.



Tyt: Ulepszona pieczęć Gildii.



Przód: podstawowa pieczęć Gildii.

**13** Osoba, która podróżowała jako ostatnia, otrzymuje **klepsydrę** – znacznik pierwszego gracza.



**12** Umieście 6 czarnych kości na planszy na polu z czarnymi kośćmi.

**11** Podzielcie **pieczęcie Gildii** na cztery stosy (wg rodzaju) i umieśćcie obok planszy podstawową stroną do góry.



# 4 OSÓB

Przygotowanie rozgrywki dla 2-3 osób znajdziecie na stronie 15.

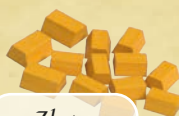


Przód karty celu.

**3** Umieście **monety** obok planszy, tworząc pulę. Ich zapas jest nieograniczony - jeśli ich zabraknie, użyjcie (dowolnych) zamienników.



Złoto



Jedwab

**4** Umieście **towary** (złoto, jedwab, pieprz, jadeit) oraz **wielbłądy** obok planszy, aby stworzyć pulę. Ich zapas jest nieograniczony - jeśli ich zabraknie, użyjcie (dowolnych) zamienników.

**Uwaga:** 1 duży wielbłąd/towar ma równowartość 3 małych wielbłądów/towarów.

Pieprz



Jadeit



Wielbłądy



**5** Rozłóżcie losowo po jednym **znaczniku premii** na każdym z 6 miast z odpowiednimi polami. Pozostałe odłóżcie do pudełka.



**6** Rozłóżcie losowo **płytki premii placówek** na wszystkich miastach z odpowiednim polem.



Przód karty miasta



Tył karty miasta



**7** Potasujcie **25 kart miast** i utwórzcie z nich zakrytą talię. Odkryjcie i umieście po jednej karcie na każdym z 6 pól kart miast (obok miast). Następnie umieście na planszy, na polu akcji, 2 karty miast. Resztę talii umieście obok planszy.

**8** Potasujcie **7 początkowych kontraktów** i odłóżcie na bok (szczegóły na stronie 4.)

Potasujcie pozostałe **42 kontrakty**. Rozłóżcie po jednym (odkrytym) na wszystkich polach kontraktu w mieście. Pozostałe połóżcie (zakryte) obok planszy.

Stos kontraktów

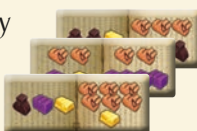
Początkowe kontrakty



Płytki oferty

**10** Podzielcie **płytki ofert** na trzy stopy zgodnie z numerem - każda płytka jest oznaczona cyfrą I-III.

Potasujcie wszystkie stopy, a następnie z każdego z nich odłóżcie do pudełka losowo po 1 płytce. Trzy stopy połóżcie odkryte obok planszy. Z każdego z nich dobierzcie wierzchnią płytkę i umieście je na odpowiednich obszarach na planszy.



Postacie

Tył płytek Postaci



**9** Umieście **7 odkrytych płytek Postaci** obok planszy.

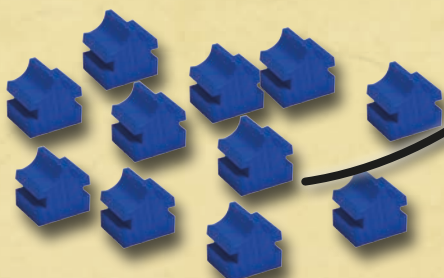
# PRZYGOTOWANIE DO GRY: GRACZ

**1** Wybierz kolor i umieść przed sobą odpowiednią **plansztkę**.

**2** Weź 5 **kości** w swoim kolorze.



**3** Weź 11 **placówek handlowych** w swoim kolorze i umieść je na odpowiednich polach w lewym górnym rogu swojej planszki.



**4** Dobierz 1 **początkowy kontrakt** i umieść odkryty na **jednym** z dwóch miejsc na aktywne kontrakty na swojej planszce.



**5** Umieść **jeden** pionek w swoim kolorze w na polu Beijing: Następnie umieść **drugi** na polu „50” na torze punktacji. Trzecią figurkę odłóż na bok – będzie ci potrzebna tylko, kiedy grasz jako Mailin i Tian Chin (suplement, str. 3).



**6** Weź 3 **wielbłądy** i umieść je na swojej planszce. Następnie weź 8 **monet** i połącz je przed sobą.

**7** Dobierz 3 **karty celów**. Na razie umieść je zakryte obok monet. Nie pokazuj ich przeciwnikom.



**9** Spójrz na trzy dobrane karty celów. Zachowaj **jedną** z nich a pozostałe odłóż do pudełka. Karty zostały wyjaśnione w suplemencie.



**10** Weź kartę pomocy gracza i umieść ją przed sobą.



**11** Rzuć kośćmi i umieść je na swojej planszce.



# O ZASADACH

Jeżeli znacie już grę **Marco Polo**, będziecie mogli pominąć niektóre fragmenty tej instrukcji – są one takie same, jak w oryginalnej grze. Upewnijcie się, że zapoznaliście się ze wszystkimi zasadami oznaczonymi złotą pieczęcią . Wskazuje ona zasady i akcje całkowicie nowe lub zmienione względem pierwowzoru.

## WSTĘP

Podróżnicy z **Marco Polo** kontynuują swoją epicką przygodę. Po przybyciu do Pekinu (Beijing) wracają na Zachód w służbie Chanowi, zmierzając do najdalszych zakątków jego imperium w poszukiwaniu sławy i bogactwa. Kolejna podróż przynosi wyjątkowe wyzwania – zupełnie nowe akcje, reguły punktacji, a także towar: rzadki i cenny chiński jaseit. Znajome elementy, takie jak wypełnianie kontraktów dla zdobywania nagród lub odwiedzanie miast w celu uzyskiwania premii, pozostały niezmienione.

W każdej rundzie gracze rzucają swoimi kośćmi i wykorzystują je do zajmowania pól akcji znajdujących się na planszy głównej. Gracze **kolejno** wykonują swoje tury (zgodnie z ruchem wskazówek zegara), dopóki **wszystkie kości** nie zostaną zużyte – wówczas aktualna runda dobiega końca. Rozgrywka trwa dokładnie **5 rund**, po których następuje **końcowe podliczenie punktów**. Szczegółowy opis pojedynczej rundy znajduje się na stronach 15 i 16.

## TURA

W swojej turze każdy z graczy musi wybrać jedną lub więcej kości spośród dostępnych na jego planszecie i umieścić na polu akcji na planszy głównej. Kości można umieszczać dowolnie na pustym brązowym polu, pustym lub zajętym niebieskim polu (ale **NIE** na zajętym brązowym polu). Działanie danego pola rozpatruje się **natychmiast** po umieszczeniu na nim kości.

Przed lub po wykonaniu swojej standardowej akcji, gracz **może** wykorzystać również **jedną lub więcej** akcji dodatkowych. Akcje dodatkowe wyjaśniono na karcie pomocy gracza.

Gracz musi wybierać i wykonywać akcje dopóki posiada niewykorzystane kości. Następnie, gracz automatycznie pasuje i nie rozgrywa już w bieżącej rundzie. Po zakończeniu tury jednego z graczy natychmiast rozpoczyna się tura kolejnego. Kiedy wszyscy gracze wykorzystają wszystkie swoje kości, następuje koniec rundy.

Wymagana wartość kości

Niebieskie pole akcji

Akcja

Brązowe pole akcji

Akcje dodatkowe na karcie pomocy.

## PLANSZA

W grze dostępnych jest do wykonania **7 akcji**

1. **KSIĘGI**  
(strony 6 i 7)
2. **PRZYCHYLNOŚĆ CHANA**  
(strona 7)
3. **PIECZĘCIE GILDII**  
(strona 7)
4. **PODRÓŻ**  
(strony od 8 do 10)
5. **KONTRAKTY**  
(strona 10)
6. **MIASTA SPECJALNE**  
(strona 11)
7. **KARTY MIAST**  
(strona 11)



W grze dostępnych jest 6 **AKCJI DODATKOWYCH**, które można przeprowadzić przed lub po wykonaniu standardowej akcji (strony 12 i 13):

- Wypełnienie 1 kontraktu
- Ulepszenie 1 pieczęci gildii
- Sakiewka
- Przerzut 1 kości
- Zmiana wyniku na jednej kości o 1
- Dobranie 1 czarnej kości

# AKCJE

Poniższa lista zawiera zasady, o których należy pamiętać podczas wykonywania akcji:

- Gracz może używać tylko swoich kości. Nie wolno mu używać kości przeciwników.
- Aby skorzystać z danego pola akcji, gracz musi użyć tylu kości, ile na nim przedstawiono.
- Gracz może umieszczać swoje kości na **wszystkich wolnych polach** oraz na zajętych polach niebieskich.
- Gracz nie może zająć zajętego brązowego pola.
- Aby skorzystać z **zajętego niebieskiego pola**, gracz musi zapłacić koszt w monetach. *Szczegóły na str. 14.*
- Gracz może użyć kości w swoim kolorze na danym polu akcji **tylko raz na rundę**.
- Gracz wykonuje akcję powiązaną z danym polem **natychmiast** po umieszczeniu na nim kości.
- Najniższy z wyników na kościach umieszczonych na danym polu **zawsze wskazuje**, ile razy gracz **może** wykonać wybraną akcję lub ile towarów zyskuje.
- Jeżeli gracz może wykorzystać właściwość danego pola więcej niż raz, sam decyduje, ile razy chce to zrobić – nie musi to być dopuszczalna maksymalna wartość. Każdą akcję gracz **musi** jednak wykonać **przynajmniej jeden raz**.



## Jak dokładnie wykonuje się akcje?

1. Gracz umieszcza swoje kości na dostępnym polu akcji.
2. Jeśli zachodzi taka konieczność, płaci koszt w monetach.
3. Gracz wykonuje wybraną akcję.



## 1. KSIĘGI



Na planszy znajdują się trzy pola Ksiąg, które pozwalają na dobranie towarów, wielbłądów i monet.



### Kolejność:

1. Umieszczenie kości na 1 z 4 dostępnych pól akcji
2. Wybór 1 z dostępnych ofert
3. Pobranie towarów i umieszczenie ich na planszecie

### 1. Umieszczenie kości na 1 z 4 dostępnych pól akcji.

Dwie pierwsze Księgi mają po jednym polu akcji. Trzecia Księga ma 2 oddzielne pola akcji.

Podczas umieszczania kości należy pamiętać, że:

**Przykład:** *Niebieski* umieszcza 1 kość na tym polu akcji.



Można tu położyć kość o dowolnej wartości.



Trzeba tu położyć kość o wartości 3 lub więcej.



Trzeba tu położyć kość o wartości 5 lub 6.

**Uwaga:** Pola akcji na trzeciej Księdze są rozdzielone. Gracz, który zajął jedno z nich, nadal może w tej samej rundzie umieścić swoją kość na drugim.

### 2. Wybór 1 z dostępnych ofert.

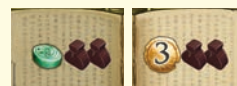
W każdej rundzie oferty z Ksiąg będą się zmieniać (*więcej na str. 16, „Nowe oferty”*). Każde pole akcji daje dostęp do **4 różnych ofert**, z których gracz może wybrać tylko **jedną**. Dwie **górne** opcje są darmowe, podczas gdy za korzystanie z **dolnych** należy zapłacić **1 lub 2 jadeity**.

Darmowe oferty



Koszt: 1 lub 2 jadeity

*Niebieski* wybiera 1 z 4 ofert



### 3. Pobranie towarów i umieszczenie ich na planszecie

Gracz pobiera z puli wszystkie towary widoczne na wybranej przez niego ofercie i umieszcza je na swojej planszecie lub – w przypadku monet – przed sobą.

**Niebieski** pobiera 1 jadeit i 2 worki pieprzu z puli, po czym kładzie je na swojej planszecie.



## 2. PRZYCHYLNOŚĆ CHANA

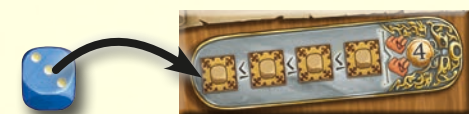
Należy umieścić dokładnie **1 kość** na polu akcji **Przychylność Chana**, a następnie pobrać **4 monety** i **2 wielbłądy** z puli.



### ZASADY SPECJALNE

Gracz, który w danej rundzie jako pierwszy skorzysta z pola Przychylność Chana, kładzie swoją kość na skrajnie lewym polu i pobiera towary. Kiedy inny gracz będzie chciał również skorzystać z tej akcji, musi umieścić swoją kość na kolejnym z pól. Musi ona wskazywać **wartość równą lub wyższą** niż kość poprzednika.

**1** **Przykład: Niebieski** umieszcza kość o wartości 3 na polu Przychylność Chana. Pobiera 4 monety i 2 wielbłądy z puli.



**2**

**Czerwony** musi umieścić kość o wartości równej lub większej od 3 na kolejnym z pól Przychylność Chana, jeśli chce z niego skorzystać. Umieszcza więc kość o wartości 4 i również pobiera 4 monety i 2 wielbłądy.



**Uwaga:** Dostępne są tylko 4 pola Przychylności Chana. Kiedy wszystkie zostaną zajęte, ta akcja nie może być już podejmowana w bieżącej rundzie. Nie można też kłaść na nich więcej niż jednej kości w kolorze danego gracza na rundę.

## 3. PIECZĘCIE GILDII

W grze dostępne są 4 różne rodzaje pieczęci gildii, każda zapewniająca inne korzyści. Aby pobrać pieczęć gildii należy umieścić dokładnie 2 kości na polu **Pieczenie Gildii**. Jak zawsze, kość o najniższej wartości wskazuje, które z pieczęci mogą być pobrane. Gracz wybiera jedną z nich, a następnie umieszcza przed sobą (brązową stroną do góry) i otrzymuje jadeit jako jednorazową nagrodę; jej wysokość zależy od rodzaju wybranej pieczęci.



Jeżeli najniższa wartość twojej kości to co najmniej...



...1, możesz dobrać pieczęć Gildii Rolników.



...2, możesz dobrać pieczęć Gildii Kupców Korzennych i 1 jadeit.



...3, możesz dobrać pieczęć Gildii Krawców i 2 jadeity.



...4, możesz dobrać pieczęć Gildii Złotników i 3 jadeity.

**Uwaga:** Gracz może posiadać tylko po 1 pieczęci każdej Gildii.

Gracz może ulepszyć swoje pieczęcie w trakcie gry ✓ w ramach akcji dodatkowej. Szczegóły na stronach 12-13, „Akcje dodatkowe”.



Przód: podstawowa pieczęć  
Tył: ulepszona pieczęć

**Co robią pieczęcie gildii?** – Dostępne są 4 korzyści z posiadania pieczęci:

- Niektóre szlaki na planszy można przemierzać jedynie posiadając odpowiednią pieczęć (zob. „Podróż” na str. 8).
- Każda ulepszona pieczęć ✓ zapewnia graczowi premię zarówno natychmiast po ulepszeniu jak i na początku każdej kolejnej rundy (co ukazuje symbol !).
- Miasta Specjalne zapewniają ulepszonym pieczęciom dodatkowe premie.
- Niektóre karty celów wymagają posiadania ulepszonych pieczęci Gildii ✓ i zapewniają punkty w końcowej punktacji.

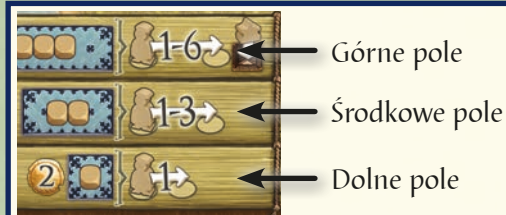


## 4. PODRÓŻ

Akcja Podróży pozwala graczom na przemieszczanie pionków po planszy.

Dzieli się ona na trzy oddzielne pola, pojedynczy gracz może więc wykorzystać więcej niż jedno z nich podczas rundy.

Zależnie od pola należy położyć na nim 1, 2 lub 3 kości.



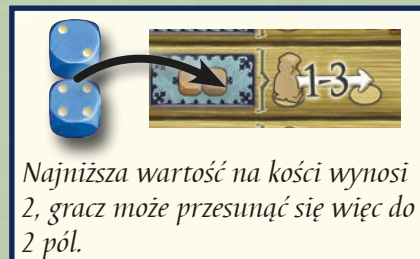
### Rozpatrywanie akcji Podróży

1. Umieszczenie kości
2. Opłacenie kosztu akcji
3. Opłacenie kosztu podróży
4. Przesunięcie pionka i umieszczenie placówki handlowej

#### 1. Umieszczenie kości.

Zależnie od wybranego pola, gracz umieszcza na nim odpowiednią liczbę kości. Każde z pól pokazuje maksymalną liczbę lokacji o które można przesunąć pionek. Kość o najniższej wartości wskazuje, o ile odcinków można się maksymalnie przesunąć, nawet, jeżeli pole akcji pozwala na więcej.

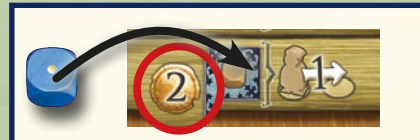
**Uwaga:** Gracz może przesunąć się o mniej odcinków niż pozwala na to pole, ale zawsze musi przesunąć się przynajmniej o jeden.



Najniższa wartość na kości wynosi 2, gracz może przesunąć się więc do 2 pól.

#### 2. Opłacenie kosztu akcji.

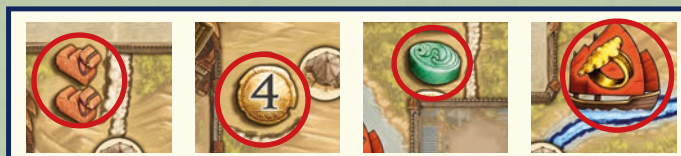
Jeżeli gracz wybierze **dolne** pole Podróży, musi zapłacić 2 monety żeby przemieścić się o 1 odcinek.



#### 3. Opłacenie kosztu podróży.

Gracz **musi** uiścić koszt podróży za każdy z wykonanych ruchów. Każdy ze szlaków na planszy pokazuje, ile wynosi koszt podróżowania nim. Koszt może być podany w wielbłądach, jadeicie i/lub monetach, które należy odłożyć do wspólnej puli. Koszt – w całości – należy uiścić przed wykonaniem ruchu i przed otrzymaniem jakichkolwiek premii.

**Uwaga:** Niektóre ze szlaków oznaczone są symbolami pieczęci gildii. Oznacza to, że aby nimi podróżować, trzeba posiadać odpowiednią pieczęć. Pieczęcie nie są zużywane (zwracane do puli) – wystarczy je mieć. Nie ma znaczenia, czy pieczęć została ulepszona.



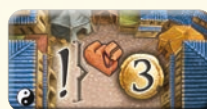
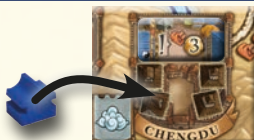
#### 4. Przesunięcie pionka i umieszczanie placówek handlowych.

Gracz przemieszcza się po planszy przechodząc przez miasta i oazy. Nie można zatrzymać się pomiędzy dwiema lokacjami. Jeżeli akcja ruchu **kończy się** w mieście, w którym gracz nie ma swojej placówki, musi ją tam umieścić. W każdym mieście znajduje się miejsce na 4 placówki, po 1 dla każdego z graczy.

- Jeżeli podróż kończy się w **oazie**, nic się nie dzieje.
- Jeżeli gracz umieści placówkę handlową w **mieście ze znacznikiem premii miejskiej**, otrzymuje ją **natychmiast**. Znacznik należy zostawić na mieście. Na początku każdej następnej rundy gracz otrzyma premię ponownie.
- Jeżeli gracz umieści placówkę handlową w mieście z kartą, zaczynając od swojej następnej tury, może wykorzystać kości, aby użyć akcji z dowolnej karty przy tym mieście (str. 11). Karta zawsze pozostaje w mieście do końca rozgrywki.



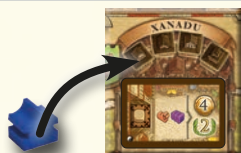
**Przykład:** **Niebieski** umieszcza placówkę w mieście i natychmiast otrzymuje premię.



**Niebieski** pobiera 1 wielbłąda i 3 monety.



**Przykład:** *Niebieski* umieszcza swoją placówkę w mieście.



Od następnej tury *niebieski* może umieścić kość na karcie miasta i wykonać przypisaną do niej akcję.

- Jeżeli gracz umieszcza placówkę w **mieście**, w którym dostępne są kontrakty, **może natychmiast pobrać 1 z nich** i umieścić go na swojej planszeczce. Na koniec swojej tury gracz uzupełnia puste pole nowym kontraktem ze stosu.

**Przykład:** *Niebieski* umieszcza swoją placówkę w mieście.

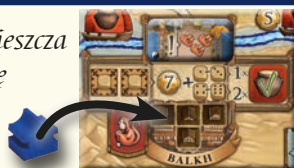


*Niebieski* zabiera 1 z 2 dostępnych kontraktów. Może teraz użyć akcji Kontrakty żeby zabrać więcej kontraktów z tego pola (strona 10).



- Jeżeli gracz umieści placówkę handlową na jednym z **miast specjalnych** (Baghdad, Balkh, Hormuz), **natychmiast otrzymuje wskazaną premię** (patrz: suplement). Płytkę należy zostawić na mieście. Na początku każdej kolejnej rundy, gracz każdorazowo będzie otrzymywał premię ponownie. Dodatkowo, zaczynając od następnej tury, będzie mógł użyć **akcji** tego miasta.

**Przykład:** *Niebieski* umieszcza swoją placówkę w mieście.

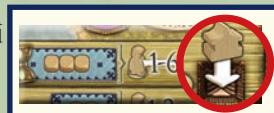


*Niebieski* natychmiast pobiera premię: 3 wielbłądy. Od następnej tury będzie mógł używać akcji tego miasta.



**Kashgar – zasada specjalna:** Kashgar (w lewym górnym rogu planszy) posiada zarówno **znacznik premii miejskiej** jak i **kartę miasta**. Jeżeli gracz umieści tam placówkę, **natychmiast** otrzymuje zarówno premię jak i możliwość wykorzystania karty w trakcie swojej następnej tury.

**Uwaga:** Jeżeli gracz wybierze górne pole Podróży (wymagające 3 kości), **na koniec swojej akcji** ruchu będzie mógł umieścić **1 dodatkową placówkę** w mieście, przez które podróżował w tej turze, ale premię otrzyma tylko za lokację końcową.



## Dodatkowe zasady

- Umieszczając placówki należy zabierać je ze swojej planszeczki na przemian z górnego i dolnego rzędu, rozpoczynając od lewego górnego symbolu. Nie można ich umieszczać na **mijanych** miastach (chyba, że skorzystało się z najwyższego pola akcji Podróży) – kładzie się je tylko na lokacjach, w których Podróż się kończy.
- Po umieszczeniu 9. i 10. placówki gracz **natychmiast** otrzymuje 5 punktów (5) za każdą z nich. Po umieszczeniu 11. placówki **natychmiast** otrzymuje 10 punktów (10).
- Można poruszać się **dowolnie między miastami** i kończyć Podróż wielokrotnie w tym samym mieście, **nie można** jednak umieścić w nim **więcej niż 1 placówki** danego koloru.
- Akcja Podróży wyznacza, kto będzie pierwszym graczem w kolejnej rundzie (str. 14).



## Premie za placówki

Gracz, który **jako pierwszy** umieści placówkę w **mieście oferującym premię za placówki handlowe**, otrzymuje ją natychmiast. Wskazaną premię należy pobrać z puli, a następnie usunąć płytkę premii placówki z miasta i odłożyć ją do pudełka.



## ZASADY SPECJALNE

- Wszyscy gracze zaczynają w Beijing. Jeżeli pionek wróci do tego miasta, **nie umieszcza się w nim placówki**.
- Jeżeli gracz wykorzystał wszystkie swoje placówki, a w toku gry powinien umieścić kolejną, musi przesunąć jedną z postawionych wcześniej na nowe miejsce.

### Przykład akcji Podróży:

1



**Niebieski** umieszcza 2 kości (3 i 5) na środkowym polu akcji.

3



**Niebieski** chce podróżować z Yangzhou do Pagan przechodząc przez Fuzhou i oazę. Płaci 5 wielbłądów i 5 monet.

2

Nie musi uiścić kosztu akcji, ponieważ pole jest puste i nie widnieje na nim informacja o kosztach.

4

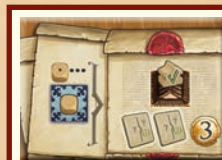


Przemieszcza swój pionek o 3 odcinki. Umieszcza placówkę tylko w Pagan, ponieważ tu skończyła się jego Podróż. Gdyby wybrał górne pole akcji, mógłby umieścić placówkę również w Fuzhou.

## 5. KONTRAKTY

Aby dobrać kontrakt, gracz musi posiadać swoją placówkę w mieście, które go zapewnia. Umieszcza **1 kość** o dowolnej wartości na polu akcji Kontraktów. Następnie pobiera **1 lub 2** dostępne kontrakty z miast, w których posiada placówkę. Może wybrać 2 kontrakty z jednego miasta albo po 1 kontrakcie z dwóch różnych miast. Dobrane kontrakty umieszcza na odpowiednim polu na swojej planszecie.

Po dobraniu kontraktów otrzymuje również **3 monety** z puli.



1



**Niebieski** umieszcza kość na polu akcji Kontraktów.

2



Ponieważ posiada placówki w dwóch miastach oferujących kontrakty, może wybierać spośród czterech dostępnych kontraktów. Po dobraniu maksymalnie dwóch, umieszcza je na swojej planszecie i otrzymuje 3 monety.

3



### Zasady dodatkowe

- Na planszecie każdego gracza znajduje się miejsce na 2 aktywne kontrakty. Jeżeli gracz dobiera nowy kontrakt (lub kontrakty), a obydwa pola są zajęte, musi wcześniej odrzucić jeden (lub oba) z dotychczasowych. Zwyczajne kontrakty trafiają na spód stosu kontraktów, natomiast początkowe kontrakty wracają do pudełka.
- Aby otrzymać nagrodę za kontrakt, gracz musi wypełnić jego warunki (str. 12).

#### Przykład:

**Niebieski** dobiera kontrakt, ale nie ma na niego miejsca na swojej planszecie. Odrzuca więc jeden z dotychczasowych kontraktów i umieszcza go na spodzie stosu, a następnie kładzie nowy kontrakt na zwolnionym polu.



- Na koniec każdej tury należy uzupełnić puste miejsca po kontraktach nowymi, poprzez dobranie ich ze stosu i umieszczenie odkrytych na odpowiednich polach.. Wszystkie pola kontraktów na planszy powinny być uzupełnione przed rozpoczęciem tury następnego gracza.

### ZASADY SPECJALNE

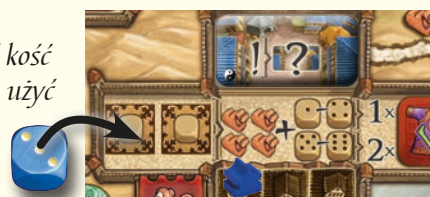
- Nie można pobrać kontraktu z planszy i natychmiast odrzucić go na spód stosu. Nowe kontrakty zawsze trzeba umieszczać na planszetcach.

## 6. MIASTA SPECJALNE

Na planszy znajdują się 3 miasta specjalne: Bagdad, Balkh i Hormuz; każde z nich posiada zarówno **znacznik premii miejskiej** jak i własne **pola akcji**. Aby użyć któregoś tych pól, gracz musi posiadać w danym mieście placówkę.

Miasta specjalne posiadają po 2 **brązowe** pola, które są częścią jednego, większego pola. Aby skorzystać z akcji, należy umieścić kość na **1** z nich. W obrębie dużego pola może znajdować się tylko jedna kość danego koloru, w związku z czym, aby użyć akcji tego miasta ponownie w tej samej rundzie, gracz musi wykorzystać czarną kość.

**Niebieski** ma placówkę w Hormuz. Może umieścić kość na przedstawionym polu i użyć przypisanej do niego akcji.

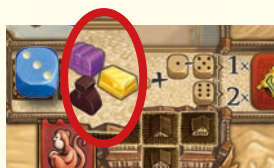


### Co można otrzymać?

- Po pierwsze: należy pobrać wskazane towary z puli. Ich ilość jest niezmienna i nie zależy od wyniku na kości.
- Po drugie: jeżeli gracz posiada **ulepszoną** pieczęć Gildii w typie odpowiadającym miastu, natychmiast otrzymuje również premię za pieczęć. Od wyniku na kości zależy, czy gracz zdobędzie pojedynczą czy podwójną premię.

#### Przykład:

**1** **Niebieski** umieszcza kość o wartości 3 na Bagdadzie.



**2** Pobiera:



**3** Dodatkowo, pobiera 2 **wielbłądy** (1x premia wskazana na ulepszonej pieczęci).



## 7. KARTY MIASTA

Niektóre z miast mają przypisane do siebie karty. Aby z nich skorzystać, gracz musi posiadać placówkę w tym mieście, a następnie umieścić **1 kość** na polu akcji **karty tego miasta**. Szczegóły opisano w suplemencie.

W większości przypadków wartość na kości określa, ile razy będzie można skorzystać z akcji danej karty.

**Niebieski** ma placówkę w Xanadu. Może umieścić kość na karcie tego miasta i wykonać jej akcję.



W tym miejscu umieszcza się kość.  
Pole może być wykorzystane tylko raz przez całą rundę.

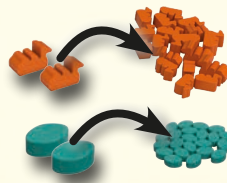


Możliwa do wykonania akcja.

Karty miast mogą być wykorzystane tylko **raz na rundę**. Kiedy jeden z graczy umieści na niej kość, nikt nie może już z niej skorzystać aż do początku nowej rundy.

#### Przykład:

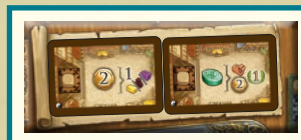
**Niebieski** umieszcza 1 kość o wartości 5 na karcie miasta. Może więc wykonać tę akcję 5 razy.



**Niebieski** płaci 2 wielbłądy i 2 jadeity aby wykonać tę akcję dwukrotnie, zdobywając (2x3=) 6 punktów.

Na planszy znajdują się dwa dodatkowe pola na karty miast. Pola te różnią się dwiema cechami od normalnych kart miast:

- Te karty zmieniają się na początku każdej rundy (str. 16).
- Te akcje nie są powiązane z żadnym miastem, więc można ich używać nawet na początku gry, nie posiadając żadnych placówek w grze.



# AKCJE DODATKOWE

W swojej turze każdy gracz może wykonać 1 lub więcej akcji dodatkowych, **przed lub po** wykonaniu standardowej akcji, ale NIE w jej trakcie. Podsumowanie akcji dodatkowych znajduje się na karcie pomocy gracza.

## Akcje dodatkowe:

1. Wypełnienie 1 kontraktu
2. Ulepszenie 1 pieczęci gildii
3. Sakiewka
4. Przerzut 1 kości
5. Zmiana wyniku na jednej kości o 1
6. Dobranie 1 czarnej kości



Karta pomocy

### 1. Wypełnienie 1 kontraktu

Każdy kontrakt składa się z dwóch obszarów: lewy przedstawia liczbę wielbłądów i towarów niezbędnych do jego wypełnienia, prawy natomiast ukazuje możliwą do zdobycia nagrodę. Podsumowanie symboli znajduje się w suplemencie.



- Gracz może wypełnić tylko aktywne kontrakty ze swojej planszeczki.
- Aby wypełnić kontrakt, gracz musi posiadać wymagane wielbłądy i towary (wskazane na lewej stronie kontraktu) na swojej planszeczce i zwrócić je do puli.
- Gracz natychmiast otrzymuje nagrodę przedstawioną po prawej stronie. Zawsze składa się ona z punktów zwycięstwa oraz dodatkowych towarów.
- Gracz umieszcza wypełniony kontrakt zakryty na odpowiednim polu na swojej planszeczce.

Przykład:

1



**Niebieski** chce wypełnić ten kontrakt ze swojej planszeczki.

2



Płaci 2 wielbłądy, 1 belę jedwabiu i 2 worki pieprzu.

3



W ten sposób wypełnił kontrakt, otrzymuje więc 4 monety i 3 punkty zwycięstwa.

4



Wypełniony kontrakt umieszcza zakryty na swojej planszeczce.



### 2. Ulepszenie pieczęci Gildii



Aby ulepszyć pieczęć, gracz musi uiścić koszt wskazany obok symbolu ✓ (NIE w czerwonym polu poniżej). Po ulepszeniu pieczęci należy odwrócić ją z podstawowej, brązowej strony na stronę czerwoną z symbolem premii !. Gracz natychmiast otrzymuje wskazaną premię. Będzie ją otrzymywał również na początku każdej następnej rundy.

**Przykład: Niebieski** chce ulepszyć pieczęć Gildii Złotników. Płaci koszt (9 monet i 2 sztabki złota), po czym odwraca płytkę pieczęci. Natychmiast otrzymuje premię: 2 wielbłądy.





### 3. Sakiewka

Gracz umieszcza dokładnie **1 kość** na Sakiewce na planszy, a następnie dobiera **dowolnie: 3 monety LUB 2 wielbłądy** LUB **1 jadeit** z puli ogólnej.

- Wykorzystanie tej akcji **nie wymaga** opłacenia dodatkowego kosztu, nawet, jeśli na polu Sakiewki leżą już inne kości.
- Wartość kości użytej na polu Sakiewki nie ma znaczenia, gracz zawsze otrzyma jedną z wymienionych wyżej nagród.
- Jeden gracz może użyć pola Sakiewki wielokrotnie – ta długo, jak wystarcza mu kości.
- Jeżeli gracz używa akcji Sakiewki przed swoją standardową akcją i nadal ma niewykorzystane kości, musi wykonać również standardową akcję.

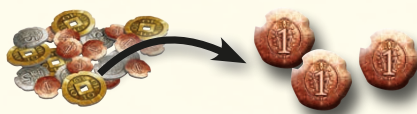
**Przykład:**

**1**



**Niebieski** umieszcza kość na Sakiewce.

**2**



Dobiera 3 monety z puli.

### 4. Przerzut kości

Gracz może zapłacić **1 wielbłąda**, aby przerzucić jedną ze swoich kości.

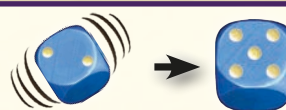
**Przykład:**

**1**



**Niebieski** płaci 1 wielbłąda.

**2**



Przerzuca 1 kość.

### 5. Zmiana wyniku na jednej kości o 1

Gracz może zapłacić **2 wielbłądy**, aby **zmniejszyć lub zwiększyć** wynik na swojej kości o **1**. Nie można zmieniać 1 na 6 ani 6 na 1.

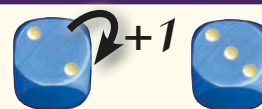
**Przykład:**

**1**



**Niebieski** płaci 2 wielbłądy żeby zmienić wynik na kości o 1.

**2**



Decyduje się zmienić 2 na 3.

### 6. Dobranie 1 czarnej kości

Gracz może zapłacić **3 wielbłądy**, aby dobrać **1 czarną kość** z puli na planszy. **Natychmiast** musi ją rzucić i dodać do swoich pozostałych kości na planszecie. **Akcję tę można wykonać tylko raz na turę**. Można jednak dobrać dodatkową czarną kość w tej samej turze w ramach nagrody za wypełniony kontrakt.

Na koniec każdej rundy wszystkie czarne kości wracają do puli na planszy.

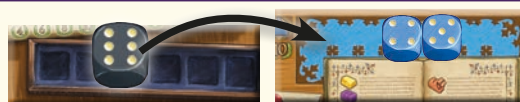
**Przykład:**

**1**



**Niebieski** płaci 3 wielbłądy aby dobrać czarną kość.

**2**



Dobiera kość, rzuca nią i umieszcza obok pozostałych niewykorzystanych kości.

### Dodatkowe zasady:

- Wszystkie akcje dodatkowe (oprócz dobrania czarnej kości) gracz może wykonać więcej niż raz w swojej turze. Za każdą z nich musi zapłacić osobno.
- Nie można wykonywać akcji dodatkowych w trakcie trwania standardowej akcji.
- Gracz może zmieniać wartość swojej czarnej kości innymi akcjami dodatkowymi.

## OBJAŚNIENIE

### WYKORZYSTYWANIE ZAJĘTEGO POLA AKCJI

Niebieskie pola akcji mogą być zajmowane przez wielu graczy i wiele kości. Brązowe pola akcji mogą być zajmowane tylko przez 1 gracza i 1 kość w każdej rundzie.

- Jeżeli gracz chce wykorzystać zajęte niebieskie pole, **musi** za to zapłacić. Koszt w monetach równy jest **najniższemu wynikowi** z kości, które gracz chce przypisać do akcji. Kości znajdujące się już na danym polu nie wpływają na niego w żaden sposób.

**Przykład:** Na **niebieskim** polu akcji Pieczęci Gildii znajdują się już dwie czerwone kości. **Niebieski** również chce skorzystać z tego pola. Umieszcza tam 2 kości (o wartości 1 i 3).



**2**



**Niebieski** płaci 1 monetę, ponieważ najniższa wartość jego kości wynosi 1. Następnie pobiera pieczęć Gildii.

- Gracz umieszcza swoje kości na lub nad kośćmi znajdującymi się już na danym polu. Jest to szczególnie istotne w przypadku pól akcji Podróż, aby stwierdzić, kto korzystał z niej jako ostatni.

### CZARNE KOŚCI

- Czarne kości nie liczą się jako kolor gracza (żółty, niebieski, zielony, czerwony). Można więc używać ich na polu, na którym wcześniej położyło się już kości w swoim kolorze.
- Czarne kości można łączyć z kośćmi w swoim kolorze, należy jednak pamiętać, że nie wolno dokładać kolorowych kości do akcji, z której skorzystało się wcześniej (w tej rundzie).
- Na niebieskich polach można używać dowolnej liczby czarnych kości.

**Przykład:**



**Niebieski** w tej rundzie pobrał już kontrakty, nie może więc umieścić na tym polu kolejnej niebieskiej kości. Dobrał jednak czarną kość, której będzie mógł użyć, aby skorzystać z tego pola ponownie.



### REKOMPENSATA ZA NISKIE WYNIKI

Jeżeli **po rzucie kośćmi na początku rundy gracz otrzymał łączny wynik niższy niż 15**, przysługuje mu prawo do rekompensaty w formie wielbłądów lub monet. Może dobrać 1 wielbłąda lub 1 monetę (w dowolnej kombinacji) za każdy punkt różnicy między swoim wynikiem, a liczbą 15.

**Przykład:**



**Niebieski** rzucił kośćmi i otrzymał wynik 13. Może dobrać 2 wielbłądy, 2 monety lub 1 wielbłąda i 1 monetę.

### JADEIT, TOWAR SPECJALNY

Jadeit jest **towarem**, podobnie jak pieprz, sztabki złota i jedwab. Wykorzystuje się go przy kontraktach, kartach miast i pokrywaniu kosztów podróży. Może być również traktowany jako równowartość 1 monety lub 1 wielbłąda. Za każdym razem, gdy gracz musi zapłacić jeden z tych towarów, **może** użyć w zamian jadeitu.

### PIERWSZY GRACZ

Za każdym razem, kiedy ktoś korzysta z akcji Podróż, zmienia się **pierwszy gracz**.

W następnej rundzie zostaje nim osoba, która **jako ostatnia położyła kości** na najwyższym użytym polu Podróż – otrzymuje ona znacznik klepsydry.

Jeżeli w tej rundzie żaden z graczy nie podróżował, pierwszy gracz nie zmienia się.



Górne  
Środkowe  
Dolne pole  
akcji

**Przykład:** **Niebieski** skorzystał ze środkowego pola akcji Podróż. Wcześniej zostało ono użyte przez **Zielonego**, ale ponieważ **Niebieski** zrobił to jako ostatni, to on zabierze klepsydrę i stanie się pierwszym graczem w następnej rundzie – o ile nikt nie skorzysta z tego samego lub wyższego pola.



# ZAKOŃCZENIE GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po rozegraniu **5 rund**. Liczba pozostałych płytek ofert wskazuje, ile rund pozostało do końca rozgrywki. W finałowej rundzie na planszy znajdują się ostatnie płytki ofert.

## PUNKTACJA KOŃCOWA

W trakcie punktacji końcowej gracze otrzymują punkty za:

- Każdą **ulepszoną pieczęć Gildii** ✓ wskazaną na swojej **karcie Celu** według podanej na karcie wartości.
- Za każdy z **różnorodnych herbów** na miastach, w których gracz ma swoje placówki, otrzymuje punkty wskazane na torze (str. 2 i 3 suplementu). W tym kroku zliczane są również wszystkie **herby oznaczone jako +1** .
- Za **każde 2 towary** (*pieprz, jedwab, złoto, jadeit*) gracz otrzymuje **1 punkt**. Wielbłądy NIE są towarami.
- Za każde **10 monet** gracz otrzymuje **1 punkt**.
- Gracz/e który/którzy wypełnili **najwięcej kontraktów** otrzymuje/otrzymują **8 punktów**. Gracze/e który/którzy zajęli w tej klasyfikacji drugie miejsce, otrzymują 4 punkty. Wyjątek: w grze dwuosobowej nie przyznaje się punktów za drugie miejsce.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa!

## REMISY

W przypadku **remisu** wygrywa gracz, który posiada **więcej wielbłądów**. Jeżeli to nie rozstrzyga remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.



## ROZGRYWKA DLA 2 LUB 3 GRACZY

### 3 GRACZY

W trakcie przygotowania do gry należy wykorzystać tylko **5 czarnych kości**, a szóstą odłożyć do pudełka. Dodatkowo należy umieścić **1 kość w nieużywanym kolorze** (o wartości 1) na pierwszym polu akcji **Przychyłość Chana**. Po zostanie tam ona **do końca rozgrywki**.

### 2 GRACZY

W trakcie przygotowania do gry należy wykorzystać tylko **4 czarne kości**, a pozostałe dwie odłożyć do pudełka. Dodatkowo, po 1 kości w każdym z 2 niewykorzystanych kolorów należy umieścić w następujących miejscach:

- **2 kości (o wartości 1)** na dwóch pierwszych polach akcji **Przychyłość Chana**.
- **Po 1 kości o wartości 1** na polach akcji we wszystkich miastach specjalnych (*Baghdad, Balkh, Hormuz*).
- **1 kość o wartości 5** na dolnym niebieskim polu akcji przy trzeciej płytce oferty z Księgi.

Te kości pozostają w grze do samego końca.

Podczas końcowej punktacji nie nagradza się gracza, który zajął **drugie miejsce** pod względem największej liczby wypełnionych kontraktów.



## RUNDA

### POCZĄTEK NOWEJ RUNDY

Na początku każdej nowej rundy należy w kolejności:

1. Zwrócić graczom wszystkie ich zużyte kości.
2. Umieścić w grze nowe płytki ofert.
3. Przyznać premie miast i postaci.
4. Wymienić karty miast z dwóch dodatkowych pól na planszy.
5. Rzucić wszystkimi kośćmi i (jeśli zajdzie potrzeba) rozpatrzyć rekompensaty.

### 1. Zwracanie kości

Wszyscy gracze zabierają z planszy swoje kości. Nie należy ich jeszcze przerzucać. Czarne kości wracają do puli na planszy.

### 2. Umieszczanie nowych ofert

Znajdujące się na planszy płytki ofert należy odłożyć do pudełka i zastąpić je wierzchnimi płytkami ze stosów. Ponieważ są one odkryte, gracze zawsze wiedzą, jakie oferty będą dostępne w kolejnej rundzie.

1 Odłóżcie do pudełka obecne płytki ofert



2 Na ich miejsce do-  
bierzcie nowe płytki

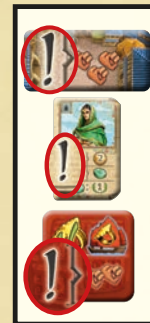
### 3. Wykorzystanie premii miast i postaci

Wszystkie płytki z symbolem ! przyznają premie właśnie w tej chwili.

Otrzymuje się je za:

- Wszystkie znaczniki premii miejskich w miastach, w których gracz ma swoje placówki handlowe.
- Postacie.
- Wszystkie ulepszone pieczęcie Gildii.

W suplemencie podsumowano wszystkie symbole i Postaci.



### 4. Wymiana dodatkowych kart Miast

Należy usunąć karty miast z pól akcji do pudełka, a następnie dobrać na ich miejsce 2 nowe karty z talii.



### 5. Przerzucanie kości, rozpatrywanie rekompensaty

Wszyscy gracze jednocześnie rzucają kośćmi. Jeżeli któryś z nich osiągnie łączny wynik na kościach niższy niż 15, otrzymuje rekompensatę w postaci wielbłądów i/lub monet. Przerzucone kości należy umieścić na planszetchach. Po zakończeniu rzutów rozpoczyna się nowa runda.

## RUNDA

Gracze wykonują swoje tury, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza, do momentu, w którym wszyscy nie zużyją wszystkich swoich kości.

### Przebieg tury:

#### 1. Wykonanie akcji dodatkowej (opcjonalne)

Gracz może zdecydować się na wykonanie akcji dodatkowych przed standardową akcją. Może ich wykonać tyle, ile tylko chce.

#### 2. Standardowa akcja (wymagane)

Gracz wybiera 1 standardową akcję i umieszcza na planszy odpowiednią do jej wykonania liczbę kości. Akcję wykonuje natychmiast.

#### 3. Wykonanie akcji dodatkowej (opcjonalne)

Gracz może zdecydować się na wykonanie akcji dodatkowych po zakończeniu standardowej akcji. Może ich wykonać tyle, ile tylko chce.

Masz jakieś pytania dotyczące gry albo w twoim egzemplarzu brakuje jakiegoś elementu? Napisz do nas na adres: [info@albi Polska.pl](mailto:info@albi Polska.pl)



© 2019 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Skład: Gregor Abraham

Albi

Albi Polska SP. z o.o.  
ul. Toruńska 5, 30-056 Kraków  
Project manager: Magdalena Włodarczyk  
Tłumaczenie: Magdalena Włodarczyk  
Redakcja i korekta: Adam Czernatowicz  
Skład: Przemysław Kasztelaniec