



Marco Polo

I NUOVI PERSONAGGI

© 2015 Hans im Glück

Z-MAN
games

English version:
© 2015 FZZ Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

info@zmangames.com
www.zmangames.com

Una copia del gioco base "Auf den Spuren von Marco Polo" è necessaria per giocare con questa mini-espansione. Le regole del gioco base non cambiano. Questa espansione utilizza alcune regole aggiuntive.

CONTENUTO E PREPARAZIONE

COMPONENTI:

- 1 Tessera reddito
- 1 Tessera per Frate Nicolao
- 4 Tessere personaggio
- 4 Nuovi contratti
- 15 Gettoni regalo



Mescolare la nuova tessera **reddito** insieme alle altre 6 del gioco base. Distribuire sei tessere reddito casualmente sulle sei città piccole presenti sul tabellone. Riporre la rimanente tessera reddito nella scatola; non sarà utilizzata per questa partita.



Si raccomanda di utilizzare sempre la tessera reddito D. (quella col punto interrogativo).



Mescolare i **4 nuovi personaggi** con quelli del gioco base. Come da regolamento, prendere tante tessere personaggio quanto il numero di giocatori +1.

Nota: E' possibile giocare, se si vuole, solo con i 4 nuovi personaggi.



Mescolare i **15 regali** e formare una pila di gettoni a faccia in giù vicino al tabellone.

Mescolare le **4 nuove tessere contratto** con quelle del gioco base. Preparare, come al solito, 5 pile da 6 contratti ognuno ed una pila speciale. La pila speciale conterrà, ora, 4 tessere in più rispetto al gioco base.



REGALI - Cosa sono?

Quando un giocatore riceve un regalo, egli pesca un gettone dalla pila, e lo guarda.



Se sul gettone è presente un fulmine, il giocatore deve immediatamente prendere il bonus o eseguire l'azione su di esso indicata. Subito dopo, bisogna scartare il gettone e riporlo a faccia in su, formando così una pila di scarti accanto alla pila dei regali coperti.



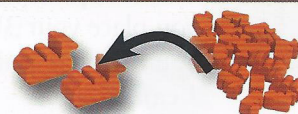
Se sul gettone, invece, non è presente un fulmine, il giocatore conserva il regalo. Si può utilizzare il regalo in ogni momento (durante il proprio turno). Dopo aver utilizzato l'effetto del gettone, quest'ultimo viene riposto, a faccia in su, nella pila degli scarti a fianco alla pila dei regali coperti.

ESEMPIO:

Il **Rosso** pesca un gettone regalo.



Sul gettone si trova un fulmine. Il **Rosso** prende immediatamente 2 cammelli e scarta il regalo.



Cosa accade quando si esaurisce la pila dei regali coperti?

Se la pila dei regali dovesse esaurirsi, mescolare tutti i regali scartati a faccia in su per formare così una nuova pila di regali coperti e proseguire la partita.

LE NUOVE ICONE - Cosa significano le nuove icone?



Tutti i giocatori ricevono qualcosa, non solamente il giocatore attivo. Il giocatore attivo riceve la ricompensa più grande (per es: merci o monete). Ogni avversario prende ciò che è indicato dopo il simbolo:



Prendere **2 merci a scelta**.
Le merci possono essere identiche.



Una volta durante la partita, mentre si viaggia, è possibile piazzare un **centro di commercio** in una città piccola o grande che si è attraversata. (senza fermarsi)



Prendere o **1 dado nero** o **3 monete**.



Una volta, durante la partita, è possibile cambiare il valore di un dado con un **valore a scelta**. **Importante:** Bisogna comunque pagare per utilizzare uno spazio azione già occupato o il prezzo del viaggio.



Una volta durante la partita è possibile utilizzare uno **spazio azione già occupato**, senza pagare alcun costo. **Importante:** Come da regolamento del gioco base, non è possibile utilizzare un'azione di una città grande, se questa è già occupata da un altro dado.

I NUOVI PERSONAGGI - Cosa fanno?



Khan Arghun

Importante: se questo personaggio è disponibile, prendere 6 carte città, tra quelle non utilizzate, e metterle a faccia visibile, accanto al personaggio.
Il giocatore che sceglie Khan Arghun raccoglie le **6 carte città** e le pone coperte accanto alla propria plancia.

Una volta per turno, è possibile utilizzare **una di queste carte**.

Questa è considerata un'azione secondaria. Rimettere la carta scelta nella scatola, ed effettuare l'azione illustrata come se si fosse utilizzato un dado di valore 6.

Nessun dado è necessario.



Gunj Kököchin

Disponete di **2 spazi azione esclusivi**. Per utilizzare questi spazi azione, è necessario posizionare **1 vostro dado**. Questo conta come un'azione principale. I dadi così utilizzati, saranno recuperati a fine round, come da regolamento e saranno disponibili nel round successivo.



1ª Azione: Prendere **2 cammelli** e **2 merci** (anche uguali). Ogni avversario può prendere **1 merce a sua scelta**. Le merci provengono dalla riserva generale, come al solito.



2ª Azione: Spostare la propria figura di **1 passo** sul tabellone seguendo le normali regole del gioco base.



Altan Ord

Si riceve un bonus ogni volta che si piazza un nuovo centro di commercio.

Al **1° centro di commercio** si riceve **1 Punto Vittoria**.

Al **2° centro di commercio** si riceve **1 PV** ed **1 moneta**.

Al **3°** si riceve **1 PV**, **1 moneta** ed **1 cammello**. etc etc.

Importante: Quando si piazzano **8°** o il **9° centro di commercio**, non si riceve alcun bonus addizionale. Si ottengono, come da regolamento del gioco base, **5 PV** per **8°** e **10 PV** per il **9°** centro di commercio.



Frate Nicolao

Chi sceglie questo personaggio riceve la tessera speciale di Frate Nicolao.

All'inizio di ogni round, pescare **3 gettoni regalo**.

Mantenere **1 gettone a scelta**, e riporre gli altri due a faccia in sù nella pila degli scarti.

(leggere le regole sui gettoni regalo).

Importante: Una volta, durante la partita, si può utilizzare la tessera speciale, che permette di trattenere **due regali invece di uno**.

