



Marco Polo

DODATEK K PRAVIDLŮM



SYMBOLY – přehled všech použitých symbolů

Níže následuje přehled a detailní popis všech použitých herních symbolů. Daný symbol má stále stejný význam.

ZBOŽÍ, VELBLOUDI, MINCE A VÍTĚZNÉ BODY



Tyto symboly znamenají 1 zlatou cihličku, 1 balík hedvábí, 1 sáček s pepřem a 1 velblouda. Symboly představují příslušný dřevěný herní materiál.



Hráč si může zvolit **1 kus** uvedeného zboží (zlato, pepř, hedvábí). Druhý symbol znamená možnost výběru **2 kusů** zboží, které ovšem **nesmí být totožného druhu**.



Symboly mincí a vítězných bodů.

DALŠÍ SYMBOLY



Hráč si vezme **horní** destičku obchodní smlouvy ze **zvláštní hromádky** a umístí ji lícem vzhůru na jedno z příslušných polí na své desce hráče. Pokud jsou obě tato pole obsazená, může se hráč rozhodnout, zda nově získanou destičku smlouvy odhodí, nebo zda odhodí jednu ze svých stávajících destiček. V každém případě se odhozená destička umístí dospod zvláštní hromádky (s výjimkou destiček počátečních obchodních smluv, které se po odhození odstraní ze hry)



Hráč přesune svoji figurku na herním plánu o 1 krok. **Nemusí** hradit cestovní náklady, ale stále **je povinen** uhradit dodatečné cestovní náklady (velbloudy či mince). Ukončí-li hráč svůj pohyb ve městě, vybuduje zde svoji obchodní stanicí.

Důležité: Pokud je symbol uveden na kartě města jako odměna a karta je využita několikrát, díky čemuž může hráč pohnout figurkou o několik kroků, stále platí, že hráč **může vybudovat obchodní stanici až v posledním kroku** (pokud skončí svůj pohyb ve městě). **Poznámka:** Přesun propadá, pokud jej hráč nemůže uskutečnit (např. proto, že nedisponuje prostředky pro uhrazení dodatečných cestovních nákladů).

Tip: Díky bonusovému přesunu může hráč postavit i více obchodních stanic během jediného tahu – např. když po akci cestování skončí pohyb figurky ve velkém městě, kde získá bonusový přesun a pohne se do dalšího města.



Hráč si vezme **1 černou kostku** z herního plánu, okamžitě s ní hodí a umístí ji na svoji desku vedle ostatních kostek. Černá kostka je hráči k dispozici po celé kolo; na jeho **konci** ji však **musí vrátit** na původní pole na herním plánu. Počet černých kostek je omezen – pokud už žádná není na herním plánu k dispozici, hráč si černou kostku vzít nemůže.



Vykřičník slouží jako upozornění, že jsou související bonusy (tj. vyobrazené vpravo od složené závorčky) hráčům udělovány na začátku **každého** kola (viz pravidla str. 16).

Vykřičníky jsou použity na destičkách malých měst a na některých destičkách postav.

SYMBOL „?“ NA DESTIČCE MALÉHO MĚSTA



Vybuduje-li hráč obchodní stanici v malém městě s touto destičkou, může si na začátku každého kola vybrat bonus na **kterékoliv** destičce malého města, ve kterém hráč **nemá** vybudovanou obchodní stanici.

SYMBOLY NA KARTÁCH MĚST



Interval hodnot na kostkách určuje, na jakou odměnu má hráč nárok.

Příklad: Magda umístila na kartu města kostku s hodnotou „2“ a má tedy nárok na 1 balík hedvábí.



Hráč může měnit **zboží za velbloudy**

(či obráceně) nebo **vítězné body za mince**

(či obráceně). Pokud hráč mění mince za vítězné body, lze jít na počítadle bodů i do mínusu.

SYMBOLY – přehled všech použitých symbolů a ikon



Symbol představující **splněné obchodní smlouvy** (tj. destičky smluv nacházející se v zásuvce na desce hráče). Hráč nic neplatí ani neodevzdává do společné zásoby.

Poznámka: Hodnota na kostce určuje **počet** splněných obchodních smluv, který je pro danou akci vyhodnocen. Pokud hráč splnil více obchodních smluv, než jaká je hodnota na kostce, není to bráno v potaz; stejně jako v situaci, kdy hráč umístí kostku s vyšší hodnotou, než kolik má splněných smluv.



Příklad č. 1: Vítek umístí kostku s hodnotou „3“ na kartu města, která poskytuje odměnu 2 mince za každou splněnou obchodní smlouvu. Vítek má sice 4 splněné smlouvy, ale jelikož umístil kostku pouze s hodnotou „3“, obdrží mince pouze za 3 splněné smlouvy – celkem tedy získá 6 mincí.

Příklad č. 2: Lenka umístí kostku s hodnotou „5“ na stejnou kartu města. Lenka má jen 2 splněné obchodní smlouvy, takže i když umístila kostku s vyšší hodnotou, získá celkem pouze 4 mince.



Symbol představující **vybudované obchodní stanice** (tj. hráčovy obchodní stanice nacházející se na herním plánu). Hráč nic neplatí ani neodevzdává do společné zásoby.

Poznámka: Hodnota na kostce určuje **počet** vybudovaných obchodních stanic, který je pro danou akci vyhodnocen. Pokud hráč vybuďoval více obchodních stanic, než jaká je hodnota na kostce, není to bráno v potaz; stejně jako v situaci, kdy hráč umístí kostku s vyšší hodnotou, než je počet jeho dosud vybudovaných obchodních stanic. Platí tedy analogická pravidla jako u symbolu splněných obchodních smluv (viz výše).



Hráč si zvolí libovolné malé město, ve kterém vybuďoval svoji obchodní stanici, a ihned obdrží bonus uvedený na destičce zvoleného malého města. Pokud si hráč může vybrat více než jedno malé město, **musí si vybrat různá** malá města (ve kterých vybuďoval svoji obchodní stanici).



Příklad č. 1: Magda umístí kostku s hodnotou „5“ na tuto kartu města a musí si nyní zvolit 2 malá města, ve kterých vybuďovala svoji obchodní stanici. Jelikož má obchodní stanice pouze ve městech **A** a **C**, obdrží následně bonus udaných na destičkách těchto dvou malých měst.



Příklad č. 2: Petr umístí kostku s hodnotou „4“ na tuto kartu města a nyní může zaplatit až 4 mince a obdržet bonusy až ze 4 malých měst. Petr zaplatí 3 mince do společné zásoby, a jelikož má obchodní stanice pouze ve městech **A**, **E** a **F**, obdrží následně bonusy udané na destičkách těchto tří malých měst.



Hráč může vyměnit **buďto** 1 velblouda za 3 mince, **nebo** 1 minci za 1 velblouda. Počet výměn, které hráč může takto uskutečnit, udává hodnota na kostce. Pokud bude hráč provádět akci opakovaně, musí se rozhodnout **pouze pro jeden typ výměny**.



Příklad: Vítek umístí kostku s hodnotou „5“ na tuto kartu města a musí si vybrat, zda vymění 5 velbloudů za 15 mincí, nebo zda vymění 5 mincí za 5 velbloudů.



Hráč obdrží dvojnásobný počet mincí, než kolik udává hodnota na kostce.



Příklad: Magda umístí kostku s hodnotou „5“ na tuto kartu města a následně obdrží 10 mincí ze společné zásoby.

KARTY CÍLŮ – kolik vítězných bodů mohou hráči splněním cílů získat?

Každý hráč obdrží na začátku hry 2 **karty cílů**, které mohou na konci hry poskytnout vítězné body. Na každé kartě jsou vyobrazena 2 **určitá města – cílová města**. Aby hráč získal na konci hry vítězné body udané na kartě, musí v cílových městech vybudovat své **obchodní stanice**. Na kartách cílů je vždy udáno následující:

Cílová města, ve kterých má hráč za úkol vybudovat své obchodní stanice.

Tabulka udávající počet vítězných bodů za vybudování obchodních stanic ve více cílových městech na obou kartách.



Určení polohy měst na herním plánu.

Počet vítězných bodů, které hráč získá za vybudování obchodních stanic v obou městech.

Hráč tedy může získat vítězné body dvojnásobným způsobem, a to za:

1. Vybudované obchodní stanice v obou udaných městech na jedné kartě.
2. Vybudované obchodní stanice ve více cílových městech na obou kartách.

KARTY CÍLŮ – kolik vítězných bodů mohou hráči splněním cílů získat?

1. Vybudované obchodní stanice v obou udaných městech na jedné kartě

Pokud hráč vybuduje své obchodní stanice v obou cílových městech na jedné kartě cíle, získá během závěrečného bodování vítězné body uvedené v pravé části karty. Pakliže hráč vybuduje svoji obchodní stanici pouze v jednom z udaných měst, žádné body nezískává.

Obě karty cílů se vyhodnotí odděleně.

Příklad:

Petr má 2 karty cílů. Úspěšně splnil první kartu cíle, jelikož vybudoval své obchodní stanice v Lan-zhou i v Kochi a získá tak na konci hry 4 vítězné body.



Petr nesplnil svoji druhou kartu cíle, jelikož vybudoval svoji obchodní stanici pouze v Sumatře, ovšem nikoliv v Anxi. Za tuto kartu cíle tedy žádné vítězné body nezíská.



2. Vybudované obchodní stanice ve více cílových městech na obou kartách

Dále se vyhodnotí tabulka ve spodní části karty cíle (tabulka je na všech kartách cílů totožná). Jelikož každá karta cíle udává 2 různá cílová města a hráč má k dispozici 2 karty cílů, je teoreticky možné vybudovat celkem 4 obchodní stanice ve 4 různých cílových městech. Za každé odlišné cílové město s vybudovanou obchodní stanicí získá hráč vítězné body dle tabulky, tj. za 1 vybudovanou obchodní stanici v cílovém městě 1 vítězný bod, za 2 stanice 3 body, atd.

1	2≠	3≠	4≠
(1)	(3)	(6)	(10)

Příklad:

Petr vybudoval celkem 3 obchodní stanice ve 3 cílových městech udaných na svých kartách cílů: v Lan-zhou, v Kochi a v Sumatře.



Petr tedy získává celkem 6 vítězných bodů za vybudování obchodních stanic ve třech různých cílových městech.

1	2≠	3≠	4≠
(1)	(3)	(6)	(10)

Důležité: Cílová města musí být **různá**! Pokud se nachází na obou cílových kartách totožné město, může být započítáno pouze jednou.

Příklad:

Vítek má na své první cílové kartě města Moskva (na herním plánu a na kartách Moscow) a Xi'an a na své druhé cílové kartě města Moskva a Kashgar. **Vítek** vybudoval své obchodní stanice ve všech udaných cílových městech.



Vítek získává 6 vítězných bodů za vybudování obchodních stanic ve 3 cílových městech (Moskva se nachází na obou cílových kartách, a proto se počítá pouze jednou).

1	2≠	3≠	4≠
(1)	(3)	(6)	(10)

DESTIČKY POSTAV – jaké výhody přináší hráčům?

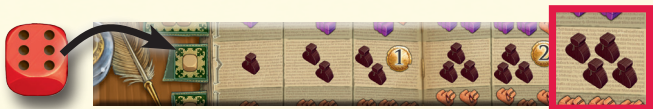


Raschid ad-Din Sinan

Hráč nehází svými kostkami – místo toho vždy, když si zvolí nějakou akci, nastaví své kostky na libovolnou hodnotu (to se týká i černých kostek).

Důležité: Hráč nemůže nikdy získat kompenzace hodů (viz pravidla str. 14).

Důležité: Hráč musí vždy uhradit příslušné náklady při umístování kostek na již obsazená akční pole (viz pravidla str. 13 a 14) a rovněž vždy uhradit dodatečné cestovní náklady (mince či velbloudy, viz pravidla str. 9).



Příklad: **Lenka** chce na tržišti provést akci „pepř“. Nastaví svoji kostku na hodnotu „6“ a obdrží ze společné zásoby 4 sáčky pepře.



Matteo Polo

Hráč získá na začátku každého kola **bílou kostku**, kterou hodí a umístí ji vedle ostatních kostek na svojí desce. Dále hráč na začátku každého kola získává **horní destičku obchodní smlouvy** ze zvláštní hromádky (viz str. 1 tohoto dodatku).

DESTIČKY POSTAV – jaké výhody přináší hráčům?



Mercator ex Tabriz

Poznámka: Ve hře jsou celkem 3 verze této karty, každá odpovídá počtu hráčů v dané partii (viz ikona v levém horním rohu karty). Použije se vždy jedna karta podle počtu hráčů účastnících se dané partie.

4 Hráči

Vždy, když některý z hráčů získá zboží či akci na tržišti, získává hráč s postavou kupce 1 kus téhož zboží. Toto platí i pro velbloudy.

Příklad: Petr provede na tržišti akci „hedvábí“ a získá 3 balíky hedvábí. Magda s postavou kupce tak získává 1 balík hedvábí.

3 Hráči

Stejný efekt jako ve verzi pro 4 hráče a navíc:

Vždy, když některý z hráčů využije akci „chánova přízeň“, získává hráč s postavou kupce 1 velblouda.



2 Hráči

Stejný efekt jako ve verzi pro 3 hráče a navíc: Vždy, když druhý hráč využije akci „zisk 5 mincí“, získává hráč s postavou kupce 2 mince.



Poznámka: Je vhodné, aby hráč s postavou kupce vždy „zdvořile poděkoval“ hráči, díky kterému snadno přišel ke zboží, velbloudům či penězům.



Kublai Khan

Hráč umístí na začátku hry svoji figurku do Pekingu (na herním plánu a na kartách „Beijing“) (nikoliv do Benátek, na herním plánu „Venezia“) a rovněž zde rovnou vybuduje svoji obchodní stanici na poli s hodnotou „10“.



Johannes Caprini

Hráč může během přesunu přemístit svoji figurku mezi dvěma libovolnými oázami (které nemusí být spojené cestou). To se počítá jako jeden krok mezi dvěma poli a je třeba uhradit příslušné cestovní náklady. Pokud hráč v rámci akce „cestování“ uhradil potřebný počet kroků, může tak např. přesunout figurku z města do oázy, poté do libovolné oázy a z ní do sousedního města. Navíc hráč obdrží na začátku každého kola 3 mince.



Berke Khan

Hráč může umísťovat své kostky na již obsazená akční pole, aniž by za to platil.

Poznámka: Není možné umístit kostku na již obsazené akční pole na kartě města.



Niccolo Polo & Marco Polo

Hráč začíná hru se dvěma figurkami (obě figurky se umístí do Benátek, na herním plánu „Venezia“). Na začátku každého kola navíc hráč získá vždy 1 velblouda.

Poznámka: Hráč může během akce „cestování“ po uhrazení všech nákladů rozdělit pohyb libovolně mezi obě figurky (např. pokud by hráč měl urazit vzdálenost 3 kroky, může první figurku přemístit o 2 kroky a druhou figurku o 1 krok).



Wilhelm von Rubruk

Hráč obdrží na začátku hry navíc 2 černé obchodní stanice, které přidá k ostatním stanicím na svojí desce. Pakliže se mu podaří do konce hry vybudovat všech svých 11 obchodních stanic, získá tím dalších 10 vítězných bodů. Hráč navíc může své

obchodní stanice budovat i ve městech, přes která pouze projíždí (tedy jeho figurka na nich neukončí svůj pohyb); musí ovšem vždy hradit cestovní náklady i dodatečné cestovní náklady stejně jako ostatní hráči.

Poznámka: Hráč se může vracet do měst, která již v předchozích tazích navštívil (nebo jimi prošel) a vybudoval v nich svoji obchodní stanici, ovšem nemůže v nich budovat další obchodní stanice svojí barvy ani obchodní stanice černé barvy.



Příklad: Vítek si zvolí akci „cestování“ a uhradí potřebné cestovní náklady, aby se mohl přesunout o 3 kroky. Z Alexandrie přesune figurku nejprve do sousední oázy, poté figurku přemístí do oázy sousedící s Pekingem (na kartách a na herním plánu „Beijing“) a nakonec přesune figurku do Pekingu, kde vybuduje svoji obchodní stanici.