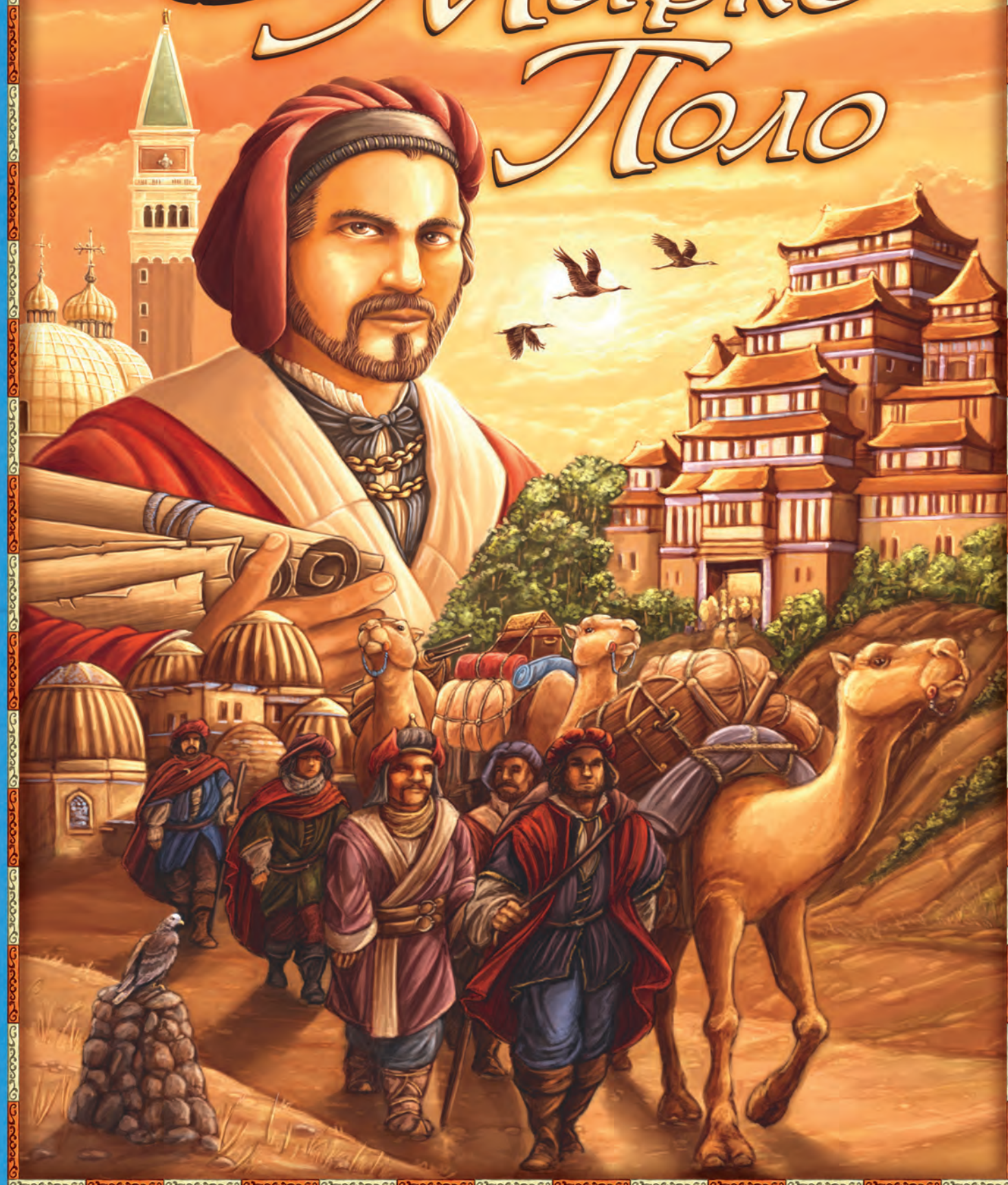


ПУТЕШЕСТВИЯ

Даниеле Ташини
Симоне Лучани



Марко Поло



КОМПОНЕНТЫ И ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- Игровое поле
- 4 планшета
- 10 жетонов персонажей
- 6 жетонов бонусов провинций
- 26 кубиков (по 5 синих, жёлтых, зелёных, красных и чёрных, а также 1 белый)
- 40 монет (20 достоинством «1», 10 достоинством «5» и 10 достоинством «10»)
- 44 уникальных контракта
- 31 карта города
- 18 карт целей
- 10 жетонов бонусов городов
- 15 слитков золота (12 маленьких и 3 больших)
- 15 тюков шёлка (12 маленьких и 3 больших)
- 15 мешков специй (12 маленьких и 3 больших)
- 28 верблюдов (21 маленький и 7 больших)
- 12 фишек игроков (по 3 синих, жёлтых, зелёных и красных)
- 38 факторий (по 9 синих, жёлтых, зелёных и красных, а также 2 чёрные)
- 4 карты «50/100 очков»
- Маркер первого игрока — песочные часы
- 4 памятки
- Правила игры и приложение
- Подсказка по подготовке к игре

1 Разложите **игровое поле** посередине стола. Положите **карты «50/100 очков»** рядом с делением 50 шкалы подсчёта очков.



Остальные игровые компоненты раздаются участникам. Как это делается и что именно получает каждый игрок, подробно описано на с. 4.

12 Тот, кто последним путешествовал по миру, становится первым игроком и получает песочные часы.



11 Поместите **5 чёрных кубиков** на поле, в область с изображением чёрного кубика. Значения на гранях этих кубиков не играют роли.



10 У некоторых персонажей есть свои дополнительные личные компоненты. Пока что оставьте в коробке **2 чёрные фактории**, **белый кубик** и по **1 фишке игрока** каждого цвета. Описание свойств персонажей приведено в приложении.

2 Перемешайте колоду из **18 карт целей** и поместите её рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.



Лицевая сторона

3 Положите **деньги** (40 монет достоинством «1», «5» и «10») рядом с игровым полем в общий запас.



4 Положите **товары** (золото, шёлк, специи) и **верблюдов** рядом с игровым полем в общий запас. **Большие** фишки считаются **тремя маленькими**. Число товаров и верблюдов в игре не ограничено. Если какие-либо фишки в запасе закончились (хотя это редкий случай), замените их чем-нибудь подходящим.



Золото



Специи



Шёлк



Верблюды

5 Выложите на игровое поле **6 жетонов бонусов провинций**: по 1 на каждую из 6 клеток провинций. Буквы на жетонах должны совпадать с буквами на провинциях.



6 Перемешайте лицевой стороной вниз **10 жетонов бонусов городов** и выложите на игровое поле по 1 на каждый из 7 городов (лицевой стороной вверх). Верните в коробку 3 оставшихся жетона.



7 Перемешайте **31 карту города** и выложите на игровое поле по 1 на каждую из 9 клеток города лицевой стороной вверх. Верните в коробку оставшиеся карты, в текущей партии они не понадобятся.



Обратная сторона

Начальные контракты



8 Перемешайте лицевой стороной вниз и отложите в сторону **6 начальных контрактов** (см. с. 4).

Перемешайте лицевой стороной вниз остальные **контракты** и сложите их в 5 стопок по 6 штук в каждой. У вас останется ещё 8 контрактов.

Возьмите одну из получившихся стопок. Выложите из неё по 1 контракту лицевой стороной вверх на каждую клетку контракта на игровом поле. Поместите остальные 4 стопки рядом с игровым полем.

Сложите 8 изначально оставшихся контрактов в **особую стопку** и тоже положите её рядом с игровым полем, на расстоянии от 4 других стопок.



Особая стопка



Обратная сторона

9 Выложите **10 жетонов персонажей** рядом с игровым полем лицевой стороной вверх.



ПЕРСОНАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Каждый игрок выбирает цвет, а затем кладёт перед собой **планшет** этого цвета.

2 Каждый игрок берёт **5 кубиков** своего цвета и кладёт их в правую верхнюю часть своего планшета, в область с изображением кубика.

3 Каждый игрок берёт **9 факторий** своего цвета и раскладывает их по соответствующим ячейкам в левой верхней части своего планшета.



4 Каждый игрок берёт **1 контракт** лицевой стороной вниз из отложенной ранее стопки **начальных контрактов** и выкладывает его лицевой стороной вверх на одну из клеток действующих контрактов на своём планшете.

5 Каждый игрок берёт **2 верблюдов** и помещает их в область хранения на своём планшете. Первый игрок получает **7 монет**, второй (по часовой стрелке) — **8 монет**, третий — **9 монет**, а четвёртый — **10 монет**. Игроки хранят свои деньги на столе перед собой.

7 Каждый игрок берёт **2 фишки** своего цвета и ставит их на игровое поле: одну фишку на деление 50 шкалы подсчёта очков, а другую — в Венецию (Venezia).



8 Раздайте каждому игроку по **2 карты** из колоды **целей** лицевой стороной вниз. Владельцы карт не должны никому их показывать. Освоившись в игре, вы сможете выбирать карты целей самостоятельно (см. с. 15). Описание карт целей приведено в приложении.



9 И наконец, каждый игрок получает **памятку**. Теперь можно начинать игру!



6 Если это ваша первая партия, возьмите следующих персонажей:

первый игрок получает **Рашида ад-Дина Синана** (Raschid ad-Din Sinan),

второй — **Маффео Поло** (Matteo Polo),

третий — **хана Берке** (Berke Khan),

а четвёртый — **купца из Тебриза** (Mercator ex Tabriz).

Освоившись в игре, вы сможете выбирать персонажей самостоятельно (см. с. 15). Описание персонажей приведено в приложении.



1-й игрок

2-й игрок

3-й игрок

4-й игрок

ОБ ЭТИХ ПРАВИЛАХ

В силу сложности игры мы начнём свои объяснения с основ игрового процесса, а затем уже рассмотрим отдельные действия и прочие правила. Не переживайте, если при прочтении этого буклета вам что-то будет непонятно, — всему своё время. В конце концов, даже самому Марко Поло не хватило одной страницы, чтобы описать все свои приключения.

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Каждый игрок выступает в роли одного из путешественников, что сопровождали Марко Поло в его странствиях или исследовали мир примерно в то же самое время. Игроки стараются заработать победные очки, выполняя контракты и посещая богатые города. Выполненные контракты не только приносят победные очки — заодно они дают скидки и особые привилегии в посещённых городах. Более того, участники могут выполнять тайные цели, чтобы получить в конце игры дополнительные победные очки. **Побеждает тот, кто набрал больше всего победных очков.**

Игроки **по очереди** делают ходы, передавая право хода по часовой стрелке. В начале раунда они бросают кубики, а в течение раунда занимают ими ячейки действий на игровом поле. Игроки продолжают делать ходы, пока не израсходуют все свои кубики, а затем раунд заканчивается. Игра длится **5 раундов**, после которых проводится **финальный подсчёт очков**.

Подробное описание раунда игры приведено на с. 15–16. Мы же начнём с малого и рассмотрим ход одного игрока, после чего перейдём к описанию доступных действий.

ОБ ЭТИХ ПРАВИЛАХ

ИГРОВОЙ ХОД

Понятие «сделать ход» означает взять 1 или несколько кубиков со своего планшета и поместить их в выбранную ячейку действия. (Кубики можно положить как в пустую, так и в занятую ячейку.) Затем вы **немедленно** выполняете действие этой ячейки.

До и/или **после** выполнения основного действия вы можете выполнить 1 или несколько дополнительных (см. с. 12–13), но это необязательно. Описание всех дополнительных действий приведено в памятке.

Пока у вас есть неиспользованные кубики, вы **обязаны** выбирать и выполнять 1 основное действие. Когда у вас не остаётся кубиков, вы автоматически пасуете и больше не делаете ходы в текущем раунде (получив право хода, вы просто передаёте его соседу слева). Игроки продолжают делать ходы, пока все их кубики не займут ячейки действий. После этого раунд заканчивается.

Рассмотрим игровое поле, а затем вернёмся к рассказу о действиях.

Необходимое число кубиков

Ячейка действия

Связанное действие



Перечень дополнительных действий в памятке



ИГРОВОЙ ХОД

ИГРОВОЕ ПОЛЕ (области на поле и связанные с ними действия)

В игре **6 основных действий**: «взять 5 монет», «пойти на базар», «добиться милости хана», «получить контракт», «отправиться путешествовать» и «выполнить действие карты города».

Взять 5 монет
(см. с. 6)

Пойти на базар (см. с. 6–7)

Добиться милости хана (см. с. 7)

Дополнительные действия (см. с. 12–13)

Действие карты города (см. с. 11)

Получить контракт
(см. с. 8)

Отправиться путешествовать
(см. с. 9–11)



В игре **5 дополнительных действий**: «выполнить 1 контракт», «взять 3 монеты», «перебросить 1 кубик», «изменить значение на 1 кубике на ± 1 » и «взять 1 чёрный кубик».

Далее изучим назначение разных областей и связанные с ними действия.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ДЕЙСТВИЯХ

При выполнении любых действий необходимо соблюдать следующие правила:

- Игрок может размещать в ячейках действий только свои кубики (чужие размещать нельзя).
- Количество кубиков, помещаемых в ячейку действия, должно соответствовать количеству, указанному на этой ячейке.
- Игрок может класть кубики как в пустые, так и в занятые ячейки действий. (*Исключение: выполнение действия карты города, см. с. 11.*) Во всех последующих примерах мы будем предполагать, что ячейка действия пуста.
- Если игрок хочет использовать уже занятую ячейку, он должен заплатить за это определённое количество монет (см. с. 13–14).
- Каждый цвет игрока (синий, красный, жёлтый, зелёный) может использоваться в каждой ячейке действия только один раз за раунд (см. с. 14).
- Поместив кубик(и) в ячейку действия, игрок **немедленно** выполняет соответствующее действие.
- Значение на используемом кубике показывает, **сколько раз** можно выполнить действие или **что и сколько** оно приносит. (*Исключение: действие получения 5 монет, см. ниже.*) Если кубиков несколько, то **определяющим** обычно считается кубик с наименьшим значением.
- Игрок вправе выполнить действие меньше раз, чем может, и получить меньше того, что может. Однако он обязан выполнить действие хотя бы 1 раз.



КАК ВЫПОЛНЯЕТСЯ ДЕЙСТВИЕ?

1. Игрок кладёт кубик(и) в ячейку действия.
2. Игрок тратит монеты, если эта ячейка уже занята (см. с. 13–14).
3. Игрок выполняет действие.

ВЗЯТЬ 5 МОНЕТ (не будет денег — не будет ничего)

Чтобы получить 5 монет, игрок должен поместить **1 кубик** в ячейку действия **получения 5 монет**. Значение на кубике в этой области не принципиально, игрок всегда получает ровно **5 монет**. Однако если ячейка уже занята, то игрок **сначала** должен оплатить размещение своего кубика (см. с. 13–14).

Пример

Жёлтый игрок помещает в ячейку действия кубик со значением 3. Он получает 5 монет из общего запаса.



ПОЙТИ НА БАЗАР (без товаров не выполнить контракты)

Товары нужны в первую очередь для выполнения контрактов. Кроме того, некоторые выложенные в городах карты (см. с. 11) позволяют менять товары на верблюдов, монеты и победные очки. За товары можно получить дополнительные победные очки во время финального подсчёта.

Последовательность выполнения действия:

1. Игрок размещает кубик(и).
2. Игрок определяет, сколько товаров он получит.
3. Игрок получает товары и кладёт их на планшет.



1. Игрок размещает кубик(и)

Игрок помещает в ячейку действия столько кубиков, сколько на ней изображено.

Пример

1

Синий игрок кладёт в «шёлковую» ячейку действия 2 кубика со значениями 4 и 5.



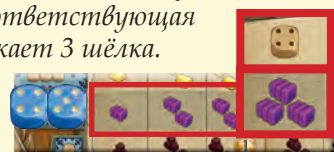
2. Игрок определяет, сколько товаров он получит

Справа от ячейки действия указано, какие товары и в каком количестве может получить игрок в зависимости от значений на кубиках, используемых им для выбора действия. Во внимание принимается **наименьшее значение** на кубиках.

2

Наименьшее из значений на 2 кубиках, используемых **Синим** игроком, — это . Соответствующая этому значению клетка изображает 3 шёлка.

Следовательно, игрок может взять 3 шёлка из общего запаса.



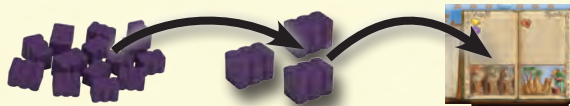
ПОЙТИ НА БАЗАР (без товаров не выполнить контракты)

3. Игрок получает товары и кладёт их на планшет

Игрок берёт товары из общего запаса и размещает их в области хранения на своём планшете.

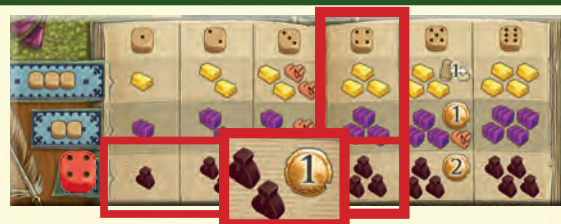
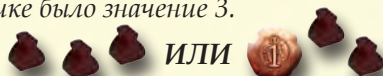
3

Синий игрок берёт 3 шёлка из общего запаса и кладёт их в область хранения на планшете.



При желании игрок может получить меньше товаров, чем предписывает его кубик с наименьшим значением. Однако это имеет смысл, лишь когда меньшее значение обеспечивает более выгодное разнообразие.

Пример **Красный** игрок кладёт кубик со значением 4 в самую нижнюю ячейку действия базара. Он мог бы получить 3 специи из запаса, однако решает взять 2 специи и 1 монету, как если бы на его кубике было значение 3.



ПОЙТИ НА БАЗАР

ВЕРБЛЮДЫ (ваши верные спутники в путешествиях)

Верблюды нужны для выполнения определённых контрактов, а также для путешествий по некоторым маршрутам, для изменения значений на кубиках и для получения чёрных кубиков. Помимо прочего, они могут понадобиться для выполнения действий карт городов.

Игрок получает верблюдов так же, как и товары: кладёт **1 кубик** в «верблюжью» ячейку действия базара, берёт из общего запаса соответствующее значению на кубике количество верблюдов и помещает их в область хранения на своём планшете.

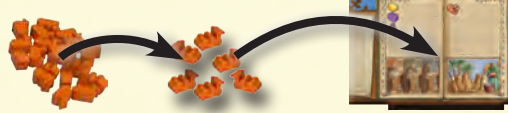
Пример

1



Зелёный игрок кладёт кубик со значением 6 в «верблюжью» ячейку действия. Он может взять до 6 верблюдов.

2



Зелёный игрок берёт из общего запаса 6 верблюдов и помещает их в область хранения на планшете.

Примечание: нет смысла брать меньше верблюдов, чем разрешено.

ВЕРБЛЮДЫ

ДОБИТЬСЯ МИЛОСТИ ХАНА (другой способ получения товаров)

Игрок кладёт **1 кубик** в ячейку действия милости хана, берёт из общего запаса **1 товар** по своему выбору и **2 верблюдов** и помещает всё это в область хранения на своём планшете.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Игрок, первым добивающийся милости хана, кладёт кубик с любым значением в крайнюю левую ячейку действия (и выполняет действие). Следующий игрок, желающий выполнить то же самое действие, кладёт кубик в соседнюю свободную ячейку. При этом значение на его кубике должно быть **больше или равно** значению на предыдущем, — в противном случае он не сможет занять ячейку. Это правило действует и для каждого последующего игрока.



Пример

1

Зелёный игрок кладёт кубик со значением 3 в первую ячейку действия милости хана. Он решает взять из общего запаса 1 золото и 2 верблюдов.



2

Красный игрок тоже ищет милости хана. Он кладёт кубик со значением 4 в следующую пустую ячейку действия и тоже берёт из общего запаса 1 золото (хотя мог выбрать любой другой товар) и 2 верблюдов.



Примечание: в области милости хана 4 ячейки действий. Как только все они заполнятся кубиками, область станет недоступной до следующего раунда.

ДОБИТЬСЯ МИЛОСТИ ХАНА

ПОЛУЧИТЬ КОНТРАКТ (вот для чего ходят на базар!)

Чтобы получить контракты, игрок кладёт **1 кубик** в ячейку действия контрактов. После этого он может взять с клеток контрактов на игровом поле **1 или 2 контракта** и выложить их на пустые клетки действующих контрактов на своём планшете. Значение на используемом кубике определяет доступные для выбора контракты.

Пример

1



Синий игрок кладёт кубик со значением 3 в ячейку действия контрактов.

2



Синий игрок выбирает 1 или 2 контракта с клеток 1, 2 и 3 и переносит их на планшет.

3



Если игрок берёт контракт с клетки 5, он получает ещё и **1 монету** или **1 верблюда** из общего запаса. Если игрок берёт контракт с клетки 6, он получает ещё и **2 монеты** или **2 верблюдов**.

Пример

1



Зелёный игрок кладёт кубик со значением 6 в ячейку действия контрактов.

2



Зелёный игрок берёт 2 контракта с клеток 2 и 6 и решает взять 2 верблюдов как дополнительную награду клетки 6. При желании он мог бы взять контракты (и награду) с клеток 5 и 6.

ЧТО ЕЩЁ СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ?

- Сразу после того, как игрок заберёт 1 или 2 контракта, все оставшиеся на поле контракты сдвигаются влево так, чтобы **между** ними не оставалось пустых клеток.

Забрав контракт с клетки 2, игрок сдвигает контракты, лежащие на клетках 3 – 6, на 1 клетку влево.



- Если в течение раунда на игровом поле не остаётся контрактов, то из **особой стопки** берутся 2 контракта и выкладываются на клетки 1 и 2.

- На планшете каждого игрока имеются 2 клетки для контрактов. Когда вы берёте новые контракты, у вас должно быть свободное место для их размещения. Однако если на обеих клетках уже лежат контракты, вы обязаны сбросить 1 или 2 своих действующих контракта, подложив их под особую стопку лицевой стороной вниз. (Исключение: сбрасывая начальные контракты, вы убираете их из игры.)

Пример

Зелёный игрок берёт 1 контракт с игрового поля, но на его планшете нет свободного места. Он сбрасывает 1 контракт с планшета под низ особой стопки и кладёт на его место новый.



УТОЧНЕНИЯ (особые ситуации и замечания)

- Игрок не может взять контракт с **игрового поля** и тут же сбросить его под низ особой стопки. Сначала новый контракт попадает на планшет.

- Пока контракт лежит на клетке действующего контракта (на планшете), он ничего не даёт своему владельцу. Чтобы получить награду, контракт нужно выполнить (см. с. 12).

ОТПРАВИТЬСЯ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ (перемещение фишки)

Чтобы переместить фишку по игровому полю, игрок кладёт 2 кубика в ячейку действия путешествия. Принцип перемещения фишек описан ниже.

Пример

Красный игрок кладёт 2 кубика в ячейку действия путешествия. Теперь он может передвинуть свою фишку по полю в зависимости от значений на используемых кубиках.



КАК ИМЕННО ВЫПОЛНЯЕТСЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ?

Действие перемещения включает следующие этапы:

1. Игрок размещает кубики.
2. Игрок выплачивает стоимость путешествия.
3. Игрок выплачивает возможную дополнительную стоимость.
4. Игрок передвигает фишку и, возможно, строит фабрику.

1. Игрок размещает кубики

Наименьшее из значений на кубиках, использованных для выполнения действия, определяет предельное число клеток, на которое может переместиться игрок.

Пример **Красный** игрок кладёт 2 кубика со значениями 2 и 4 в ячейку действия путешествия. Он может пройти по полю до 2 клеток, так как наименьшее из двух значений равно 2.

1

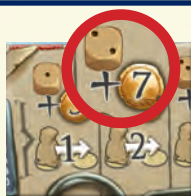


Примечание: игрок может переместиться и на меньшее число клеток, но он **обязан** переместиться хотя бы на 1 клетку.

2. Игрок выплачивает стоимость путешествия

В области путешествия указано количество монет, которые тратятся на перемещение в зависимости от наименьшего значения на кубиках. Игрок **обязан** вернуть эти деньги в общий запас, однако он всегда оплачивает только число **фактически** пройденных клеток.

2 **Красный** игрок хочет переместиться на 2 клетки. Это стоит 7 монет, и игрок возвращает их в общий запас. Если бы он решил пройти только 1 клетку, то заплатил бы лишь 3 монеты.



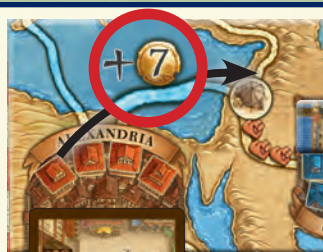
3. Игрок выплачивает возможную дополнительную стоимость

Часто на маршруте между двумя пунктами изображены верблюды или монеты. Это стоимость, которую игрок обязан выплатить при перемещении между этими пунктами в **дополнение** к стоимости, указанной на клетке действия.



Чтобы использовать этот маршрут, игрок должен вернуть в общий запас ещё 2 верблюда со своего планшета.

ИЛИ



Чтобы использовать этот маршрут, игрок должен вернуть в общий запас ещё 7 монет.

4. Игрок передвигает фишку и, возможно, строит фабрику

Теперь игрок перемещается из одного пункта в другой. Его путешествие заканчивается в оазисе, провинции или городе. Он **не может** закончить перемещение в промежутке между двумя пунктами.

ОТПРАВИТЬСЯ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ

ОТПРАВИТЬСЯ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ (перемещение фишки)

Пример

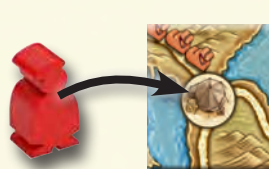
Красный игрок перемещается

либо в город,

либо в провинцию,

либо в оазис.

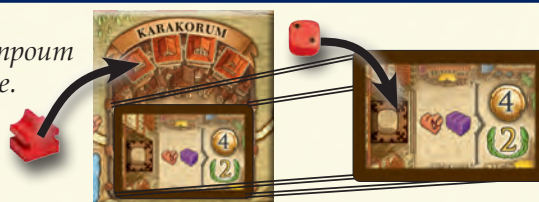
Фишка не может окончить перемещение между 2 пунктами.



• Если игрок закончил перемещение в **городе**, он **обязан** построить там свою **факторию** (перенести её с планшета). Со следующего хода он сможет выкладывать кубик на находящуюся там **карту города**, чтобы выполнить указанное на ней действие (см. с. 11). Сама карта города всегда остаётся в городе.

Пример

Красный игрок строит факторию в городе.



Со следующего хода он сможет выполнять действие карты города, выложив на неё кубик (см. с. 11).

• Если игрок закончил перемещение в **провинции**, он **обязан** построить там свою **факторию** (перенести её с планшета). Он немедленно получает соответствующий **бонус провинции** (указан справа от знака «!»). Вдобавок он будет получать этот бонус в начале каждого следующего раунда (см. с. 16).

Пример

Красный игрок строит факторию в провинции.



Красный игрок немедленно получает бонус провинции (в данном случае 1 верблюда и 3 монеты).



• Если игрок закончил перемещение в **оазисе**, ничего не происходит. Оазисы просто замедляют путешествие.

ЧТО ЕЩЁ СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ?

• При постройке факторий игрок берёт их со своего планшета, начиная с крайней левой колонки, а затем двигаясь вправо.

• Если игрок перемещается **через** город или провинцию, но не **заканчивает** там перемещение, то не строит там факторию.

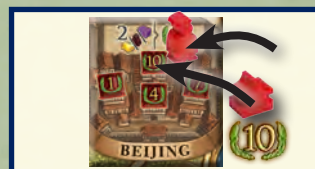
• Построив 8-ю факторию, игрок **немедленно** получает 5 победных очков (5) (они начисляются на шкале подсчёта). Построив 9-ю факторию, игрок **немедленно** получает 10 победных очков (10).

• Если игрок заканчивает перемещение в Пекине (Beijing), то строит факторию в пустой ячейке с наибольшим числом победных очков. Он получит эти победные очки **в конце игры** (см. с. 14).

• Не запрещается перемещаться вперёд и назад. Игрок может несколько раз пройти через один и тот же пункт и даже закончить перемещение там, откуда оно началось.

Примечание: у игрока может быть только **1 фактория** в любом городе или провинции. Вы не можете построить ещё одну свою факторию там, где она уже есть, даже если останавливаетесь в этом месте во второй раз.

• Действие путешествия определяет первого игрока следующего раунда (см. с. 15–16).



ЧТО ДАЁТ БОНУС ГОРОДА?

Игрок, **первым** построивший факторию в **городе**, получает соответствующий **бонус города**. Игрок берёт из общего запаса всё, что указано на бонусе, а затем убирает бонус города в коробку: в текущей партии он уже не понадобится.



ОТПРАВИТЬСЯ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ (перемещение фишки)

УТОЧНЕНИЯ (особые ситуации и замечания)

- В начале игры все участники находятся в Венеции. Если в процессе игры участник заканчивает перемещение в Венеции, то **он не строит в ней фабрику**.
- Если игрок уже построил все свои фабрики и должен строить новую, он **переносит одну из своих уже построенных фабрик** в новое место (туда, где окончилось его перемещение).



Пример выполнения действия путешествия



Жёлтый игрок кладёт в ячейку 2 кубика со значениями 3 и 5.



Жёлтый игрок хочет пройти 3 клетки по полю, это стоит 12 монет. Он возвращает их в общий запас.



Жёлтый игрок хочет переместиться из Самарканда (Samarcanda) в Ланьчжоу (Lan-Zhou) через оазис и Кашгар (Kashgar). Такой маршрут стоит 8 дополнительных верблюдов, и игрок возвращает их в общий запас.

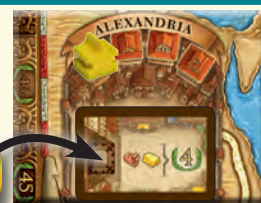


Жёлтый игрок перемещает фишку на 3 клетки и строит фабрику в Ланьчжоу, поскольку именно там закончилось его путешествие.

ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ ГОРОДА

В каждом городе выложена 1 карта города. (Исключение: Суматра (Sumatra) – там их сразу 3.) Чтобы выполнить действие карты города, у игрока **должна быть** в нём фабрика. Если она есть, игрок кладёт **1 кубик** в ячейку действия на карте города и выполняет указанное действие. Разъяснение символов на картах городов приведено в приложении.

У **Жёлтого** игрока есть фабрика в Александрии (Alexandria). Он может положить кубик на карту в Александрии и выполнить её действие.



Ячейка действия на карте города. Поместив в неё кубик, вы сможете выполнить действие карты

Оплатите действие или выполните условие, чтобы получить награду карты города



Награда, которую приносит карта города

Примечание: каждую карту города можно использовать только 1 раз за раунд (и только 1 игроком). Если карта занята, никто уже не сможет воспользоваться её действием до следующего раунда.

Примечание: обычно значение на кубике определяет, сколько раз можно выполнить действие.

Пример

Жёлтый игрок кладёт кубик со значением 3 в ячейку действия на карте города. Следовательно, он может выполнить действие до 3 раз.



Жёлтый игрок возвращает 2 верблюдов и 2 золота в общий запас, чтобы получить 8 победных очков (2×4).

ОТПРАВИТЬСЯ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ

ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ ГОРОДА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (выполняются по желанию)

Вы можете выполнить сколько угодно дополнительных действий: до и/или после основного.

КАКИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ИМЕЮТСЯ?

1. Выполнить 1 контракт.
2. Взять 3 монеты.
3. Перебросить 1 кубик.
4. Изменить значение на 1 кубике на ± 1 .
5. Взять 1 чёрный кубик.

1. Выполнить 1 контракт

В левой части каждого контракта указаны требующиеся товары и верблюды, в правой части — награда за выполнение контракта. Разъяснение символов на контрактах приведено в приложении.

Верблюды, необходимые для выполнения контракта

Товары, необходимые для выполнения контракта



Награда за выполнение контракта

- Игрок может выполнить лишь тот контракт, что лежит на клетке действующего контракта его планшета.

- Чтобы выполнить контракт, у игрока (в области хранения на его планшете) должны присутствовать все указанные в левой части контракта товары и верблюды. Игрок возвращает их в общий запас.

- Затем игрок получает награду, указанную в правой части контракта. Награда — это всегда победные очки и что-то ещё. Описание символов, встречающихся на контрактах, приведено в приложении.

- Наконец, игрок кладёт выполненный контракт в ящик в правой нижней части своего планшета.

Пример

1



Зелёный игрок хочет выполнить такой контракт, находящийся на его планшете.

2



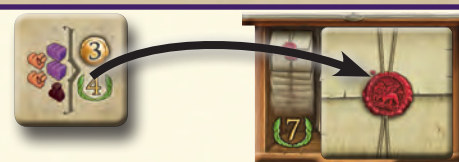
Он тратит указанные товары и верблюдов.

3



Зелёный игрок выполняет контракт и получает 3 монеты и 4 победных очка.

4



Он убирает выполненный контракт в ящик лицевой стороной вниз.

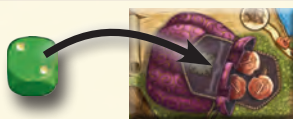
2. Взять 3 монеты

Игрок кладёт 1 кубик на кошелёк на игровом поле и берёт из общего запаса 3 монеты. Обратите внимание:

- У этого действия нет стоимости. Неважно, поместил ли уже кто-нибудь кубики на кошелёк или нет.
- Значение на кубике, выкладываемом на кошелёк, не играет роли. Игрок всегда получает 3 монеты, вне зависимости от значения на кубике.
- Пока у игрока есть кубики, он может продолжать выполнять это действие, каждый раз получая по 3 монеты. В течение раунда на кошельке может находиться несколько кубиков любого игрока.

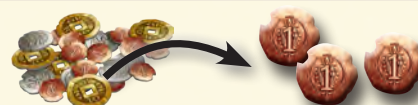
Пример

1



Зелёный игрок кладёт на кошелёк кубик со значением 2.

2



Зелёный игрок получает из общего запаса 3 монеты.



Памятка

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (выполняются по желанию)

3. Перебросить 1 кубик

Игрок возвращает 1 верблюда в общий запас, чтобы перебросить 1 свой кубик.

Пример

1

Синий игрок возвращает 1 верблюда, чтобы перебросить кубик.



2



Синий игрок перебрасывает кубик со значением 2. Новое значение равно 5.

4. Изменить значение на 1 кубике на ± 1

Игрок возвращает 2 верблюдов в общий запас, чтобы **повысить или понизить значение** на одном из своих кубиков на 1. **Примечание:** нельзя менять значение 1 на 6 и наоборот.

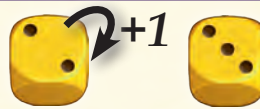
Пример

1

Жёлтый игрок возвращает 2 верблюдов, чтобы изменить значение на кубике на ± 1 .



2



Жёлтый игрок решает превратить значение 2 в 3.

5. Взять 1 чёрный кубик

Игрок возвращает 3 верблюдов в общий запас, чтобы взять 1 **чёрный кубик** из соответствующей области на игровом поле. Игрок тут же бросает кубик и кладёт его на свой планшет к другим кубикам.

В течение раунда он может использовать чёрный кубик для выполнения действия. В конце раунда все полученные игроками чёрные кубики возвращаются на игровое поле. Количество чёрных кубиков ограничено. За 1 раунд игрок может получить несколько чёрных кубиков.

Пример

1

Красный игрок возвращает 3 верблюдов в общий запас.



2



Красный игрок берёт с игрового поля чёрный кубик, кидает его и помещает на свой планшет.

Примечание: каждый игрок может взять только 1 чёрный кубик за ход.

ЧТО ЕЩЁ СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ?

- Игрок может выполнить сколько угодно дополнительных действий за свой ход (кроме получения чёрного кубика), каждый раз выплачивая их стоимость. К примеру, игрок может взять чёрный кубик (3 верблюда), перебросить 2 кубика (2 верблюда), а затем увеличить на 1 значение на кубике (2 верблюда). Всего он потратит 7 верблюдов.

- Дополнительные действия выполняются **до и/или после** основного.
- Если у игрока есть чёрные и/или белые кубики, их тоже можно перебрасывать и менять их значения.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА (о чём ещё следует помнить?)

Вот ещё пара важных правил.

МОЖНО ЛИ ВЫБРАТЬ УЖЕ ЗАНЯТУЮ ЯЧЕЙКУ ДЕЙСТВИЯ?

Да. В общем случае ячейку действия могут занять несколько игроков. (Исключение: ячейки действий на картах городов, см. с. 11.)

- Игрок, желающий занять уже занятую ячейку действия, должен за это заплатить. Количество требуемых монет определяется по **кубику с наименьшим значением**, используемым игроком для выполнения действия (и не зависит от значений на других кубиках в этой ячейке и их количества). Выплатив стоимость размещения, игрок может выполнить действие в обычном порядке.

Пример

1

Красному игроку хотелось бы выполнить «шёлковое» действие базара двумя кубиками со значениями 4 и 5, но в этой ячейке действия уже есть 2 кубика **Синего** игрока.



2

Красный игрок тратит 4 монеты (наименьшее значение среди его кубиков – 4) и добавляет 3 шёлка из общего запаса на свой планшет.

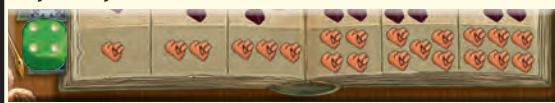


ПРОЧИЕ ПРАВИЛА (о чём ещё следует помнить?)

- Занимая уже занятую ячейку действия, игрок кладёт свои кубики поверх выложенных ранее. Таким образом, всегда видно, кто последним выполнял действие. При необходимости (например, если кубиков стало слишком много) новые кубики можно класть справа от предыдущих. Тот, чьи кубики лежат правее, выполнял действие позже. (Исключение: в области милости хана 4 отдельные ячейки (см. с. 7), и кубики там никогда не ставятся друг на друга.)
- Чёрные и белый кубики не считаются кубиками цветов игроков (синими, жёлтыми, зелёными, красными). Следовательно, игрок может воспользоваться ими, чтобы ещё раз выполнить действие, уже выполненное кубиками его цвета.
- Для выполнения действий игрок может использовать комбинации из цветных и чёрных и/или белого кубиков. Однако в одной ячейке действия игрок может разместить кубики своего цвета только 1 раз за раунд.

Примечание: ячейка, для которой требуется 1 кубик, может быть занята белым кубиком и любым количеством чёрных кубиков.

Пример



Зелёный игрок уже выполнил «верблюжье» действие базара в текущем раунде и не может выложить зелёный кубик в эту ячейку. Но у него есть чёрный кубик, который он мог бы использовать для получения новых верблюдов.



КОМПЕНСАЦИЯ ЗА НЕУДАЧНЫЙ БРОСОК

Если в начале раунда игрок бросил кубики и на них выпала сумма меньше 15, он получает компенсацию в виде монет или верблюдов. За каждую недостающую до 15 единицу он может взять 1 монету или 1 верблюда. Игрок сам выбирает, чем компенсировать каждую недостающую единицу — монетой или верблюдом.

Пример



Сумма значений на кубиках **Зелёного** игрока равна 13. Он получает компенсацию в виде или 2 верблюдов, или 2 монет, или 1 верблюда и 1 монеты.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается после 5 раундов. Сколько раундов осталось до конца игры, можно определить по числу стопок контрактов рядом с игровым полем. Финальный раунд начинается, когда контракты из последней стопки заполняют область получения контрактов. После 5-го раунда проводится финальный подсчёт очков.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

При финальном подсчёте игроки получают победные очки за следующие достижения:

- Если игрок выполнил условия своих **карт целей**, он получает указанное на них количество победных очков. См. подробнее в приложении.
- Игрок получает **1 победное очко** за каждые 10 своих монет. 
- Игрок с факторией в **Пекине** (Beijing) получает столько победных очков, сколько указано на ячейке с его факторией ( ,  ,  , ).
- Игрок с факторией в **Пекине** также получает **1 победное очко** за каждые 2 своих товара любого типа. Игроки **без** факторий в Пекине **не получают** очки за товары.

Примечание: товары — это золото, шёлк и специи; верблюды — не товары.

- Игрок(и) с наибольшим числом выполненных контрактов получает(ют) **7 победных очков**.

Игрок, набравший больше всего победных очков, одерживает победу.

Ничья

Если складывается ничья, то побеждает игрок с наибольшим числом верблюдов, оставшихся в его области хранения. Если ничья не разрешается, то в игре несколько победителей.



ИГРА ВТРОЁМ И ВДВОЁМ

При игре втроём и вдвоём правила немного меняются.

Используйте столько **чёрных кубиков**, сколько участвует игроков + 1, то есть 3 чёрных кубика при игре вдвоём и 4 чёрных кубика при игре втроём.

3 ИГРОКА

Во время подготовки к игре поместите **1 кубик** неиспользуемого цвета **со значением 1** в первую ячейку действия области милости хана.

Примечание: этот кубик остаётся в ячейке в течение всей игры. Не убирайте его.

2 ИГРОКА

Во время подготовки к игре поместите **2 кубика** неиспользуемого цвета **со значением 1** в первые две ячейки действий области милости хана. Также поместите **1 кубик** неиспользуемого цвета с любым значением в ячейку действия области получения 5 монет.

Примечание: эти кубики остаются в своих ячейках в течение всей игры. Не убирайте их.



ИГРА ВТРОЁМ И ВДВОЁМ

РАСШИРЕННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Расширенный вариант игры отличается от обычного небольшими дополнениями к правилам. Во всех случаях, не описанных ниже, действуют обычные правила. Игроки могут следовать только одному или сразу нескольким из приведённых ниже дополнительных правил. Мы советуем опробовать их по одному в следующем порядке:

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БОНУСОВ ПРОВИНЦИЙ

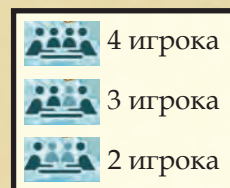
Разложите жетоны бонусов провинций по провинциям игрового поля случайным образом. Указанные на них буквы **A** – **F** игнорируются.



РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Во время подготовки к игре перемешайте 8 жетонов персонажей лицевой стороной вниз. (**Примечание:** в игре 3 варианта жетона «Купец из Тебриза» (Mercator ex Tabriz) — каждый для своего числа игроков, как указано в верхнем левом углу жетона; используйте вариант, соответствующий вашей ситуации.)

Возьмите столько персонажей, сколько игроков участвует в партии + 1. Последний игрок (сидящий справа от первого) выбирает одного из персонажей и кладёт его жетон перед собой. Затем его сосед **справа** выбирает персонажа, и так далее, пока каждый игрок не сделает выбор. Невыбранный персонаж убирается обратно в коробку, в этой партии он уже не понадобится. Описание всех персонажей приведено в приложении.



РАСПРЕДЕЛЕНИЕ КАРТ ЦЕЛЕЙ

Перед началом игры каждый игрок получает 4 карты целей лицевой стороной вниз, тайно выбирает из них 2 (выкладывая их лицевой стороной вниз перед собой) и возвращает 2 оставшиеся карты в коробку. Описание карт целей приведено в приложении.



РАСШИРЕННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

ИГРОВОЙ РАУНД (как проходит один раунд игры)

В НАЧАЛЕ РАУНДА

ЧТО ПРОИСХОДИТ В НАЧАЛЕ РАУНДА?

1. Определение нового первого игрока (за исключением первого раунда).
2. Игроки получают бонусы провинций и персонажей.
3. Игроки забирают свои кубики с игрового поля.
4. Игроки бросают кубики и размещают их на планшетах (и, возможно, получают компенсацию).

1. Определение нового первого игрока

В начале каждого раунда участники определяют нового первого игрока. Им становится тот, кто в прошлом раунде последним выполнял действие путешествия. Он получает маркер первого игрока — песочные часы.

Примечание: поскольку кубики игроков в ячейке действия могут выставляться друг на друга, игроком, последним выполнявшим действие путешествия, будет тот, чьи кубики находятся выше всех.



ИГРОВОЙ РАУНД

ИГРОВОЙ РАУНД (как проходит один раунд игры)

Примечание: если в предыдущем раунде никто из игроков не выполнял действие путешествия, первый игрок не меняется.

Совет: если последний, кто выполнял действие путешествия, использовал для этого чёрные (и, возможно, белый) кубики, игрокам нужно запомнить, кто это был. Чтобы не оставалось сомнений, участники могут забирать себе маркер первого игрока сразу после выполнения действия путешествия.

Пример



В прошлом раунде первым путешествовал **Зелёный** игрок, затем **Жёлтый**, потом **Синий**. Первым игроком становится **Синий** игрок. Он забирает песочные часы и начинает новый раунд.

2. Игроки получают бонусы провинций и персонажей

- Теперь провинции (со знаком «!») приносят бонусы. Каждый игрок с факторией в провинции получает её бонус. Описание символов, встречающихся на жетонах бонусов провинций, приведено в приложении.

- Теперь персонажи со знаком «!» приносят бонусы (см. приложение).



3. Игроки забирают свои кубики с игрового поля

Игроки забирают свои кубики с игрового поля и размещают их на планшетах. Все чёрные кубики возвращаются в соответствующую область на игровом поле.

4. Игроки бросают кубики и размещают их на планшетах

Наконец, все игроки одновременно бросают кубики. Если кто-то выбрасывает сумму меньше 15, то он получает компенсацию в виде монет или верблюдов (см. с. 14).

Затем игроки начинают делать ходы.

РАУНД

Игроки делают ходы по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Ходы продолжаются, пока все игроки не израсходуют все свои кубики.

ЧТО ДЕЛАЕТ ИГРОК НА СВОЁМ ХОДУ?

1. Игрок выполняет 1 или несколько дополнительных действий (если желает).
2. Игрок выполняет основное действие (обязательно).
3. Игрок выполняет 1 или несколько дополнительных действий (если желает).

1. Игрок выполняет 1 или несколько дополнительных действий

Игрок **может** выполнить 1 или несколько дополнительных действий **до** выполнения основного. Дополнительные действия подробно описаны на с. 12 – 13.

2. Игрок выполняет основное действие

Игрок **обязан** выполнить 1 основное действие. Он помещает кубик(и) на игровое поле и немедленно выполняет действие. Основные действия подробно описаны на с. 6 – 11.

3. Игрок выполняет 1 или несколько дополнительных действий

Игрок **может** выполнить 1 или несколько дополнительных действий **после** выполнения основного. Дополнительные действия подробно описаны на с. 12 – 13.

В КОНЦЕ РАУНДА

ЧТО ПРОИСХОДИТ В КОНЦЕ РАУНДА?

1. Все оставшиеся на игровом поле контракты сбрасываются.
2. На игровое поле выкладываются 6 новых контрактов.

1. Все оставшиеся на игровом поле контракты сбрасываются

Все контракты, оставшиеся на игровом поле к концу раунда, переносятся под низ **особой стопки** контрактов.

2. На игровое поле выкладываются 6 новых контрактов

Затем 6 клеток контрактов на игровом поле заполняются 6 новыми контрактами из следующей стопки. (Исключение: в конце 5-го раунда это не делается.)

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: «Crowd Games»

Руководители проекта: Максим Истомин
и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Редактор: Анна Полянская

Переводчик и корректор: Кирилл Егоров

Верстальщики: Константин Соколов, Алина Клейменова



Эксклюзивный дистрибьютор на территории
РФ — компания «Crowd Games».

Информацию о приобретении наших игр
вы можете узнать, посетив сайт

www.crowdgames.ru или написав

на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Информационный партнёр «Crowd Games»:
видеоблог «ДВА в КУБЕ» (www.twodiced.ru).