



СИМВОЛЫ

Здесь даны описания символов, использованных в игре. Их значения универсальны для всех компонентов игры.

Товары, верблюды, монеты и ПО

 Этим символом отмечены все компоненты из игры «Марко Поло 2: На службе хана».

 Эти символы обозначают 1 фишку золота, 1 фишку шёлка, 1 фишку специй, 1 фишку нефрита и 1 фишку верблюда соответственно.
 **Важно:** вы всегда можете заплатить 1 фишку нефрита вместо 1 монеты или 1 фишки верблюда.

 Косая черта («слеш») обозначает, что вы можете выбрать любой из указанных товаров (золото, специи или шёлк). Если в обозначении стоимости или награды есть символ «з», это значит, что товары, которые вы платите или получаете при выполнении этого действия, **не могут быть одинаковыми**.

 Эти символы обозначают монеты и ПО соответственно.

Другие символы

 Возьмите верхний жетон из **стопки контрактов** и положите его лицевой стороной вверх на одну из пустых ячеек действующих контрактов на вашем планшете. Если у вас нет свободной ячейки, вы можете сбросить под низ стопки контрактов либо жетон действующего контракта с вашего планшета, либо жетон контракта, который только что взяли (в отличие от правил действия «Получить контракт»).

 Получите 1 жетон контракта из любого города, в котором у вас есть фактория. Если обе ячейки действующих контрактов заняты, вы должны сбросить один из жетонов действующих контрактов с вашего планшета под низ стопки контрактов.

 Переместите свою фишку игрока на указанное количество шагов по игровому полю. **Вы должны оплатить стоимость этого путешествия.** Если вы завершили перемещение в городе, в котором у вас ещё нет фактории, вы должны построить там **1 факторию**.

Важно: если вы перемещаетесь на меньшее количество шагов, чем указано (по любой причине), то вы больше не сможете использовать оставшиеся шаги.

Примечание: за счёт дополнительных перемещений вы можете построить несколько факторий за один ход (например, если за счёт перемещения вы выполнили контракт, который позволяет вам переместиться ещё на 1 шаг).

 Чтобы выполнить это действие, значение выставленного на его ячейку кубика должно быть не меньше указанного (в данном примере — «3»).

 Рядом с восклицательным знаком указан бонус, который вы получаете в начале каждого раунда. Такой символ можно встретить на жетонах бонусов городов, печатей гильдий и некоторых персонажей.

 В игре есть 4 гильдии: земледельцев, торговцев специями, портных и ювелиров. Этими символами обозначены **основные** стороны печатей этих гильдий.

 Этими символами обозначены **улучшенные** печати гильдий.

 Эти символы изображены на поле на водных маршрутах. Для перемещения по таким маршрутам у вас должна быть соответствующая печать гильдии, неважно, основная или улучшенная.

 Этот символ означает, что после завершения путешествия вы можете построить 1 дополнительную факторию в любом городе, через который вы прошли. Следуйте обычным правилам размещения факторий (см. стр. 8-10 правил).

 У каждого города на поле есть герб. В конце игры вы получаете ПО в зависимости от того, в каком количестве городов с неповторяющимися гербами есть ваши фактории (см. стр. 2-3 приложения).

 Этот символ позволяет вам получать больше ПО за неповторяющиеся символы гербов во время финального подсчёта ПО (см. стр. 2-3 приложения).

 Возьмите 1 чёрный кубик из ячейки в области действий. Сразу же бросьте его и, не переворачивая, поставьте на свой планшет. Вы **должны** использовать этот кубик во время текущего раунда. Количество чёрных кубиков ограничено компонентами; если на соответствующей ячейке в области действий не осталось ни одного кубика, вы не можете его получить.

Жетон бонуса города

 Если у вас есть фактория в городе с таким жетоном бонуса, то всякий раз, получая бонусы в конце раунда, вы можете выбрать любой другой жетон бонуса города на поле и получить его бонус. Вы можете каждый раз выбирать разные жетоны. **Вам необязательно иметь факторию в городе, бонус которого вы выбираете.**

Особенности карт городов

 Выполнив это действие, вы можете построить **только 1 факторию** и **только в городе, где закончили путешествие**, даже если переместили вашу фишку игрока на несколько шагов.





Объём награды определяется значением кубика, который вы выставляете на эту ячейку.

Пример 1. Вы выставляете на карту города 1 кубик со значением «2» и берёте 1 фишку шёлка.

Пример 2. У вас есть улучшенная печать гильдии, и вы выставляете 1 кубик со значением «5» в особый город Ормуз. Вы дважды получаете бонус печати гильдии — 4 ПО.



Таким символом обозначаются выполненные контракты, за которые эта карта города приносит награду. Вы получаете 1 ПО за каждый выполненный контракт. Этот бонус бесплатный.

Важно: значение кубика, выставленного на ячейку действия этой карты города, определяет максимальное количество выполненных контрактов, которое вы можете учитывать при получении бонуса.

Пример. Вы выставляете 1 кубик со значением «2» на ячейку действия этой карты города, и у вас 5 выполненных контрактов. Вы можете получить ПО максимум за 2 контракта (так как значение кубика — «2»), поэтому вы получаете 2 ПО.



Таким символом обозначаются ваши построенные фабрики, за которые эта карта города приносит награду. Вы получаете 2 монеты за каждую вашу фабрику на поле аналогично описанному выше действию (значение кубика в этом случае ограничивает максимальное количество фабрик).



Выберите город, в котором есть жетон бонуса города и построена ваша фабрика. Вы **немедленно** получаете бонус этого города. Если вы должны получить несколько бонусов благодаря этому действию, то каждый раз вы должны выбрать разные бонусы.



Пример 1. Вы выставляете 1 кубик со значением «5», выбираете 2 города, в которых есть ваши фабрики, и получаете бонусы этих городов. Поскольку ваши фабрики есть только в 2 городах с жетонами бонусов города, вы должны выбрать оба эти города и получить соответствующие бонусы.



Пример 2. Вы выставляете 1 кубик со значением «4». Вы можете заплатить в запас 4 монеты или меньше, чтобы выбрать такое же количество городов с вашими фабриками и получить бонусы этих городов. Вы платите 3 монеты и выбираете 3 разных города.



Обменяйте **либо** 1 вашу фишку верблюда на 3 монеты из запаса, **либо** 1 вашу монету на 1 фишку верблюда из запаса. Если вы выполняете это действие несколько раз, то должны каждый раз производить один и тот же обмен (то есть обменивать только фишки верблюдов на монеты или только монеты на фишки верблюдов).

Пример. Вы выставляете 1 кубик со значением «5». Вы должны либо обменять 1–5 фишек верблюдов на 3–15 монет, либо обменять 1–5 монет на 1–5 фишек верблюдов.



Обменяйте **либо** ПО на монеты, **либо** монеты на ПО аналогично действию, описанному выше. Вы можете обменивать ПО на монеты, даже если после такого обмена у вас окажется отрицательное количество ПО.



Получите монеты в количестве, равном удвоенному значению выставленного вами кубика.
Пример. Вы выставляете 1 кубик со значением «5» и получаете 10 монет.



Вы можете выполнить действие «Получить печать гильдии», выставив только 1 кубик. При этом вы должны заплатить в запас 1 фишку верблюда. Значение кубика, который вы выставляете, определяет, печать какой гильдии вы можете получить.

Пример. Вы выставляете 1 кубик со значением «2» и платите в запас 1 фишку верблюда. Вы можете выбрать, какую печать получить: гильдии земледельцев или гильдии торговцев специями.



ГЕРБЫ



У каждого города есть герб. Всего в игре 9 различных гербов, то есть у некоторых городов они будут повторяться. Во время финального подсчёта ПО вы получаете ПО за **количество городов с неповторяющимися гербами**, в которых есть ваша фабрика. Чем больше у вас таких гербов, тем больше ПО вы получите (см. счётчик гербов на поле).



Счётчик гербов

Во время финального подсчёта ПО переместите свои фабрики с поля на соответствующие гербы, изображённые вдоль счётчика гербов. Если у вас есть фабрики в нескольких городах с одинаковыми гербами, переместите только одну из таких фабрик.

При финальном подсчёте ПО каждый символ «+1» (см. изображение слева), который у вас есть, считается как дополнительный неповторяющийся герб.

Подсчитайте общее количество ваших фабрик на счётчике гербов, затем добавьте все символы «+1», которые у вас есть, и получите соответствующее количество ПО. Максимальное число ПО, которое вы можете получить таким образом, — 43, даже если итоговая сумма числа уникальных гербов и символов «+1» превышает 13.



Пример. К финальному подсчёту ПО вы построили фабрики в 7 городах с неповторяющимися гербами и получили 2 символа . Итоговая сумма равна 9, и вы получаете 17 ПО.



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

На карте целей указано 4 символа — изображения печатей гильдий и/или гербов.

В конце игры вы получаете ПО за ваши улучшенные печати гильдий, указанные в нижней части карты.



В верхней части карты показано, где именно на поле находятся города с указанными гербами.

В конце игры вы получаете 1 символ за каждый указанный здесь герб, в городе с которым есть ваша фабрика.

Печати гильдий. При финальном подсчёте очков вы получаете ПО за каждую вашу **улучшенную** печать гильдии, символ которой изображён в нижней части карты.

Гербы. При финальном подсчёте ПО вы получаете 1 символ за каждый изображённый герб, в городе с которым есть ваша фабрика.



Пример. Ваша карта цели изображена слева.

Получение ПО за печати гильдий. У вас есть основная печать гильдии торговцев специями. Поскольку вы не улучшили её, ПО за неё вы не получаете. Также у вас есть улучшенная печать гильдии ювелиров — за неё вы получаете 5 ПО.

Получение ПО за гербы. У вас есть фабрика в городе с гербом (Кабул). Вы получаете 1 символ . В городах с гербом у вас фабрик нет, поэтому второй символ вы не получаете.



ПЕРСОНАЖИ

Свойства персонажей позволяют игнорировать или изменять некоторые основные правила игры.



Хан Мунке

Вы можете пропускать оазисы во время путешествий, то есть можете перемещаться мимо них, не тратя шагов, как если бы оазисов не было на поле. Вы всё равно должны платить стоимость путешествия по обычным правилам. Вы можете закончить путешествие в оазисе, если захотите. Завершив путешествие, вы получаете бонусы за оазисы, которые пропустили и в которых остановились во время этого перемещения. За каждый **неповторяющийся** оазис вы получаете 3 ПО и либо 2 монеты, либо 1 фишку верблюда.

Пример. Вы путешествуете из Сианя в Джайпур через Фучжоу. По обычным правилам вам нужно было бы сделать 4 шага и заплатить в запас 8 монет и 4 фишки верблюдов. Хан Мунке может пропустить 2 оазиса, то есть вам потребуется всего 2 шага. При этом стоимость путешествия не меняется. Вы платите 8 монет и 4 фишки верблюдов и получаете 2 бонуса за 2 неповторяющихся оазиса, через которые прошли: 6 ПО и либо 4 монеты, либо 2 фишки верблюдов, либо 2 монеты и 1 фишку верблюда.



Абха Басу

В начале каждого раунда вы получаете 2 монеты.

Всякий раз, когда вы выполняете контракт, вы получаете 1 фишку нефрита.

Всякий раз, когда вы получаете фишки нефрита (по любой причине), вы получаете 1 ПО за каждую получаемую фишку нефрита.



Дэ У

Вы можете выполнять действие «Получить печать гильдии», выставляя только 1 кубик (вместо 2 кубиков).

Всякий раз, когда вы **улучшаете** печать гильдии, вы получаете 1 фишку нефрита. При финальном подсчёте ПО вы автоматически получаете 1 символ .

Пример. Вы выставляете 1 кубик со значением «3» на ячейку действия «Получить печать гильдии». Если на ней уже есть кубики, вы платите 3 монеты, как обычно, и получаете печать любой гильдии, кроме гильдии ювелиров (поскольку для неё нужен кубик со значением «4» и выше). Также вы получаете указанное количество фишек нефрита (если указано).



Май Линь и Тянь Чинь

Вы начинаете игру с 3 дополнительными монетами и второй фишкой игрока на поле (поставьте её рядом с первой в Пекин). Всякий раз, когда вы перемещаетесь на несколько шагов, можете распределять шаги между вашими фишками в любом соотношении. **Вы должны заплатить общую стоимость путешествия за обе фишки до начала перемещения.** В начале каждого раунда вы можете дважды получить 1 из бонусов с символом «!», которые вам полагаются.



Филиппо Вителло

Всякий раз после того, как любой другой игрок получит бонус за жетон бонуса первооткрывателя, вы забираете данный жетон — положите его перед собой. Если вы сами должны получить этот бонус, то не получайте его, а вместо этого положите соответствующий жетон перед собой. Во время своего хода вы можете в качестве дополнительного действия выбрать один из лежащих перед вами жетонов бонусов первооткрывателя (в том числе и полученный вами), получить указанный на нём бонус и вернуть жетон в коробку.

Пример. Играющий **красными** был первым, кто добрался до **Кашгара** и получил бонус — 2 фишки золота. **Вы** берёте этот жетон бонуса и кладёте его перед собой. Во время одного из своих следующих ходов вы в качестве дополнительного действия сможете получить бонус этого жетона (2 фишки золота), после чего должны будете вернуть жетон в коробку.



Гантулга Од

Вы можете использовать **только нижнюю ячейку действия** «Отправиться в путешествие». Вы не должны платить в запас фишки верблюдов или монеты, входящие в стоимость путешествия — для вас в стоимость входят только фишки нефрита (если указаны). Однако вы должны иметь необходимые печати гильдий, а также платить в запас 2 монеты за использование нижней ячейки действия «Отправиться в путешествие».

Если вы перемещаетесь на несколько шагов за счёт других бонусов или действий, то при оплате стоимости путешествия вы также не отдаёте фишки верблюдов и монеты.

Пример. Совершая путешествие из **Пагана** в **Кабул**, вы заплатите только 1 фишку нефрита (2 фишки верблюдов и 6 монет вы платить не должны). Если вы для этого использовали действие «Отправиться в путешествие», заплатите 2 монеты в запас.



Изабелла Донати

Вы получаете бонус каждый раз, когда **первый раз в раунде** бросаете кубик (в том числе и чёрный). За каждый результат «1» или «6» вы получаете 2 монеты, результат «2» или «5» — 1 ПО, а результат «3» или «4» — 1 фишку верблюда.

Если во время броска в начале раунда вы выбросите **одинаковый результат на паре кубиков**, то можете выбрать: получить 2 бонуса от двух кубиков по отдельности, как обычно, или получить 1 **бонус за дубль** (получить бонус за дубль на чёрных кубиках нельзя). В зависимости от того, какой результат выпал на этой паре кубиков, бонус за дубль будет отличаться:

- «1» или «6»: 1 фишка нефрита
- «2» или «5»: 1 фишка шёлка
- «3» или «4»: 1 фишка золота

Пример. В начале раунда вы выбросили на кубиках значения «1», «2», «4», «4», «6». Вы получаете 4 монеты и 1 ПО, а за две «четвёрки» можете получить либо 2 фишки верблюдов, либо бонус за дубль — 1 фишку золота.

ВАРИАНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЧЁРНЫХ КУБИКОВ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

В начале каждого раунда бросайте все чёрные кубики. Если во время игры вам будет нужно взять чёрный кубик, выберете его, не меняя выпавший результат. Вы можете перебрасывать чёрные кубики, используя дополнительные действия, как обычно.



Если вы играете за **Изабеллу Донати**, то, когда берёте чёрный кубик, сразу же получайте бонус, соответствующий значению взятого кубика.

СОВМЕСТИМОСТЬ С ПЕРВОЙ ЧАСТЬЮ ИГРЫ

Если вы хотите разнообразить игру, вы можете добавить в неё персонажей из игры «Путешествия Марко Поло» и применять их свойства по описанным в ней правилам.