




SYMBOLY

V této příloze naleznete vysvětlivky symbolů na nejrůznějších komponentách. Každý symbol má v rámci celé hry vždy tentýž význam.

ZBOŽÍ, VELBLOUDI, MINCE A BODY

 Tento symbol označuje herní komponenty hry *Marco Polo II*.



Tyto symboly představují 1 zlato, 1 hedvábí, 1 pepř, 1 nefrit a 1 velblouda. Hráči vždy mohou místo mincí či velbloudů zaplatit nefritem.



Lomítka značí, že si hráč může vybrat z uvedeného zboží (zlato, pepř, nebo hedvábí). Pokud se u ceny nebo odměny objeví symbol ≠, **musí být zboží**, jež zaplatíte nebo získáte, **různého druhu**.



Tyto symboly zastupují mince a body.

OSTATNÍ SYMBOLY



Hráč si vezme vrchní kontrakt z hromádky kontraktů a umístí jej lícem nahoru na jedno ze svých volných polí pro aktivní kontrakty. Na rozdíl od akce Kontrakty v případě nedostatku místa můžete dospodu hromádky kontraktů odhodit buď jeden ze svých aktivních kontraktů, nebo právě tažený kontrakt.



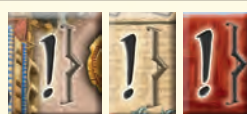
Hráč si vezme 1 kontrakt z města s kontrakty, v němž má obchodní stanici. Poté si tento kontrakt umístí lícem nahoru na jedno ze svých dvou polí aktivních kontraktů. Pokud jsou obě obsazena, musí odhodit jeden ze svých aktivních kontraktů dospodu hromádky kontraktů.



Hráč přesune na herním plánu svou figurku o počet lokací uvedený u tohoto symbolu. Musí při tom uhradit všechny cestovní náklady vyznačené u tras, kterými projde. Pokud svůj přesun ukončí ve městě, ve kterém ještě nemá svou obchodní stanici, 1 zde umístí. Případné přebytečné body pohybu propadají.



Hodnota na kostce musí být rovna nebo větší než uvedené číslo (v tomto příkladu 3). V opačném případě nelze tuto akci využít.



Symbol vykřičníku označuje odměnu, kterou hráč získá na začátku každého kola. Tyto odměny se mohou nacházet na destičkách měst, cechovních pečeti a u některých postav.



Toto jsou pečeti 4 různých cechů: farmářského, kořenářského, krejčovského a zlatnického. Uvedené symboly zobrazují **základní** cechovní pečeti.



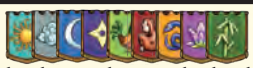
Tyto symboly zobrazují **vylepšené** cechovní pečeti.



Tyto symboly mohou hráči najít u mořských tras na herním plánu. Aby mohl hráč po těchto trasách cestovat, musí vlastnit pečeť příslušného cechu, buďto základní, nebo vylepšenou.



Tento symbol označuje, že hráč může po ukončení přesunu umístit 1 dodatečnou obchodní stanici do města, přes které cestoval. Řídí se při tom obvyklými pravidly pro umísťování obchodních stanic (viz strany 8–10 pravidel).



Každé město na herním plánu má nějaký prapor. Během závěrečného bodování hráč získá body za počet měst s různými prapory, v nichž má svou obchodní stanici (viz strany 2–3 této přílohy).



Tento symbol hráči během závěrečného bodování umožní získat více bodů za jedinečné štíty (viz strany 2–3 této přílohy).



Hráč si vezme 1 černou kostku ze zásoby na herním plánu. Poté s ní ihned hodí a umístí ji na svou desku. Tuto černou kostku musí v aktuálním kole použít. Počet černých kostek je omezený – pokud se na herním plánu již žádná nenachází, nemůže hráč žádnou získat.

DESTIČKA MĚSTA

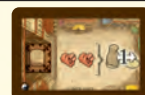


Pokud má hráč během získávání odměn obchodní stanici ve městě s touto konkrétní destičkou, může si vybrat libovolnou jinou destičku města a vzít si odměnu uvedenou na ní. Pokaždé si může zvolit jinou odměnu a nemusí mít ve městě s danou odměnou obchodní stanici.

KARTY MĚST



Pokud hráč využije kartu města umožňující v rámci jedné akce přesun o vícero lokací, může během tohoto přesunu umístit stále pouze 1 obchodní stanici.





Hodnota umístěné kostky určí, co hráč obdrží.

Příklad karty města: Hráč umístí 1 kostku s hodnotou 2 a vezme si 1 hedvábí.


Příklad zvláštního města: Hráč umístí 1 kostku s hodnotou 5 do Hormuzu a zároveň vlastní vylepšenou cechovní pečeť. Obdrží 2x odměnu dané pečeti a připsá si 4 body.



Tento symbol se vztahuje k počtu splněných kontraktů hráče. Ten si připsá 1 bod za každý splněný kontrakt, nejvýše však tolik bodů, kolik činila hodnota použité kostky. Hráč nemusí nic platit.

Příklad: Hráč na tuto kartu města umístí 1 kostku s hodnotou 2, takže si může připsat body až za 2 splněné kontrakty. Sice měl splněných 5 kontraktů, může si však připsat nejvýše tolik bodů, kolik činila hodnota kostky, čili 2.



Tento symbol se vztahuje k počtu obchodních stanic, jež hráč umístil na herním plánu. Podobně jako u předchozí karty s kontrakty  se počet obchodních stanic počítá nejvýše do hodnoty použité kostky.



Hráč si vybere město s destičkou města, ve kterém má obchodní stanici. Ihned získává odměnu tohoto města. Pokud by díky této akci měl získat vícero odměn, musí si vybrat pokaždé jinou.



Příklad 1: Hráč umístí 1 kostku s hodnotou 5. Vybere si 2 města, ve kterých má obchodní stanici, a získá odměny těchto měst. Hráč má stanice přesně ve 2 městech s destičkou města. Musí si vybrat tato 2 města a získá odpovídající odměny.



Příklad 2: Hráč umístí 1 kostku s hodnotou 4. Může zaplatit až 4 mince a vybrat si 4 města, ve kterých má obchodní stanici, a obdržet z nich odměny. Zaplatí 3 mince a vybere si 3 různá města.



Hráč si za 1 velblouda koupí 3 mince, **nebo** za 1 minci 1 velblouda. Pokud tuto akci vyhodnotí vícekrát, musí pokaždé provést stejnou výměnu (bude tedy měnit buďto pouze velbloudy za mince, nebo pouze mince za velbloudy).

Příklad: Hráč umístí 1 kostku s hodnotou 5. Musí si vybrat, zda zaplatí až 5 velbloudů za až 15 mincí, nebo až 5 mincí za až 5 velbloudů.



Hráč si za body koupí mince, nebo za mince body. Při placení body je možné se dostat do záporných hodnot.



Hráč obdrží počet mincí rovnající se dvojnásobku hodnoty na kostce.

Příklad: Hráč umístí 1 kostku s hodnotou 5. Získá 10 mincí.



Hráč zde může vyhodnotit akci Cechovní pečeti s jedinou kostkou. Musí však zaplatit 1 velblouda. Použitá kostka určuje, kterou pečeť si hráč může vzít.

Příklad: Hráč umístí 1 kostku s hodnotou 2 a zaplatí 1 velblouda. Může tak získat buďto pečeť farmářského cechu, nebo pečeť kořenářského cechu.



PRAPORY




Všechna města mají svůj prapor. Na herním plánu se nachází celkem 9 jedinečných praporů. Některé z nich se však nacházejí ve více než 1 městě. Během závěrečného bodování hráč obdrží body za **každý jedinečný prapor** ve městech, v nichž má obchodní stanici. Čím více různých (jedinečných) praporů má, tím více získává bodů. (Konkrétní množství bodů udává stupnice praporů na herním plánu.)

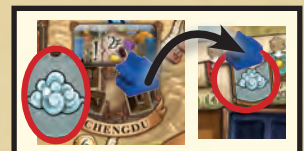



Stupnice praporů

Během závěrečného bodování hráči přesunou své obchodní stanice z herního plánu na příslušné prapory na stupnici praporů. Pokud má hráč ve městech se stejným praporem vícero stanic, přesune na stupnici pouze 1 stanici – za větší počet stanic ve městech se stejným praporem nezíská žádné body navíc.

 Každý symbol „+1“, který hráč vlastní, při závěrečném bodování zastupuje jeden další jedinečný prapor.

Hráči si sečtou celkový počet obchodních stanic na stupnici praporů, přičtou případné symboly „+1“, jež vlastní, a připsá si odpovídající počet bodů. Na stupnici praporů může hráč utržit nanejvýš 43 bodů, a to i v případě, že dosáhl více než 13 praporů.



Příklad: Modrý během závěrečného bodování získal 7 jedinečných praporů a vlastní též 2 symboly . Jeho celkový počet tedy činí 9 praporů, za něž obdrží 17 bodů.




KARTY CÍLŮ


Na každé kartě cíle jsou vyobrazeny 4 různé symboly – kombinace cechovních pečeti a/nebo praporů.


Během závěrečného bodování hráč získá body za vlastnictví vylepšených pečeti zde uvedených cechů.



Mapka připomíná polohu požadovaných praporů na herním plánu.

Během závěrečného bodování hráč obdrží symbol  za každý z těchto praporů, má-li alespoň 1 obchodní stanici v odpovídajícím městě.

Cechovní pečeti: Během závěrečného bodování hráč za každou uvedenou vylepšenou cechovní pečeť  získá uvedené vítězné body.

Prapory: Během závěrečného bodování hráč obdrží symbol praporu  za každý z uvedených praporů, má-li alespoň 1 obchodní stanici ve městě s odpovídajícím praporem.

Příklad: Hráč vlastní tuto kartu cíle.



Cechovní pečeti: Hráč vlastní základní pečeť kořenářského cechu. Jelikož nebyla vylepšena, neutržít za ni žádné body. Má však ještě vylepšenou pečeť zlatnického cechu, za niž získá 5 bodů.

Prapory: Hráč má obchodní stanici ve městě s praporem  (Kábul). Obdrží 1 symbol praporu  pro bodování praporů. Ve městech s praporem  nemá žádnou stanici, takže druhý symbol praporu  nezíská.



POSTAVY

Postavy mohou upravovat či rušit základní pravidla hry.



Möngke Chán

Může během cest ignorovat oázy. Při cestování se může pohybovat skrz oázy, jako by neexistovaly. Nestojí jej žádný bod pohybu. Náklady na cestu však musí hradit stejně jako obvykle. Pokud si přeje, může však na oáze ukončit svůj přesun. Po dokončení přesunu získá odměnu za každou oázu, kterou projel nebo na které skončil svůj přesun: jednu za každou **jedinečnou** oázu získává 3 body a obdrží buď 2 mince, nebo 1 velblouda.

Příklad: Chán bodlá cestovat ze Xianu přes Fuzhou do Jaipuru. Taková cesta by běžně vyžadovala přesun o 4 lokace a stála by 8 mincí a 4 velbloudy. Möngke Chán však může ignorovat obě oázy, takže se bude přesouvat pouze o 2 lokace. Cestovní náklady zůstávají stejné. Po zaplacení 8 mincí a 4 velbloudů obdrží odměnu za 2 jedinečné oázy, kterými projel: získá tedy 6 bodů a obdrží buďto 4 mince, nebo 2 velbloudy, nebo 2 mince a 1 velblouda.




Abha Basu

Na začátku každého kola obdrží 2 mince.

Po splnění kontraktu získá 1 nefrit. Pokaždé když z libovolného zdroje získá nefrit, utržít 1 bod za každý získaný nefrit.



De Wu

K akci Cechovní pečeti může použít jen 1 kostku namísto dvou. Po každém vylepšení cechovní pečeti obdrží 1 nefrit. Během závěrečného bodování zdarma obdrží 1 symbol praporu .

Příklad: De Wu na pole akce Cechovní pečeti umístí 1 kostku s hodnotou 3. Jsou-li již na tomto poli nějaké kostky, zaplatí 3 mince jako obvykle a poté si vezme libovolnou pečeť, s výjimkou pečeti zlatnického cechu, jež vyžaduje hodnotu 4 a výše. V závislosti na získané pečeti může také obdržet nefrit.



Mailin a Tien Tin

Začínají hru se 3 mincemi navíc a druhou figurkou na herním plánu. Obě figurky začínají v Pekingu (Beijing). Kdykoli se má hráč přesunout o více lokací, může pohyb rozdělit mezi obě figurky. Před započítáním pohybu musí hráč najednou zaplatit cestovní a další náklady za obě figurky. Na začátku každého kola si vybere 1 odměnu, na kterou má nárok. Tuto odměnu získá v tomto kole dvakrát.



Filippo Vitello

Poté, co kterýkoli z protihráčů získá odměnu z půlkruhové destičky obchodní stanice, vezme si Filippo Vitello tuto destičku k sobě. Podobně bude uchovávat i destičky obchodní stanice, které získá on sám. Ve svém tahu si pak může jako pomocnou akci vybrat jednu z těchto destiček, získat její odměnu a poté ji vrátit do krabice.

Příklad: Červený hráč jako první přicestoval do Kashgaru, a získá tak odměnu za obchodní stanici: 2 cibličky zlata. Filippo si danou destičku obchodní stanice vezme k sobě. Během jednoho ze svých budoucích tahů může v rámci pomocné akce získat tuto odměnu 2 cibliček zlata také. Poté destičku vrátí do krabice.



Isabella Donati

Získá odměnu pokaždé, když hodí kostkou (včetně černé kostky):
 Za každou vrženou hodnotu 1 nebo 6 obdrží 2 mince.
 Za každou vrženou hodnotu 2 nebo 5 utrhá 1 bod.
 Za každou vrženou hodnotu 3 nebo 4 obdrží 1 velblouda.

Pokud jí po hodu kostkami na začátku každého kola padnou dvě stejné hodnoty, může si vzít standardní odměny za každou hodnotu ve dvojici zvlášť, nebo získat jednu odměnu za dvojici (odměnu za dvojici nelze získat z černých kostek):
 Dvojice jednotek nebo šestek: 1 nefrit
 Dvojice dvojek nebo pětek: 1 hedvábí
 Dvojice trojek nebo čtyřek: 1 zlato

Příklad: Na začátku kola Isabella hodí 1, 2, 4, 4, 6. Získá 2 mince a utrhá 1 bod. Dále si pak může vybrat, zda si za dvojitou čtyřku vezme 1 zlato, nebo dva velbloudy.



Gantulga Od

Může využívat pouze spodní pole akce Cestování; zbylá dvě akční pole použít nesmí. Neplatí však při úhradě cestovních nákladů velbloudy ani mince. Stále však platí nefrity a potřebuje pro některé trasy cechovní pečeti, tak jako obvykle. Stále při použití spodního pole akce Cestování platí 2 mince, jako obvykle. Pokud se pomocí jiných odměn či akcí přesune o více lokací, za tento přesun neplatí při hrazení cestovních výloh velbloudy ani mince.

Příklad: Gantulga hodlá cestovat z Paganu do Kábulu. Musí zaplatit 1 nefrit. Zbylé náklady – 2 velbloudy a 6 mincí – platit nemusí.

VARIANTA S ČERNÝMI KOSTKAMI

Vyberou-li si hráči tuto volitelnou variantu, hodí na začátku každého kola všemi černými kostkami. Pokud si během kola některý hráč vezme nebo získá černou kostku, musí si vybrat jednu kostku z herního plánu a vzít si ji, aniž by změnil její hodnotu. Tyto černé kostky lze přehazovat použitím pomocných akcí tak jako obvykle.



Pokud je ve hře **Isabella Donati**, získá ihned poté, co si černou kostku vezme, odměnu odpovídající hodnotě kostky, již získala.

KOMBINOVÁNÍ HER MARCO POLO

Marco Polo II představuje samostatnou hru, která nebyla navržena tak, aby se dala libovolně kombinovat s ostatními tituly této herní rodiny. Přesto hráči mohou použít některé komponenty ze hry *Marco Polo* a jejich rozšíření. Se hrou *Marco Polo II* se dají nejlépe zkombinovat tyto prvky:

- Jednotlivé postavy z původní hry *Marco Polo*
- Nové postavy z minirozšíření *The New Characters*
- Společníci ze hry *The Voyages of Marco Polo: Agents of Venice*

Vyváženost hry může v těchto případech kolísat.

Ve hře lze využít i herní plán Benátek ze hry *Agents of Venice*, a hrát tak v 5 hráčích, tuto variantu však nedoporučujeme.

Minirozšíření *The Secret Paths* není kvůli zásadně odlišnému hernímu plánu s touto hrou kompatibilní.