

Daniele Tascini  
Simone Luciani

# Marco Polo II



# OBSAH A PŘÍPRAVA HRY PRO 4 HRÁČE

## OBSAH HRY

- 1 herní plán
- 1 ukazatel začínajícího hráče (přesýpací hodiny)
- 4 desky hráčů
- 7 destiček měst
- 7 destiček postav
- 10 půlkruhových destiček obchodní stanice
- 16 cechovních pečeti
- 18 destiček nabídek
- 49 destiček kontraktů (42 červených a 7 modrých)
- 68 mincí (40× 1, 18× 5, 10× 10)
- 4 kartičky 50/100 bodů
- 14 karet cílů
- 25 karet měst
- 18 zlatých cihlíček (14 malých a 4 velké)
- 18 balíků hedvábí (14 malých a 4 velké)
- 19 pytlů s pepřem (14 malých a 5 velkých)
- 26 kousků nefritu
- 26 velbloudů (20 malých a 6 velkých)
- 12 figurek (po 3 kusech v modré, žluté, zelené a červené barvě)
- 26 kostek (po 5 kusech v modré, žluté, zelené a červené barvě a 6 černých)
- 44 obchodních stanic (po 11 kusech v modré, žluté, zelené a červené barvě)
- 4 přehledové karty
- 1 pravidla a 1 příloha pravidel



Zbývající herní součásti budou popsány na straně 4.



Rub: vylepšená  
cechovní pečeť

Líc: základní  
cechovní pečeť

**13** Začíná hráč, jenž se jako poslední vrátil z nějaké cesty. Vezme si **žeton začínajícího hráče**.



**12** Všech 6 **černých kostek** položte na vyhrazené pole herního plánu s obrázkem černých kostek. Hodnoty na kostkách nehrájí roli.

**11** Roztřídte všech 16 **cechovních pečeti** podle druhu na 4 hromádky a položte je vedle herního plánu základní stranou nahoru.



**1** Umístěte **herní plán** doprostřed stolu.  
**Kartičky 50/100 bodů** položte vedle políčka „50“ počítadla bodů.



**2** Zamíchejte balíček **14 karet cílů** a umístěte je lícem dolů vedle herního plánu.





Líc karty cíle

**3** Všechny mince položte vedle herního plánu (68 mincí v hodnotách 1, 5 a 10), kde budou tvořit společnou zásobu. Počet mincí není ve hře nijak omezen; pokud jejich zásoba nebude stačit, použijte libovolnou náhradu.



**4** Veškeré zboží (zlato, hedvábní, pepř, nefrit) a velbloudy položte vedle herního plánu, kde budou tvořit společnou zásobu. Zboží je neomezený počet; pokud jejich zásoba nebude stačit, použijte libovolnou náhradu.

*Poznámka: 1 velké zboží nebo velbloud zastupuje 3 kusy daného zboží nebo velblouda.*



zlato



hedvábní



pepř



nefrit



velbloudi

**5** Na každé z 6 měst s vyhrazeným polem pro destičku města náhodně položte 1 destičku města. Nepoužité destičky vraťte do krabice.



**6** Na každé město s vyhrazeným polem pro destičku obchodní stanice náhodně položte 1 půlkruhovou destičku obchodní stanice.



**7** Zamíchejte balíček 25 karet města lícem dolů. Poté na každé z 6 míst na mapě vyhrazených pro kartu města položte lícem nahoru 1 kartu. Další 2 karty položte lícem nahoru na vyhrazená pole v oblasti akcí ve spodní části herního plánu. Ze zbylých karet města utvořte balíček a položte jej lícem dolů vedle herního plánu.

Líc karty města



Rub karty města



Hromádka kontraktů

Počáteční kontrakt



**8** Zamíchejte všech 7 destiček počátečních kontraktů a odložte je stranou (pro další informace viz str. 4). Zbývajících 42 destiček kontraktů zamíchejte a na každé město s vyhrazenými poli pro kontrakty položte lícem nahoru 2 destičky. Zbývajících kontraktů položte lícem dolů vedle herního plánu.



postavy



rub

**10** Roztřídíte všech 18 destiček nabídek podle čísel na 3 hromádky. Každá destička nese číslo I, II, nebo III. Každou ze 3 hromádek odděleně zamíchejte a poté z každé z nich vraťte 1 náhodně vybranou destičku do krabice. Hromádky umístíte lícem nahoru pod okraj herního plánu a pak z každé z nich vezmete horní destičku nabídky a položte ji lícem nahoru na příslušné pole na herním plánu.

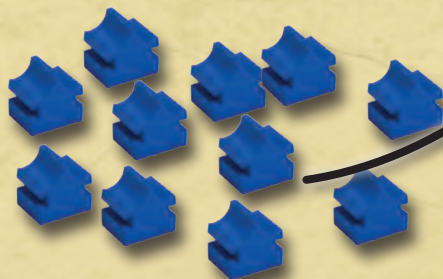


**9** Vedle herního plánu také umístíte všech 7 destiček postav.

# PŘÍPRAVA HRÁČE

**1** Každý hráč si zvolí barvu, vezme si příslušnou **desku hráče** a položí si ji před sebe.

**3** Každý hráč si vezme **11 obchodních stanic** své barvy a rozmístí je na políčka se symbolem obchodní stanice v levém horním rohu své desky hráče.



**2** Každý hráč si vezme **5 kostek** své barvy, hodí jimi a položí je vrženou stranou nahoru na svou desku.



**4** Každý hráč si vytáhne **1 počítačcí kontrakt** a položí si jej lícem nahoru na jedno ze dvou polí aktivních kontraktů na své desce.



**5** Každý hráč umístí 1 svou **figurku** na Peking (Beijing). Poté umístí další svou figurku na pole „50“ počítadla bodů. Třetí figurku si ponechá stranou, využije se jen tehdy, hraje-li hráč s destičkou postavy Mailin a Tian Chin (viz přílohu pravidel, strana 3).



**6** Každý hráč obdrží **3 velbloudy**, které umístí na svou desku, a také **8 mincí**, které si položí před sebe.

**7** Každý hráč si táhne **3 karty cílů**. Prozatím je nechá ležet lícem dolů před sebou.



**9** Každý hráč si prohlédne **3 karty cílů** ležící lícem dolů před ním a vybere si 1 z nich, kterou si ponechá. Zbylé dvě vrátí do krabice. Karty cílů jsou blíže popsány v příloze pravidel.




**8** Hráči zamíchají všech **7 destiček postav** a poté otočí tolik z nich, kolik je hráčů, plus 1 navíc. Počínaje posledním hráčem si hráči postupně proti směru hodinových ručiček vyberou 1 postavu a umístí ji lícem nahoru před sebe. Nepoužité postavy se vrátí do krabice. Schopnosti jednotlivých postav jsou blíže popsány v příloze pravidel.

**10** Každý hráč si vezme **přehledovou kartu** a položí si ji před sebe.



# NĚKOLIK SLOV O PRAVIDLECH

Pokud jste již hráli deskovou hru *Marco Polo*, můžete některé části těchto pravidel, jež se od předchozí verze hry nezměnily, přeskočit. Určitě si však přečtete všechny oddíly označené zlatou pečetí , jež popisují změněná či nově přidaná pravidla a akce.

## ÚVOD

Cesta Marca Pola, která byla tématem původní hry, neskončila jeho vítězným příjezdem do Pekingu. V tomto epickém pokračování se budete moci vydat ve službách chána zpět na západ, abyste se z nejbližších koutů jeho říše vrátili obtěžkáni bohatstvím a ověnčení slávou. Putování vám do cesty postaví jedinečné výzvy, nové a rozmanité akce, nové možnosti bodování a nový druh zboží: vzácný a drahocenný čínský nefrit. Ve hře se samozřejmě setkáte i s důvěrně známými prvky, jako je plnění kontraktů a návštěvy měst, za něž získáte odměny.

Na počátku každého kola hráči hodí svými kostkami, které poté umísťují na akční pole na herním plánu, aby mohli provést zvolené akce. Hráči se na tahu střídají po směru hodinových ručiček tak dlouho, dokud každý nevyužije všechny své kostky. V té chvíli nastává konec kola. Hra probíhá celkem v 5 kolech, po jejichž odehrání přichází čas na závěrečné bodování. Podrobný popis herního kola naleznete na stránkách 15 a 16.

## HERNÍ TAH

Ve svém tahu hráč musí vzít 1 nebo více kostek ze své herní desky a umístit ji/je na libovolné akční pole na herním plánu. Kostky takto může umístit na volné hnědé pole, na volné modré pole, nebo na obsazené modré pole.

(Na hnědé pole, na němž se již nacházejí kostky, nelze další kostky umístit.) Poté ihned vyhodnotí příslušnou akci.

Před vykonáním své povinné normální akce nebo po něm může hráč navíc vyhodnotit 1 nebo více pomocných akcí. Jejich shrnutí najdete na přehledové kartě.

Dokud má hráč k dispozici alespoň jednu kostku, musí si zvolit a vyhodnotit akci. Pokud mu kostky došly, automaticky se až do konce kola vzdá všech svých tahů. Jakmile některý hráč odehraje svůj tah, je na tahu hráč po jeho levici. Takto hra pokračuje, dokud všichni hráči nevyužijí všechny své kostky. V té chvíli nastává konec kola.



Pomocné akce  
na přehledové  
kartě



## HERNÍ PLÁN

Herní plán nabízí celkem 7 akcí:

- 1. KNIHY**  
(strany 6 a 7)
- 2. CHÁNOVA PŘÍZEŇ**  
(strana 7)
- 3. CECHOVNÍ PEČETI**  
(strana 7)
- 4. CESTOVÁNÍ**  
(strany 8–10)
- 5. KONTRAKTY**  
(strana 10)
- 6. ZVLÁŠTNÍ MĚSTA**  
(strana 11)
- 7. KARTY MĚST**  
(strana 11)



Před povinnou normální akcí nebo po ní může hráč navíc vyhodnotit **6 POMOCNÝCH AKCÍ**

(více viz strany 12 a 13):

- Splnění 1 kontraktu
- Vylepšení 1 cechovní pečeti
- Měšec
- Přehození 1 kostky
- Úprava hodnoty na 1 kostce o 1 bod
- Zisk 1 černé kostky

# AKCE

Při vyhodnocování akcí by měl mít hráč na paměti, že:



- Používá pouze své kostky, kostky ostatních hráčů nikoli.
- Musí použít tolik kostek, kolik je vyznačeno na akčním poli, které chce využít.
- Může umisťovat kostky na volná pole obou barev nebo na obsazená pole modré barvy („modrá je dobrá“). Nikoli však na obsazená hnědá pole.
- Pokud chce využít obsazené modré pole, musí za to zaplatit mincemi. Podrobněji o tom hovoří oddíl „Vysvětlivky k některým pravidlům“ na straně 14. Obsazené hnědé pole není možné využít.
- Každou barvu hráče (modrou, žlutou, zelenou, červenou) lze na jednom akčním poli použít pouze jednou za kolo.
- Akci vyhodnocuje ihned poté, co na ni umístí kostku/kostky.
- Při umístění více kostek **určuje kostka s nejnižší hodnotou, kolikrát lze danou akci vyhodnotit, případně kolik z ní lze získat.**
- Pokud může některou akci vyhodnotit vícekrát, může se rozhodnout využít ji méněkrát, než kolik činí maximální počet. Akci je však vždy nutné vyhodnotit alespoň jednou.

*Jak se tedy akce vyhodnocuje?*

1. Hráč umístí kostku/kostky na některé přípustné akční pole.
2. Pokud je dané pole již obsazené, zaplatí požadovaný obnos mincí.
3. Vyhodnotí příslušnou akci.



## 1. KNIHY



Na herním plánu se nacházejí 3 knihy s akčními poli nabízejícími zboží, velbloudy a mince.

**Postup:**

1. Hráč umístí kostku na 1 ze 4 akčních polí.
2. Zvolí si 1 z vystavených nabídek.
3. Vezme si zboží a přidá jej na svou desku.



### 1. Umístění kostky na 1 ze 4 akčních polí

První dvě knihy nabízejí každá jedno akční pole. Třetí kniha nabízí 2 oddělená akční pole.

Hráč umístí svou kostku. K tomu je dobré mít na paměti následující:

*Příklad: Na toto akční pole modrý hráč umístí 1 kostku.*



Sem lze umístit kostku s libovolnou hodnotou.



Sem je nutné umístit kostku s hodnotou nejméně 3.



Sem je nutné umístit kostku s hodnotou nejméně 5.

*Akční pole třetí knihy jsou oddělená. Pokud tedy hráč v daném kole umístit kostku na jedno z těchto akčních polí, může ve stejném kole umístit další kostku na to druhé.*

### 2. Volba 1 z vystavených nabídek

Nabídka knih se každé kolo mění (viz „Umístění nových destiček nabídek“ na straně 16). Každé akční pole hráči nabízí výběr ze 4 různých nabídek, z nichž si musí 1 vybrat. Obě horní nabídky nevyžadují žádnou platbu, spodní dvě oproti tomu stojí 1, případně 2 nefrity.

Bezplatné nabídky



S poplatkem 1 či 2 nefrity

*Pokračování příkladu: Modrý hráč si zvolí 1 ze 4 nabídek.*



### 3. Přidání zboží na desku hráče

Hráč si ze společné zásoby vezme veškeré zboží a velbloudy vyobrazené na zvolené nabídce a položí si je na svou desku. Mince si položí před sebe.

*Pokračování příkladu: Ze společné zásoby si modrý hráč vezme 1 nefrit a 2 pytle pepře a položí je na svou desku.*



## 2. CHÁNOVA PŘÍZEŇ

Hráč umístí na akční pole chánovy přízně přesně 1 kostku a vezme si ze společné zásoby 4 mince a 2 velbloudy.



### ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Hráč, který jako první v daném kole využije chánovu přízeň, umístí svou kostku na akční pole nejvíce vlevo a vezme si příslušnou odměnu. Další hráč, jenž chce tuto akci využít, musí svou kostku umístit na následující pole vpravo – musí však při tom použít kostku se stejnou hodnotou, jako má naposledy umístěná kostka, nebo vyšší.

**Příklad:** Modrý hráč na první pole akce Chánova přízeň umístil kostku s hodnotou 3 a obdržel 4 mince a 2 velbloudy ze společné zásoby.

1



2

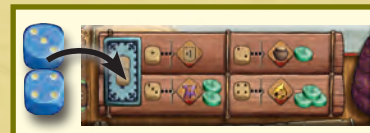
Chce-li nyní chánovu přízeň využít červený hráč, musí na následující pole této akce umístit kostku s hodnotou alespoň 3. Červený použije hodnotu 4 a taktéž obdrží 4 mince a 2 velbloudy.



Akce Chánova přízeň nabízí pouze 4 akční pole. Jakmile jsou všechna tato pole obsazená, nelze již tuto akci v daném kole využít. V jednom kole nesmí být této akci přiřazeny 2 nebo více kostek stejné barvy hráče.

## 3. CECHOVNÍ PEČETI

Hra nabízí 4 různé druhy cechovních pečeti s různými odměnami. Chce-li hráč získat cechovní pečeť, musí na pole akce Cechovní pečeti umístit přesně 2 kostky. O tom, kterou z pečeti může získat, rozhoduje jako obvykle kostka s nižší hodnotou. Hráč si vezme 1 z pečeti a položí si ji před sebe základní (hnědou) stranou nahoru.



Je-li nejnižší hodnota na kostkách hráče alespoň...



... 1, může si vzít pečeť farmářského cechu.



... 3, může si vzít pečeť krejčovského cechu a 2 nefrity.



... 2, může si vzít pečeť kořenářského cechu a 1 nefrit.

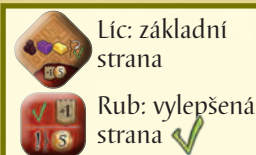


... 4, může si vzít pečeť zlatnického cechu a 3 nefrity.

Některé pečeti také přinášejí okamžitou jednorázovou odměnu ve formě nefritu.

Hráč může vlastnit jen 1 pečeť od každého druhu cechovní pečeti.

Hráči si mohou své cechovní pečeti během hry ve svém tahu vylepšit ✓ v rámci pomocné akce. Viz „Pomocné akce“ na straně 12–13.



### Čemu jsou cechovní pečeti dobré?

• Některé trasy na herním plánu lze využít jen tehdy, vlastní-li hráč pečeť příslušného cechu. Viz „Cestování“ na straně 8.

• Každá vylepšená cechovní pečeť ✓ poskytuje odměnu – ihned po svém vylepšení a také na začátku každého kola (jak naznačuje symbol !).

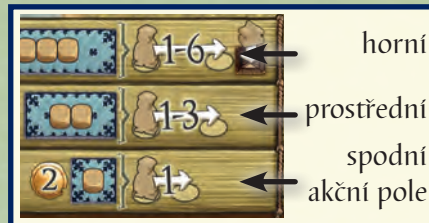
• Ve zvláštních městech hráč za vylepšené cechovní pečeti ✓ získá dodatečnou odměnu.

• Některé karty cílů vyžadují vylepšené cechovní pečeti ✓, a na konci hry vám tak přinesou vítězné body.



## 4. CESTOVÁNÍ

S pomocí akce Cestování můžete postoupit se svou figurkou na herním plánu. Akce Cestování nabízí 3 oddělená akční pole. Pokud tedy hráč v daném kole jedno z těchto akčních polí využil, může s kostkami své barvy ve stejném kole nadále využít obě zbývající. Podle toho, které pole chce využít, umísťuje hráč 1, 2 nebo 3 kostky.



### Vyhodnocení akce Cestování

1. Hráč umístí kostku/kostky.
2. Zaplatí cenu za využití daného akčního pole.
3. Zaplatí cestovní náklady.
4. Přesune svou figurku a umístí 1 obchodní stanici.

#### 1. Umístění kostky/kostek

Hráč použije počet kostek vyznačený na akčním poli, jež si zvolil. Každé z polí ukazuje maximální počet lokací, o které se figurka hráče může přesunout. Zároveň je **počet lokací omezen nejnižší hodnotou na umístěných kostkách**. Může se tedy stát, že se hráč nebude moci přesunout o maximální počet lokací, jež dané akční pole umožňuje.

Hráč má vždy možnost přesunout se o menší počet lokací, než je mu umožněno. Vždy se však musí přesunout alespoň o 1 lokaci.

#### 2. Cena za využití akčního pole

Pokud si hráč zvolí spodní pole akce Cestování, musí zaplatit 2 mince a přesunout se o 1 lokaci.

#### 3. Cestovní náklady

Hráč musí uhradit cestovní náklady svého aktuálního přesunu. Každá trasa spojující lokace na herním plánu má vyznačené nezbytné cestovní výlohy spojené s putováním po dané trase. Ty mohou zahrnovat velbloudy, mince a/nebo nefrity, jež hráč musí odevzdat do společné zásoby.

Cestu po dané trase musí hráč zcela uhradit dříve, než udělá či získá cokoli dalšího.

U některých tras je vyobrazena cechovní pečeť. Aby mohl hráč putovat po takovéto trase, musí **vlastnit** pečeť patřící němu cechu. Tuto pečeť si však ponechává a nikam ji **neodevzdává**. Také nezáleží na tom, zda pečeť je či není vylepšená.

#### 4. Přesunutí figurky a umístění 1 obchodní stanice

Figurka hráče putuje z jedné lokace do druhé skrze města a oázy. Nemůže se zastavit na půli cesty mezi dvěma lokacemi. Pokud figurka po vyhodnocení akce Cestování **skončí** ve městě, v němž daný hráč ještě nemá obchodní stanici, musí ji do tohoto města umístit. Každé město má vyhrazené místo pro 4 obchodní stanice (1 pro každého hráče).

- Pokud figurka po vyhodnocení akce Cestování skončí v oáze, neděje se nic.
- Pokud hráč umístí obchodní stanici do města s destičkou města, získává ihned uvedenou odměnu (jednotlivé symboly vysvětluje příloha pravidel). Destička města zůstává dál ležet ve svém městě. Tuto odměnu hráč získá také na začátku každého následujícího kola.
- Pokud hráč umístí obchodní stanici do města s kartou, může ve svých následujících tazích na tuto kartu umístit kostku, a využít tak akce libovolné karty v daném městě (viz stranu 11). Karta města zůstává dál ležet ve svém městě.

*Příklad: Modrý umístí obchodní stanici do města a ihned získá příslušnou odměnu.*

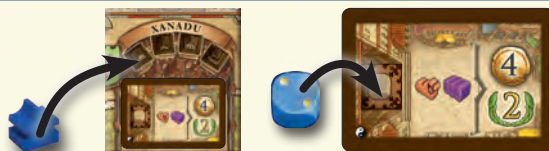


*Modrý si vezme 1 velblouda a 3 mince.*





*Příklad: Modrý umístí do města obchodní stanici.*



*Počínaje následujícím tahem sem může modrý umístit kostku a využít akce na této kartě.*

- Pokud hráč umístí obchodní stanici do města s kontrakty, může si ihned vzít 1 ze 2 kontraktů, které nabízí, a položit je na svou desku. Na konci tahu pak prázdné místo doplní novým kontraktem z hromádky vedle herního plánu.

*Příklad: Modrý umístí obchodní stanici do města.*

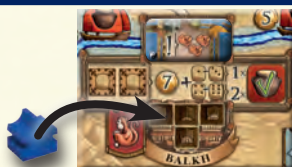


*Modrý si vezme 1 ze 2 nabízených kontraktů. Může teď také využít akci Kontrakty a vzít si z tohoto města více kontraktů (viz stranu 10).*



- Pokud hráč umístí obchodní stanici do zvláštního města (Baghdad, Balkh a Hormuz), získává ihned uvedenou odměnu (jednotlivé symboly vysvětluje příloha pravidel). Destička města zůstává dál ležet ve svém zvláštním městě. Tuto odměnu hráč získá také na začátku každého následujícího kola. Zároveň může ve svých následujících tazích využít akci daného města.

*Příklad: Modrý umístí obchodní stanici do města.*

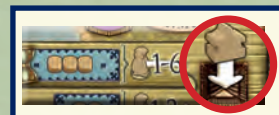


*Modrý si ihned vezme odměnu ve formě 3 velbloudů. Počínaje následujícím tahem může využít akci tohoto města.*



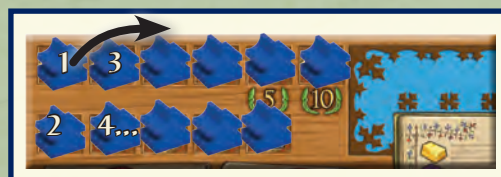
**Zvláštní pravidlo pro Kashgar:** Město Kashgar v levém horním rohu herního plánu nabízí jak destičku města, tak kartu. Pokud hráč umístí obchodní stanici do Kashgaru, získá ihned danou odměnu a může ve svém následujícím tahu využít kartu tohoto města.

Pokud si hráč vybere horní pole akce Cestování (vyžadující 3 kostky), může po dokončení přesunu umístit **1 další obchodní stanici** do města, přes které v tomto tahu putoval. Odměny za umístění obchodní stanice však získá až po dokončení přesunu.



## Další pravidla

- Při umísťování obchodní stanice hráči postupují po sloupcích. Nejprve použijí stanici ležící v levém horním rohu jejich desky. Jako další vezmou stanici pod ní a poté se přesunou do dalšího sloupce vpravo. Pokud hráč nevyužil horního pole akce Cestování, neumísťuje žádné obchodní stanice do měst, kterými ve svém tahu prošel, ale pouze do města, ve kterém svůj přesun ukončil.
- Jakmile hráč umístí svou devátou a desátou obchodní stanici, získává za každou z těchto dvou stanic 5 bodů (5). Jakmile umístí jedenáctou stanici, získává 10 bodů (10).
- Figurka hráče se může pohybovat tam a zpět. Také může ukončit svůj přesun na stejné lokaci jako dříve. Za žádných okolností však hráč nemůže mít v jakékoli lokaci více než 1 obchodní stanici.
- Akce Cestování určuje začínajícího hráče pro následující kolo (viz stranu 14).



## Půlkruhová destička obchodní stanice

Hráč, který jako první umístí obchodní stanici do města s destičkou obchodní stanice, ihned získává příslušnou odměnu. Poté, co si odměnu vezme ze společné zásoby, odstraní danou půlkruhovou destičku obchodní stanice z města a vrátí ji do krabice.



## ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Všichni hráči zahajují hru v Pekingu (Beijing). Pokud se figurka hráče do Pekingu vrátí, obchodní stanici tam neumísť.
- Pokud některý hráč umístil všechny své obchodní stanice a musí umístit další, nezbyvá mu, než přesunout některou ze svých již umístěných stanic na tuto novou lokaci.

### Příklad akce Cestování:



1 Modrý umístí 2 kostky (3 a 5) na prostřední akční pole.

2 Jelikož je toto pole volné a není na něm vytištěna žádná cena, nemusí za využití daného akčního pole platit žádnou cenu.



3 Modrý chce cestovat z Yangzhou do Paganu skrz Fuzhou a jednu oázu. Zaplatí 5 mincí a 5 velbloudů.

4



4 Modrý přesune svou figurku o 3 lokace. Obchodní stanici umístí pouze do Paganu, protože tam jeho cesta skončila. Pokud by si býval vybral horní pole akce Cestování, mohl by umístit obchodní stanici i do Fuzhou, jelikož skrz toto město cestoval.

## 5. KONTRAKTY

Aby si hráč mohl vzít kontrakt, musí mít alespoň 1 obchodní stanici v některém z měst s destičkami kontraktů. Hráč umístí 1 kostku libovolné hodnoty na pole akce Kontrakty. Poté si může vzít 1 nebo 2 kontrakty z libovolných měst, ve kterých má své obchodní stanice. Může si vzít oba kontrakty z 1 města, nebo po 1 kontraktu ze dvou různých měst. Hráč zvolené kontrakty položí na pole aktivních kontraktů na své desce. Poté, co si kontrakty vezme, obdrží 3 mince ze společné zásoby.



1 Modrý umístí kostku na pole akce Kontrakty.



2 Modrý má obchodní stanice ve 2 městech s destičkami kontraktů. Může si vzít až 2 z těchto kontraktů a položit je na svou desku. Poté si vezme 3 mince.



### Další pravidla

- Každý hráč má na své desce místo pro 2 aktivní kontrakty. Pokud si vezme nové kontrakty a nemá pro ně na své desce místo, musí odhodit potřebné množství stávajících aktivních kontraktů, aby místo vytvořil. Odhozené běžné kontrakty se vracejí na dno hromádky kontraktů, zatímco počáteční kontrakty putují zpět do krabice.
- Odměnu z kontraktu hráč získá, pouze pokud kontrakt splní (viz stranu 12).

*Příklad: Modrý si vezme kontrakt, nemá však pro něj na své desce místo. Odhodí tedy 1 ze svých aktivních kontraktů, který umístí na dno hromádky kontraktů. Poté na svou desku položí svůj nový kontrakt.*



- Na konci každého tahu hráč ve městech doplní všechna volná pole pro kontrakty tak, že táhne destičku kontraktů z hromádky a položí ji licem nahoru na herní plán. Na začátku každého tahu by měla být všechna pole kontraktů na herním plánu zaplněna.

### ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

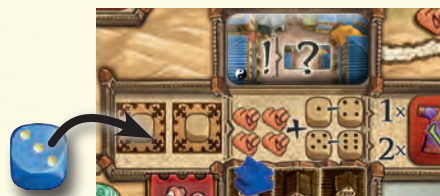
- Hráč si nemůže z herního plánu vzít kontrakt a ihned jej odhodit na dno hromádky kontraktů. Nové kontrakty se vždy musí umístit na desku hráče.

## 6. ZVLÁŠTNÍ MĚSTA

Na herním plánu se nacházejí 3 zvláštní města – Bagdád (Baghdad), Balkh a Hormuz –, která nabízejí jak destičku města, tak vlastní akční pole. Aby mohl hráč tato akční pole využít, musí mít v tomto městě obchodní stanici.

Zvláštní města nabízejí 2 hnědá akční pole. Každé z polí vyžaduje 1 kostku. Obě tato pole tvoří součást jediného většího pole. Aby hráč mohl využít danou akci, musí na 1 z těchto akčních polí umístit 1 kostku. V rámci celého většího pole se může nacházet nejvýše 1 kostka od každé hráčské barvy. Jelikož ve zvláštním městě nemůže hráč mít více než 1 kostku, musí použít černou kostku, chce-li tuto akci využít podruhé (viz stranu 14).

*Modrý má obchodní stanici v Hormuzu. Může tedy umístit kostku na akční pole a danou akci využít.*



### Co tím hráči získají?

- Za prvé ze společné zásoby obdrží uvedenou odměnu. Odměna je stejná pro všechny hodnoty na kostce.
- Za druhé, vlastní-li hráč **vylepšenou** pečeť příslušného cechu, získá také okamžitě odměnu uvedenou na pečetí. Hodnota na kostce určí, zda hráč obdrží odměnu na pečetí jednou, či dvakrát, jak vyznačeno na příslušném poli.

#### Příklad:

**1** Modrý umístit kostku s hodnotou 3 na pole v Bagdádu.



**2** Modrý obdrží:



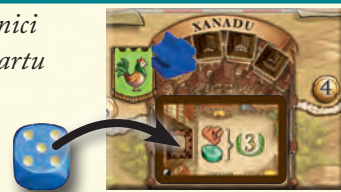
**3** Navíc obdrží 2 velbloudy (1× odměna uvedená na jeho vylepšené pečetí zlatnického cechu).



## 7. KARTY MĚST

Na některá města se pokládají karty. Chce-li hráč některou kartu města využít, musí mít v daném městě obchodní stanici. Poté musí na akční pole karty města umístit 1 kostku a akci vyhodnotit. Podrobný popis jednotlivých akcí na kartách měst naleznete v příloze pravidel. U většiny karet určuje hodnota na kostce, kolikrát může hráč danou akci vyhodnotit.

*Modrý má obchodní stanici v Xanadu. Umístit na kartu města kostku a vyhodnotí danou akci.*



*Sem hráč umístit 1 kostku. Na tomto poli se může nacházet pouze jediná kostka.*

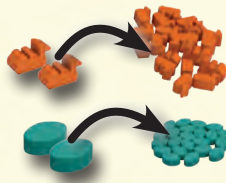
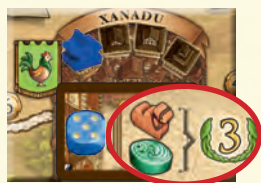


*Akce karty města, kterou může hráč vyhodnotit.*

Karty měst je možné využít pouze 1× za kolo. Jakmile některý z hráčů svou kostkou akční pole na kartě města obsadí, nemůže tuto akci až do začátku následujícího kola využít nikdo jiný.

#### Příklad:

*Modrý na tuto kartu města umístit 1 kostku s hodnotou 5. Jelikož umístit 5, může tuto akci vyhodnotit až 5×.*



*Modrý zaplatí 2 velbloudy a 2 nefrity a vyhodnotí tuto akci 2×. Utrží tak (2 × 3 =) 6 bodů.*

V oblasti akcí v dolní části herního plánu se nacházejí další 2 karty města. Tyto karty se od běžných karet města ve 2 věcech liší:

- Tyto dvě karty se na začátku každého kola mění (viz stranu 16).
- Jejich akce se nepojí s žádným z měst, takže je mohou hráči využívat od samého začátku hry (nevyžadují umístění obchodní stanice).



# POMOCNÉ AKCE

Ve svém tahu může hráč vyhodnotit 1 či více pomocných akcí, a to **před** svou povinnou normální akcí **nebo po ní** (nikoli během akce). Pomocné akce jsou shrnuty na přehledové kartě.

## Pomocné akce

1. Splnění 1 kontraktu
2. Vylepšení 1 cechovní pečeti
3. Měšec
4. Přehození 1 kostky
5. Úprava hodnoty na 1 kostce o 1 bod
6. Zisk 1 černé kostky



Přehledová karta

### 1. Splnění 1 kontraktu

Na každé destičce kontraktu jsou vyobrazené dvě části: levá strana udává velbloudy a zboží potřebné ke splnění daného kontraktu, pravá zase odměnu, kterou hráč po splnění získá. Přehled symbolů je uveden v příloze pravidel.

Velbloudi potřební ke splnění kontraktu

Zboží potřebné ke splnění kontraktu



Odměna za splnění kontraktu

- Hráč může splnit pouze kontrakty, jež leží na polích aktivních kontraktů na jeho desce.
- Chce-li hráč daný kontrakt splnit, musí vlastnit požadované množství velbloudů a zboží (vyobrazené v levé části destičky kontraktu), jež odevzdá do společné zásoby.
- Ihned získává všechny odměny uvedené na pravé straně kontraktu. Splnění kontraktu vždy zahrnuje odměnu v podobě bodů.
- Hráč poté splněný kontrakt umístí lícem dolů na pole splněných kontraktů na své desce.

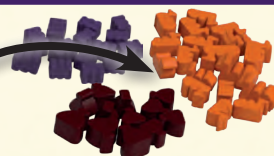
### Příklad:

1



Modrý hodlá splnit tento kontrakt na své desce.

2



Modrý zaplatí 2 velbloudy, 1 hedvábí a 2 pepře.

3



Modrý splnil daný kontrakt a získá 4 mince a 3 body.

4



Modrý si splněný kontrakt odloží lícem dolů na svou desku.

### 2. Vylepšení 1 cechovní pečeti

Chce-li si hráč vylepšit cechovní pečeti, musí zaplatit cenu uvedenou vedle symbolu ✓ (nikoli položky vyobrazené na červené ploše pod ním). Pečeť si poté vylepší tak, že ji otočí z její základní hnědé strany na vylepšenou červenou stranu označenou symbolem odměny !. Ihned získává uvedenou odměnu, kterou taktéž obdrží na začátku každého následujícího kola.

Příklad: Modrý chce vylepšit svou pečeti zlatnického cechu. Zaplatí cenu (9 mincí a 2 zlaté cibličky) a otočí destičku na druhou stranu. Ihned jako odměnu získává 2 velbloudy.





### 3. Měsíc

Na měsíc v dolní části herního plánu se umísťuje přesně 1 kostka. Hráč si poté ze společné zásoby vezme 3 mince, nebo 2 velbloudy, nebo 1 nefrit.

- Za tuto pomocnou akci hráči nic dalšího neplatí, ani když se již na měsíci nacházejí jiné kostky.
- Hodnota kostky umístěné na měsíci nehraje roli. Hráč vždy obdrží buďto 3 mince, 2 velbloudy, nebo 1 nefrit.
- Dokud hráči zbývají nějaké kostky, může pomocnou akci Měsíc využít vícekrát (použije více kostek své barvy najednou).
- Použije-li akci Měsíc před svou povinnou normální akcí a zbývají mu stále ještě kostky, musí taktéž vyhodnotit normální akci.

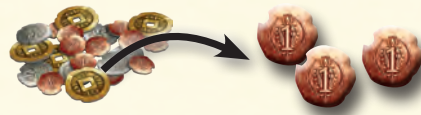
**Příklad:**

1



Modrý umístí kostku na Měsíc.

2



Modrý si vezme 3 mince ze společné zásoby.

### 4. Přehození 1 kostky

Hráč může zaplatit 1 velblouda a jedenkrát přehodit 1 ze svých kostek.

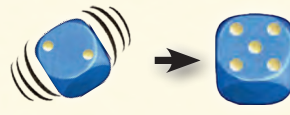
**Příklad:**

1



Modrý zaplatí 1 velblouda.

2



Modrý přehodí 1 ze svých kostek.

### 5. Úprava hodnoty na 1 kostce o 1 bod

Hráč může zaplatit 2 velbloudy a upravit hodnotu na 1 ze svých kostek o 1 bod směrem nahoru nebo dolů. Nemůže však hodnotu 6 změnit na 1 a opačně.

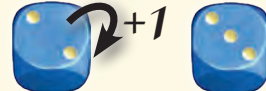
**Příklad:**

1



Modrý zaplatí 2 velbloudy, aby upravil hodnotu na kostce o 1.

2



Modrý se rozhodne změnit hodnotu 2 na 3.

### 6. Zisk 1 černé kostky

Hráč může zaplatit 3 velbloudy a vzít si ze zásoby na herním plánu 1 černou kostku. Získanou kostkou ihned hodí a přidá ji ke zbývajícím kostkám na své desce. Tuto pomocnou akci může hráč využít **pouze jednou za tah**. Může však ve stejném tahu získat další černé kostky jako odměnu z některých kontraktů.

Na konci každého kola se všechny černé kostky vracejí do zásoby na herním plánu.

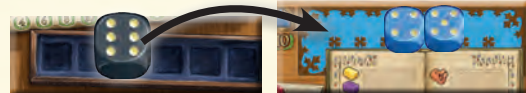
**Příklad:**

1



Modrý zaplatí 3 velbloudy, aby získal černou kostku.

2



Modrý si vezme černou kostku, hodí ji a umístí ji na svou desku hráče.

### Další pravidla

- V jednom tahu může hráč vyhodnotit stejnou pomocnou akci vícekrát (výjimku představuje získání černé kostky). Musí při tom za každou pomocnou akci zaplatit zvlášť.
- Pomocnou akci není možné vyhodnotit během normální akce.
- Prostřednictvím pomocných akcí může hráč upravovat i hodnoty na svých černých kostkách.

# VYSVĚTLIVKY K NĚKTERÝM PRAVIDLŮM

## VYUŽITÍ OBSAZENÉHO AKČNÍHO POLE

**Modrá akční pole** mohou být obsazena **více hráči** a více kostkami najednou.

**Hnědá akční pole** mohou být v každém kole obsazena pouze **1 hráčem** a 1 kostkou.

- Chce-li hráč využít obsazené modré akční pole, **musí za to zaplatit**. Tuto cenu (v mincích) určuje **kostka s nejnižší hodnotou**, kterou hráč používá k vyhodnocení dané akce. Počet a hodnoty kostek, které se na daném poli již nacházejí, nehrají žádnou roli. Určující jsou pouze hodnoty na kostkách hráče, který akci provádí.
- Pokud se na modrém akčním poli již nacházejí nějaké kostky, umístí další hráč své kostky na ně. Toto je důležité dodržet zejména u polí akce Cestování, aby bylo zřejmé, který z hráčů akci využil jako poslední.

**Příklad:** Na akčním poli *Cechovní pečeti* (modré pole) se již nacházejí 2 červené kostky. Modrý hráč si také chce koupit pečeti. Umístí tedy na toto pole 2 kostky (1 a 3).



2



Jelikož je nejnižší hodnota na modrých kostkách 1, zaplatí modrý 1 minci. Poté si vezme cechovní pečeti.

## ČERNÉ KOSTKY

- Černé kostky nenáleží k žádné z hráčských barev (modré, žluté, zelené, červené). Hráči mohou černé kostky využít i k opětovnému použití akčního pole, na němž již leží kostka jejich barvy umístěná dříve ve stejném kole.
- Hráči mohou černé kostky kombinovat s kostkami své barvy. Pokud tak však učiní, musejí mít na paměti pravidlo, které říká, že kostky jedné barvy hráče lze na akčním poli použít pouze jednou.
- Na modrém akčním poli není počet černých kostek, které lze využít, nijak omezen.

**Příklad:**



Modrý si již během tohoto kola kontrakty bral, a nemůže tudíž na dané akční pole umístit druhou modrou kostku. Vlastní však také jednu černou kostku, kterou na tomto akčním poli použít může, pokud si bude přát získat další kontrakty.



## KOMPENZACE NÍZKÝCH HODNOT NA VRŽENÝCH KOSTKÁCH

Poté, co hráči na začátku kola hodí svými kostkami, sečtou hodnoty, jež jim padly. Pokud je výsledné číslo menší než 15, získává každý takový hráč kompenzaci v podobě mincí nebo velbloudů. Za každý bod, o který se součet hodnot na kostkách liší od hodnoty 15, si může vzít 1 minci, nebo 1 velblouda. Hráč tak může získat libovolnou kombinaci velbloudů a mincí.

**Příklad:**



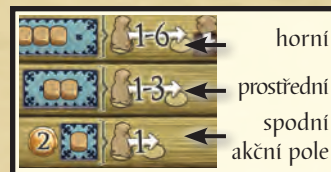
Modrý hodil celkem 13. Má nárok na 2 body kompenzace: 2 velbloudy, nebo 2 mince, nebo 1 velblouda a 1 minci.

## NEFRIT ZVLÁŠTNÍ ZBOŽÍ

Nefrit představuje zboží, stejně jako pepř, zlato a hedvábí. Ve hře jej budou hráči potřebovat při plnění kontraktů, využití karet měst a platbě cestovních nákladů. Nefrit je však zároveň volně směnitelný za **1 minci** nebo **1 velblouda**. Kdykoli hráč potřebuje zaplatit mincemi a/nebo velbloudy, může uhradit část ceny nebo celou cenu pomocí nefritu.

## ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ

Kdykoli některý z hráčů využije akce Cestování, může dojít ke změně začínajícího hráče pro následující kolo. Pokud hráč využije pole akce Cestování, které se nachází **výše než** všechna dříve využitá pole této akce, případně se nachází **na stejné úrovni**, stává se začínajícím hráčem pro následující kolo. Nový začínající hráč v takovém případě převezme ukazatel ve tvaru přesýpacích hodin. Pokud během kola necestuje žádný hráč, pozice začínajícího hráče se nemění.



**Příklad:** Modrý hráč využije prostřední pole akce Cestování. Před ním již toto pole využil zelený hráč, protože však modrý využil pole na stejné úrovni, převezme ukazatel přesýpacích hodin a stane se začínajícím hráčem pro příští kolo (pokud již žádný jiný hráč nevyužije prostřední nebo horní pole akce Cestování).





# KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

## KONEC HRY

Hra končí po odehrání **5 kol**. Kolik kol zbývá do konce hry, lze odvodit od počtu destiček nabídek zbyvajících na hromádkách pod herním plánem. V posledním kole hry se na plán dostanou také poslední destičky nabídek.

## ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Během závěrečného bodování si hráči sečtou body za následující úspěchy:

- Za každou vylepšenou cechovní pečeť  vyobrazenou na **kartě cíle**, kterou hráč vlastní, si připíše vyznačený počet bodů.
- Za každý jedinečný prapor města, ve kterém má hráč **svou obchodní stanici**, si připíše body podle stupnice na herním plánu (viz strany 2 a 3 přílohy pravidel). V této chvíli se uplatní i veškeré prapory  se symbolem +1.
- Za **každé 2 kusy zboží** (pepř, hedvábí, zlato a nefrit), jež hráč vlastní, si připíše **1 bod**. **Velbloudi nepředstavují zboží**.
- Za každých **10 mincí**, jež hráč vlastní, si připíše **1 bod**.
- Hráč nebo hráči, kteří **splnili nejvíce kontraktů**, si připíše **8 bodů**. Hráč nebo hráči, kteří **splnili druhý nejvyšší počet kontraktů**, si připíše **4 body**. (Výjimka: Při hře 2 hráčů se druhé místo v počtu kontraktů neodměňuje.)
- Vítězí ten hráč, který získal nejvíce bodů.



## NEROZHODNÝ POČET BODŮ

V případě nerozhodného výsledku závěrečného bodování o vítězi rozhodne počet velbloudů, jež hráč vlastní. Panuje-li i v tomto mezi kandidáty na vítěze rovnost, o vítězství se podělí.

## HRA 2 NEBO 3 HRÁČŮ

### 3 HRÁČI

Při přípravě partie hráči použijí jen 5 černých kostek, zbytek vrátí do krabice.

Na první pole akce Chánova přizeň umístí 1 kostku některé nehrající barvy s hodnotou 1. Tato kostka zde zůstane po celou dobu partie.

### 2 HRÁČI

Při přípravě partie hráči použijí jen 4 černé kostky, zbytek vrátí do krabice.

Navíc umístí kostky některé nehrající barvy na následující pole:

- 2 kostky (obě s hodnotou 1) na první 2 pole akce Chánova přizeň.
- 1 kostku s hodnotou 1 na 1 akční pole v každém zvláštním městě (Bagdád, Balkh a Hormuz).
- 1 kostku s hodnotou 5 na spodní modré akční pole třetí destičky nabídek akce Knihy.

Tyto kostky zůstanou na svých místech ležet po celou dobu partie.

Během závěrečného bodování hráči nezískávají body za druhé místo v počtu splněných kontraktů.



## HERNÍ KOLO

### ZAČÁTEK NOVÉHO KOLA

*Na začátku každého kola se:*

1. Z herního plánu odeberou všechny kostky.
2. Umístí nové destičky nabídek.
3. Přidělí odměny za města a postavy.
4. Do oblasti akcí umístí nové karty města.
5. Hodí všechny kostky hráčů a provedou případné kompenzace.

### 1. Odebrání všech kostek

Hráči z herního plánu odeberou všechny své kostky a položí je před sebe. Zatím jimi neházejí. Všechny černé kostky se vrátí na vyhrazené místo na herním plánu.

### 2. Umístění nových destiček nabídek

Hráči vrátí všechny 3 destičky nabídek, jež právě leží na herním plánu, do krabice. Poté z hromádek destiček nabídek pod herním plánem vezmou vrchní destičky a umístí je na uvolněná pole. Jelikož destičky leží lícem nahoru, mohou se hráči podívat, jaké nabídky na ně čekají v následujícím kole.



### 3. Přidělení odměn za města a postavy

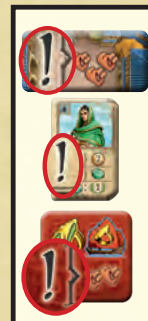
V tomto okamžiku hráči získají odměny za všechny destičky se symbolem !. Odměny hráč získá za:

- všechny **destičky měst** ve městech, v nichž má svou obchodní stanici,
- **své postavy**,
- všechny své **vylepšené cechovní pečeti**.

Souhrn všech symbolů a postav naleznete v příloze pravidel.

### 4. Umístění nových karet města do oblasti akcí

Hráči vrátí karty města z oblasti akcí v dolní části herního plánu do krabice. Poté z balíčku táhnou 2 nové karty města a umístí je na uvolněná pole.



### 5. Vržení všech kostek hráčů, vyřešení případných kompenzací

Všichni hráči současně hodí svými kostkami. Pokud některému z nich padne v součtu méně než 15, obdrží kompenzaci v podobě velbloudů a/nebo mincí. Hráči si vržené kostky položí na svou desku. Poté začíná další kolo.



## HERNÍ KOLO

Hráči se po směru hodinových ručiček střídají v tazích, počínaje začínajícím hráčem, dokud všem hráčům nedojdou kostky.

**Tah hráče probíhá následovně:**

#### 1. Vyhodnocení pomocných akcí (volitelné)

Hráč se může před svou normální akcí rozhodnout vyhodnotit pomocné akce. Může jich provést libovolný počet.

#### 2. Vyhodnocení 1 normální akce (povinné)

Hráč si zvolí 1 normální akci, umístí na herní plán potřebný počet kostek a danou akci okamžitě vyhodnotí.

#### 3. Vyhodnocení pomocných akcí (volitelné)

Hráč se může po své normální akci rozhodnout vyhodnotit pomocné akce. Může jich provést libovolný počet.

## VÝSLOVNOST NÁZVŮ MĚST NA HERNÍM PLÁNU:

Kashgar (Kašgar)	Chengdu (Čcheng-tu)	Baghdad (Bagdád)
Karakorum (Karakorum)	Xian (Si-an)	Hormuz (Hormuz)
Xanadu (Šang-tu)	Yangzhou (Jang-čou)	Jaipur (Džajpur)
Beijing (Peking)	Kabul (Kábul)	Kunming (Kchun-ming)
Merw (Merv)	Pagan (Pagan)	
Balkh (Balch)	Fuzhou (Fu-čou)	



© 2019 Hans im Glück Verlags-GmbH

Autoři: Daniel Tascini, Simone Luciani

Výtvarné zpracování: Dennis Lohausen

3D rendering: Andreas Resch

Albi

Překlad do češtiny: Jan Dvořák

DTP české verze:

Filip Stránský, Jiří Trojáněk

Produkce české verze:

David Rozsival, Michal Šmíd