



Marco Polo

THE NEW CHARACTERS

© 2015 Hans im Glück

ZMAN
games

English version:

© 2015 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

info@zmangames.com
www.zmangames.com

Esta mini-expansão necessitará de uma cópia do "The Voyages of Marco Polo". As regras para o jogo base permanecem as mesmas. Esta expansão adiciona algumas regras adicionais.

COMPONENTS AND SETUP

COMPONENTES DO JOGO

- 01 Marcador de Bônus de Cidade
- 01 Token para o Frate Nicolao
- 04 Tiles de Personagens
- 04 Novos Contratos
- 15 Presentes



Embaralhe os 4 Novos **Personagens** com os do jogo base. Como de costume, revele os personagens com base no número de jogadores + 1 (ver página 15 do manual de regras do jogo base).

Nota: Se desejar, você pode simplesmente jogar com os 4 novos personagens.



Embaralhe os 15 Presentes e forme uma pilha com a face virada para baixo ao lado do tabuleiro principal.



Embaralhe o novo **Marcador de Bônus de Cidade** com os do jogo base e coloque-os aleatoriamente nas 6 cidades pequenas (ver página 15 das regras do jogo base). O marcador de bônus de Cidade restante é colocado na caixa, uma vez que não é mais necessário.



Recomendamos que você use o Marcador de Bônus de Cidade 'D' (aquele com o '?').

Embaralhe os 4 Novos **Contratos** com os do jogo base. Em seguida, monte 5 pilhas de 6 contratos cada, como de costume (ver página 3 do manual de regras do jogo base). A pilha especial conterá agora 12 contratos.



GIFTS

Quando um jogador recebe um presente, ele pega o primeiro do topo da pilha e olha para ele:



Se o presente tiver um raio, o jogador deve pegar imediatamente o bônus representado ou executar a ação descrita. Em seguida, descarte-o com a face para cima ao lado da pilha de presentes.



Se não houver um raio, o jogador mantém o presente à sua frente. Ele pode usar este presente a qualquer momento (mas apenas durante o seu turno). Após ter utilizado o presente descarte-o com a face para cima ao lado da pilha de presentes.

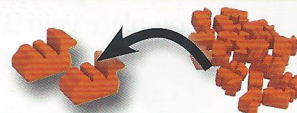
Exemplo:

Vermelho escolheu este presente da pilha de presentes.



Ele tem um raio sobre ele.

Vermelho pega imediatamente 2 camelos e descarta o presente.



O que acontece quando a pilha de presentes ficar vazia?

Se a pilha de presentes estiver vazia basta embaralhar os presentes descartados e criar uma nova pilha.

THE NEW SYMBOLS – What do these mean?



Todos os jogadores recebem algo, não apenas o jogador ativo. O jogador ativo recebe a maior recompensa demonstrada (por exemplo: bens ou dinheiro). Todos os adversários receberão o que é demonstrado após o símbolo.



Pegue **2 bens** quaisquer da reserva geral. As mercadorias podem ser idênticas.



Coloque 1 **posto de troca** em uma pequena ou grande cidade que você se mover através durante a viagem (ou seja, sem parar lá). Só pode ser usado **uma vez**.



Pegue **1 dado preto** ou **3 moedas**.



Mude 1 de seus dados para o **valor de sua escolha**.

Só pode ser usado **uma vez**.

Importante: O jogador ainda deve pagar para usar um espaço de ação que já está ocupado. Ele também deve pagar pelos seus custos de viagem.



Coloque dados **em um espaço de ação ocupado** sem pagar. Só pode ser usado **uma vez**. **Importante:** O jogador não pode colocar um dado em uma carta de cidade ocupada.

THE NEW CHARACTERS – What do they do?



Khan Arghun

Importante: Se este personagem estiver disponível, pegue 6 cartas de Cidade das que foram para a caixa e coloque-as com a face para cima junto os personagens disponíveis.

O jogador que pegar o Arghun começará o jogo com estas

6 cartas de Cidade com a face para baixo na sua frente. **Uma vez por turno**, poderá usar **uma destas cartas de cidade**.

Isso conta como uma ação de bônus

(ver página 12 das regras do jogo base).

Ao usar uma carta, você executa a ação descrita como se tivesse colocado um dado com valor 6 nela. Não precisa colocar o dado.

Depois de ter concluído a ação da carta, devolva-a para a caixa.



Gunj Kōkōchin

Você tem 2 lugares de ação adicionais para usar.

Para usá-los, basta colocar 1 dos seus dados em um dos espaços. Isso conta como uma ação do seu turno. Este dado será recuperado na rolagem no início da próxima rodada, como de costume.

Isto significa que estes espaços de ação podem ser utilizados em cada nova rodada.



1st espaço de ação: Pegue **2 camelos e 2 bens de sua escolha**. Cada um dos adversários pega um bem de sua escolha. Estes bens são da reserva geral, como de costume.



2nd espaço de ação: Mover o seu **meeple 1 espaço** no mapa (ver página 1 do suplemento do jogo base).



Altan Ord

Você recebe um bônus cada vez que colocar um posto de troca.

Quando você colocar o seu **primeiro posto de troca**, você receberá **1 ponto**. Ao colocar o **segundo posto de troca**, você receberá **1 ponto e 1 moeda**.

Quando você colocar o **terceiro posto de troca**, você receberá **1 ponto, 1 moeda e 1 camelo**, etc.

Importante: Quando você colocar o **8º** ou **9º posto de troca**, você não receberá qualquer bônus adicional.

Receberá os 5/10 pontos, como de costume.



Fratre Nicolao

No **início de cada rodada**, você pega 3 presentes. Escolha um presente e descarta os outros 2 com a face para cima. (Ver página 1 deste manual para uma descrição de como os presentes são utilizados.)

Importante: Você também receberá o **token** que permitirá você pegar **2 dos 3 presentes ofertados uma vez durante o jogo**. Depois de ter utilizado o token, coloque-o na caixa.

