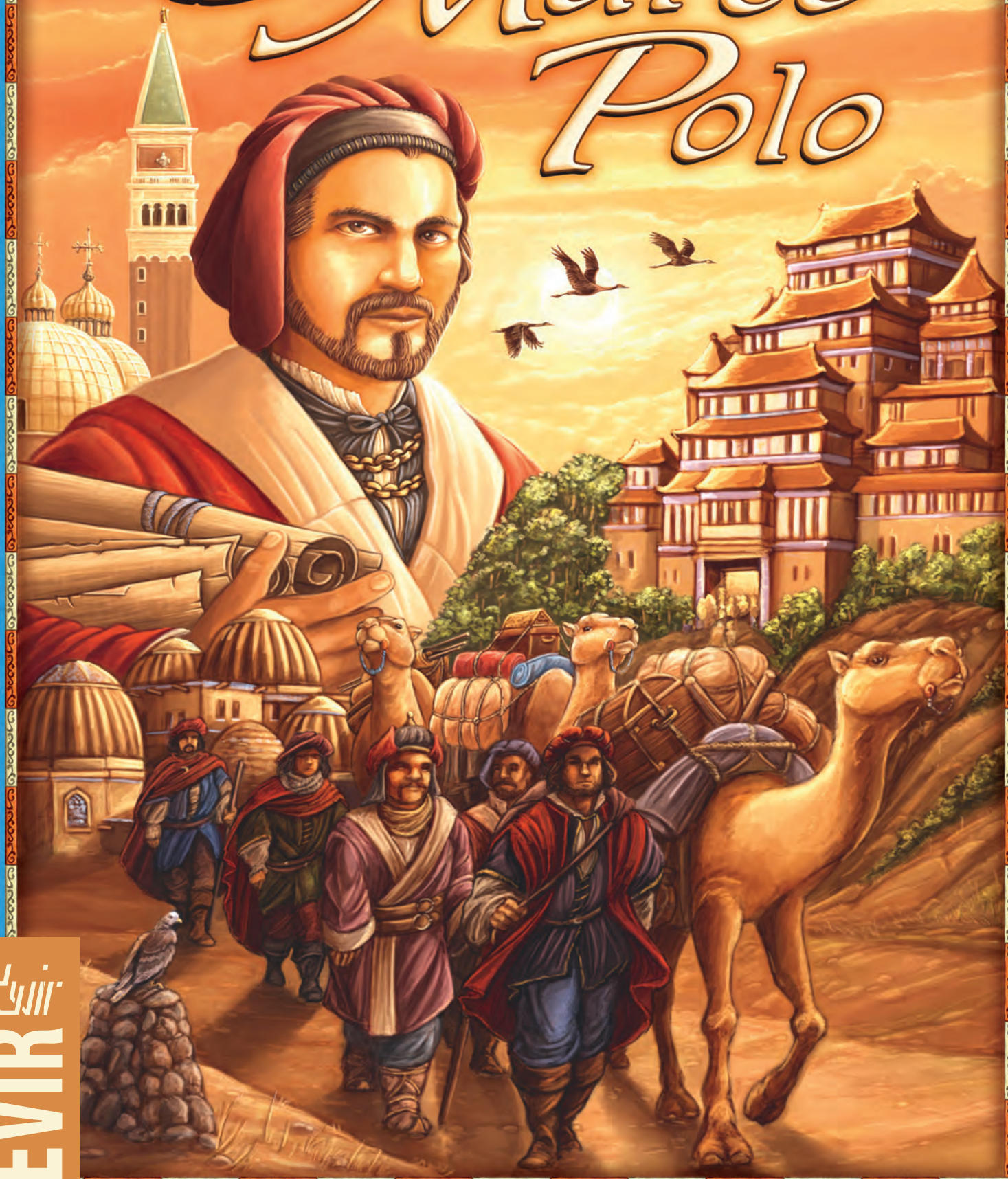


VIAGENS DE

Daniele Tascini
Simone Luciani

Marco Polo



DEVIR

COMPONENTES E PREPARAÇÃO

COMPONENTES DO JOGO

- 1 Tabuleiro
- 4 Tabuleiros de jogador
- 10 Fichas de Personagem
- 6 Marcadores de Bônus de Cidade
- 26 Dados (5 de cada uma das cores: azul, amarelo, verde, vermelho e preto, e 1 branco)
- 40 Moedas (20x1, 10x5, 10x10)
- 44 Contratos diferentes
- 31 Cartas de Cidade
- 18 Cartas de Objetivo
- 10 Bônus de Posto Avançado
- 15 Barras de Ouro (12 pequenas e 3 grandes)
- 15 Rolos de Seda (12 pequenos e 3 grandes)
- 16 Sacos de Pimenta (12 pequenos e 4 grandes)
- 27 Camelos (20 pequenos e 7 grandes)
- 12 Figuras (3 de cada uma das cores: azul, amarelo, verde e vermelho)
- 38 Postos de Troca (9 de cada uma das cores: azul, amarelo, verde, vermelho, e 2 pretos)
- 4 Cartas de 50/100 pontos
- 1 Marcador de Jogador Inicial (ampulheta)
- 4 Auxílios aos Jogadores
- 1 Manual de regras e 1 Suplemento
- 1 Folha de Preparação Rápida

1 Coloque o **tabuleiro** no meio da mesa. Coloque as **4 cartas de 50/100 pontos** no espaço 50 próximo à Trilha de Pontuação.



Vários componentes ficarão de lado e deverão ser distribuídos entre os jogadores. O que cada jogador recebe e como estes componentes devem ser arranjados é mostrado na próxima página.

12 O jogador que embarcou numa viagem ao redor do mundo mais recentemente é o Jogador Inicial. Dê a ampulheta a este jogador.

11 Coloque os **5 dados pretos** sobre o tabuleiro, no espaço que mostra um dado preto, os valores não importam.

10 Alguns personagens têm componentes adicionais especiais: deixe por enquanto os **2 postos de troca pretos**, o **dado branco** e **uma figura de cada cor** na caixa. Você encontra uma descrição de cada personagem no suplemento.

2 Embaralhe as 18 cartas de objetivo e coloque-as viradas para baixo numa pilha próxima ao tabuleiro.



Frente



Verso

3 Coloque o dinheiro (40 moedas, inclusive as de 1, 5 e 10) numa reserva geral próxima ao tabuleiro.



4 Coloque os bens (ouro, pimenta e seda) e os camelos numa reserva geral próxima ao tabuleiro. As peças grandes valem tanto quanto três das pequenas. A reserva de camelos e de bens não é limitada e nos raros eventos em que a reserva termina use algum outro componente em substituição.



Ouro



Pimenta

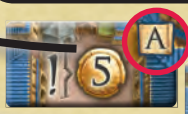


Seda



Camelos

5 Coloque os 6 marcadores de bônus de cidade nos espaços do tabuleiro com letras correspondentes.



6 Embaralhe os 10 bônus de Posto Avançado virados para baixo e coloque 1 bônus de Posto Avançado virado para cima em cada cidade do tabuleiro. Guarde os 3 bônus de Posto Avançado não usados na caixa.



Verso



7 Embaralhe as 31 cartas de cidade viradas para baixo. Coloque uma carta virada para cima em cada um dos 9 espaços de cidade do tabuleiro. Coloque as cartas de cidade restantes na caixa. Elas não serão usadas no jogo.

8 Coloque por enquanto os 6 contratos iniciais de lado. Veja a página 4.



Embaralhe os contratos restantes virados para baixo e forme 5 pilhas com 6 contratos cada. Ainda sobrarão 8. Pegue uma das pilhas e coloque um contrato virado para cima em cada espaço de contrato do tabuleiro. Coloque as 4 pilhas restantes próximo ao tabuleiro. Pegue os 8 contratos restantes e forme uma pilha especial. Coloque esta pilha também ao lado do tabuleiro a uma certa distância das outras.

Contrato inicial



Pilha especial



9 Coloque as 10 fichas de personagem viradas para cima junto ao tabuleiro.



Verso

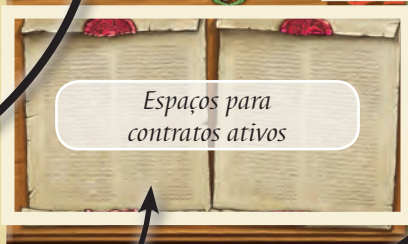


PREPARAÇÃO DO JOGADOR

1 Cada jogador escolhe uma cor, pega o **tabuleiro de jogador correspondente** e coloca-o diante de si.

2 Pegue os **5 dados** de sua cor e coloque-os no espaço para dados marcado no canto superior direito de seu tabuleiro.

3 Pegue os **9 Postos de Troca** de sua cor e coloque-os no espaço marcado no canto superior esquerdo de seu tabuleiro.



Armazém para bens e camelos



Gaveta para contratos cumpridos

4 Cada jogador recebe agora um contrato.



Use os contratos iniciais separados previamente. Cada jogador compra um contrato virado para baixo e coloca-o virado para cima em um dos dois espaços para contratos ativos em seu tabuleiro.



5 Dê 2 camelos a cada jogador que eles devem colocar em seus armazéns. Dê 7 moedas ao jogador inicial. O próximo jogador no sentido horário recebe 8 moedas, o seguinte 9 e o último jogador fica com 10 moedas. Os jogadores deverão manter seu dinheiro no tabuleiro em frente de si.

7 Dê a cada jogador duas figuras de sua cor. Uma deve ser colocada no espaço correspondente a 50 pontos na trilha de pontuação e a outra em Veneza.



8 Dê a cada jogador duas cartas fechadas da pilha de cartas de objetivo. Eles devem manter seu objetivo em segredo. Depois que estiver familiarizado com o jogo, você poderá escolher suas cartas de objetivo. As cartas de objetivo são apresentadas no suplemento.



9 Por último, dê um Auxílio ao Jogador a cada jogador. A partida pode começar.



6 Para sua primeira partida, apenas estes 4 personagens serão usados:

Dê ao jogador inicial
Rashid ad Din Sinan



O segundo jogador
(no sentido horário)
Matteo Polo

O terceiro jogador
Berke Khan



O quarto jogador recebe
Mercador de Tabriz

Depois que estiver familiarizado com o jogo, você poderá escolher os personagens, veja página 15. As características dos personagens encontram-se resumidas no suplemento.



1º jogador



2º jogador



3º jogador



4º jogador

SOBRE ESTAS REGRAS

Por causa da natureza complexa do jogo, nós começaremos explicando uma partida básica. Depois disso, explicaremos as ações individuais e casos especiais com mais detalhe. Por isso, não entre em pânico se perceber que algo não foi explicado – tudo que você precisa está neste manual. Afinal de contas, Marco Polo não descreveu todas suas viagens em apenas uma página.

INTRODUÇÃO

Os jogadores representam alguns dos companheiros que viajaram junto com o famoso explorador Marco Polo. Cada jogador tentará obter pontos de vitória cumprindo contratos e visitando tantas cidades lucrativas quanto for possível. Um contrato cumprido dá ao jogador outros benefícios além de pontos de vitória, como, por exemplo, descontos e possibilidade de usar privilégios disponíveis nas cidades que o jogador visita. Além disso, os jogadores podem completar objetivos, e **no final da partida o vencedor será o jogador que possuir mais pontos de vitória.**

A partida é dividida em turnos que são realizados pelos jogadores no sentido horário.

Os participantes jogam seus dados e usam esses dados para ocupar os espaços de ação no tabuleiro.

Eles continuam realizando turnos até todos os seus dados terem sido usados, o que configura o fim de uma rodada. O jogo é composto de 5 rodadas e termina depois de uma curta **pontuação final.**

No fim deste manual (página 16), é apresentada uma descrição detalhada de uma rodada completa de jogo. Mas, por ora, começaremos com um breve resumo de um turno e depois continuaremos com uma descrição de todas as ações disponíveis no jogo.

SOBRE ESTAS REGRAS

JOGANDO UM TURNO

Um turno deste jogo significa pegar ao menos 1 dado de seu tabuleiro de jogador e colocá-lo em um espaço de ação de sua escolha. O jogador pode colocar os dados num espaço de ação vazio ou num espaço já ocupado. Em seguida, ele realiza **imediatamente** a ação correspondente.

Antes ou depois de realizar uma ação normal, o jogador **pode** realizar 1 ou mais ações bônus (ver páginas 12 e 13). Essas ações são sempre opcionais. Um resumo de todas as ações bônus disponíveis pode ser encontrado no Auxílio ao Jogador.

Enquanto tiver dados disponíveis em seu tabuleiro de jogador, cada participante tem de realizar exatamente 1 ação em cada turno. Quando não tiver mais dados, ele automaticamente passa a vez e não participa mais desta rodada! O próximo jogador no sentido horário continua a rodada com seu turno. Isso continua até que todos os jogadores tenham colocado todos seus dados nos espaços de ação. A rodada então acaba. Em seguida, daremos uma olhada no tabuleiro do jogo e depois seguiremos com uma explicação das ações individuais.

Número de dados
requerido
Espaço de Ação Azul
Ação correspondente



Possíveis ações bônus
Auxílio ao Jogador



JOGANDO UM TURNO

TABULEIRO DO JOGO – As várias regiões e as ações associadas a elas.

As 6 ações seguintes são possíveis: Pegar 5 moedas, ir ao bazar, tentar conseguir a boa vontade do Khan, obter um contrato, viajar e ações de cartas de cidade.

PEGAR 5 MOEDAS
(v. página 6)

IR AO BAZAR
(v. páginas 6 – 7)

**TENTAR CONSEGUIR
A BOA VONTADE DO
KHAN** (v. página 7)

AÇÕES BÔNUS
(v. páginas 12 – 13)

**AÇÕES DE CARTAS DE
CIDADE** (v. página 11)

**OBTER UM
CONTRATO**
(v. página 8)

VIAJAR
(v. páginas 9 – 11)



As **ações bônus** são: Cumprir 1 contrato, pegar 3 moedas, jogar de novo 1 dado, ajustar o resultado de um dado com + 1 ou - 1, e pegar 1 dado preto. **Agora veremos as várias regiões e as ações associadas a elas.**

TABULEIRO DO JOGO

AS AÇÕES – Geral

As regras gerais que veremos a seguir devem ser obedecidas ao realizar uma ação:



- * Um jogador pode colocar apenas seus próprios dados nos espaços de ação, nunca os dados de outros jogadores.
- * O número de dados colocados num espaço de ação deve ser igual ao número de dados mostrado no espaço de ação.
- * Um jogador pode colocar seus dados num espaço de ação marrom ou azul vazio ou num espaço de ação azul ocupado (exceção: Ações de Carta de Cidade, ver página 11). Em todos os exemplos desse manual, assumiremos que o espaço de ação está vazio.
- * Se um espaço de ação azul já estiver ocupado, o jogador terá de fazer um pagamento em moedas para a reserva geral para poder realizar a ação. Isso é explicado em detalhes na página 13. Se um espaço de ação marrom já estiver ocupado, **não é permitido** usá-lo.
- * Cada cor de jogador (azul, amarelo, verde, vermelho) só pode ser usada uma vez em cada espaço de ação; v. mais detalhes na página 14.
- * Depois que tiver colocado seus dados num espaço de ação, o jogador **imediatamente** realiza a ação correspondente.
- * O valor dos dados colocados num espaço de ação indica **quantas vezes** uma ação poderá ser realizada, ou **quanto** de algum item é conquistado (Exceção: Pegar 5 moedas, ver abaixo). O fator decisivo sempre é o dado **de menor número**.
- * Se a um jogador puder realizar uma ação mais de uma vez, ou receber mais itens, ele pode sempre optar por realizar a ação menos vezes, ou obter menos itens. No entanto, ele tem de realizar a ação pelo menos 1 vez.

AS AÇÕES

Importante: qual a sequência exata de eventos em um turno?

1. O jogador coloca seu dado ou dados num espaço de ação.
2. O jogador paga com moedas se for colocar seu dado ou dados num espaço ocupado.
3. O jogador realiza a ação.



PEGAR 5 MOEDAS – Sem dinheiro, não há opções.

Para pegar 5 moedas, o jogador tem de colocar exatamente 1 dado no espaço de ação “Pegar 5 moedas”.

O **número mostrado no dado é irrelevante**; não afeta a ação. O jogador sempre recebe **5 moedas** por essa ação. Se o espaço de ação já estiver ocupado, o jogador tem de pagar o custo devido para colocar seu dado ali (v. página 13) antes de realizar a ação.

Exemplo:

O jogador **amarelo** coloca um dado (mostrando um 3) no espaço de ação “Pegar 5 moedas”. Ele recebe 5 moedas da reserva geral.



PEGAR 5 MOEDAS

O GRANDE BAZAR – Bens são úteis para muitos contratos.

Antes de mais nada, você precisa de bens para cumprir contratos. Além disso, você pode usar certas cartas de cidade, localizadas nas cidades grandes (v. página 11), para trocar bens por moedas, camelos ou até pontos de vitória. Bens também podem dar pontos de vitória adicionais aos jogadores durante a pontuação final.

Procedimento:

1. O jogador coloca seus dados dados em 1 dos 4 espaços de ação distintos.
2. Ele então determina quantos bens irá receber.
3. Retira o número de bens da reserva geral e os coloca em seu tabuleiro de jogador.

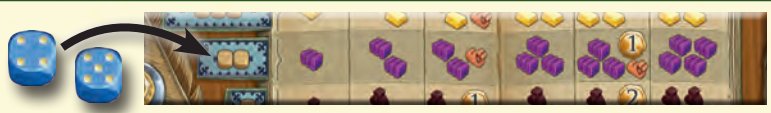


1. O jogador coloca seus dados dados em 1 dos 4 espaços de ação distintos.

O jogador coloca o número de dados especificado na ilustração do espaço de ação.

Exemplo: O jogador **azul** coloca 2 dados (um 4 e um 5) no espaço de ação “Seda”.

1



2. Ele então determina quantos bens irá receber.

À direita do espaço de ação, existe uma tabela que indica a quantidade de bens que um jogador recebe. O **dado de menor número** colocado no espaço de ação determina a coluna com o máximo de bens que o jogador pode receber.

2

Visto que o dado de menor valor colocado no espaço de ação pelo jogador **azul** é um “4”, ele recebe 3 sedas da reserva geral.



O GRANDE BAZAR

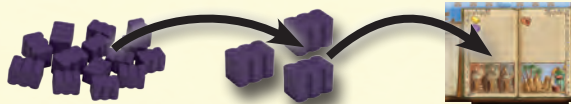
O GRANDE BAZAR – Bens são úteis para muitos contratos.

3. O jogador recebe os bens da reserva geral e os coloca em seu tabuleiro de jogador.

Os bens são retirados da reserva geral e colocados no **armazém** do tabuleiro do jogador.

3

O jogador **azul** pega 3 sedas da reserva geral e as coloca em seu armazém.



O jogador pode optar por receber Bens de uma coluna menor do que o número em seus dados. Isso geralmente faz sentido quando possibilita uma variedade no que o jogador recebe.

Exemplo: O jogador **vermelho** coloca um dado (mostrando um 4) no espaço de ação “Pimenta”. Portanto, ele pode retirar 3 pimentas da reserva geral. No entanto, ele pode também optar por retirar 2 pimentas e 1 moeda,



ou



O GRANDE BAZAR

OS CAMELOS – Os fiéis companheiros.

Os camelos são necessários para cumprir certos contratos e para viajar por certas rotas, para ajustar resultados dos dados e para conseguir dados pretos. Algumas das cartas de cidade em cidades grandes exigem camelos.

Um jogador recebe camelos realizando o mesmo procedimento da obtenção de bens.

Ele coloca 1 dado (mostrando qualquer número) no espaço de ação “Camelos”, retira da reserva geral o número de camelos indicado pelo dado colocado, e depois coloca os camelos no **armazém** em seu tabuleiro de jogador.

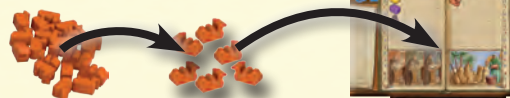
Exemplo:

1



O jogador **verde** coloca um dado (mostrando um 6) no espaço de ação “Camelos”. Isso lhe permite retirar até 6 camelos.

2



O jogador **verde** retira 6 camelos da reserva geral e os coloca no armazém em seu tabuleiro de jogador.

Nota: Não existe muito motivo para optar por usar um número menor quando se trata de obter camelos.

OS CAMELOS

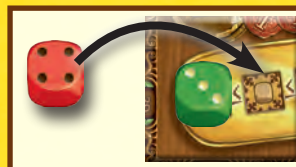
A BOA VONTADE DO KHAN – Outro jeito de conseguir bens.

O jogador coloca exatamente **1 dado** no espaço de ação “Boa Vontade do Khan”. Depois retira **1 bem** de sua escolha e **2 camelos** da reserva geral. Ele os coloca no armazém de seu tabuleiro de jogador. Existem apenas 4 espaços para esta ação.



REGRAS ESPECIAIS

O primeiro jogador que tentar conseguir a boa vontade do Khan coloca um dado mostrando qualquer número no espaço mais à esquerda e recebe sua recompensa. O próximo jogador que quiser usar essa ação coloca seu dado no espaço seguinte, e o dado deve mostrar um número maior ou **igual** ao valor do dado colocado anteriormente (se isso não for possível, ele não poderá escolher esta ação). Todos os outros jogadores que desejarem realizar esta ação deverão seguir as mesmas regras de colocação.



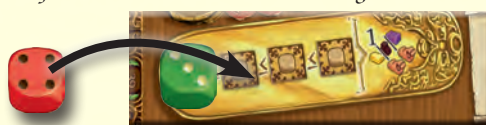
Exemplo: O jogador **verde** coloca um dado mostrando um “3” no primeiro espaço de ação “Boa vontade do Khan”. Ele então retira 1 bem (Ouro) e 2 camelos da reserva geral.

1



2

O jogador **vermelho** deve colocar no mínimo um dado de valor “3” para fazer esta ação. Ele coloca um dado de valor 4 e retira 1 Ouro (mas poderia ter escolhido algo diferente) e 2 camelos da reserva geral.



Nota: Existem apenas 4 espaços distintos neste espaço de ação. Uma vez ocupados, esta ação não poderá ser escolhida novamente neste turno. Cada cor de jogador só pode ser usada uma vez neste espaço de ação.

A BOA VONTADE DO KHAN

OS CONTRATOS – O motivo que nos leva ao bazar.

Para conseguir Contratos, o jogador tem que colocar **1 dado** no espaço de aspas “Contratos”. Ele poderá então pegar 1 ou 2 contratos dos espaços de contrato no tabuleiro, colocando-os nos espaços para contratos ativos do tabuleiro de jogador. **O valor do dado usado determina o(s) contrato(s) que pode(m) ser escolhidos.**

1



O jogador **azul** coloca um dado mostrando um “3” no espaço de ação “Contratos”.

2



O jogador **azul** pode agora escolher 1 ou 2 contratos da coluna “1”, “2”, ou “3” e colocá-los em seu tabuleiro de jogador.

3

Se escolher o contrato da coluna 5, o jogador recebe também 1 moeda ou 1 camelo adicional da reserva geral. Se o jogador pegar o contrato da coluna 6, recebe 2 moedas ou 2 camelos.

Exemplo:

1



O jogador **verde** coloca um dado mostrando um “6” no espaço de ação “Contratos”.

2



O jogador **verde** pega 2 contratos: das colunas “2” e “6”. Pelo Contrato debaixo do 6 ele escolhe receber 2 camelos. Ele poderia ter pego os dois Contratos e bônus das colunas “5” e “6”.

O que mais precisa ser explicado?

* Imediatamente após pegar seus contratos, o jogador move os restantes no tabuleiro para a esquerda, preenchendo os espaços vazios deixados pelos contratos tomados. Não pode nunca haver espaços vazios **entre** contratos.

Logo que pegar seus contratos, o jogador desloca todos os contratos restantes para a esquerda.



* Se houver somente 1 contrato no espaço de contratos, você só pode pegar este durante o seu turno.

* Se todos os espaços de contrato ficarem vazios durante uma rodada, pegue 2 contratos da pilha de contratos especiais e coloque-os debaixo do 1 e do 2.

* Existe espaço para 2 contratos no tabuleiro de jogador. Quando pega novos contratos, o jogador tem de ter espaço para eles – ou terá de providenciar o espaço. Se não tiver espaço suficiente, ele terá de descartar um ou dois contratos “antigos” e colocá-los no fundo da pilha de contratos especiais. Os Contratos Iniciais , no entanto, devem ser removidos do jogo.

Exemplo:

O jogador **verde** pega 1 contrato do tabuleiro. Ele não tem nenhum espaço vazio em seu tabuleiro de jogador. Ele então escolhe descartar um de seus contratos “antigos” e o coloca no fundo da pilha de contratos especiais. O novo contrato é colocado em seu tabuleiro de jogador.



REGRAS ESPECIAIS – Estas regras são relevantes apenas em casos especiais e podem ser revistas mais tarde.

- * O jogador não pode pegar contratos do tabuleiro e colocá-los diretamente sob a pilha especial. Contratos novos devem sempre ser colocados primeiro no tabuleiro de jogador.
- * Enquanto estiverem nos espaços de contratos ativos, os contratos não valem nada. O jogador tem primeiro de cumpri-los, ver página 13.

VIAJAR – Movendo sua figura pelo mapa.

Coloque exatamente **2 dados** no espaço de ação “Viajar”. Isto permite que o jogador mova sua figura pelo mapa. Os passos envolvidos nesta ação são explicados a seguir.

Exemplo:

O jogador **vermelho** coloca 2 dados no espaço de ação.



Como funciona o movimento?

é preciso realizar os seguintes passos:

1. Colocar os dados
2. Pagar os custos de viagem
3. Pagar quaisquer custos adicionais
4. Mover a figura e possivelmente colocar um posto de troca

1. Colocar os dados

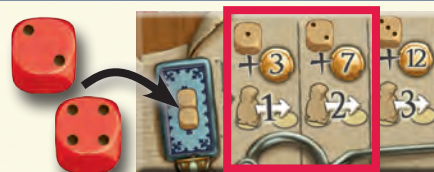
O **valor** do **menor** dado usado para realizar a ação determina quantos espaços o jogador pode se mover.

Nota: O jogador sempre pode optar por se mover menos espaços, mas ele tem de se mover pelo menos 1 espaço.

Exemplo:

1

O jogador **vermelho** coloca um 2 e um 4 no espaço de ação. Portanto, ele pode se mover até 2 espaços no mapa, visto que o menor valor é um 2.



2. Pagar custos de viagem

Cada espaço de ação “Viajar” mostra os custos do movimento. Isso significa que o jogador sempre **tem de** pagar por seu movimento. O jogador paga apenas pelos espaços realmente percorridos. Os pagamentos vão para a reserva geral.

2

O jogador **vermelho** quer se deslocar 2 espaços no mapa. Isso lhe custará **7 moedas**. O jogador vermelho paga as moedas necessárias para a reserva geral.



3. Pagar quaisquer custos adicionais

Muitas das rotas que ligam dois locais têm custos adicionais (camelos ou moedas). Nesses casos, o jogador tem de pagar os custos adicionais para o movimento ocorrer, colocando os camelos ou moedas necessários na reserva geral.



ou



Para usar esta rota, o jogador precisa pagar 7 moedas, colocando-as na reserva geral.

Para usar esta rota, o jogador tem de pegar 2 camelos de seu armazém e colocá-los na reserva geral.

4. Mover a figura e possivelmente colocar um posto de troca

O jogador se desloca de um local para outro. Em suas viagens ele encontrará oásis, cidades pequenas e cidades grandes. O jogador deve terminar seu movimento num desses locais. **O jogador não pode parar em um ponto** entre dois locais.

VIAJAR – Movendo sua figura pelo mapa.

Exemplo: O jogador **vermelho** se move para...

... uma **cidade grande**.



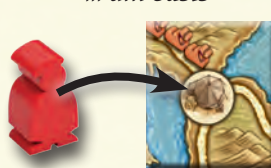
ou

... uma **cidade pequena**



Ou

... um **oásis**

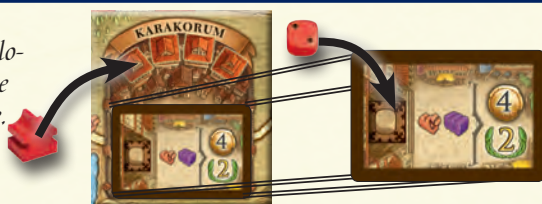


O jogador nunca poderá terminar seu movimento no meio do caminho entre dois locais.



- * Se a ação “Viajar” do jogador terminar numa cidade grande, ele **terá de** colocar um posto de troca ali. Do seu próximo turno em diante, ele poderá usar um dado para ativar a carta de cidade localizada ali (v. página 11). A carta permanece na cidade.

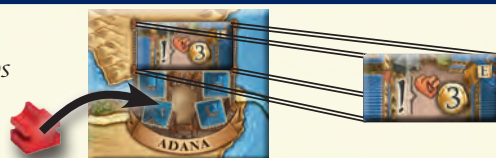
Exemplo: O jogador **vermelho** coloca um de seus postos de troca na cidade grande.



Começando em seu turno seguinte, o jogador **vermelho** pode colocar um dado para usar a ação de cidade (v. página 11).

- * Se a ação de “Viajar” terminar numa cidade pequena, o jogador **terá de** colocar um posto de troca ali. O jogador imediatamente recebe o bônus indicado (v. suplemento). O bônus permanece na cidade. A cada começo de rodada subsequente, o jogador recebe o bônus novamente (v. página 16).

Exemplo: O jogador **vermelho** coloca um de seus postos de troca numa cidade pequena.



O jogador **vermelho** imediatamente recebe o bônus da cidade, neste caso, 1 camelo e 3 moedas.



- * Se a ação “Viajar” terminar num oásis, nada acontece. Oásis não têm nenhuma outra função além de atrasar a viagem.

O que mais precisa ser explicado?

- * Quando for colocar postos de troca, o jogador deve começar com o que estiver no canto superior esquerdo de seu tabuleiro de jogador e continuar para baixo e para a direita.
- * Quando tiver colocado o 8º posto de troca, o jogador deve imediatamente receber 5 pontos de vitória (5), que são imediatamente anotados na trilha de pontuação. Quando tiver colocado o 9º posto de troca, o jogador deve imediatamente anotar outros 10 pontos de vitória (10).
- * Se terminar seu movimento em Pequim (Beijing), o jogador colocará um posto de troca na cidade, como de costume. Coloque o posto no espaço vazio que indicar o maior número de pontos de vitória. O jogador ganhará esses pontos no final do jogo.
- * É permitido ir para a frente e para trás. Isso significa que o jogador pode passar por ou terminar seu movimento no mesmo local várias vezes.
Nota: O jogador nunca pode ter mais de 1 posto de troca em nenhuma cidade grande ou pequena. Não poderá colocar outro posto de troca mesmo que ele estiver visitando uma cidade pela segunda vez.
- * A ação “Viajar” determina o jogador inicial da próxima rodada (v. página 15).



O que é bônus de posto avançado?

O **primeiro** jogador a colocar um **posto de troca** numa **cidade grande** recebe o bônus de posto avançado daquela cidade. O jogador recebe o bônus indicado da reserva geral e o soma aos seus pertences. Coloque de volta a peça de bônus de posto avançado na caixa do jogo. Não será mais necessário durante o resto da partida.



VIAJAR – Movendo sua figura pelo mapa.

REGRAS ESPECIAIS – Estas regras podem ser vistas em detalhes mais tarde.

- * No começo da partida, todos os jogadores se encontram em Veneza. Pode acontecer durante a partida de um jogador mover sua figura de volta para Veneza. Se isso acontecer, **não coloque um posto de troca em Veneza**.
- * Depois que tiver colocado todos os seus postos de troca no tabuleiro, o jogador, na próxima vez que tiver de colocar um posto de troca, deverá ao invés disso **mover um posto de troca já colocado** de um local para outro.



Exemplo de ação “Viajar”:

1



O jogador **amarelo** coloca 2 dados (3 e 5) no espaço.

2



O jogador **amarelo** quer se deslocar 3 espaços no mapa. Ele terá de pagar 12 moedas. Ele faz isso e devolve as moedas para a reserva geral.

3



O jogador **amarelo** quer se deslocar para **Lan-Zhou** partindo de **Samarkand**, passando por um **oásis** e **Kashgar**. Isso lhe custará 8 camelos, que o jogador devolve à reserva geral.

4



O jogador **amarelo** desloca sua figura 3 espaços e coloca um posto de troca em **Lan-Zhou**, visto que sua viagem **terminou** ali.

VIAJAR

AS CARTAS DE CIDADE – Tantas possibilidades.

Toda cidade grande no tabuleiro tem 1 Carta de cidade sobre ela. Para poder usar uma carta de cidade, o jogador tem de ter um posto de troca na cidade correspondente. Para isso, o jogador deve colocar exatamente 1 dado sobre o espaço de ação da carta de cidade para ser capaz de realizar a ação. As ações de cidade estão resumidas no suplemento.

O jogador **amarelo** possui um posto de troca em Alexandria.

Ele pode colocar um dado na carta e usar a ação



Este é o espaço para 1 dado. Uma vez ocupado, nenhum outro jogador poderá optar por usar esta carta.



Este é o benefício que a carta de cidade oferece.

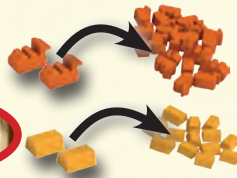
Este é o pagamento ou pré-requisito que o jogador tem de cumprir.

Nota: As cartas de cidade só podem ser usadas uma vez por rodada. Quando um jogador ocupa um espaço de carta de cidade com um dado, nenhum outro jogador poderá usar aquela ação até o início da próxima rodada.

Nota: Na maioria das vezes, o valor do dado usado determina o número de vezes que aquelas ações poderão ser usadas.

Exemplo:

O jogador **amarelo** coloca 1 dado (um 3). Como colocou um 3, ele poderá realizar aquela ação três vezes.



O jogador **amarelo** devolve 2 ouros e 2 camelos à reserva geral, o que lhe dá 8 pontos (2x4).

AS CARTAS DE CIDADE

AÇÕES BÔNUS – Sempre opcionais.

Contanto que seja seu turno, o jogador poderá optar por realizar uma ou mais ações bônus antes ou depois de sua ação principal.

Quais ações bônus estão disponíveis?

1. Cumprir 1 contrato
2. Pegar 3 moedas
3. Jogar de novo 1 dado
4. Ajustar o resultado do dado (+1 ou -1)
5. Pegar 1 dado preto

1. Cumprir 1 contrato

No lado esquerdo de todo contrato, é possível ver a quantidade de bens e camelos necessário. No lado direito de todo contrato, é possível ver as recompensas que o jogador consegue ao cumprir o contrato. Existe uma explicação dos símbolos no suplemento.

Camelos necessários para cumprir o contrato

Bens necessários para cumprir o contrato



Recompensas por cumprir o contrato



Ajúlio ao Jogador

* O jogador só pode cumprir contratos que se encontram nos espaços de contratos ativos de seu tabuleiro de jogador.

* Para cumprir um contrato, o jogador tem de estar de posse dos bens e camelos necessários em seu armazém. O jogador paga todos os bens e camelos devolvendo-os à reserva geral.

* O jogador recebe todas as recompensas indicadas no lado direito. Essas recompensas sempre são uma combinação de pontos de vitória com alguma outra coisa. Os símbolos são explicados no suplemento.

* Por último, o jogador coloca o contrato cumprido virado para baixo em sua gaveta, no canto direito inferior de seu tabuleiro de jogador.

Exemplo::

1



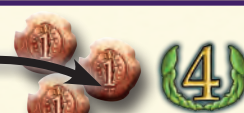
O jogador **verde** quer cumprir este contrato. Ele se encontra em seu tabuleiro de jogador.

2



O jogador **verde** paga 2 camelos, 2 sedas e 1 pimenta.

3



O jogador **verde** cumpriu o contrato. Ele recebe 3 moedas e ganha 4 pontos de vitória.

4



O jogador **verde** coloca o contrato cumprido em sua gaveta.

2. Receber 3 moedas

O jogador coloca exatamente **1 dado** na sacola de dinheiro no tabuleiro de jogo. Ele recebe **3 moedas** da reserva geral.

* Este espaço **não tem custo**, esteja ele vazio ou ocupado.

* O valor de dado utilizado para realizar esta ação não importa. Independente do número do dado colocado ali o jogador sempre recebe **3 moedas**.

* Enquanto tiver dados, o jogador pode continuar a optar por realizar a ação bônus "Receber 3 moedas".

Nota: é possível colocar o seu último dado neste espaço de ação, mesmo se este não seja uma ação principal.

Exemplo:

1



O jogador **verde** coloca um 3 na sacola de dinheiro.

2



O jogador **verde** recebe 3 moedas da reserva geral.

AÇÕES BÔNUS – Sempre opcionais.

3. Jogar de novo 1 dado

O jogador pode pagar **1 camelo** para **jogar de novo um de seus dados** uma vez.

Exemplo:

1

O jogador **azul** paga 1 camelo para jogar de novo um de seus dados.



2



O jogador **azul** joga de novo o resultado 2. Ele consegue um 5.

4. Ajustar o resultado de um dado: +1 ou -1

O jogador pode pagar **2 camelos** para **somar ou subtrair 1** ao resultado de seu dado.

Nota: Não é permitido transformar um 6 num 1, ou vice-versa.

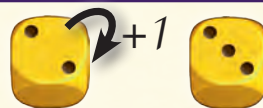
Exemplo:

1

O jogador **amarelo** paga 2 camelos para somar ou subtrair 1 de seu dado.



2



O jogador **amarelo** escolhe somar 1 a seu 2, e consegue 3.

5. Pegar 1 dado preto

O jogador pode pagar **3 camelos** para pegar **1 dado preto** da reserva geral. Ele o joga imediatamente e soma seu resultado aos dados remanescentes em seu tabuleiro de jogador.

Os dados pretos são limitados. No entanto, todos os dados pretos são devolvidos ao tabuleiro no final de cada rodada. Consequentemente, os jogadores terão uma chance para pegar mais dados pretos durante a rodada seguinte.

Exemplo:

1

O jogador **vermelho** paga 3 camelos à reserva geral.



2



O jogador **vermelho** pega um dado preto, joga-o e soma seu resultado ao seu tabuleiro de jogador.

Nota: Cada jogador pode pegar apenas 1 dado preto **por turno** com esta ação bônus.

O que mais precisa ser explicado?

- * Um jogador pode realizar uma determinada ação bônus várias vezes durante seu turno (exceção: pegar 1 dado preto). No entanto, o custo deve ser pago toda vez. Por exemplo, se um jogador quiser somar ou subtrair 1 ao seu dado duas vezes, terá de pagar 4 camelos.
- * O jogador só pode realizar ações bônus **antes** ou **depois** de sua ação principal.
- * Se um jogador possuir dados pretos e/ou brancos, ele poderá jogar de novo e/ou somar ou subtrair 1 a eles.

PONTOS ADICIONAIS – O que mais precisa ser dito?

Há mais algumas coisas a serem ditas. Leia a seguir.

É PERMITIDO ESCOLHER UM ESPAÇO DE AÇÃO JÁ OCUPADO?

Sim, no geral, os espaços de ação podem ser ocupados por vários jogadores. É permitido a todos os jogadores usar um espaço de ação (exceto no caso de cartas de cidade, v. página 11). Ao fazer isso, preste atenção no seguinte:

- * Quando quiser usar um espaço de ação já ocupado, o jogador terá de pagar para fazê-lo. Ele deverá pagar um número de moedas igual ao menor valor dentre os dados usados para realizar a ação. Isso independe dos dados que já se encontram no espaço de ação. Os valores dos dados dos outros jogadores não fazem diferença. Depois de ter pago, o jogador poderá realizar a ação como de costume.

Exemplo:

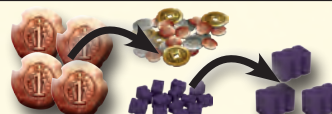
1

Já existem 2 dados do jogador **azul** no espaço de ação "Seda". O jogador **vermelho** também gostaria de comprar um pouco de seda nesta rodada. O jogador **vermelho** coloca 2 dados (4 e 5) no espaço de ação.



2

O jogador **vermelho** paga 4 moedas (visto que o menor valor dentre seus dados foi um 4). Depois ele recebe 3 sedas e as coloca em seu armazém.



PONTOS ADICIONAIS – O que mais precisa ser dito?

- * Quando um jogador desejar colocar dados num espaço ocupado, ele deverá empilhá-los. Isso fará com que seja mais fácil ver qual foi o último jogador a escolher tal ação. Se for necessário (excesso de dados), coloque-os um ao lado do outro, da esquerda para direita. O dado mais à direita será agora o último a ter escolhido tal ação. Exceção: A Boa Vontade do Khan, v. página 7, tem apenas quatro espaços de ação. Se esses quatro espaços estiverem ocupados, não será mais possível escolher essa ação durante o resto da rodada.
- * Dados pretos e brancos não são considerados cores de jogadores (azul, amarelo, verde, vermelho). Um jogador com esses tipos de dados poderia reutilizar um espaço de ação que já usou com sua cor de jogador.
- * Um jogador pode combinar dados pretos e brancos com os dados de sua cor de jogador. No entanto, os dados de sua cor nunca podem estar mais de uma vez no mesmo espaço de ação (exceção: Pegar 3 moedas).

Nota: Não há limite para o número de dados brancos ou pretos num espaço de ação.

Exemplo:



O jogador **verde** já recebeu camelos nesta rodada. Ele não pode usar seus dados verdes para receber mais camelos nesta rodada. Ele tem um dado preto sobrando que ele pode usar para receber mais camelos, se desejar.



COMPENSAÇÃO POR RESULTADOS DE DADO BAIXOS

Se a soma total de todos os dados do jogador no começo de uma rodada for menos que 15, o jogador recebe uma compensação na forma de moedas ou camelos. O jogador pode receber 1 moeda ou 1 camelo para cada ponto que existir de diferença entre seu total e o número 15. O jogador pode pegar uma combinação de moedas e camelos, se for possível pegar mais de 1.

Exemplo:

O jogador **verde** conseguiu um total de 13 nos dados. Ele tem 2 pontos de compensação a receber: 2 camelos, 2 moedas, ou 1 camelo e 1 moeda.



FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

FIM DO JOGO

O jogo termina depois de 5 rodadas. É possível saber quantas rodadas faltam contando quantas pilhas de contratos ainda restam. A rodada final do jogo acontece depois da última pilha de contratos ser colocada no tabuleiro.

A pontuação final ocorre depois da rodada final.

PONTUAÇÃO FINAL

Durante a pontuação final, os jogadores ganham pontos de vitória por diversos itens:

- * Cada jogador pontua por suas **2 cartas de objetivo**. Cartas de objetivo são descritas no suplemento.
- * Cada jogador obtém **1 ponto de vitória** para cada 10 moedas que possuir.  → 
- * Se tiver um posto de troca em Pequim (Beijing), o jogador obtém o número de pontos de vitória (   ) indicado pelo espaço em que o posto de troca se encontra.
- * Se tiver um posto de troca em Pequim (Beijing), o jogador obtém 1 ponto de vitória para cada 2 bens que possuir.  
- * Os jogadores sem postos de troca em Pequim (Beijing) não recebem nenhum ponto de vitória por seus bens restantes.
- * O(s) jogador(es) com mais contratos cumpridos ganha 7 pontos de vitória.



O jogador com mais pontos é o vencedor.

O JOGO

Se houver um empate, o vencedor será o jogador dentre os empatados com mais camelos.

Se ainda persistir o empate, haverá vários vencedores.



O JOGO COM 2 OU 3 PARTICIPANTES

Ao jogar com 2 ou 3 jogadores, aplique as seguintes mudanças:

O número de **dados pretos a ser usado** é igual ao **número de jogadores + 1**. Assim, com 3 jogadores, serão 4 dados, e com 2 jogadores, serão 3 dados pretos.

3 JOGADORES

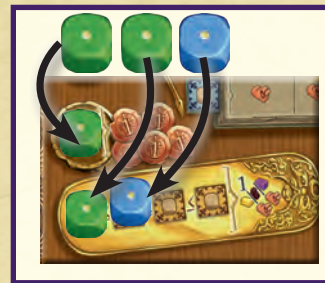
No início do jogo, coloque **um dado (mostrando um 1)** de uma cor de jogador que não será usada no primeiro espaço da ação “Boa Vontade do Khan”.

Importante: este dado permanecerá neste lugar durante o resto do jogo! **Não remova este dado do tabuleiro.**

2 JOGADORES

No início do jogo, coloque **dois dados (cada um deles mostrando um 1)** de uma cor de jogador que não será usada nos dois primeiros espaços da ação “Boa Vontade do Khan”. Além disso, coloque **um dado (o valor não importa)** no espaço de ação “Receber 5 moedas”.

Importante: esses dados ficarão neste lugar durante o resto do jogo! **Não remova esses dados do tabuleiro de jogo.**



O JOGO COM 2 OU 3 PARTICIPANTES

JOGO AVANÇADO

Existem apenas pequenas mudanças na versão de jogo avançado. Todas as regras normais continuam vigentes.

Você pode escolher um ou mais dos seguintes métodos de distribuição. No entanto, se você decidir inclui-los um após o outro, siga a ordem descrita abaixo.

DISTRIBUIÇÃO DE BÔNUS DE CIDADE

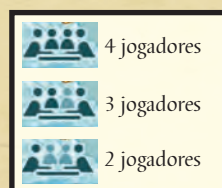
Distribua aleatoriamente os bônus de cidade pelas cidades pequenas. Ignore as letras **A** e **F**, ao colocar os marcadores de bônus.



DISTRIBUIÇÃO DE PERSONAGENS

Durante a preparação, embaralhe aleatoriamente os 8 personagens.

(Existem 3 cópias do “Mercador de Tabriz” no jogo). Embaralhe a versão a ser usada, de acordo com o número de jogadores.



Em seguida, revele um número de cartas de personagem igual ao número de jogadores +1. O último jogador na ordem do turno (o jogador à direita do jogador inicial) escolhe um personagem em primeiro lugar, colocando-o diante de si. Os jogadores então continuam cada um pegando uma carta de personagem na ordem inversa do turno. Devolva os personagens restantes à caixa. Os personagens são explicados detalhadamente no suplemento.

DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS DE OBJETIVO

No início do jogo distribua 4 cartas de objetivo viradas para baixo para cada jogador. Cada jogador escolhe secretamente 2 delas para manter e devolve o resto para a caixa do jogo.



O jogo começa normalmente.

JOGO AVANÇADO

UMA RODADA DE JOGO – Como exatamente se dá uma rodada?

NO INÍCIO DE UMA RODADA

O que precisa ser feito no início de uma rodada?

1. Escolha um novo jogador inicial (exceto durante a primeira rodada)
2. Distribua bônus de cidade e de personagem
3. Coletar todos dados
4. Jogue todos os dados, possível compensação

1. Escolha um novo jogador

Um novo jogador inicial é determinado no começo de uma nova rodada. O jogador que escolheu a ação “Viajar” por último durante a rodada anterior é o novo jogador inicial.

Dica: Empilhe dados nesta ação. Isso lhe permitirá ver rapidamente qual foi o último jogador a escolher esta ação. Ele estará no topo da pilha da ação “Viajar”.



UMA RODADA DE JOGO

UMA RODADA DE JOGO – Como exatamente se dá uma rodada?

Exceção: Se ninguém se moveu na rodada anterior, então o jogador inicial atual continuará sendo o jogador inicial da próxima rodada.

Exceção: Se o último jogador a se mover usou dados brancos ou pretos para fazê-lo, os outros jogadores deveriam fazer questão de lembrar qual jogador foi. Se você sabe que foi o último jogador a se mover e usou dados pretos ou brancos, então você poderá pegar a ampulheta diretamente para evitar confusão.

Exemplo:



Verde se deslocou primeiro nesta rodada, seguido pelo **amarelo** e depois **azul**. Então **azul** começa na próxima rodada e fica com o Marcador de Jogador Inicial.



2. Distribua bônus de cidade e de personagem

Todas as cidades pequenas (com um símbolo !) dão bônus. Todo jogador recebe bônus relativo a toda cidade pequena em que ele possuir um posto de troca, v. suplemento.

Todos os personagens (com o símbolo !) dão bônus, v. suplemento.

3. Coletar todos dados

Recolha todos seus dados do tabuleiro e devolva-os ao seu tabuleiro de jogador. Devolva os **dados pretos** ao seu espaço no tabuleiro.

4. Jogue todos os dados, possível compensação

Todos os jogadores jogam seus dados simultaneamente. Se conseguir um resultado total menor do que 15, você recebe uma compensação, v. página 14.

Depois que todos os jogadores tiverem jogado seus dados, a nova rodada pode começar.



UMA RODADA

Os jogadores se revezam realizando seus turnos, em sentido horário, começando do jogador inicial.

Isso continua até todos os jogadores ficarem sem dados.

Como funciona um turno individual?

1. Realize ações bônus, se desejar
2. Escolha e realize 1 ação
3. Realize ações bônus, se desejar

1. Realize ações bônus, se desejar

Você pode optar por realizar ações bônus **antes** de sua ação principal. Você pode realizar quantas ações bônus desejar (contanto que consiga pagar por elas). As ações bônus são explicadas resumidamente nas páginas 12-13.

2. Escolha e realize 1 ação

Escolha 1 ação e coloque no tabuleiro os dados necessários para realizá-la. Realize a ação imediatamente. As ações são descritas da página 6 até a 11.

3. Realize ações bônus, se desejar

Você pode optar por realizar ações bônus **depois** de sua ação principal. Você pode realizar quantas ações bônus quiser (contanto que consiga pagar por elas). As ações bônus são explicadas resumidamente nas páginas 12-13.

NO FINAL DE UMA RODADA

O que precisa ser feito no final de uma rodada?

1. Remover quaisquer contratos restantes
2. Adicionar novos contratos ao tabuleiro

1. Remover quaisquer contratos restantes

Remova do tabuleiro quaisquer contratos restantes, colocando-os no fundo da pilha especial de contratos.

2. Adicionar novos contratos ao tabuleiro

Escolha uma das pilhas de contrato e adicione 6 novos contratos ao tabuleiro. (Não é necessário no fim da rodada 5)