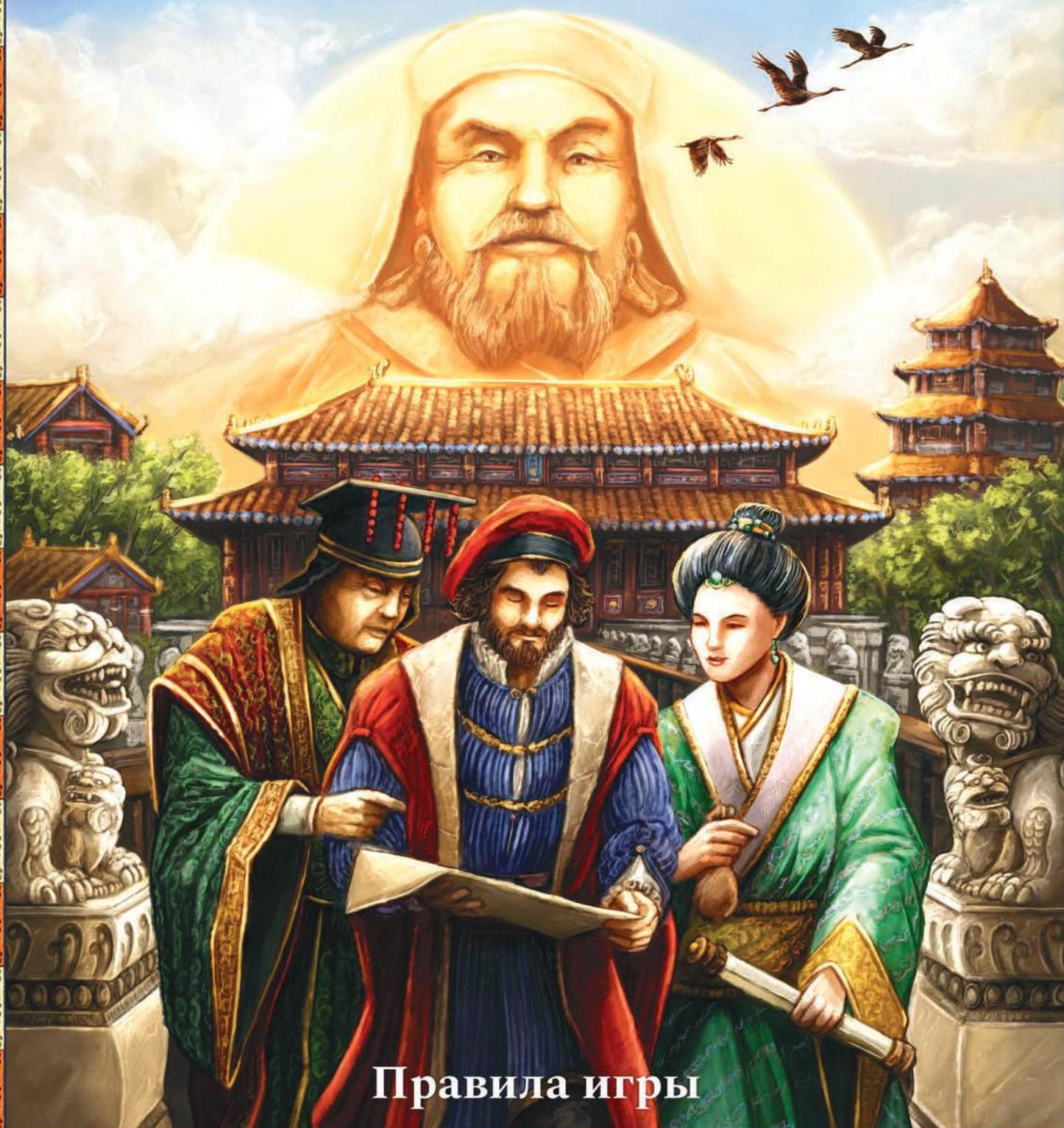


Даньеле Ташини
Симоне Лучани

Марко II Толо II



НА СЛУЖБЕ ХАНА



Правила игри

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ (подготовка к игре вдвоём и втроём описана

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле

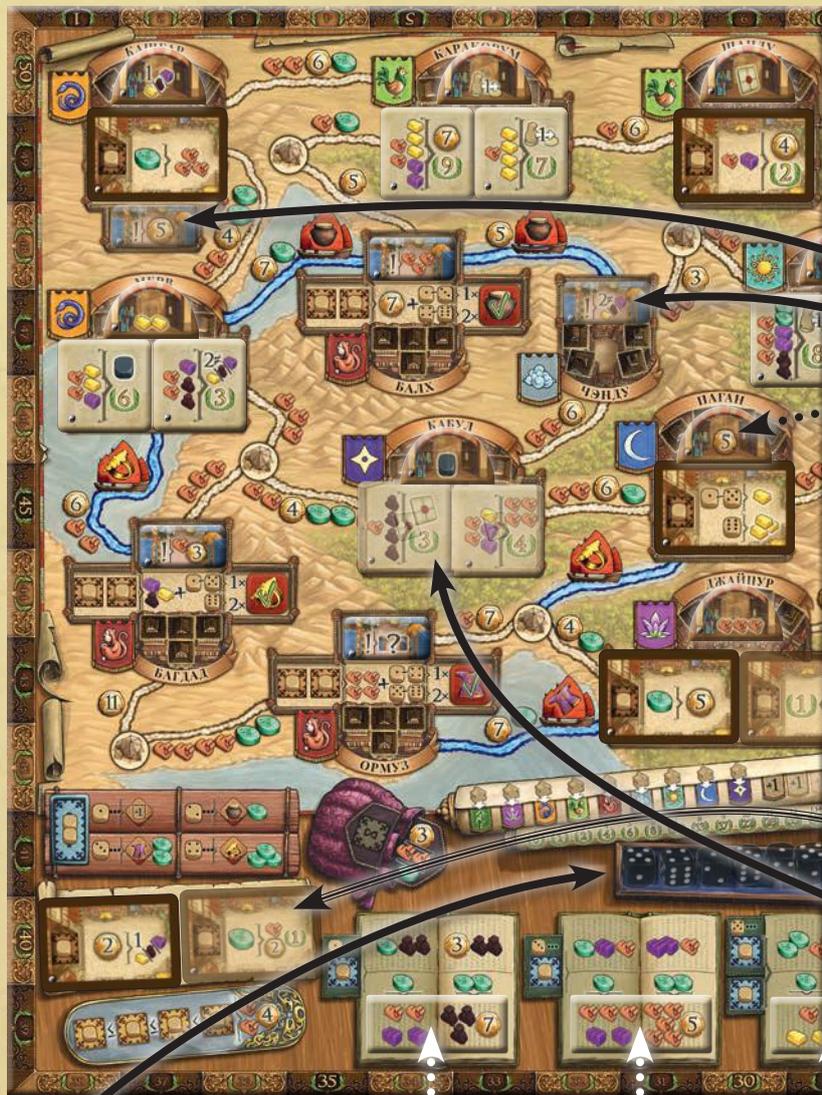
- 1 жетон первого игрока (песочные часы)
- 4 планшета игроков
- 7 жетонов бонусов городов
- 7 жетонов персонажей
- 10 жетонов бонусов первооткрывателя
- 16 жетонов печатей гильдий
- 18 жетонов предложений
- 49 жетонов контрактов (42 с красной печатью и 7 с синей печатью)
- 68 жетонов монет (40 достоинством «1», 18 достоинством «5» и 10 достоинством «10»)
- 4 карты «50/100 очков»
- 14 карт целей
- 25 карт городов
- 4 карты-памятки
- 18 фишек золота (14 малых и 4 больших)
- 18 фишек шёлка (14 малых и 4 больших)
- 19 фишек специй (14 малых и 5 больших)
- 26 фишек нефрита
- 26 фишек верблюдов (20 малых и 6 больших)
- 12 фишек игроков (по 3 синие, жёлтые, зелёные и красные)
- 44 фишки факторий (по 11 синих, жёлтых, зелёных и красных)
- 26 кубиков (по 5 синих, жёлтых, зелёных и красных, а также 6 чёрных)
- Приложение-памятка
- Правила игры



Подготовка игроков описана на стр. 4.

1 Разместите **игровое поле** в центре стола. Положите **карты «50/100 очков»** рядом с делением «50» счётчика победных очков (ПО).

2 Перемешайте **14 карт целей** и положите их рядом с полем лицевой стороной вниз.



Жетоны печатей гильдий

Оборотная (улучшенная) сторона

Лицевая (основная) сторона

13 Первым игроком становится участник, который последним вернулся из путешествия. Он получает **жетон первого игрока**. *Перед первой игрой соберите жетон первого игрока, совместив две его части.*

12 Поставьте **6 чёрных кубиков** на квадратные ячейки для кубиков, расположенные в области действий на поле. На данном этапе значения на кубиках неважны.

11 Разделите **16 жетонов печатей гильдий** на 4 стопки по видам и положите их рядом с полем основной стороной вверх.



Лицевая сторона карты целей



3 Положите все **жетоны монет** в **общий запас** рядом с полем. Запас монет не ограничен игровыми компонентами — при необходимости вы можете заменить их любыми подходящими предметами.
Примечание: вы можете разменивать жетоны разного достоинства в любой момент игры. Когда в правилах указано «1 монета», имеется в виду 1 жетон монеты достоинством «1».



4 Положите **фишки товаров** (золото, шёлк, специи и нефрит) и **верблюдов** в **общий запас** рядом с полем. Запас товаров и верблюдов также не ограничен игровыми компонентами — при необходимости вы можете заменить их любыми подходящими предметами.
Примечание: большая фишка товара (или верблюда) равна 3 малым фишкам этого товара (или верблюда). Когда в правилах указано «1 фишка», имеется в виду 1 малая фишка товара или верблюда.



Золото



Шёлк



Специи



Нефрит



Верблюды

5 Найдите на поле 6 городов с ячейками бонусов города. Случайным образом разместите **1 жетон бонуса города** на каждой такой ячейке лицевой стороной вверх. Оставшийся жетон бонуса города верните в коробку.



6 Найдите на поле 10 городов с полукруглыми ячейками бонусов первооткрывателя. Случайным образом разместите **1 жетон бонуса первооткрывателя** на каждой такой ячейке лицевой стороной вверх.



7 Перемешайте **25 карт городов**, не глядя на их лицевые стороны. Найдите на поле 5 городов с ячейками карт городов. Случайным образом разместите **1 карту города** на каждой такой ячейке лицевой стороной вверх. Таким же образом положите по 1 карте города на 2 соответствующие ячейки в **области действий** на поле. Оставшиеся карты городов сложите стопкой рядом с полем лицевой стороной вниз.

Лицевая сторона карты города



Оборотная сторона карты города

Область действий

Стопка контрактов



Стопка начальных контрактов

8 Перемешайте **7 жетонов начальных контрактов** и временно отложите их стопкой в сторону — они пригодятся вам при дальнейшей подготовке к игре (см. раздел «Подготовка игрока» на стр. 4).
Перемешайте оставшиеся **42 жетона контрактов**. Положите по 1 жетону контракта на все ячейки контрактов городов лицевой стороной вверх. Оставшиеся жетоны контрактов положите рядом с полем лицевой стороной вниз.

10 Разделите **18 жетонов предложений** на 3 стопки по номерам (I, II и III). Перемешайте каждую стопку отдельно, затем случайным образом выберите 1 жетон из каждой стопки и верните в коробку. Разместите каждую стопку под изображением книги с таким же номером (I, II или III) лицевой стороной вверх. Наконец, положите верхний жетон из каждой стопки на ячейку, изображённую на соответствующей книге, лицевой стороной вверх.



Жетоны предложений

Жетоны персонажей



Лицевая сторона



Оборотная сторона

9 Положите **7 жетонов персонажей** рядом с полем лицевой стороной вверх.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

1 Выберите цвет. Возьмите **планшет игрока** этого цвета и положите его перед собой.

2 Возьмите **5 кубиков** своего цвета и положите их на свой планшет.

3 Возьмите **11 фишек факторий** своего цвета и разместите их на ячейках факторий в левом верхнем углу своего планшета.



Ячейки для жетонов действующих контрактов

Ячейка для фишек товаров и верблюдов

4 Возьмите **1 жетон начального контракта** из стопки и положите его лицевой стороной вверх на одну из двух ячеек действующих контрактов на своём планшете.



5 Поставьте **1 фишку игрока** своего цвета в Пекин и **1 фишку** — на деление «50» счётчика ПО. Третью фишку отложите в сторону: она понадобится вам только если вы выберете жетон персонажа «Май Линь и Тянь Чинь» (см. стр. 3 приложения).



6 Возьмите **3 фишки верблюдов** и положите их на свой планшет. Возьмите **8 монет** и положите их перед собой.

7 Возьмите **3 карты целей** и положите их перед собой лицевой стороной вниз.



9 Посмотрите 3 карты целей, лежащие перед вами (см. пункт 7), выберите **1 из них**, а 2 оставшиеся уберите в коробку. На этой карте указано, за что вы будете получать ПО в конце этой партии при финальном подсчёте очков. *Описание карт целей вы также можете найти в приложении.*



10 Возьмите карту-памятку и положите её перед собой.



11 Теперь все игроки бросают свои кубики и ставят их на свои планшеты, после чего начинается первый раунд.



О ПРАВИЛАХ

Если вы знакомы с игрой «Путешествия Марко Поло», то можете пропустить некоторые разделы этих правил, совпадающие с аналогичными разделами из правил первой части игры. Однако разделы, отмеченные золотой печатью , необходимо прочитать в любом случае: правила и действия, описанные в них, либо совершенно новые, либо изменены.

ВВЕДЕНИЕ

Путешествия Марко Поло продолжаются! Вместе с великим первооткрывателем вы прибываете в столицу империи Юань. Познакомившись с могущественным ханом, вы соглашаетесь поступить к нему на службу за щедрое вознаграждение. Так начинается ваше новое путешествие по Азии в поисках богатства и славы. Вас ждут новые действия и персонажи, уникальные испытания, особые правила подсчёта очков и ещё один тип товаров: редкий и ценный китайский нефрит. Но при этом сохраняются знакомые вам по первой части игры механики получения контрактов и бонусов городов.

Каждый раунд игроки будут бросать кубики и размещать их на поле, чтобы выполнять соответствующие действия. Ход передаётся по часовой стрелке, до тех пор пока все игроки не используют все свои кубики. После 5-го раунда игра завершается и начинается подсчёт очков. *Ход игры подробнее описан на стр. 15 и 16.*

ХОД ИГРОКА

В свой ход вы должны выбрать 1 действие, которое хотите выполнить. Затем выберите один или несколько кубиков на вашем планшете и, не переворачивая их, поставьте на ячейку этого действия. Вы можете поставить кубик(и) либо на пустую коричневую ячейку, либо на пустую синюю ячейку, либо на занятую синюю ячейку по правилам, описанным на стр. 14. **Выставлять кубик на занятую коричневую ячейку нельзя.** После этого немедленно выполните соответствующее действие.

До и/или после выполнения основного действия вы можете выполнить одно или несколько дополнительных действий. Все возможные дополнительные действия графически показаны на вашей карте-памятке.

Если перед началом вашего хода у вас остались кубики, вы должны выбрать и выполнить 1 действие. После того как ваши кубики закончились, вы автоматически пропускаете все оставшиеся ходы в этом раунде (получив право хода, вы просто передаёте его соседу слева). Право хода передаётся по часовой стрелке до тех пор, пока все игроки не используют все свои кубики. Когда это происходит, раунд заканчивается.



Дополнительные действия в памятке игрока



ПОЛЕ (ячейки и связанные с ними действия)

Ниже перечислены 7 основных действий, которые вы можете выполнить.

1. **Заглянуть в торговые книги** (см. стр. 6–7)
2. **Снискать милость хана** (см. стр. 7)
3. **Получить печать гильдии** (см. стр. 7)
4. **Отправиться в путешествие** (см. стр. 8–10)
5. **Получить контракт** (см. стр. 10)
6. **Действие особого города** (см. стр. 11)
7. **Действие карты города** (см. стр. 11)



Кроме того, существует 6 дополнительных действий, которые вы можете выполнить до и/или после основного действия (см. стр. 12–13):

- выполнить 1 контракт;
- улучшить 1 печать гильдии;
- заглянуть в кошель;
- перебросить 1 кубик;
- увеличить/уменьшить значение 1 кубика на 1;
- взять 1 чёрный кубик.

ДЕЙСТВИЯ

Выполняя действия, учитывайте описанные ниже правила.

- Выставляя кубик, вы можете выбрать **любой** из ваших кубиков, если он удовлетворяет условию ячейки.
- Вы можете использовать только ваши кубики. Кубики других игроков для вас бесполезны.
- Вы должны выставить столько кубиков, сколько указано на ячейке действия, которое вы хотите выполнить (см. иллюстрацию справа).
- Выставлять кубики можно либо на незанятые ячейки, либо на занятые синие ячейки. **Вы не можете выставить кубик на занятую коричневую ячейку.**
- Чтобы выполнить действие занятой синей ячейки, нужно дополнительно заплатить в запас монеты (см. раздел «Использование занятой ячейки действия» на стр. 14).
- Вы не можете выставлять кубики своего цвета (синий, жёлтый, зелёный или красный) на одну и ту же ячейку действия или на одну из связанных ячеек одного ряда (см. действия «Снискать милость хана» и «Действие особого города») больше одного раза в раунд.
- Выставив кубик(и) на ячейку действия, вы должны **немедленно** выполнить соответствующее действие.
- Значение на выставляемом кубике (или **кубике с наименьшим значением**, если вы выставляете несколько кубиков) показывает, сколько раз можно выполнить действие или сколько товаров, верблюдов и т. д. вы получите.
- Вы можете выполнить действие меньшее количество раз, чем вам позволяет значение выставленного кубика. Однако вы должны выполнить действие **хотя бы 1 раз**.



Как выполняется действие?

1. Поставьте кубик(и) на доступную ячейку действия.
2. Если ячейка была занята, заплатите в запас необходимую сумму в монетах.
3. Выполните действие.

1. ЗАГЛЯНУТЬ В ТОРГОВЫЕ КНИГИ (соответствует действию «Пойти на базар» из первой части игры)

На игровом поле изображены 3 книги с ячейками действий. Это действие позволяет получать из запаса товары, верблюдов и монеты.



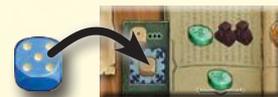
Порядок выполнения действия:

1. Поставьте кубик на 1 из 4 доступных ячеек действия.
2. Выберите 1 из доступных предложений.
3. Возьмите из запаса указанные фишки и положите их на свой планшет.

1. Поставьте кубик на 1 из 4 доступных ячеек действия

У книг I и II изображено по 1 ячейке действия. У книги III — 2 отдельные ячейки действия.

Вы ставите 1 кубик на эту ячейку.



На каждую из ячеек этого действия (обведены красным на иллюстрации внизу) можно выставить только следующие кубики:



Кубик с любым значением



Кубик со значением «3» или больше



Кубик со значением «5» или больше

Примечание: ячейки действий книги III независимы друг от друга. Если вы уже поставили кубик на одну из этих ячеек в текущем раунде, то в этом раунде вы всё равно можете поставить кубик на вторую ячейку действия.

2. Выберите 1 из доступных предложений

Жетоны предложений на книгах будут меняться каждый раунд (см. стр. 16). Каждой ячейке этого действия соответствуют **4 предложения**, из которых вы должны выбрать **одно** и получить указанную в нём комбинацию товаров, верблюдов и монет. Два верхних предложения неизменны и бесплатны, два нижних, изображённых на текущем жетоне предложения, стоят 1 фишку нефрита (левое) или 2 фишки нефрита (правое).

Бесплатные предложения }



} Стоимость в 1 или 2 фишки нефрита

Вы выбираете 1 из 4 предложений.



3. Возьмите из запаса указанные фишки и положите их на свой планшет

Возьмите из запаса все фишки товаров и/или верблюдов, указанные в предложении, и положите на ваш планшет игрока. Некоторые предложения позволяют вам получить монеты — в таком случае кладите их перед собой.

Вы берёте из запаса

1 фишку нефрита
и 2 фишки специй и кладёте их на свой планшет.



2. СНИСКАТЬ МИЛОСТЬ ХАНА

Поставьте **1 кубик** на ячейку действия «Снискать милость хана» и возьмите 4 монеты и 2 фишки верблюдов из запаса.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Игрок, который первым в раунде решает снискать милость хана, выставляет свой кубик на **крайнюю левую ячейку действия** и выполняет его. Следующий игрок, выбравший это действие, выставляет свой кубик на **следующую ячейку справа**, причём значение его кубика должно быть **больше или равно** значению предыдущего кубика, выставленного на ячейку этого действия. То же правило действует для 3-й и 4-й ячеек.

1 Вы выставляете кубик со значением «3» на первую ячейку действия «Снискать милость хана» и получаете 4 монеты и 2 фишки верблюдов из запаса.



2 Чтобы выполнить это же действие, играющему **красным** придётся выставить на следующую ячейку действия кубик со значением «4» и тоже получает 4 монеты и 2 фишки верблюдов.



Все 4 ячейки этого действия **связаны** и образуют один ряд. **В течение раунда вы можете выставить кубик своего цвета только на 1 из них** (если вы хотите повторно выполнить это действие, вы можете выставить только чёрный кубик, если он у вас есть). Если все эти ячейки заняты, в текущем раунде это действие больше недоступно.

3. ПОЛУЧИТЬ ПЕЧАТЬ ГИЛЬДИИ

В игре существуют печати 4 разных гильдий, каждая из которых позволяет владельцу получить определённый бонус. Чтобы получить печать гильдии, поставьте **2 кубика** на ячейку действия «Получить печать гильдии». Как обычно, **кубик с меньшим значением** определяет, какую печать гильдии вы можете получить. Возьмите 1 жетон печати, положите его перед собой основной стороной вверх и получите одноразовый бонус в виде фишек нефрита.



Если на кубике с меньшим значением...



...«1» или больше, вы можете взять печать гильдии земледельцев.



...«2» или больше, вы можете взять печать гильдии торговцев специями и 1 фишку нефрита.



...«3» или больше, вы можете взять печать гильдии портных и 2 фишки нефрита.



...«4» или больше, вы можете взять печать гильдии ювелиров и 3 фишки нефрита.

У вас может быть только 1 печать каждой гильдии. Вы не можете выполнить действие «Получить печать гильдии» лишь частично: например, нельзя получить только фишки нефрита в качестве одноразового бонуса, если вы не можете получить печать гильдии.

В ходе игры вы можете улучшать  печати гильдий, выполнив в свой ход соответствующее дополнительное действие (см. стр. 12–13).



Лицевая (основная) сторона



Оборотная (улучшенная) сторона 

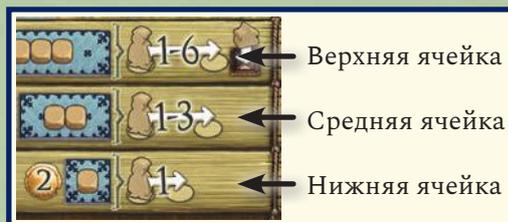
Преимущества печатей гильдий

- Путешествовать по некоторым маршрутам можно, только если у вас есть соответствующая печать гильдии. См. раздел «Отправиться в путешествие» на стр. 8.
- Каждая **улучшенная** печать  позволяет получить бонус (обозначенный символом «!») **немедленно** после улучшения печати, а затем **в начале каждого раунда**.
- В **особых городах** (см. стр. 11) вы сможете получать дополнительные бонусы за улучшенные печати .
- Получив улучшенные печати , указанные на вашей карте цели, вы получите дополнительные ПО во время финального подсчёта очков.



4. ОТПРАВИТЬСЯ В ПУТЕШЕСТВИЕ

Это действие позволяет вам перемещать свою фишку игрока по полю. В области действий есть 3 отдельные ячейки этого действия, поэтому, даже если в текущем раунде вы уже выставили на одну из них кубики вашего цвета, вы можете выставить ваши кубики и на две другие ячейки в этом же раунде. В зависимости от выбранной ячейки на неё нужно выставить **1, 2 или 3 кубика**.



Порядок выполнения действия

1. **Выставьте кубики.**
2. **Заплатите стоимость ячейки действия.**
3. **Заплатите стоимость путешествия.**
4. **Переместите свою фишку игрока и постройте 1 фабрику.**

1. Выставьте кубики

В зависимости от выбранной ячейки действия вам нужно выставить на неё разное количество кубиков. В каждой ячейке указано максимальное количество шагов, на которое можно переместиться, если вы её выберете.

Кубик с наименьшим значением определяет максимальное количество шагов, на которое вы можете переместиться в этот раз, даже если ячейка позволяет сделать большее количество шагов.

Примечание: шагом считается перемещение из одного пункта в соседний (например, из Джайпура в Куньмин или из Багдада в соседний оазис). Соседние пункты могут быть соединены сухопутными или водными маршрутами. Вы можете переместиться и на меньшее число шагов, чем вам позволяет значение выставленного кубика, но должны переместиться **хотя бы на 1 шаг**.

2. Заплатите стоимость ячейки действия

Если вы выбрали **нижнюю ячейку путешествия**, то вы сможете передвигаться только на 1 шаг вне зависимости от значения выставленного кубика и при этом должны заплатить в запас 2 монеты.

3. Заплатите стоимость путешествия

За прохождение каждого маршрута необходимо заплатить в запас указанную рядом с ним на поле стоимость (монеты, фишки верблюдов и/или фишки нефрита).

Чтобы совершить путешествие, вы должны одновременно заплатить стоимость **всех** входящих в него маршрутов (и только после этого сможете перемещать фишку и получать различные бонусы).

На некоторых маршрутах изображены печати гильдий. Чтобы перемещаться по таким маршрутам, у вас **должна быть любая печать указанной гильдии** (основная или улучшенная ✓), но **возвращать её в запас не требуется**.

4. Переместите свою фишку игрока и постройте 1 фабрику

Теперь вы перемещаетесь из одного пункта в другой, пока не закончите ваше путешествие в оазисе или в городе. Вы не можете закончить путешествие в промежутке между двумя пунктами. Если ваше путешествие заканчивается в **городе**, в котором у вас ещё нет фабрики, вы должны её построить, поставив в этот город фишку фабрики. В каждом городе каждый игрок может построить только 1 фабрику.

- Если путешествие заканчивается в **оазисе**, ничего не происходит.
- Построив фабрику в городе с жетоном бонуса города, вы немедленно получаете указанный бонус. Сам жетон бонуса остаётся на поле. Вы будете получать этот бонус **в начале каждого следующего раунда**.

Вы строите в городе фабрику и сразу же получаете бонус этого города.



Вы берёте 1 фишку верблюда и 3 монеты.



- Построив фабрику в городе с картой города, вы, начиная со следующего хода, можете ставить кубик на любую карту этого города, чтобы выполнять указанное на ней действие (см. стр. 11). Сама карта остаётся на поле.

Вы строите в городе фабрику.



Начиная со следующего хода, **вы** можете выполнять действие карты этого города, выставляя на неё свой кубик.

- Построив фабрику в городе с контрактами, вы можете сразу же взять один из двух доступных жетонов контрактов и положить его на ячейку выполненных контрактов на своём планшете. **В конце хода** положите на освободившуюся ячейку новый жетон контракта из стопки контрактов.

Вы строите в городе фабрику.



Вы берёте один из двух доступных в этом городе контрактов. Теперь **вы** можете выполнять действие «Получить контракт», чтобы получить больше контрактов из этого города (см. стр. 10).



- Построив фабрику в **особом городе** (Багдаде, Балхе или Ормузе), вы немедленно получаете указанный бонус (см. приложение). Сам жетон бонуса остаётся в городе. **Вы будете получать этот бонус в начале каждого следующего раунда.** Кроме того, начиная со следующего хода, вы можете выполнять действие этого города.

Вы строите в городе фабрику.



Вы немедленно получаете указанный бонус (3 фишки верблюдов). Начиная со следующего хода, **вы** можете выполнять действие этого города.



Правило для города Кашгар: у Кашгара (города в левой верхней части поля) есть и ячейка бонуса, и ячейка карты города. Если вы построили фабрику в Кашгаре, то немедленно получаете бонус этого города, а со следующего хода можете выполнять действие карты этого города.

Важно: если вы выбрали верхнюю ячейку путешествия (требующую выставить 3 кубика), то в конце перемещения можете построить **1 дополнительную фабрику** в городе, через который прошли в этот ход. При этом действуют обычные правила строительства фабрик, но бонусы за её постройку вы получаете только в конце путешествия.



Дополнительные правила

- При строительстве берите фишки фабрик, начиная с левой верхней фишки и продолжая в порядке, указанном на иллюстрации справа.



Важно: если вы не выбрали верхнюю ячейку путешествия, то вы всегда строите фабрику только в том **городе, в котором закончили путешествие**, и не можете строить её в промежуточных городах.

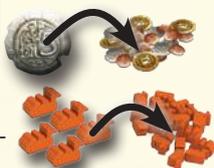
- Девятая и десятая фабрики сразу после постройки приносят вам по 5 ПО (5), а одиннадцатая — 10 ПО (10).
- Вы можете перемещаться по одному и тому же маршруту несколько раз за ход и заканчивать путешествие в оазисе или в городе, где уже останавливались раньше.
- В каждом городе вы можете построить только 1 свою фабрику.
- Действие «Отправиться в путешествие» определяет первого игрока для следующего раунда (см. стр. 14).

Пример выполнения действия «Отправиться в путешествие»

- 1** **Вы** ставите 2 кубика (со значениями «3» и «5») на среднюю ячейку действия.

- 2** За эту ячейку действия платить не нужно, так как ячейка не занята и стоимость этой ячейки не указана, а значит, равна нулю.

- 3** **Вы** собираетесь путешествовать из Янчжоу в Паган, пройдя через Фучжоу и оазис. **Вы** платите стоимость путешествия: 5 монет и 5 фишек верблюдов.



- 4** **Вы** перемещаете свою фишку на 3 шага. Фабрику **вы** строите только в Пагане, поскольку там заканчивается ваше путешествие. Если бы **вы** выбрали верхнюю ячейку действия «Отправиться в путешествие», то могли бы построить фабрику ещё и в Фучжоу, поскольку переместились через него в этот ход.

Бонус первооткрывателя

Если вы стали **первым игроком, построившим фабрику** в городе с бонусом первооткрывателя, то вы **немедленно** получаете из запаса указанный на соответствующем жетоне бонус, после чего убираете жетон первооткрывателя из этого города в коробку.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Все игроки начинают партию в Пекине. **В Пекине нельзя строить фабрики.**
- Если у вас закончились фишки фабрик и вам нужно построить ещё одну фабрику, вы должны переместить одну из уже выставленных вами фишек фабрик на новое место.

5. ПОЛУЧИТЬ КОНТРАКТ

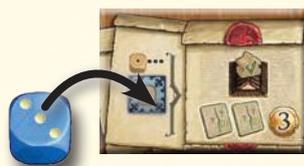
Это действие можно выполнить, только если в городе, в котором вы хотите получить контракт, есть ваша фабрика.

Поставьте 1 кубик с любым значением на ячейку действия «Получить контракт», после чего возьмите **1 или 2 контракта** из любых городов, в которых есть ваши фабрики. Вы можете взять оба контракта из одного города или по одному контракту из двух разных городов. Поместите взятые контракты на ячейки действующих контрактов на своём планшете. После этого **возьмите 3 монеты** из запаса.



Примечание: если вы выставили кубик на ячейку действия «Получить контракт», но не хотите или не можете взять новый контракт, вы не можете получить монеты из запаса.

1



Вы ставите кубик на ячейку действия «Получить контракт».

2



У **вас** есть фабрики в 2 городах с контрактами. **Вы** можете взять по 1 доступному контракту из обоих таких городов или взять 1 или 2 доступных контракта из одного из них и положить их на свой планшет. Затем **вы** получаете 3 монеты.

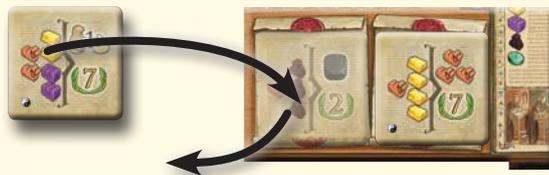
3



Дополнительные правила

- На планшете игрока есть 2 ячейки для действующих контрактов. Если вы хотите получить новый контракт и у вас нет свободных ячеек на планшете, то вы должны сбросить один из имеющихся у вас действующих контрактов, чтобы освободить ячейку для нового (причём обычные контракты  сбрасываются под низ стопки контрактов, а начальные контракты  возвращаются в коробку).

Вы получили контракт, но на вашем планшете нет свободных ячеек для действующих контрактов. **Вы** сбрасываете один из ваших действующих контрактов, положив его под низ стопки контрактов, затем кладёте полученный жетон контракта на планшет.



- Пока контракт лежит на ячейке действующего контракта на планшете игрока, он ничего не даёт своему владельцу. Чтобы получить награду, контракт нужно выполнить (см. стр. 12).
- В конце каждого хода выкладываете из стопки контрактов новые жетоны на освободившиеся ячейки контрактов на поле. Все ячейки контрактов всегда должны быть заполнены на начало хода какого-либо игрока.

ОСОБОЕ ПРАВИЛО

Вы не можете взять жетон контракта с поля и сразу же сбросить его под низ стопки. Сбрасывать можно только те жетоны, которые на начало хода лежали у вас на планшете.

6. ДЕЙСТВИЕ ОСОБОГО ГОРОДА

На поле есть **три особых города** (Багдад, Балх и Ормуз), у которых есть и жетоны бонусов городов, и свои ячейки действий. Действие особого города можно выполнить, только если в городе есть ваша фактория.

В особых городах есть 2 коричневые ячейки действий, которые связаны и образуют один ряд.

Чтобы выполнить действие особого города, поставьте **1 кубик** на любую из них. **В течение раунда вы можете выставить кубик своего цвета только на 1 из них** (если вы хотите повторно выполнить действие этого особого города, вы можете выставить только чёрный кубик, если он у вас есть).

У вас есть фактория в Ормузе. **Вы** можете поставить кубик на ячейку действия этого города, чтобы использовать соответствующее действие.



Выполнив действие особого города, вы получите:

- указанную награду (возьмите её из запаса). Эта награда не зависит от значения выставленного кубика;
- бонус указанной улучшенной печати ✓ гильдии, если у вас есть улучшенная печать гильдии этого типа. Значение выставленного кубика определяет, получите вы этот бонус один или два раза, как указано на ячейке.

1 **Вы** выставили на ячейку Багдада кубик со значением «3».



2 **Вы** получаете



3 Кроме того, **вы** получите 2 фишки верблюдов (как указано на вашей улучшенной ✓ печати гильдии ювелиров). **Вы** получаете этот бонус 1 раз, так как выставили кубик со значением «3».



7. ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ ГОРОДА

Действие карты города можно выполнить, только если в городе есть ваша фактория. Чтобы выполнить действие, поставьте 1 кубик на ячейку действия карты города. Для большинства карт значение кубика определяет, сколько раз можно выполнить соответствующее действие. *Подробное описание действий вы можете найти в приложении.*

У вас есть фактория в Шанду. **Вы**ставляете кубик на карту этого города и выполняете указанное на ней действие.



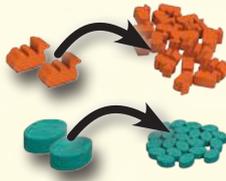
Вы ставите кубик на эту ячейку. На неё можно выставить только 1 кубик.



Действие карты города, которое можно выполнить (в данном случае — обменять 1 фишку верблюда и 1 фишку нефрита на 3 ПО).

Действие карты города можно выполнить только **один раз в раунд**. После того как один из игроков выставил свой кубик на ячейку карты города, действие этой карты становится недоступным до начала следующего раунда.

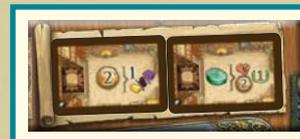
Вы ставите кубик со значением «5» на эту карту города. Поскольку значение кубика — «5», вы можете выполнить это действие 5 раз или меньше.



Вы возвращаете в запас 2 фишки верблюдов и 2 фишки нефрита, чтобы дважды выполнить это действие и получить $2 \times 3 = 6$ ПО.

В области действий на поле есть 2 дополнительные карты городов. Между этими картами и обычными картами городов есть 2 отличия:

- в начале каждого раунда эти 2 карты меняются на новые (см. стр. 16);
- действия этих карт не относятся ни к какому городу, поэтому они не требуют наличия факторий и их можно выполнять с самого начала игры.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В свой ход вы можете выполнить одно или несколько дополнительных действий **до и/или после** (но не во время) своего обычного действия. Краткая информация о дополнительных действиях есть на карте-памятке.

Дополнительные действия

1. Выполнить 1 контракт.
2. Улучшить 1 печать гильдии.
3. Заглянуть в кошель.
4. Перебросить 1 кубик.
5. Увеличить/уменьшить значение 1 кубика на 1.
6. Взять 1 чёрный кубик.



Карта-памятка

1. Выполнить 1 контракт

Жетон контракта разделён на две части: в левой указано, сколько фишек верблюдов и товаров необходимо заплатить для его выполнения, а в правой — награда, которую вы за это получите. Описание символов вы можете найти в приложении.

Фишки верблюдов, необходимые для выполнения контракта

Фишки товаров, необходимые для выполнения контракта



Награда за выполнение контракта

- Вы можете выполнять только те контракты, которые лежат на ячейках действующих контрактов вашего планшета.

- Чтобы выполнить контракт, у вас должны быть необходимые фишки товаров и верблюдов (указанные в левой части жетона контракта) в указанном количестве. Заплатите их в запас.

- Вы **немедленно** получаете всю награду, указанную в правой части жетона контракта. Часть награды всегда состоит из ПО.

- Положите жетон выполненного контракта лицевой стороной вниз на ячейку для жетонов выполненных контрактов на своём планшете.

1



Вы хотите выполнить контракт со своего планшета.

2



Вы платите 2 фишки верблюдов, 1 фишку шёлка и 2 фишки специй.

3



За выполнение контракта **вы** получаете 4 монеты и 3 ПО.

4



Вы кладёте жетон выполненного контракта на планшет лицевой стороной вниз.

2. Улучшить 1 печать гильдии

Чтобы улучшить печать гильдии, вы должны заплатить стоимость, указанную слева от символа ✓ (символы, указанные на красном фоне внизу, в стоимость не входят). Улучшив печать, переверните её с основной (коричневой) стороны на улучшенную (красную, с символом бонуса «!»). Вы **немедленно** получаете указанный бонус и будете получать его **в начале каждого следующего раунда**.

Вы хотите улучшить печать гильдии ювелиров. **Вы** платите стоимость улучшения (9 монет и 2 фишки золота) и переворачиваете жетон печати, после чего сразу же получаете бонус — 2 фишки верблюдов.





3. Заглянуть в кошель

Поставьте **1 кубик** на кошель, изображённый в области действий на поле. Получите из запаса **или 3 монеты, или 2 фишки верблюдов, или 1 фишку нефрита**.

- За это действие не взимается никакой дополнительной платы, даже если на кошель уже выставлены другие кубики.
- Значение кубика, который вы выставляете, не влияет на это действие: вы всегда получаете или 3 монеты, или 2 фишки верблюдов, или 1 фишку нефрита.
- Вы можете выполнять это действие несколько раз в раунд, пока у вас хватает кубиков. На кошель вы можете выставить больше 1 кубика одного цвета (включая чёрный).
- Если вы выполняете действие «Заглянуть в кошель» перед своим обычным действием и после этого у вас ещё остались кубики, затем вы должны выполнить обычное действие.

Особый случай: если в начале хода у вас остался только 1 кубик, вы можете использовать его для выполнения этого дополнительного действия. Если после этого вы не выполните никаких действий, которые принесут вам чёрный кубик, то ваш ход сразу же заканчивается (т. к. у вас больше нет кубиков для выполнения действий).

1



Вы выставляете кубик на кошель.

2



Вы берёте 3 монеты из запаса.

4. Перебросить 1 кубик

Вы можете заплатить **1 фишку верблюда**, чтобы 1 раз перебросить 1 свой кубик.

1



Вы платите 1 фишку верблюда.

2



Вы перебрасываете 1 свой кубик.

5. Увеличить/уменьшить значение 1 кубика на 1

Вы можете заплатить **2 фишки верблюдов**, чтобы изменить значение одного из своих кубиков на 1 в большую или в меньшую сторону. Изменить «6» на «1» (и наоборот) нельзя.

1



Вы платите 2 фишки верблюдов, чтобы изменить значение кубика на 1.

2



Вы меняете значение кубика с «2» на «3».

6. Взять 1 чёрный кубик

Вы можете заплатить в запас **3 фишки верблюдов**, чтобы взять 1 чёрный кубик с соответствующей ячейки поля. Затем немедленно бросьте его и, не переворачивая кубик, поставьте его на ячейку для кубиков на своём планшете. Это дополнительное действие можно выполнять только 1 раз в ход, но вы можете получать дополнительные чёрные кубики в качестве награды за контракты.

1



Вы платите 3 фишки верблюдов, чтобы взять 1 чёрный кубик.

2



Вы берёте чёрный кубик, бросаете его и кладёте на свой планшет.

В конце каждого раунда все чёрные кубики возвращаются на ячейку для чёрных кубиков, расположенную в области действий на поле.

Дополнительные правила

- Вы можете выполнить любое дополнительное действие (кроме получения чёрного кубика) несколько раз в ход. В таком случае каждое действие вы должны оплатить отдельно.
- Нельзя выполнять дополнительное действие **во время** выполнения обычного действия.
- Вы можете менять значение своего чёрного кубика, выполнив соответствующее дополнительное действие.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

Использование занятой ячейки действия

На любой **синей ячейке действия** может быть несколько кубиков, принадлежащих разным игрокам. На любой **коричневой ячейке действия** может находиться только 1 кубик, и в течение раунда её может занимать только один игрок (такие ячейки есть только у действий «Снискать милость хана», «Действие карты города» и «Действие особого города»).

- Если вы хотите воспользоваться занятой синей ячейкой действия, то должны заплатить монеты в количестве, равном значению **кубика с самым низким значением** из тех, которые вы собираетесь выставить. Количество уже имеющихся на ячейке кубиков, как и их значения, ни на что не влияют.
- Выставляйте свои кубики поверх кубиков, которые уже стоят на синей ячейке действия. Это нужно для того, чтобы можно было легко определить, кто выполнил это действие последним (особенно важно для ячеек действия «Отправиться в путешествие»).

1

На синей ячейке действия «Получить печать гильдии» уже есть 2 **красных** кубика.

Вы тоже хотите получить печать гильдии, поэтому выставляете на эту ячейку 2 кубика (со значениями «1» и «3»).



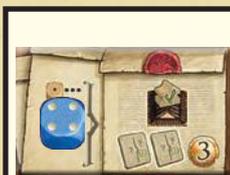
2

Вы платите 1 монету, поскольку наименьшее значение на ваших кубиках — «1». Затем **вы** берёте печать гильдии.



Чёрные кубики

- Чёрный не считается цветом игрока (цвета игроков — это синий, жёлтый, зелёный и красный). Вы можете использовать чёрный кубик, чтобы повторно воспользоваться ячейкой действия, на которую уже выставляли кубик своего цвета ранее в текущем раунде. При этом вы должны соблюдать все правила выставления кубиков.
- Вы можете выставлять чёрные кубики вместе с кубиками своего цвета для выполнения одного и того же действия, но не забывайте, что выставлять кубики своего цвета одну и ту же ячейку действия или на одну из связанных ячеек одного ряда можно только **один раз в раунд**.
- На синюю ячейку действия вы можете выставить сколько угодно чёрных кубиков.



В этом раунде **вы** уже получали контракт, поэтому не можете поставить второй синий кубик на эту ячейку действия. Однако у **вас** есть чёрный кубик, который можно использовать, чтобы ещё раз получить контракт(ы) за счёт этой ячейки.

Компенсация за неудачный бросок

Если после броска кубиков в начале раунда сумма значений всех ваших кубиков меньше 15, вы получаете компенсацию в виде монет или фишек верблюдов. За каждую единицу разницы между суммой ваших значений и 15 вы можете взять 1 монету или 1 фишку верблюда. При этом вы можете комбинировать монеты и фишки верблюдов, как посчитаете нужным.



Общая сумма значений **ваших** кубиков — 13. $15 - 13 = 2$, поэтому **вы** можете взять 2 монеты, 2 фишки верблюдов или 1 монету и 1 фишку верблюда.

Особый товар — нефрит

Нефрит — такой же товар, как специи, золото или шёлк. Он нужен для выполнения контрактов, оплаты стоимости путешествий и для выполнения действий карт городов. Но нефрит также может заменить **1 монету** или **1 фишку верблюда**. Всякий раз, когда вам нужно заплатить монеты и/или фишки верблюдов, вы можете заменить их фишками нефрита (частично или полностью).

ПЕРВЫЙ ИГРОК

Всякий раз, когда кто-то из игроков использует действие «Отправиться в путешествие», первый игрок в следующем раунде может измениться. Если вы используете ячейку действия «Отправиться в путешествие», расположенную **не ниже ячеек этого действия**, которые использовали другие игроки в этом раунде, вы становитесь первым игроком — возьмите жетон песочных часов, и в следующем раунде именно вы будете ходить первым. В этом раунде порядок хода не меняется. Если во время раунда никто не путешествует, первый игрок не меняется.



Вы выставляете кубики на среднюю ячейку действия «Отправиться в путешествие». Играющий **зелёными** тоже использовал эту ячейку, но так как **вы** воспользовались ей позже, именно вы берёте жетон первого игрока и, если никто больше не выставит кубики на эту же ячейку или на верхнюю ячейку действия «Отправиться в путешествие», станете первым игроком в следующем раунде.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Конец игры

Игра длится **5 раундов**. Отслеживать количество оставшихся раундов вам помогут стопки жетонов предложений — во время заключительного раунда на поле будут лежать последние жетоны предложений. После пятого раунда игра завершается и начинается финальный подсчёт очков.

Финальный подсчёт очков

- За каждую имеющуюся у вас **улучшенную**  **печать гильдии**, которая изображена на вашей карте целей, получите столько ПО, сколько указано на этой карте.
- За количество **неповторяющихся гербов** в городах, в которых есть **ваша фактория**, получите столько ПО, сколько указано на счётчике, изображённом в области действий на поле (см. стр. 2–3 приложения). При этом все ваши символы  тоже учитываются.
- За каждые **2 фишки товара** (специи, шёлк, золото и нефрит), которые у вас есть, получите **1 ПО**. **Фишки верблюдов не считаются фишками товара**.
- За каждые **10 монет**, которые у вас есть, получите **1 ПО**.
- Игроки, которые **выполнили больше всех контрактов**, получают по **8 ПО**; игроки, которые **выполнили второе по величине количество контрактов**, получают по **4 ПО**. **Исключение:** при игре вдвоём за второе место по количеству контрактов ПО не начисляются.



Игрок, набравший наибольшее количество ПО, побеждает!

Ничья

В случае ничьей побеждает претендент, у которого больше фишек верблюдов. Если победителя не удаётся определить и так, то претенденты делят победу.

ИГРА ВДВОЁМ ИЛИ ВТРОЁМ

3 игрока

При подготовке к игре поместите на поле только 5 чёрных кубиков, а шестой верните в коробку.

Кроме того, возьмите 1 кубик цвета, который не участвует в партии, и поставьте его значением «1» вверх на первую ячейку действия «Снискасть милость хана». Он останется там до конца игры.

2 игрока

При подготовке к игре поместите на поле только 4 чёрных кубика, а остальные верните в коробку. Кроме того, поставьте кубики цветов, которые не участвуют в партии, на следующие ячейки:

- 2 кубика со значением «1» — на первые две ячейки действия «Снискасть милость хана»;
- по 1 кубик со значением «1» — на первые ячейки действий всех особых городов (Багдад, Балх и Ормуз);
- 1 кубик со значением «5» — на нижнюю синюю ячейку книги III (действие «Заглянуть в торговые книги»).

Эти кубики останутся на указанных ячейках до конца игры.

Во время финального подсчёта очков ПО за второе место по количеству контрактов не начисляются.



ХОД ИГРЫ

Подготовка к новому раунду

Выполните описанные ниже шаги.

1. Уберите все кубики игроков с поля.
2. Выложите новые жетоны предложений на ячейки книг.
3. Получите бонусы городов и персонажей (если должны).
4. Выложите новые карты городов в область действий.
5. Бросьте все ваши кубики и при необходимости получите компенсацию.

1. Уберите все кубики игроков с поля

Возьмите все ваши кубики с поля и положите их перед собой. Пока не бросайте их. Верните все чёрные кубики на соответствующую ячейку в области действий.

2. Выложите новые жетоны предложений на ячейки книг

Уберите в коробку 3 жетона предложений, которые лежат на ячейках книг. Возьмите верхние жетоны из стопок предложений и положите их на соответствующие стопкам ячейки. Так как жетоны в стопках лежат лицевой стороной вверх, вы всегда видите, какие предложения будут доступны в следующем раунде.

1 Уберите текущие жетоны предложений в коробку.

X

2 Выложите новые жетоны предложений.



3. Получите бонусы городов и персонажей (если должны)

При этом учитываются все жетоны с символом «!». Бонусы дают:

- жетоны бонусов всех городов, в которых у вас есть фабрики;
- ваш персонаж (если у него есть такое свойство);
- все **улучшенные** печати гильдий, которые у вас есть.

Подробную информацию о персонажах и символах вы можете найти в приложении.



4. Выложите новые карты городов в область действий

Уберите в коробку 2 карты городов, лежащие на ячейках в области действий. Возьмите 2 новые карты городов из колоды и положите их на освободившиеся ячейки.

X



5. Бросьте все ваши кубики и при необходимости получите компенсацию

Игроки бросают свои кубики одновременно. Если общая сумма результатов вашего броска меньше 15, получите компенсацию (в виде фишек верблюдов и/или монет). Поставьте все брошенные кубики на ваш планшет игрока. После того как все игроки бросят свои кубики, начинается новый раунд.

Игровой раунд

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, до тех пор пока у всех участников не закончатся кубики. **Ход игрока** состоит из следующих этапов:

1. Выполнение дополнительных действий (по желанию)

Вы можете выполнить сколько угодно дополнительных действий перед обычным действием.

2. Выполнение 1 обычного действия (обязательно)

Выберите 1 обычное действие, поставьте необходимые кубики на поле и немедленно выполните это действие.

3. Выполнение дополнительных действий (по желанию)

Вы можете выполнить сколько угодно дополнительных действий после обычного действия.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Даньеле Ташини и Симоне Лучани

Художник: Деннис Лохаузен

3D-моделирование: Андреас Реш

© 2019 Hans im Glück Verlags-GmbH Birnauer Str.
15 80809 Munich, Germany



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающие редакторы: Александр Кожевников
и Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка: Анна Семёнова, Мария Шульгина

Переводчик: Джей

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

