



Marco Polo

SUPLEMENTO DE REGLAS



SÍMBOLOS -¿Qué significan los diversos símbolos?

Los diversos símbolos que aparecen en el juego se explican aquí. Siempre que veas un símbolo, tendrá el mismo significado. Si ves algo y no sabes qué significa, búscalo aquí.

MERCANCIAS, CAMELLOS, MONEDAS Y PUNTOS DE VICTORIA



Estos son los símbolos de 1 oro, 1 seda, 1 pimienta y 1 camello. Representan las piezas de madera del juego.



Puedes elegir entre las mercancías que se muestran (oro, pimienta o seda). También hay otra posibilidad en la que se te permite elegir 1 o 2 mercancías; en tal caso, estas deben ser de dos tipos **diferentes**.



Estos son los símbolos de monedas y de puntos de victoria.

OTROS SÍMBOLOS



Toma el contrato superior en la pila especial y colócalo, boca arriba, en una de tus casillas de contrato activo. Si ambas casillas están ocupadas, entonces tendrás que elegir entre descartar uno de los contratos que ya tengas o bien no tomar el nuevo contrato. En cualquier caso, sitúa el contrato descartado debajo de todo en la pila especial.



Mueve tu peón un espacio en el tablero. No tendrás que pagar el coste de movimiento básico, pero sí tendrás que pagar cualquier coste adicional (en camellos o monedas). Sitúa un puesto comercial como de costumbre si tu movimiento termina en un espacio con una ciudad grande o pequeña.

Nota: si un jugador no puede beneficiarse de este movimiento, por ejemplo, porque no dispone de los camellos necesarios, entonces el movimiento se pierde.

Consejo: los movimientos extra pueden permitirte situar varios puestos comerciales en un mismo turno. Esto puede suceder, por ejemplo, si después de tu movimiento normal, consigues un movimiento extra que lleva tu peón a una nueva ciudad.



Toma 1 dado negro del tablero. Tíralo de inmediato y sitúalo en tu tablero de jugador. Podrás emplearlo en el turno en curso, tras lo cual deberás colocarlo de nuevo en la zona de dados negros del tablero. El número de dados negros disponible es limitado; si no hay ninguno en el tablero de juego, entonces no podrás tomarlo.



El signo de admiración es un recordatorio de que al principio del turno de juego se obtienen las bonificaciones a las que se tenga derecho (consulta la pág. 16 del reglamento). Podrás encontrar el signo de admiración en los marcadores de bonificación por ciudad, así como en algunos personajes.

BONIFICACIÓN POR CIUDAD - NOTA ESPECIAL



Si tienes un puesto comercial en una ciudad pequeña con este indicador de bonificación por ciudad, entonces podrás elegir una de las otras bonificaciones por ciudad cada vez que sea el momento de recibir las bonificaciones. Puedes elegir una bonificación diferente en cada ocasión, y no es necesario que tengas un puesto comercial en la ciudad de cuya bonificación quieras beneficiarte.

CARTAS DE CIUDAD - NOTA ESPECIAL



Los valores en los dados determinan lo que recibirás.

Ejemplo: el jugador sitúa un dado (un 2). Tomará 1 bobina de seda del almacén general.



Puedes intercambiar mercancías por camellos (o viceversa), o puntos de victoria por monedas (o viceversa).

SÍMBOLOS - ¿Qué significan los diversos símbolos?



Esto significa que los contratos ya cumplidos (en tu cajón) se tendrán en cuenta. No tendrás que pagar nada.

Nota: el valor del dado determina cuántos contratos se contabilizan. Si has cumplido más contratos que el resultado del dado, entonces no se contabilizarán más que el valor del dado. También puedes colocar un dado con un resultado mayor que el número de contratos cumplidos de los que dispongas.



Ejemplo 1: el jugador sitúa 1 dado (un 3) en esta carta de ciudad lo cual le da 2 monedas por contrato cumplido. El jugador tiene 4 contratos cumplidos. Sin embargo, debido a que situó un 3, recibirá 2 monedas tan solo por 3 de sus 4 contratos cumplidos, para un total de 6 monedas.

Ejemplo 2: el jugador sitúa 1 dado (un 5) en la misma carta de ciudad. Solo tiene 2 contratos cumplidos. El jugador recibirá monedas por sus 2 contratos cumplidos (un total de 4 monedas), aunque haya situado un dado con valor de 5.



Esto significa que los puestos comerciales que tengas en el tablero se tendrán en cuenta. No tendrás que pagar nada.

Nota: el valor del dado determina cuántos puestos comerciales se contabilizan. Si tienes más puestos comerciales que el resultado del dado, entonces no se contabilizarán más que el valor del dado. También puedes colocar un dado con un resultado mayor que el número de puestos comerciales de los que dispongas.

Esto es parecido al símbolo por contratos cumplidos . Consulta el caso anterior si quieres más información.



Elige una ciudad pequeña en la que tengas un puesto comercial. Recibirás esa bonificación por ciudad. Si el jugador puede elegir más de una ciudad, tendrá que elegir ciudades **diferentes** en las que disponga de puestos comerciales.



Ejemplo 1: el jugador sitúa 1 dado (un 5) en esta carta de ciudad. Ahora tendrá que elegir dos ciudades diferentes en las que tenga puestos comerciales para recibir la bonificación. El jugador tan solo tiene puestos comerciales en las ciudades **A** y **C**. De esta forma, recibirá las bonificaciones de estas dos ciudades.



Ejemplo 2: el jugador sitúa 1 dado (un 4) en esta carta de ciudad. Podrá pagar hasta 4 monedas para recibir las bonificaciones de 4 ciudades en las que tenga puestos comerciales. El jugador decide pagar 3 monedas para recibir las bonificaciones de las ciudades **A**, **E** y **F**, ciudades en las que tiene puestos comerciales.



Intercambia o bien 1 camello por 3 monedas, o **bien** 1 moneda por 1 camello tantas veces como el valor del resultado del dado que hayas usado. Si quieres efectuar esta acción varias veces, tendrás que hacer la misma transacción exactamente en cada ocasión.



Ejemplo: el jugador sitúa 1 dado (un 5) en esta carta de ciudad. Ahora tendrá que elegir entre cambiar 5 camellos por 15 monedas, o cambiar 5 monedas por 5 camellos.



Recibirás el doble de monedas que el valor que haya en el dado.



Ejemplo: el jugador sitúa 1 dado (un 5) en esta carta de ciudad. Recibirá el doble de ese valor en monedas, o sea, un total de 10 monedas.

CARTAS DE OBJETIVO - ¿Qué ganas con ellas?

Cada jugador tiene **dos cartas de objetivo** que pueden proporcionar puntos de victoria al final del juego. Cada carta muestra dos **ciudades determinadas** (tanto grandes como pequeñas). Tienes que tener puestos comerciales en esas ciudades al final del juego para obtener puntos. Las cartas de objetivo siempre tienen los mismos elementos:

Estas son las ciudades en las que tienes que tener puestos comerciales al final del juego.

Este mapa indica dónde se encuentran las ciudades en el tablero de juego.

Esta tabla indica cuántos puntos de victoria adicionales obtendrás si tienes puestos en varias ciudades objetivo.

El número indica cuántos puntos de victoria obtendrás si tienes puestos comerciales en **ambas** ciudades.



Hay dos formas de obtener puntos de victoria:

1. Tener un puesto comercial en **ambas** ciudades objetivo.
2. Tener puestos comerciales en **varias** ciudades objetivo.

CARTAS DE OBJETIVO - ¿Qué ganas con ellas?

1. Tener un puesto comercial en ambas ciudades objetivo.

Si, al final de la partida, tienes un puesto comercial en las dos ciudades indicadas, obtendrás el número de puntos de victoria indicados en la parte derecha de la carta de objetivo. Si tan solo tienes 1 puesto comercial en una de las ciudades, entonces no obtendrás nada.

Cada una de las dos cartas de objetivo de un jugador se contabilizan de la misma forma.

Ejemplo:

el jugador **Verde** tiene estas cartas de objetivo. Ha conseguido cumplir con los objetivos de una de ellas. Logró colocar puestos comerciales en Lan-Zhou y Kochi, lo cual le otorga 4 puntos de victoria.



El jugador no consiguió cumplir con la segunda carta de objetivo. Aunque logró colocar un puesto comercial en Sumatra, le falta uno en Anxi. No recibirá ningún punto de victoria por esta carta.



2. Tener puestos comerciales en varias ciudades objetivo.

Esta posibilidad es la que precisa del uso de la tabla que se encuentra en la parte inferior de la carta de objetivo y es la misma en todas ellas. Puesto que cada carta de objetivo indica dos ciudades, y puesto que cada jugador dispone de 2 cartas de objetivo, es posible tener puestos en hasta 4 ciudades objetivo. Contará cada ciudad que esté indicada en como mínimo 1 de tus 2 cartas de objetivo. Si solo tienes puesto comercial en una ciudad objetivo, obtendrás solo 1 punto de victoria. Si tienes puestos en 2 ciudades diferentes, obtendrás 3 puntos de victoria, etc.

1	2≠	3≠	4≠
1	3	6	10

Ejemplo:

el jugador **Verde** logró situar puestos comerciales en 3 de las 4 ciudades que se indicaban en sus cartas de objetivo: Lan-Zhou, Kochi y Sumatra. Solo le falta Anxi. Ha conseguido situar puestos comerciales en 3 ciudades diferentes.



1	2≠	3≠	4≠
1	3	6	10

El jugador obtiene 6 puntos de victoria por tener puestos comerciales en tres ciudades diferentes.

Importante: ¡las ciudades deben ser diferentes! Si la misma ciudad aparece en dos de tus cartas de objetivo, entonces solo podrá contar una vez.

Ejemplo:

el jugador **Amarillo** tiene las siguientes cartas de objetivo: Moscú (Moscow) y Xian; Moscú y Kasgar. Logró cumplir sus objetivos colocando puestos comerciales en cada una de estas ciudades diferentes.



1	2≠	3≠	4≠
1	3	6	10

El jugador obtendrá un total de 6 puntos de victoria por haber situado puestos en 3 ciudades diferentes, puesto que Moscú aparecía en las 2 cartas de objetivo.

LOS PERSONAJES - ¿Qué pueden hacer?



Raschid ad-Din Sinan

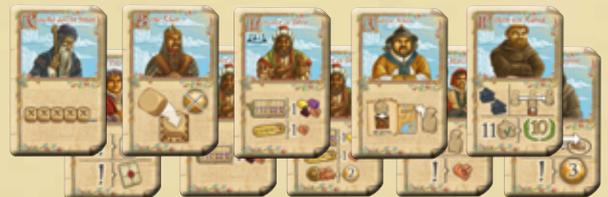
No tendrás que tirar los dados. Cada vez que elijas una acción, podrás decidir el valor en el dado o dados libremente.

Nota: no se compensará la mala suerte (v. pág. 14 del reglamento).

Importante: tendrás que pagar igualmente si deseas usar una casilla de acción ya ocupada. También tendrás que pagar por cualquier gasto adicional al viajar (sea en monedas o camellos).



Ejemplo: el jugador **Rojo** quiere usar la acción «Pimienta». Coloca el dado mostrando un resultado de 6, lo sitúa en la casilla de acción y toma 4 sacos de pimienta del almacén general.



Matteo Polo

Recibes el dado blanco al principio de cada turno de juego. Tíralo y añádelo al resto de dados en tu tablero de jugador. También recibirás el **contrato** superior de la pila especial al principio de cada turno de juego. Consulta la página 1 de este suplemento de reglas para más información.

LOS PERSONAJES - ¿Qué pueden hacer?



Mercader de Tabriz

Nota: hay tres ejemplares de la carta del mercader de Tabriz («Mercator ex Tabriz») en el juego. El ejemplar en cuestión que vaya a usarse depende del número de jugadores participantes. Utiliza solo la carta que corresponda al número de jugadores.

4 Jugadores

En cualquier ocasión en que **otro jugador** decida ir al bazar, recibirás **1** unidad de la mercancía que haya elegido el otro jugador. Esto cuenta también en el caso de los camellos.

Ejemplo: el jugador **Verde** efectúa la acción «Seda» y toma tres bobinas de Seda. El jugador **Azul**, que encarna al Mercator, toma 1 bobina de Seda.



3 jugadores

Lo mismo que en el caso de 4 jugadores. Además, en cualquier ocasión en que **otro jugador** decida usar la acción «Buscar el favor del kan», recibirás **1** camello.



2 jugadores

Lo mismo que en el caso de 3 jugadores. Además, en cualquier ocasión en que **otro jugador** tome 5 monedas, recibirás **2** monedas.

Consejo: el jugador que sea el mercader de Tabriz debería expresar a los demás jugadores su agradecimiento por sus obsequios y darles las gracias siempre que sea necesario.



Kublai Kan

Al principio de la partida, sitúa tu peón en **Pekín** (en vez de Venecia). Esto significa que tus viajes empezaran allí. Además, sitúa **1** **puesto comercial** en la casilla marcada con 10 puntos de victoria en **Pekín**.



Giovanni da Pian del Carpine

Puedes mover de un oasis a otro en el tablero cada vez que muevas. En cualquier acción «Mover», podrás moverte de oasis a oasis. Esto cuenta como un movimiento. Puedes empezar tu movimiento en el oasis, o primero moverte a un oasis desde una ciudad y tras ello moverte a otro oasis. También te estará permitido seguir moviendo hasta otra ciudad después de todo lo anterior. Tendrás que pagar los gastos normales de cada movimiento o no te podrás mover. Recibirás también 3 monedas al inicio de cada turno de juego.



Berke Kan

No tendrás que pagar nunca cuando desees usar una casilla de acción ya ocupada.

Nota: esto **no permite** usar casillas en cartas de acción de ciudad.



Niccolò y Marco Polo

Recibes un segundo peón con el que moverte por el tablero al principio de la partida. Tu segundo peón empieza también en Venecia. También recibirás **1** **camello** al inicio de cada turno de juego.

Nota: puedes dividir tu movimiento entre los dos peones cuando efectúes una acción de mover.



Guillermo de Rubruk

Recibes **2** **puestos comerciales negros** al principio de la partida. Añádelos a tus demás puestos comerciales. Si logras emplazar la totalidad de tus **11** **puestos comerciales** al final de la partida, obtendrás **10** **puntos de victoria** adicionales.

Además, podrás **colocar puestos comerciales en cualquier ciudad**, grande o pequeña, por la que **hayas pasado** en el transcurso de tu movimiento. Esto significa que no tienes que terminar tu movimiento en una ciudad para que puedas emplazar en ella un puesto comercial.

Nota: podrás moverte de cualquier forma, por ejemplo pasando varias veces por una misma ciudad, incluso aunque ya hayas visitado ese espacio. Tendrás que seguir respetando el límite máximo de tener un puesto comercial por ciudad.



Ejemplo: el jugador **Amarillo** elige la acción «Viajar» para mover un total de 3 espacios. Parte de Alejandría y se mueve a un oasis; desde allí se mueve directamente a otro oasis, finalmente concluye su viaje moviéndose hasta Pekín. Una vez allí emplaza normalmente un puesto comercial.