



Marco Polo

ÚJ KARAKTEREK

mini kiegészítő
fordította: Beorn



© 2015
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München

Ein Produkt
unseres
Online-Shops
www.cundco.de



Ajánlom ezt a mini kiegészítőt minden hűséges rajongónknak, akik szavazatukkal hozzájárultak a 2015-ös német játékdíj első helyezésének elnyeréséhez. Ez a kiegészítő csak a „Auf den Spuren von Marco Polo” alapjátékkal együtt játszható. Az „Auf den Spuren von Marco Polo” alapszabályai változatlanul érvényesek. A kiegészítő szabályokat az alábbiakba ismertetjük.

JÁTÉKELEMELK ÉS ELŐKÉSZÜLETEK

JÁTÉKELEMELK

- 1 új városbónusz-jelző
- 1 Fratre Nicolo jelző
- 4 új karakterlapka
- 4 új szerződéslapka
- 15 ajándék-jelző



A 4 új **karakterlapkát** keverjétek hozzá a többihez. Ezután csapatok fel annyi karakterlapkát, ahány játékos van, plusz egyet. (Lásd az alapjáték szabálykönyvének 15. oldalán a „karakterek kiosztása” fejezetet.)

Megjegyzés: ha szeretnétek megismerni a 4 új karaktert, akkor játszhattok úgy is, hogy csak velük játszatok.



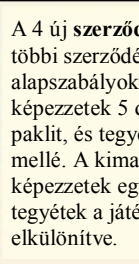
Keverjétek meg képpel lefele a 15 új **ajándék-jelzőt**, és tegyétek képpel lefelé valahová a játéktábla mellé. Ez lesz az ajándék készlet.



Mivel egyel több **városbónusz-jelző** van immár, miután szétosztottátok a kisvárosok közt, ki fog maradni egy (tegyétek vissza a dobozba).



Tipp: javasoljuk, hogy ne a bal oldali, kérdőjeles városbónusz-jelzőt hagyjátok ki. Keverjétek meg az összes városbónusz-jelzőt (az új jelzővel együtt) képpel lefelé, majd húzzatok belőle egyet. Ha a kérdőjeles jelzőt húznátok, húzzatok helyette újat. Ez után a maradékot osszátok szét a kisvárosok közt (ahogy az alapjáték szabálykönyvének 15. oldalán is szerepel).



A 4 új **szerződéslapkát** keverjétek a többi szerződés közé. Az alapszabályokban foglaltak szerint képeztek 5 db 6-6 szerződésből álló paklit, és tegyétek őket a játéktábla mellé. A kimaradt 12 szerződésből képeztek egy speciális paklit, és tegyétek a játéktábla mellé, a többitől elkülönítve.



AJÁNDÉKOK - mik is ezek?

Ha a játékos kap egy ajándékot az új városbónusz-jelző, vagy a 4 új szerződés teljesítése következtében, elveszi az ajándék készlet legfelső ajándék jelzőjét és megnézi.



Ha az ajándék jelzőn egy villám szimbólum látható, a játékos azonnal elveszi az ajándék által biztosított javakat, vagy végrehajtja a jelző által biztosított akciót. Ez után eldobja a jelzőt képpel felfelé a dobott jelzők közé.



Ha nincs a jelzőn villám szimbólum, akkor a jelzőt a játékos képpel felfelé a játéktáblájára mellé teszi. Ettől kezdve akármikor felhasználhatja a jelzőt (a saját fordulójában). Miután használta, eldobja az ajándék-jelzőt képpel felfelé a dobott jelzők közé.

Például:

Piros ezt az ajándék jelzőt húzza az ajándék készletből.



Ez egy villám szimbólumos ajándék. **Piros** ezért azonnal kap 2 tevét a közös készletből.



Mit kell tenni, ha elfognak az ajándék-jelzők az ajándék készletből?

Keverjétek össze az eldobott ajándék-jelzőket képpel lefelé, és csináljatok belőlük egy új ajándék készletet.

Mit kell tenni, ha olyan ajándék-jelzőt húzok, ami ugyan az, mint a karakterem képessége?

Dobd el a nem kellő ajándék-jelzőt képpel felfelé a dobott jelzők közé, és húzz helyette egy másikat.

AZ ÚJ SZIMBÓLUMOK - mit is jelentenek az új szimbólumok?



Ez a szimbólum azt jelenti, hogy minden játékos kap valamit, nem csak az aktív játékos. Az aktív játékos a nagyobbak ábrázolt jutalmat kapja meg (pl. aranyrúd, pénzérme), az összes többi játékos a kisebbnek ábrázolt jutalmat kapja meg.



A játékos az ábrázolt áruk közül (aranyrúd, selyemköteg, zsák bors) **2 tetszőlegest** (akár egyformát is) választhat.



Bármely olyan kisvárosra, vagy nagyvárosra, amin áthalad, letehet **egy kereskedő állomást** (úgy, hogy nem áll meg). Csak **egyszer** használható.



A játékos vegyen el **egy fekete kockát**, vagy kap **3 pénzérmét** a banktól.



Forgasd át az egyik **kockádat** a kívánt értékre. Csak egyszer használható.
Fontos: az elfoglalt akciómezőért és az utazásért normál módon fizetni kell!



A játékos **ingyen** leteheti a saját kockáját egy elfoglalt akciómezőre. Csak **egyszer** használható.
Fontos: a nagyvárosok akciómezőire továbbra is csak egy kocka tehető, úgyhogy ezzel sem lehet egy már elfoglalt nagyvárosi akciómezőre kockát tenni.

AZ ÚJ KARAKTEREK - mit is tudnak csinálni?



Khan Arghun

A karakterek kiválasztása előtt, ha Khan Arghun is a választható karakterek között van, fel kell húzni 6 városkártyát a városkártya pakliból, és képpel felfelé a karakterlapka alá kell tenni őket.

Az a játékos, aki ezt a karaktert választja, megkapja a 6 városkártyát is, amit képpel felfele a játéktáblája közelébe tesz.

Körönként egyszer ez a játékos használhatja az előtte lévő **városkártyák egyikét** is, az egyik bónusz akciójaként (lásd az alap szabálykönyv 12. oldalát). Úgy használhatja bónusz akcióként a városkártyákat, mintha egy képzeletbeli 6-ot mutató kockát tenne az egyikre. A használat után a használt város kártyát el kell dobni.



Gunj Kőkőchin (= Kőkőchin hercegnő)

A játékos a karakterkártyáján lévő **két új akciómezőt** is használhatja egy-egy saját kockát letéve rá. Ezeket az akciómezőket csak a karakter tulajdonosa használhatja.

Az ide tett kockákat ugyan úgy visszakapja a játékos a forduló elején, így minden fordulóban ismét szabadon választhatóvá válnak.

1. akciómező: kapsz 2 tevét és 2 tetszőleges, akár egyforma nyersanyagot a közös készletből. Minden más játékos kap 1 tetszőleges nyersanyagot a közös készletből.



2. akciómező: a játékos 1 mezőt lép a bábujával a térképen. (A lépés szabályait lásd a szabálymelléklet 1. oldalán.)



Altan Ord (= Aranyhorda)

Ha a játékos lerakja egy kereskedő állomását, jutalmat kap. Amikor az **1. kereskedő állomását** lerakja, 1 győzelmi pontot kap; amikor a **2. kereskedő állomását** lerakja, 1 győzelmi pontot és 1 pénzérmét kap; amikor a **3. kereskedő állomását** lerakja, 1 győzelmi pontot és 1 pénzérmét és 1 tevét kap, stb...

Megjegyzés: amikor lerakja a 8. és a 9. kereskedő állomását, már nem kap extra jutalmat, de természetesen a kereskedő állomásért kapott 5 és 10 győzelmi pont ugyan úgy jár neki.



Fratre Nicolao

Minden forduló elején húz **3 ajándék-jelzőt**. Ezek közül egyet kiválaszt, a másik kettőt pedig eldobja (lásd bővebben az előző oldalon az ajándék-jelző ismertetésénél).

Figyelem: Fratre Nicolao megkapja a jobb alsó jelzőjét is a játék elején. Ez a jelző lehetővé teszi a számára, hogy a felhúzott ajándék-jelzők közül **egy alkalommal** ne csak egyet tartson meg, hanem **kettőt**. Amikor kihasználta a saját jelzőjének előnyét (azaz egy alkalommal megtart 2 ajándék-jelzőt), el kell dobnia a saját jelzőjét.

