

Daniele Tascini  
Simone Luciani

# Marco Polo II

AO SERVIÇO DO KHAN



DEVIR



# CONTEÚDO E PREPARAÇÃO PARA 4 JOGADORES (ver 2)

## CONTEÚDO

- 1 Tabuleiro
- 1 Indicador de jogador inicial (ampulheta)
- 4 Tabuleiros de jogador
- 7 Marcadores de bonificações de cidade
- 7 Fichas de personagem
- 10 Fichas de bonificação de entreposto comercial
- 16 Selos de guilda
- 18 Fichas de oferta
- 49 Contratos (42 vermelhos e 7 azuis)
- 68 Moedas (40 de 1, 18 de 5 e 10 de 10)
- 4 Cartas de 50/100 pontos
- 14 Cartas de objetivos
- 25 Cartas de cidade
- 18 Barras de ouro (14 pequenas e 4 grandes)
- 18 Rolos de seda (14 pequenos e 4 grandes)
- 19 Sacos de pimenta (14 pequenos e 5 grandes)
- 26 Peças de jade
- 26 Camelos (20 pequenos e 6 grandes)
- 12 Figuras (3 de cada uma das cores: Azul, Amarela, Verde e Vermelha)
- 26 Dados (5 de cada uma das cores: Azul, Amarela, Verde e Vermelha; mais 6 de cor preta)
- 44 Entrepostos comerciais (11 de cada uma das cores: Azul, Amarela, Verde e Vermelha)
- 4 Ajudas aos jogadores
- 1 Manual de regras e 1 anexo

**1** Coloque o **tabuleiro de jogo** ao alcance de todos. Coloque as **cartas de 50/100 pontos** ao pé da casa "50" do marcador de pontuação.

**2** Embaralhe as **14 cartas de objetivos** e coloque-as, viradas para baixo, numa pilha ao lado do tabuleiro.



Os componentes restantes serão discutidos na página 4.



Verso: selo de guilda aperfeiçoado

Frente: selo de guilda básico

**13** O jogador que tenha chegado de uma viagem mais recentemente é o jogador inicial e recebe o **indicador de jogador inicial**.



**12** Coloque os **6 dados pretos** na zona do tabuleiro que mostra dados pretos. Os valores não importam de momento..

**11** Separe os **16 selos de guilda** por tipo em 4 pilhas e coloque-as ao lado do tabuleiro, com o lado básico virado para cima.



(ver a pág. 15 para a preparação de partidas com 2 – 3 jogadores)



Frente da carta de objetivos

**3** Coloque as **moedas** (68 moedas nas denominações de 1, 5 e 10) ao lado do tabuleiro, formando uma provisão. As moedas não são limitadas à existência dos componentes; se elas se esgotarem, use um substituto qualquer.



**4** Coloque a **mercadoria** (ouro, seda, pimenta e jade) e os **camelos** ao pé do tabuleiro para formar uma provisão. As mercadorias não são limitadas à existência dos componentes; se elas se esgotarem, use um substituto qualquer.

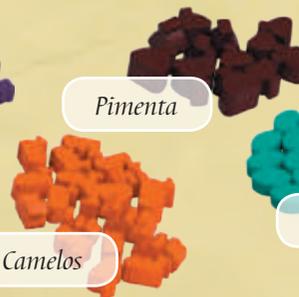
**Nota:** 1 peça grande vale tanto quanto três das pequenas.



Ouro



Seda



Pimenta



Jade

Camelos

**5** Coloque, à sorte, **1 marcador de bonificação de cidade** em cada uma das 6 cidades com espaços de bonificação de cidade. Arrume o marcador que sobra na caixa.



**6** Coloque, aleatoriamente, **1 ficha de bonificação de entreposto comercial** em cada cidade com um espaço correspondente.



Frente da carta de cidade



Verso da carta de cidade



**7** Embaralhe as **25 cartas de cidade** viradas para baixo. Coloque 1 carta virada para cima em cada um dos 6 espaços correspondentes ao pé das cidades. Coloque mais 2 cartas viradas para cima nos espaços correspondentes na área de ação do tabuleiro. Ponha o resto das cartas de cidade num baralho virado para baixo ao lado do tabuleiro.

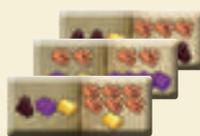
**8** Embaralhe os **7 contratos iniciais** e deixe-os de lado (ver a página 4 para detalhes acerca da preparação do jogador.) Embaralhe os restantes **42 contratos**. Coloque 1 contrato virado para cima em cada espaço de contrato nas cidades. Ponha o resto dos contratos virados para baixo ao lado do tabuleiro.

Pilha de contratos

Contratos iniciais



**10** Divida as **18 fichas de oferta** em 3 pilhas, por número; cada ficha tem o número "I", "II" ou "III". Embaralhe as 3 pilhas separadamente e devolva, aleatoriamente, 1 ficha de cada pilha à caixa. Coloque as 3 pilhas viradas para cima ao lado do tabuleiro e, depois, tire a primeira ficha de oferta de cada pilha e coloque-as nos locais correspondentes do tabuleiro.



Ficha de oferta



Personagens

Verso

**9** Coloque as **7 fichas de personagem** viradas para cima junto ao tabuleiro.

# PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

**1** Escolha uma cor. Receba o **tabuleiro de jogador** da cor escolhida e coloque-o à sua frente.

**2** Tire os **5 dados** da sua cor, lance-os e coloque-os no seu tabuleiro de jogador.



**3** Receba os **11 entrepostos comerciais** da cor escolhida e coloque 1 em cada casa correspondente no canto superior esquerdo do seu tabuleiro.



**4** Tire 1 **contrato inicial** e coloque-o, virado para cima, num dos dois espaços para contratos ativos do seu tabuleiro de jogador.



**5** Coloque 1 **figura** da sua cor em Beijing. A seguir, coloque a segunda na casa "50" do marcador de pontuação e deixe a terceira de lado. Só vai precisar dela se o seu personagem for Mailin ou Tian Chin (ver a página 3 do anexo).



**6** Receba 3 camelos e coloque-os no seu tabuleiro. Depois, tire 8 moedas e ponha-as à sua frente.

**7** Tire 3 cartas de objetivos. Por enquanto, guarde-as à sua frente, viradas para baixo.



**9** Examine as 3 cartas de objetivos à sua frente e escolha 1 para ficar, guardando as outras 2 na caixa. As cartas de objetivos são explicadas em detalhe no anexo.



**8** Misture as 7 fichas de personagem e revele um número de personagens igual ao número de jogadores mais 1.

Começando pelo último jogador e seguindo o sentido anti-horário, cada participante escolhe 1 personagem e coloca-o, virado para cima, à frente dele. Guarde os restantes personagens na caixa. As características individuais dos personagens são explicadas no anexo.

**10** Receba uma ajuda ao jogador e coloque-a diante de si.



## ACERCA DAS REGRAS

Se já está familiarizado com *As Viagens de Marco Polo*, pode ignorar alguns pontos deste manual, porque são iguais às regras correspondentes do jogo original. Certifique-se que lê qualquer secção ou regra marcada com o selo dourado ; o que está descrito nelas foi alterado ou é completamente novo.

## INTRODUÇÃO

As aventuras de Marco Polo prosseguem nesta épica continuação de *As Viagens de Marco Polo*. Depois de chegar a Beijing, as suas viagens trazem-no de volta para o ocidente ao serviço do Khan, que o envia aos confins do seu império em busca de fama e riqueza. A jornada trar-lhe-á desafios únicos, com novas e diferentes ações, novas regras de pontuação e uma nova mercadoria: o raro e valioso jade chinês. Elementos familiares, tais como cumprir contratos para ganhar recompensas e visitar cidades para obter bonificações, são mantidos do jogo original.

Em cada ronda (rodada), os jogadores lançam os seus dados e colocam-nos em espaços de ação no tabuleiro de modo a executar a ação correspondente. Os jogadores revezam-se por turnos pelo sentido horário, prosseguindo até os participantes terem usado todos os respectivos dados, terminando assim a ronda. O jogo decorre por 5 rondas e depois os jogadores efetuam uma pontuação final. Ver as páginas 15 e 16 para um resumo detalhado de uma ronda.

## UM TURNO DE JOGO

Durante o seu turno, o jogador deve escolher 1 ou mais dados do tabuleiro correspondente e colocá-los no espaço de ação escolhido do tabuleiro de jogo. Pode colocar o seu dado num espaço castanho vazio, num espaço azul vazio ou num espaço azul ocupado (não pode colocar dados num espaço castanho onde já existam dados). Deve executar imediatamente a ação correspondente.



Antes ou depois da sua ação normal, pode ainda executar 1 ou mais ações adicionais. Ver a ajuda ao jogador para um resumo das ações adicionais.

**Ações adicionais na ajuda ao jogador**



Enquanto ainda tiver dados, terá que escolher e executar ações. Quando ficar sem dados, passa automaticamente todos os turnos restantes nesta ronda. Depois de jogar o seu turno, o jogador à sua esquerda começa o dele e assim por diante, até todos os participantes terem usado a totalidade dos seus dados, terminando assim a ronda.

## O TABULEIRO DE JOGO - Os espaços e as ações associadas a cada um

Existem 7 ações que pode executar:

### 1. LIVROS

(págs. 6 e 7)

### 2. À BOA VONTADE DO KHAN

(pág. 7)

### 3. SELOS DE GUILDA

(pág. 7)

### 4. VIAJAR

(págs. 8 - 10)

### 5. CONTRATOS

(pág. 10)

### 6. CIDADES ESPECIAIS

(pág. 11)

### 7. CARTAS DE CIDADE

(pág. 11)



Além destas, existem 6 **AÇÕES ADICIONAIS** que pode executar, antes ou depois da sua ação normal (págs. 12 e 13):

- Cumprir 1 contrato
- Aperfeiçoar 1 selo de guilda
- Saco de Dinheiro
- Relançar 1 dado
- Alterar o resultado de 1 dado por 1
- Comprar 1 dado preto

## AÇÕES – Regras gerais

Lembre-se do seguinte quando executar as ações:

- Só pode usar os próprios dados, não os dos outros jogadores.
- Deve usar a quantidade de dados indicada no espaço de ação que quer utilizar.
- Pode colocar os seus dados em espaços vazios ou espaços azuis ocupados, mas não em espaços castanhos ocupados.
- Para poder usar um espaço azul ocupado, vai ter que pagar moedas, como explicado sob a secção “Esclarecimentos” na página 14. Não pode usar um espaço castanho ocupado.
- Cada cor de jogador (azul, amarela, verde e vermelha) só pode ser usada uma vez por ronda em cada espaço de ação.
- Após colocar os seus dados, execute imediatamente a ação correspondente.
- O **dado de menor valor** que coloca num espaço de ação **determina o número de vezes que pode executar a dita ação ou quanto irá receber por ela.**
- Se puder executar uma ação várias vezes, pode escolher fazê-lo menos vezes que o máximo permitido, mas deve sempre executar a ação pelo menos uma vez.



*Como é que uma ação é levada a cabo?*

1. **Coloque os seus dados num espaço de ação disponível.**
2. **Pague moedas se o espaço já estiver ocupado.**
3. **Execute a ação.**



## 1. LIVROS – Aqui encontrará a mercadoria necessária (equivalente ao Grande Bazar).

No tabuleiro de jogo existem 3 livros com espaços de ação que permitem obter mercadoria, camelos e moedas.



Sequência de eventos:

1. **Coloque os seus dados num dos 4 espaços de ação existentes.**
2. **Escolha 1 das ofertas disponíveis.**
3. **Receba os bens e adicione-os ao seu tabuleiro de jogador.**

### 1. Coloque os seus dados num dos 4 espaços de ação existentes.

Os primeiros 2 livros têm 1 espaço de ação cada. O terceiro tem 2 espaços de ação separados.

Coloque os seus dados, levando em conta o seguinte:



Aqui, pode colocar um dado com qualquer valor.



Aqui, deve colocar um dado com um valor mínimo de 3.



Aqui, deve colocar um dado com um valor mínimo de 5.

**Exemplo:** O jogador **azul** coloca 1 dado neste espaço de ação.



Os espaços de ação no terceiro livro estão separados. Se, no início da ronda, tiver colocado um dado num dos espaços de ação desse livro, mais tarde ainda pode colocar outro dado no segundo espaço de ação.

### 2. Escolha 1 das ofertas disponíveis.

As ofertas nos livros mudam a cada ronda (ver a secção “Colocar novas fichas de oferta” na pág. 16). Cada espaço de ação apresenta 4 ofertas diferentes, das quais deve escolher 1. As duas primeiras ofertas não custam nada para obter, enquanto as duas últimas custam 1 ou 2 peças de jade.

Ofertas gratuitas



Custam 1 ou 2 peças de jade

O jogador **azul** escolhe 1 das 4 ofertas.



### 3. Receba os bens e adicione-os ao seu tabuleiro de jogador.

Tire, da provisão, tudo o que está ilustrado na oferta escolhida, colocando a mercadoria e os camelos no seu tabuleiro de jogador e pondo as moedas diante de si.

O jogador **azul** tira 1 peça de jade e 2 sacos de pimenta da provisão e coloca-os no seu tabuleiro de jogador.



## 2. A BOA VONTADE DO KHAN – Para obter moedas e camelos.

Coloque 1 dado no espaço de ação “A boa vontade do Khan” e depois tire 4 moedas e 2 camelos da provisão.



### REGRAS ESPECIAIS

A cada ronda, o primeiro jogador a tentar obter a boa vontade do Khan coloca o seu dado no espaço de ação correspondente mais à esquerda e recebe a recompensa. O próximo jogador que queira executar esta ação deve colocar o dado correspondente no espaço de ação seguinte à direita e **esse dado deve ter um valor maior ou igual** do que o dado colocado no espaço de ação anterior.

**1** **Exemplo:** O jogador **azul** coloca um dado com o valor de 3 no primeiro espaço de ação “A boa vontade do Khan”, recebendo 4 moedas e 2 camelos da provisão.



**2** O jogador **vermelho** tem que colocar um dado com um valor mínimo de 3 no espaço de ação seguinte para poder executar esta ação. **Ele** coloca um dado com o valor de 4 e também recebe 4 moedas e 2 camelos.



Só existem 4 espaços na “Boa vontade de Khan”. Assim que todos estiverem preenchidos, esta ação não pode ser usada outra vez na ronda corrente. Aqui, cada cor de jogador só pode ser usada uma vez por ronda.

## 3. SELOS DE GUILDA – Indispensáveis para poder avançar.

Há 4 tipos diferentes de selos de guilda, cada um com os seus próprios benefícios. Para obter um selo de guilda, coloque 2 dados no espaço de ação “Selos de Guilda”. Como sempre, o dado de menor valor determina qual o selo que pode obter. Tire 1 selo e coloque-o à sua frente, com o lado básico castanho virado para cima. A seguir, receba uma oferta única de jades, dependendo do selo obtido.



Se o menor valor do seu dado for pelo menos um...



...1, pode tirar o selo da guilda de lavradores.



...2, pode tirar o selo da guilda de merceiros e 1 peça de jade.



...3, pode tirar o selo da guilda de alfaiates e 2 peças de jade.



...4, pode tirar o selo da guilda de joalheiros e 3 peças de jade.

Só pode ter 1 de cada selo de guilda.

Pode aperfeiçoar os seus selos de guilda durante o jogo através de uma ação adicional no decorrer do seu turno. Ver a secção “Ações adicionais” nas págs. 12 e 13.



Frente:  
básico

Verso:  
Aperfeiçoado



*Para que servem os selos das guildas?* – Há 4 benefícios em possuir um selo:

- Só é possível viajar por certas rotas do tabuleiro se possuir o selo de guilda correspondente. Ver a secção “Viajar” na página 8.
- Cada selo de guilda aperfeiçoado dá uma bonificação (indicada por este símbolo: !) imediatamente depois de ser aperfeiçoado e no início de cada ronda subsequente.
- As Cidades Especiais atribuem uma bonificação adicional por selos de guilda aperfeiçoados.
- Os selos de guilda aperfeiçoados são necessários para a obtenção de algumas cartas de objetivos, que valem pontos durante a pontuação final.



## 4. VIAJAR – Para mover a sua figura pelo mapa.

A ação “Viajar” permite-o mover a sua figura ao longo do tabuleiro. Esta tem 3 espaços de ação separados. Por serem separados, mesmo se já tiver usado 1 deles na ronda corrente, ainda vai poder usar, mais tarde na ronda, os outros dois espaços com dados da cor. Dependendo do espaço escolhido, coloque nele 1, 2 ou 3 dados.



### Executar a ação “Viajar”

1. Coloque os seus dados.
2. Pague os custos do espaço de ação.
3. Pague os custos de viagem
4. Mova a sua figura e coloque 1 entreposto comercial.

#### 1. Coloque os seus dados.

Deve colocar um número diferente de dados de acordo com o espaço escolhido. Cada espaço de ação mostra o número máximo de casas que o jogador pode se mover. O dado de menor valor determina quantas casas irá mover-se, **mesmo se o espaço de ação permitir mais**.

Pode sempre optar por mover-se menos casas do que o permitido, mas tem que avançar, no mínimo, 1 casa.



#### 2. Pague os custos do espaço de ação.

Se escolher o espaço inferior da ação “Viajar”, vai ter que pagar 2 moedas para avançar 1 casa.



#### 3. Pague os custos de viagem.

O jogador tem que pagar os custos de viagem associados ao seu movimento. Cada rota entre locais do tabuleiro mostra os custos de viagem necessários para se poder viajar por ela. Os custos podem incluir camelos, moedas e/ou jade, que devem ser pagos à provisão. Deve pagar a totalidade do custo de viajar numa rota antes de fazer ou receber qualquer outra coisa.

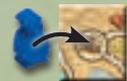


Algumas rotas apresentam selos de guilda. É preciso **possuir** o selo de guilda correspondente para poder viajar pela rota, mas o jogador **não gasta** o selo para o fazer; só precisa de o possuir. Não interessa se o selo de guilda foi aperfeiçoado ou não.

#### 4. Mova a sua figura e coloque 1 entreposto comercial.

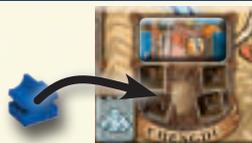
O jogador se desloca de um lugar para o outro, através de cidades e oásis. Não é permitido parar entre os locais. Se a sua ação “Viajar” **termina** numa cidade onde ainda não tenha um entreposto comercial, deve colocar lá um. Cada cidade tem espaço para 4 entrepostos comerciais, 1 para cada jogador.

Se a sua ação “Viajar” terminar num oásis, não acontece nada.



Se colocar um entreposto comercial numa cidade com um marcador de bonificação, recebe imediatamente a bonificação ilustrada (ver o anexo acerca dos símbolos). Deixe o marcador de bonificação na cidade. No início de cada ronda futura, recebe a bonificação outra vez.

**Exemplo:** O jogador **azul** coloca um entreposto comercial na cidade e recebe imediatamente a bonificação.



O jogador **azul** recebe 1 camelo e 3 moedas.



Se colocar um entreposto comercial numa cidade com uma carta, a partir do seu próximo turno pode usar um dado para executar as ações de qualquer carta de cidade lá existente (ver a pág. 11). A carta permanece na cidade.

**Exemplo:** O jogador **azul** coloca o seu entreposto comercial na cidade.



A partir do próximo turno, o jogador **azul** pode colocar um dado para poder usar essa carta de cidade.

- Se colocar um entreposto comercial numa cidade com contratos, pode tirar imediatamente 1 dos 2 contratos lá existentes e colocá-lo no seu tabuleiro de jogador. No fim do turno, substitua o contrato que tirou por um novo da pilha virada para baixo.

**Exemplo:** O jogador **azul** coloca o seu entreposto comercial na cidade.

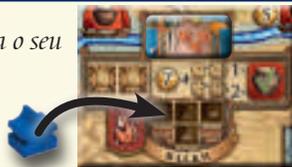


O jogador **azul** tira 1 dos 2 contratos disponíveis. Agora, ele pode usar a ação **Contratos** para obter mais contratos desta cidade (ver a página 10).



- Se colocar um entreposto comercial numa cidade especial (Baghdad, Balkh e Hormuz), recebe imediatamente a bonificação indicada (ver o anexo). O marcador de bonificação permanece na cidade especial. No início de cada ronda subsequente, o jogador recebe a bonificação novamente. Além disso, a partir do seu próximo turno, passa a poder executar a ação dessa cidade.

**Exemplo:** O jogador **azul** coloca o seu entreposto comercial na cidade.

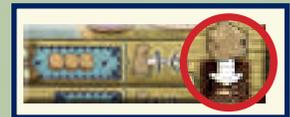


O jogador **azul** recebe imediatamente 3 camelos de bonificação. A partir do seu próximo turno, pode executar a ação da cidade.



**Regra especial de Kashgar:** Kashgar, na parte superior esquerda do tabuleiro, tem ambos um marcador de bonificação de cidade e uma carta de cidade. Se colocar um entreposto comercial em Kashgar, recebe imediatamente a bonificação e pode usar a sua carta de cidade durante o seu próximo turno.

Se escolheu o espaço superior da ação “Viajar” (o que requer 3 dados), pode, no fim do seu movimento, colocar **1 entreposto comercial adicional** numa cidade por onde tenha passado no turno corrente, mas só recebe as bonificações por colocar entrepostos comerciais quando termina o movimento.



### Regras adicionais

- Quando coloca entrepostos comerciais, comece pelo que está no canto superior esquerdo do seu tabuleiro de jogador e continue indo para baixo e para a direita. A não ser que tenha usado o espaço superior da ação “Viajar”, não coloca nenhum entreposto comercial nas cidades por onde tenha passado durante o seu turno. Apenas o faz na cidade onde termina o movimento.
- Quando coloca o seu nono ou décimo entreposto comercial, marque imediatamente 5 pontos (5) por cada. Quando coloca o seu décimo primeiro entreposto comercial, marque imediatamente 10 pontos (10).
- Pode mover-se de trás para diante e pode terminar o seu movimento no mesmo local várias vezes, mas nunca pode ter mais do que 1 entreposto comercial num dado local.
- A ação “Viajar” determina o jogador inicial na ronda seguinte; ver a página 14.



### Bonificação do entreposto comercial

Se for o **primeiro jogador a colocar um entreposto comercial** numa cidade com uma ficha de bonificação de entreposto comercial, recebe imediatamente essa bonificação. Tire a bonificação indicada da provisão e, depois, remova a ficha da cidade, guardando-a na caixa.



### REGRAS ESPECIAIS – Apenas para casos raros.

- Todos os jogadores começam a partida em Beijing. Se a sua figura retornar a Beijing, **não coloca lá nenhum entreposto comercial**.
- Se colocou todos os seus entrepostos comerciais e precisa de colocar um outro, vai ter que deslocar um já existente da sua posição corrente para a nova.

### Exemplo de uma ação "Viajar":

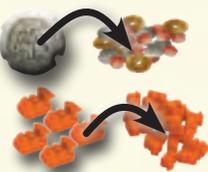


1 O jogador **azul** coloca 2 dados (um 3 e um 5) no espaço de ação intermédio.

2 Não precisa de pagar nenhum custo relativo ao espaço de ação, visto que ele está vazio e não existem custos afixados.



3 O jogador **azul** quer viajar de Yangzhou a Pagan, passando por Fuzhou e por um oásis. Ele tem que pagar 5 moedas e 5 camelos de custos de viagem.



4 O jogador **azul** move a sua figura 3 casas. Só coloca um entreposto comercial em Pagan porque a sua viagem terminou lá. Se tivesse escolhido o espaço de ação superior, também poderia ter colocado um entreposto comercial em Fuzhou, visto que passou por lá.

## 5. CONTRATOS - Como obter contratos nas cidades.

Para obter contratos, o jogador deve ter o mínimo de 1 entreposto comercial numa cidade com contratos. Coloque 1 dado de qualquer valor no espaço de ação dos Contratos. Então, pode tirar 1 ou 2 contratos de qualquer cidade onde tenha entrepostos comerciais. Pode tirar ambos os contratos de 1 cidade ou 1 de cada uma de 2 cidades diferentes. Coloque os contratos que tirou nos espaços para contratos ativos do seu tabuleiro de jogador.

Depois de tirar os contratos, receba 3 moedas da provisão.



1 O jogador **azul** coloca um dado no espaço de ação dos Contratos



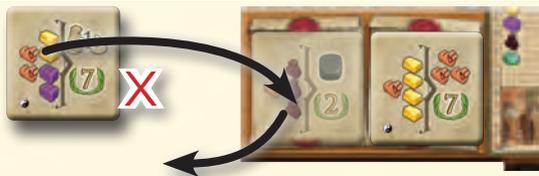
2 O jogador **azul** tem entrepostos comerciais em 2 cidades com contratos. Pode tirar um máximo de 2 dos contratos disponíveis, colocando-os no seu tabuleiro de jogador. Depois, recebe 3 moedas.



### Regras adicionais

- Há espaço no seu tabuleiro de jogador para 2 contratos ativos. Quando tira novos contratos, o jogador tem de ter espaço para eles ou terá de providenciar o espaço descartando os contratos existentes até o ter, colocando os contratos normais no fundo da pilha de contratos e guardando os contratos iniciais na caixa.

**Exemplo:** O jogador **azul** tira um contrato, mas não tem espaço para ele no seu tabuleiro de jogador. Ele descarta um dos seus contratos existentes, colocando-o no fundo da pilha de contratos e, depois, coloca o novo contrato no seu tabuleiro.



- Tem de cumprir um contrato para receber a recompensa correspondente (ver a página 12).
- No fim de cada turno, preencha todos os espaços de contratos vazios nas cidades tirando os ditos da pilha e colocando-os, virados para cima, no tabuleiro de jogo. Todos os espaços de contratos do tabuleiro devem estar preenchidos no início do turno de cada jogador.

### REGRAS ESPECIAIS - Apenas para casos raros.

- Não pode tirar um contrato do tabuleiro e descartá-lo imediatamente para o fundo da pilha de contratos. Deve colocar os novos contratos no seu tabuleiro de jogador.

## 6. CIDADES ESPECIAIS – Ter um entreposto aqui pode ser muito proveitoso.

Existem 3 cidade especiais no tabuleiro: Baghdat, Balkh e Hormuz, que têm marcadores de bonificação de cidade e os seus próprios espaços de ação. Para poder usar estes espaços de ação, deve possuir um entreposto comercial nessa cidade.

O jogador **azul** tem um entreposto comercial em Ormuz. Ele pode colocar um dado no espaço de ação para a executar.



As cidades especiais têm 2 espaços de ação castanhos, cada um com o requisito de 1 dado. Ambos os espaços fazem parte de um único espaço maior. Para executar a ação, coloque 1 dado num dos espaços de ação. Só pode haver 1 dado de cada cor de jogador dentro do espaço maior. Como não pode ter mais do que 1 dado numa cidade especial, vai ter que usar um dado preto para executar a ação uma segunda vez (ver a página 14).

### O que ganha com isto?

- Primeiro, recebe a recompensa indicada da provisão. A recompensa é sempre a mesma, independentemente do valor do dado.
- Segundo, se tiver um selo de guilda **aperfeiçoado** do tipo correspondente, também ganha imediatamente a bonificação indicada no selo. O valor do dado determina se recebe a bonificação do selo de guilda uma ou duas vezes, como ilustrado no espaço.

#### Exemplo:

**1** O jogador **azul** coloca um dado com o valor de 3 no espaço de Baghdat.



**2** O jogador **azul** recebe



**3** Além disso, recebe 2 camelos (1x a bonificação indicada no seu selo aperfeiçoado da guilda de joalheiros).



## 7. CARTAS DE CIDADE – Tantas possibilidades.

Algumas cidades têm cartas de cidade nelas. Para poder usar uma carta de cidade, o jogador deve possuir um entreposto comercial na cidade correspondente. Depois, tem que colocar 1 dado no espaço de ação da carta de cidade para executar essa ação. Veja o anexo para detalhes sobre cada ação de cidade. Na maioria das cartas, o valor do dado determina o número de vezes que a ação pode ser executada.

O jogador **azul** tem um entreposto comercial em Xanadu. Ele coloca um dado na carta e executa a ação.



O jogador coloca 1 dado aqui. Este espaço nunca pode ser ocupado por mais do que um único dado.

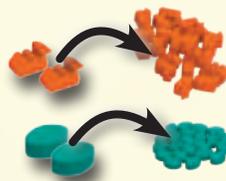


A ação da carta de cidade que o jogador pode executar.

As cartas de cidade só podem ser usadas uma vez por ronda. Assim que um jogador ocupar um espaço de uma carta de cidade com um dado, mais ninguém poderá usar essa ação até ao início da ronda seguinte.

#### Exemplo:

O jogador **azul** coloca 1 dado com o valor de 5 nesta carta de cidade. Como colocou um 5, pode executar esta ação até 5 vezes.



O jogador **azul** paga 2 camelos e 2 peças de jade para executar a ação duas vezes, marcando  $(2 \times 3 =) 6$  pontos.



Existem 2 cartas de cidade adicionais na área de ação do tabuleiro de jogo. Há 2 diferenças entre estas e as cartas de cidade normais:

- As duas cartas mudam no início de cada ronda (ver a página 16).
- Estas ações não estão ligadas a nenhuma cidade específica, por isso podem ser executadas desde o início do jogo, sem serem necessários os entrepostos comerciais.



## AÇÕES ADICIONAIS – São sempre facultativas.

Durante o seu turno, pode executar 1 ou mais ações adicionais **antes ou depois** da sua ação normal (**não durante** a dita). As ações adicionais estão resumidas na respetiva ajuda ao jogador.

### Ações adicionais

1. Cumprir 1 contrato
2. Aperfeiçoar 1 selo de guilda
3. Saco de Dinheiro
4. Relançar 1 dado
5. Alterar o resultado de 1 dado por 1
6. Comprar 1 dado preto



Ajuda ao jogador

### 1. Cumprir 1 contrato.

Cada contrato tem 2 secções: o lado esquerdo do contrato indica os camelos e mercadoria necessários para o cumprir, enquanto o lado direito indica a recompensa recebida por o fazer. Ver o anexo para um resumo acerca dos símbolos.

Camelos necessários para cumprir este contrato

Mercadoria necessária para cumprir este contrato



Recompensa por cumprir este contrato

- Só pode cumprir contratos que se encontrem nos espaços de contratos ativos do seu tabuleiro de jogador.
- Para cumprir um contrato, o jogador deve ter os camelos e mercadoria necessários na zona correspondente do seu tabuleiro de jogador. Pague todos os camelos e mercadoria indicados no lado esquerdo do contrato, devolvendo-os à provisão.
- Receba imediatamente todas as recompensas indicadas no lado direito do contrato. Vai sempre receber pontos e qualquer outra coisa por cumprir um contrato.
- Coloque o contrato cumprido virado para baixo na zona para contratos cumpridos do seu tabuleiro de jogador.

Exemplo:

1



O jogador **azul** quer cumprir este contrato do seu tabuleiro de jogador.

2



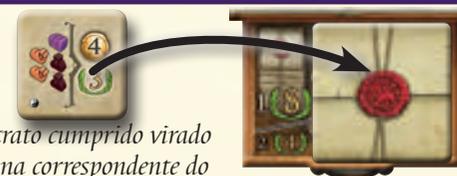
Ele paga 2 camelos, 1 rolo de seda e 2 sacos de pimenta

3



O jogador **azul** cumpre o contrato, recebendo 4 moedas e 3 pontos.

4



Ele coloca o contrato cumprido virado para baixo na zona correspondente do seu tabuleiro de jogador.

### 2. Aperfeiçoar 1 selo de guilda.

Para aperfeiçoar um selo de guilda, o jogador deve pagar os custos indicados ao lado do símbolo (não o que está ilustrado a vermelho abaixo). Quando aperfeiçoar um selo de guilda, vire-o do lado básico castanho para o lado aperfeiçoado vermelho com o símbolo de bonificação . Receba imediatamente a bonificação indicada e receba-a novamente no início de cada ronda subsequente.

Exemplo: o jogador **azul** quer aperfeiçoar o seu selo da guilda de joalheiros. Ele paga os custos (9 moedas e 2 barras de ouro) e vira a ficha para o outro lado. Recebe imediatamente 2 camelos de bonificação.



### 3. Saco de Dinheiro.

Coloque exatamente 1 dado em cima do saco de dinheiro no tabuleiro de jogo. Tire ou 3 moedas, ou 2 camelos ou 1 peça de jade da provisão geral.

- Não há outros custos para esta ação adicional, mesmo se já existirem outros dados no saco de dinheiro.
- O valor do dado usado nesta ação adicional não tem importância. O jogador recebe sempre ou 3 moedas, ou 2 camelos ou 1 peça de jade.
- Enquanto ainda tiver dados, pode executar a ação adicional “Saco de Dinheiro” as vezes que quiser, usando vários dados da sua cor de jogador.
- Se executar a ação “Saco de Dinheiro” antes da sua ação normal, e ainda tiver dados de sobra, também deve executar a ação normal.

**Caso especial:** se, no início do seu turno, só lhe restar um dado, poderá usá-lo para executar esta ação adicional. (e a menos que execute a ação adicional que lhe dá um dado preto, a sua ronda termina aqui porque não lhe restam mais dados.)

**Exemplo:**

1



O jogador **azul** coloca um dado no Saco de Dinheiro.

2



**Ele** recebe 3 moedas da provisão.

### 4. Relançar 1 dado.

Pode pagar 1 camelo para relançar 1 dos seus dados uma vez.

**Exemplo:**

1



O jogador **azul** paga 1 camelo.

2



**Ele** relança 1 dos seus dados.

### 5. Alterar o resultado de 1 dado por 1.

Pode pagar 2 camelos para somar ou subtrair 1 ao resultado do seu dado. Não é permitido transformar um 6 num 1, ou vice-versa.

**Exemplo:**

1



O jogador **azul** paga 2 camelos para alterar o resultado de um dado por 1.

2



**Ele** decide mudar um 2 para um 3.

### 6. Comprar 1 dado preto.

Pode pagar 3 camelos para comprar 1 dado preto à provisão no tabuleiro de jogo. Lance o dado imediatamente e adicione-o aos dados remanescentes no seu tabuleiro de jogador. Só pode executar esta ação adicional **uma vez por turno**. No entanto, poderá receber dados pretos adicionais durante o mesmo turno como recompensa de alguns contratos. Devolva todos os dados pretos ao tabuleiro de jogo no fim de cada ronda.

**Exemplo:**

1



O jogador **azul** paga 3 camelos para poder comprar um dado preto.

2



**Ele** tira um dado preto, lança-o e coloca-o no seu tabuleiro de jogador.

**Atenção:** só pode comprar **1 dado preto por turno**. (Mas ainda pode obtê-los de outras maneiras, e.g., cumprindo um contrato.)

### Regras adicionais

- Pode executar a mesma ação adicional várias vezes em cada turno (exceto a de tirar dados pretos). Tem que pagar por cada ação adicional separadamente.
- Não pode executar uma ação adicional durante a sua ação normal.
- Pode alterar o resultado dos seus dados pretos usando ações adicionais.

## ESCLARECIMENTOS - O que mais se deve ter em conta?

### USAR UM ESPAÇO DE AÇÃO OCUPADO

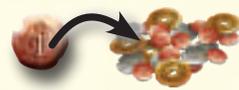
Os **espaços de ação azuis** podem ser ocupados por **vários jogadores** e vários dados. Os **espaços de ação castanhos** só podem ser ocupados por **1 jogador** e 1 dado a cada ronda.

- Se quiser usar um espaço de ação azul ocupado, **terá que pagar por isso**. Deve pagar um número de moedas igual ao resultado do **dado de menor valor** usado para executar essa ação. O número e o valor dos dados já presentes não interessa; só conta o valor dos seus próprios dados.
- Coloque os seus dados em cima de qualquer dado já existente num espaço de ação azul. Isto é particularmente importante nos espaços de ação "Viajar", para ser mais fácil discernir quem executou a ação por último.

**Exemplo:** Já existem 2 dados **vermelhos** no espaço de ação "Selos de Guilda" (que é azul). O jogador **azul** também quer comprar um selo de guilda. **Ele** coloca 2 dados (1 e 3) no espaço de ação.



**2**



O jogador **azul** paga 1 moeda porque o seu dado de menor valor era um 1. De seguida, ele tira um selo de guilda.



### DADOS PRETOS

- Os dados pretos não contam como sendo da cor de um jogador (azul, amarela, verde, vermelha).. Pode usar os dados pretos para usar um espaço de ação novamente, depois de, previamente na ronda, ter usado os dados da sua própria cor.
- Pode combinar dados pretos com os da sua cor, mas, quando o fizer, deve obedecer à regra de só usar os dados da sua cor uma vez por espaço de ação.
- Pode usar a quantidade de dados pretos que quiser num espaço de ação azul.

**Exemplo:**



O jogador **azul** já tirou contratos nesta ronda e não pode colocar outro dado azul neste espaço. No entanto, **ele** tem um dado preto, que pode usar para tirar mais contratos deste espaço.



### COMPENSAÇÃO POR BAIXOS RESULTADOS DOS DADOS

Se, depois de lançar os dados no início de uma ronda, a soma de todos os dados de um jogador for menor que 15, ele recebe uma compensação na forma de moedas ou camelos. Ele recebe 1 moeda ou 1 camelo por cada ponto de diferença entre o seu total e o número 15. Pode tirar qualquer combinação de moedas e camelos.

**Exemplo:**



O jogador **azul** lançou um resultado total de 13. Tem direito a 2 compensações: 2 camelos, 2 moedas ou 1 camelo e 1 moeda.

### JADE À MERCADORIA ESPECIAL

O jade é uma mercadoria tal como a pimenta, o ouro e a seda. Precisa dele para os contratos, as cartas de cidade e os custos de viagem. No entanto, o jade também pode contar como **1 moeda** ou **1 camelo**. Sempre que for necessário pagar alguma coisa com moedas e/ou camelos, pode pagar parte de, ou todo o custo com peças de jade.

### O JOGADOR INICIAL

Sempre que alguém executar a ação "Viajar", o jogador inicial da ronda seguinte poderá ser diferente. Se o jogador usar um espaço de ação "Viajar" que seja **igual ou superior** a qualquer espaço dessa ação previamente usado, ele torna-se o jogador inicial da ronda seguinte. Se for o novo jogador inicial, receba a ampulheta para assim o indicar. Se ninguém viajar durante uma ronda, o jogador inicial não é alterado.



**Exemplo:** O jogador **azul** usa o espaço intermédio da ação "Viajar". O jogador **verde** já tinha usado o mesmo espaço de ação, mas como o **azul** escolheu um espaço igual, **ele** recebe a ampulheta e será o jogador inicial da ronda seguinte, isto se mais ninguém usar o espaço superior ou intermédio da ação "Viajar".



## FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

### FIM DO JOGO

O jogo termina depois de jogadas **5 rondas**. O número de fichas de oferta restantes indica o número de rondas que faltam para jogar. A última ronda do jogo terá as últimas fichas de oferta no tabuleiro.

### PONTUAÇÃO FINAL

Durante a pontuação final, os pontos são marcados da seguinte maneira:

- Marque os pontos indicados, por cada **selo de guilda aperfeiçoado**  adquirido e presente na sua **carta de objetivos**. 
- Por cada **estandarte diferente** nas cidades com **os seus entrepostos comerciais**, marque os pontos como indicado no marcador (ver as páginas 2 e 3 do anexo para mais detalhes). Todos os seus estandartes  também são contados aqui. 
- Marque **1 ponto** por cada **2 mercadorias** (pimenta, seda, ouro e jade) que tiver. **Os camelos não são mercadorias**.
- Marque **1 ponto** por cada **10 moedas** que tiver. 
- O jogador (ou jogadores) que **cumpriu o maior número de contratos** marca **8 pontos**. O (ou os) que **cumpriu o segundo maior número de contratos** marca **4 pontos**. (Exceção: Numa partida com 2 jogadores, o segundo lugar não é premiado pelos contratos). 

O jogador com o maior número de pontos é o vencedor da partida!

### DESEMPATE

No caso de empate, o jogador empatado que tenha o maior número de camelos vence o jogo. Se o empate persistir, os jogadores empatados partilham a vitória.

## PARTIDAS COM 2 OU 3 JOGADORES

### 3 JOGADORES

Use apenas 5 dados pretos durante a preparação, guardando o restante na caixa.

Além disso, coloque 1 dado com o valor de 1, de uma cor não escolhida pelos jogadores, no primeiro espaço da ação "A boa vontade do Khan". Este permanece lá durante o jogo todo.

### 2 JOGADORES

Use apenas 4 dados pretos durante a preparação, guardando os restantes na caixa.

Além disso, coloque dados das cores não escolhidas pelos jogadores nos seguintes espaços:

- 2 dados (ambos com o valor de 1) nos 2 primeiros espaços da ação "A boa vontade do Khan".
- 1 dado com o valor de 1 num espaço de ação de cada cidade especial (Baghdad, Balkh e Hormuz).
- 1 dado com o valor de 5 no espaço de ação azul inferior do terceiro livro da ação "Livros".

Estes dados permanecem no lugar durante o jogo todo.

Durante a pontuação final, não atribua pontos ao segundo maior número de contratos cumpridos.



## UMA RONDA (RODADA) DE JOGO - Como decorre uma ronda?

### INÍCIO DE UMA NOVA RONDA

*Passos a seguir no início de cada ronda:*

1. Recolher os dados todos
2. Colocar novas fichas de oferta
3. Atribuir as bonificações de cidade e de personagem
4. Adicionar novas cartas de cidade à área de ação
5. Os jogadores lançam todos os seus dados, sendo compensados se necessário

### 1. Recolher os dados todos

Recolha todos os seus dados do tabuleiro de jogo e coloque-os à sua frente. Ainda não os lance. Retorne todos os dados pretos ao seu lugar no tabuleiro.

### 2. Colocar novas fichas de oferta

Arrume na caixa as 3 fichas de oferta presentemente no tabuleiro. Tire as primeiras da pilha de fichas de oferta e preencha os espaços vazios com elas. Visto que as fichas de oferta estão viradas para cima, pode sempre ver quais serão as ofertas para a ronda seguinte.



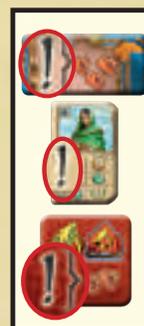
### 3. Atribuir as bonificações de cidade e de personagem

Agora, todas as fichas com este símbolo ! dão uma bonificação.

O jogador recebe bonificações de:

- todos os **marcadores de bonificação de cidade** em cidades onde tem um entreposto comercial.
- o seu **personagem**.
- todos os seus **selos de guilda aperfeiçoados**.

Ver o anexo para um resumo acerca dos símbolos e personagens.



### 4. Adicionar novas cartas de cidade à área de ação

Arrume as cartas de cidade da área de ação na caixa. Tire 2 novas cartas de cidade do baralho e coloque-as na área de ação.



### 5. Os jogadores lançam todos os seus dados, sendo compensados se necessário

Os jogadores todos lançam os seus dados simultaneamente. Se o total for menos que 15, recebe uma compensação na forma de camelos e/ou moedas. Coloque os dados lançados no seu tabuleiro de jogador. Após todos os jogadores lançarem os respetivos dados, dá-se início a uma nova ronda.

## RONDA

Os participantes jogam por turnos, começando no primeiro jogador e continuando no sentido horário até todos ficarem sem dados.

**Um turno individual:**

#### 1. Executar ações adicionais (facultativo)

Pode decidir executar ações adicionais antes da sua ação normal. Pode executar quantas quiser.

#### 2. Executar 1 ação normal (obrigatório)

Escolha 1 ação normal e coloque os dados necessários para a executar no tabuleiro. Execute a ação imediatamente.

#### 3. Executar ações adicionais (facultativo)

Pode decidir executar ações adicionais depois da sua ação normal. Pode executar quantas quiser.

**DEVIR**  
viva jogando  
[www.devir.com](http://www.devir.com)

Distribuído em Portugal  
**DEVIR LIVRARIA, LDA**  
Pólo Industrial  
Brejos de Carreteiros  
Escritório 2,  
Olhos de Água  
2950-554 Palmela  
[www.devir.pt](http://www.devir.pt)  
[devir.pt@devir.com](mailto:devir.pt@devir.com)  
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil  
**DEVIR LIVRARIA LTDA**  
Rua Chamatu, 197  
Vila Formosa,  
CEP 03359-095  
São Paulo - SP  
CNPJ 57.883.647/0001-26  
[www.devir.com.br](http://www.devir.com.br)  
[sac@devir.com.br](mailto:sac@devir.com.br)  
Telefone (11) 2924-6918

Tradução da  
versão inglesa:  
Rui Ferrão  
Adaptação  
gráfica  
Basco



© 2019 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15, 80809 München  
Redação do regulamento: Gregor Abraham