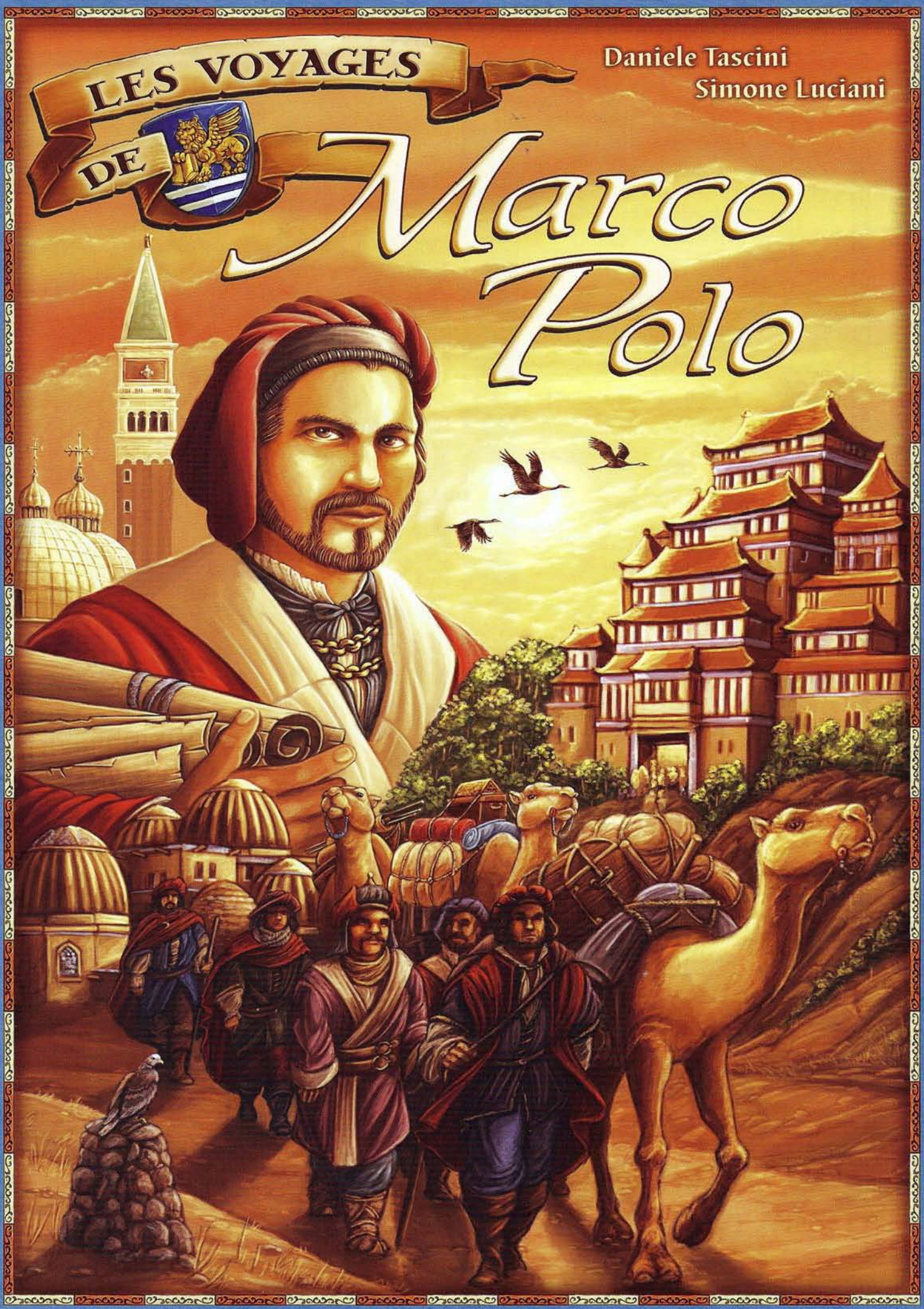
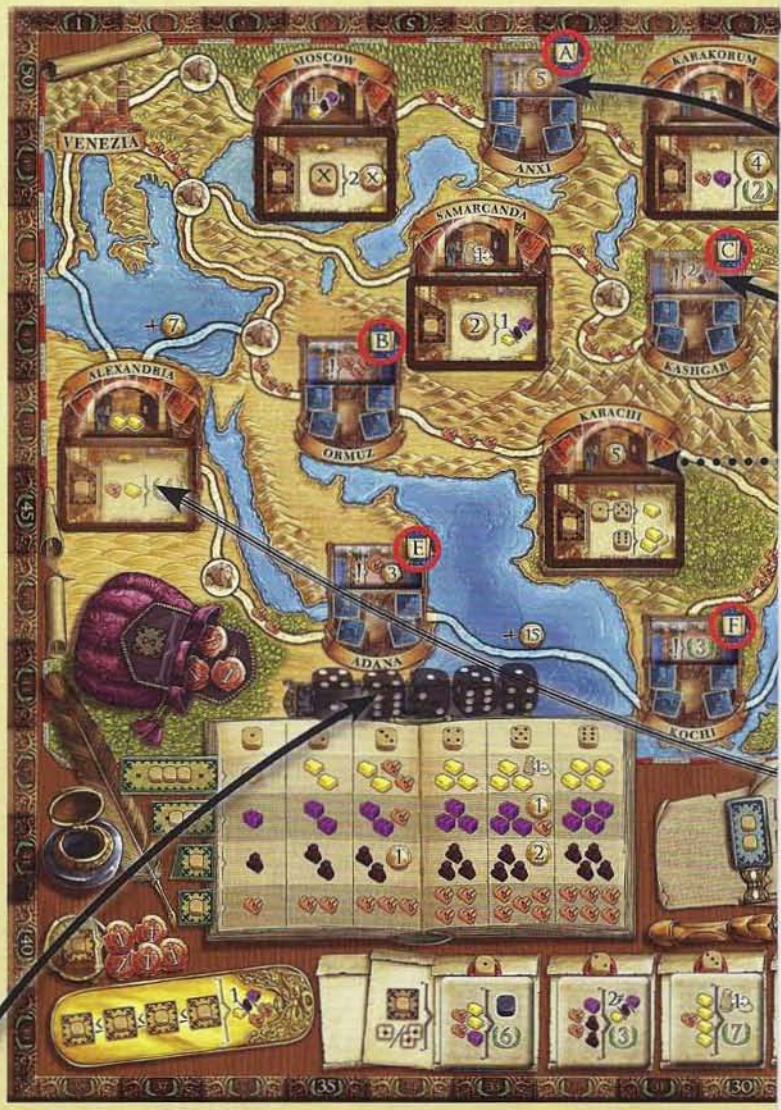

LES VOYAGES
DE
Marco
Polo
Daniele Tascini
Simone Luciani

Contenu et mise en place

Contenu

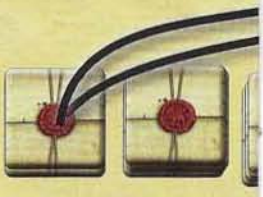
- 1 plateau de jeu
- 4 plateaux joueur
- 10 personnages
- 6 tuiles Revenu
- 26 dés (5x bleus, verts, jaunes, rouges et noirs, 1x blanc)
- 40 pièces (20×1, 10×5, 10×10)
- 44 contrats différents
- 31 cartes Cité
- 18 cartes Objectif
- 10 tuiles Bonus
- 15 lingots d'or (12 petits et 3 gros)
- 15 bobines de soie (12 petites et 3 grosses)
- 15 sacs de poivre (12 petits et 3 gros)
- 28 chameaux (21 petits et 7 gros)
- 12 pions (3x bleus, verts, jaunes et rouges)
- 38 comptoirs (9x bleus, verts, jaunes et rouges, 2x noirs)
- 4 cartes 50/100 points
- 1 sablier (pour identifier le 1er joueur)
- 4 aide-mémoire
- 1 règle et 1 supplément
- 1 feuille de mise en place

1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Posez les **cartes 50/100 points** près de la case 50 de la piste de score.



Le matériel restant sera distribué aux joueurs. En explorant la prochaine page, vous découvrirez ce qui est remis à chaque joueur et comment l'organiser.

11. Placez les **5 dés noirs** sur la zone appropriée du plateau. La valeur indiquée sur les dés noirs n'a pas d'importance.



12. Le joueur ayant le plus récemment voyagé autour du monde est premier joueur et prend le sablier.

10. Certains personnages nécessitent l'utilisation de pièces supplémentaires. Pour l'instant, remettez dans la boite les **2 comptoirs noirs**, le **dé blanc** et **1 pion de chaque couleur**. Les personnages sont présentés en détail dans le supplément.

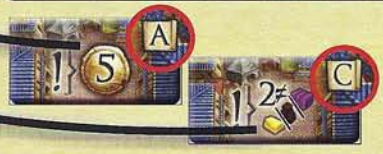
2. Mélangez les **18 cartes Objectif** et placez-les en une pile face cachée.

3. Les **pièces de monnaie** (**40 pièces** comprenant des 1, 5 et 10) forment une banque près du plateau.

4. Les **marchandises** (l'or, la soie et le poivre) et les **chameaux** sont placés pour former une réserve près du plateau. Les **grosses** marchandises représentent **3 petites** du même type.
Le nombre de marchandises et de chameaux n'est pas limité par le matériel. Utilisez d'autres pièces au besoin.

Recto

5. Placez les **6 tuiles Revenu**, selon leur lettre, à l'endroit approprié du plateau.



Or

Poivre

Soie

Chameaux

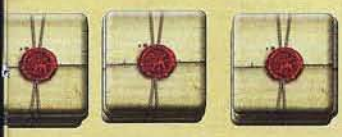
6. Mélangez les **10 tuiles Bonus**. Placez-en une, face visible, dans chaque cité. Remettez les 3 tuiles restantes dans la boite.

7. Mélangez les **31 cartes Cité**. Ensuite, placez une carte Cité sur chacun des endroits appropriés du plateau. Vous placerez au total 9 cartes Cité. Remettez les cartes Cité restantes dans la boite. Elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

Verso

Contrats de départ

8. Les **6 contrats de départ** sont mis de côté pour l'instant. Leur utilisation est décrite en page 4.
Mélangez tous les autres contrats et séparez-les en 5 piles de 6 contrats chacune. Prenez l'une de ces piles et placez les 6 contrats sur les cases appropriées du plateau, à raison de 1 contrat par case. Les 4 autres piles sont placées près du plateau.
Les 8 contrats restants sont placés, face cachée, près du plateau, mais un peu à l'écart. Il s'agit de la pile spéciale.



Pile spéciale

Verso

9. Les **10 personnages** sont d'abord placés face visible près du plateau.

Mise en place – Joueur

1. Chaque joueur choisit une couleur, prend le **plateau joueur** de cette couleur et le pose devant lui.

2. Les joueurs prennent ensuite les **5 dés** de leur couleur et les placent à l'endroit indiqué de leur plateau.

3. Chaque joueur prend les **9 comptoirs** de sa couleur. Ces derniers sont placés sur les cases indiquées de leur plateau joueur.

4. Chaque joueur prend maintenant un contrat de départ parmi ceux mis de côté précédemment. Chaque joueur en prend un face cachée, pour ensuite le mettre face visible sur l'un de ses espaces réservés aux contrats actifs.

5. Chaque joueur prend 2 chameaux qu'il place dans son entrepôt.
Les joueurs reçoivent ensuite leur capital de départ qu'ils posent devant eux. Le premier joueur reçoit 7 pièces, le deuxième 8 pièces, le troisième 9 pièces et le quatrième 10 pièces.

7. Chaque joueur prend 2 pions de sa couleur et les pose aux endroits suivants :
Un sur la case 50 de la piste de score et l'autre sur Venezia (Venise).

6. Pour votre première partie, vous aurez besoin de ces 4 personnages :
Le premier joueur prend *Raschid ad-Din Sinan* ;
le deuxième joueur (en sens horaire) prend *Matteo Polo* ;
le troisième joueur prend *Berke Khan* ;
et le quatrième joueur prend le *Marchand de Tabriz*.
Une fois familier avec le jeu, chacun choisira son personnage (voir page 15). Les personnages sont décrits en détail dans le supplément.

8. Chaque joueur pioche 2 cartes Objectif de la pile. Ces cartes ne doivent pas être montrées aux autres joueurs.
Une fois familier avec le jeu, vous choisirez vos cartes Objectif (voir page 15). Les cartes Objectif sont décrites dans le supplément.

9. Finalement, chaque joueur prend un aide-mémoire. Vous êtes enfin prêt à commencer la partie !

1er joueur

2e joueur

3e joueur

4e joueur

À propos de cette règle

Afin d'en faciliter l'apprentissage, nous vous présenterons d'abord les éléments de base du jeu. Ensuite, les différentes actions seront détaillées et les cas particuliers seront approfondis. Ainsi, ne vous en faites pas si vous avez une question, la réponse viendra bien assez tôt.
Après tout, les mémoires de Marco Polo font bien plus qu'une page.

Introduction

Chaque joueur incarne l'un des membres de l'entourage de Marco Polo. Vous essayerez de marquer des points en complétant des contrats et en visitant les cités les plus profitables. Les contrats permettent aux joueurs de marquer des points, d'obtenir différents avantages et de profiter pleinement des cartes Cité. Sans oublier les objectifs qui contribueront eux aussi au score final. **À la fin de la partie, le vainqueur sera celui ayant le score le plus élevé.**

Une partie se déroule en sens horaire et les joueurs jouent **l'un après l'autre**. Les joueurs lancent leurs dés qui leur permettront d'utiliser les nombreuses cases d'action du plateau. Une manche se termine lorsque tous les joueurs ont utilisé tous leurs dés. La partie est divisée **en 5 manches** et un **décompte final**. Vous trouverez une présentation détaillée d'une manche en page 16.
Nous présenterons d'abord le déroulement d'un tour et ensuite les différentes actions.
Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec *les Voyages de Marco Polo* !

Déroulement d'un tour

Lorsque vient votre tour, vous devez prendre au moins 1 dé de votre plateau joueur et le mettre sur une case d'action de votre choix. Vous pouvez choisir une case d'action libre ou une déjà occupée. Vous réalisez ensuite **immédiatement** l'action correspondante.

Avant ou **après** votre action, vous **pouvez** effectuer 1 ou plusieurs actions complémentaires. Ces dernières sont toujours facultatives et elles sont présentées aux pages 12 et 13. Un aperçu des actions complémentaires se trouve aussi sur votre aide-mémoire.

Votre aide-mémoire liste les actions complémentaires.

À votre tour, vous **devez** effectuer exactement 1 action, et ce, tant qu'il vous reste au moins 1 dé. Si vous n'avez plus de dé, vous ne jouerez plus durant cette manche et on passera automatiquement au joueur suivant en sens horaire, qui jouera son tour normalement.
Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé tous leurs dés. La manche se termine à ce moment.
Vous avez maintenant une idée du déroulement d'un tour et d'une manche ; il est enfin temps de voir les actions.

Le plateau de jeu – Les zones et les actions reliées

Au cours de la partie, vous pourrez choisir parmi les **6 actions** suivantes : prendre 5 pièces, le grand bazar, la faveur du Khan, prendre des contrats, voyager, ou l'action d'une carte Cité.

Les **5 actions complémentaires** sont : remplir 1 contrat, prendre 3 pièces, relancer 1 dé, augmenter ou réduire de 1 la valeur d'un dé, ou prendre 1 dé noir.
Les pages suivantes présentent les différentes cases d'action.

LES ACTIONS - Notes générales

Vous devez tenir compte des points suivants lorsque vous réalisez une action :

* Vous devez toujours jouer vos propres dés, jamais ceux des autres joueurs.
* Pour utiliser une action, vous devez toujours y placer le nombre de dés indiqué.
* Vous pouvez toujours placer vos dés sur une case d'action occupée ou inoccupée *(exception : les actions des cartes Cité, page 11)*. Dans la règle, nous supposons toujours que les cases d'action sont libres.
* Si vous choisissez une case d'action occupée, vous devrez payer des pièces pour pouvoir l'utiliser. Ceci vous sera présenté en page 13.
* Chaque case d'action ne peut être utilisée qu'une seule fois par couleur de joueur (bleu, vert, jaune, rouge), tel qu'expliqué en page 14.
* Dès que vous avez placé vos dés sur une case d'action, vous devez réaliser cette action **immédiatement**.
* Le ou les dés indiquent soit **combien de fois** vous pouvez réaliser l'action soit **combien une action rapporte** *(exception : prendre 5 pièces, ci-dessous)*. La valeur du **dé le plus bas** est généralement celle qui compte.
* Le nombre du dé représente toujours le nombre maximal de fois que vous pouvez utiliser une action ou le maximum de ce qu'elle peut rapporter. Vous pouvez aussi utiliser un nombre plus petit que votre dé, jusqu'à un minimum de 1.

LES ACTIONS

Important : comment réalise-t-on une action ?

1. Placez vos dés.
2. Payez les pièces nécessaires, au besoin.
3. Réalisez l'action.

PRENDRE 5 PIÈCES - Sans capital, aucun départ !

PRENDRE 5 PIECES

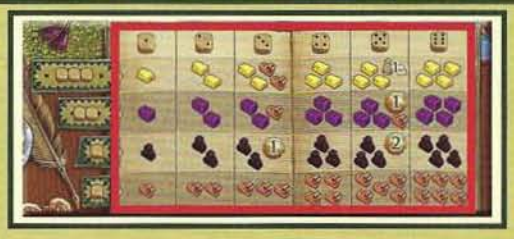
Pour obtenir 5 pièces, vous devez placer exactement **1 dé** sur la case d'action « **Prendre 5 pièces** ».
La **valeur du dé n'est pas importante** pour cette action. Vous prenez toujours **5 pièces** de la banque.
Si la case est déjà occupée, le joueur doit alors payer le cout nécessaire (page 13) avant de placer son dé et de réaliser cette action.

Exemple :
Jaune utilise 1 dé (un 3) sur la case d'action « Prendre 5 pièces ». Elle prend alors 5 pièces de la banque.

LE GRAND BAZAR - Ces marchandises seront bien utiles durant la partie.

LE GRAND BAZAR

Vous aurez besoin de marchandises pour remplir les contrats. En outre, à l'aide de certaines cartes Cité, vous pourrez transformer les marchandises en pièces, en chameaux, ou même en points (page 11). Lors du décompte final, les marchandises pourront valoir des points.



Déroulement de l'action :

1. **Placez vos dés.**
2. **Déterminez combien de marchandises vous recevez.**
3. **Prenez et entreposez vos marchandises.**

1. Placez vos dés.

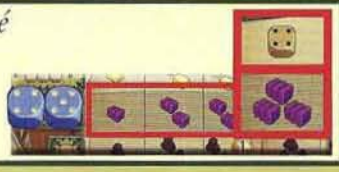
Vous devez placer le nombre de dés nécessaire sur une des cases d'action du grand bazar.

1 ***Exemple :*** ***Bleu*** *pose 2 dés (un 4 et un 5) sur la case d'action « Soie ».*

2. Déterminez combien de marchandises vous recevez.

La quantité de marchandises que vous pouvez recevoir est illustrée à droite de la case d'action. La **valeur du dé le plus faible** que vous avez placé détermine combien de marchandises vous recevez.

2 *Le dé le plus faible que* ***Bleu*** *a placé est un 4. Ceci correspond à 3 soies, qui proviendront de la réserve.*



LE GRAND BAZAR - Ces marchandises seront bien utiles durant la partie.

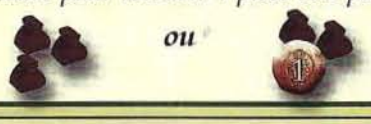
3. **Prenez et entreposez vos marchandises.**

Prenez vos marchandises de la réserve et placez-les dans votre **entrepôt**.

3 *Bleu prend 3 soies de la réserve et les place dans son entrepôt.*

Vous pouvez également choisir de recevoir les marchandises d'une case inférieure à celle de votre dé le plus faible. Toutefois, ceci ne sera avantageux que si les marchandises illustrées sont différentes.

Exemple : *Rouge place 1 dé (un 4) sur la case d'action « Poivre ». Ceci lui permet de prendre 3 poivres de la réserve. Elle peut aussi choisir une case inférieure pour recevoir 1 pièce et 2 poivres.*



LE GRAND BAZAR

LES CHAMEAUX - Un compagnon indispensable.

Les chameaux vous permettront de réaliser des contrats, de vous déplacer sur certains trajets, d'utiliser certaines cartes Cité et plusieurs des actions complémentaires.
Vous recevez des chameaux exactement de la même façon que vous recevez les marchandises :
Vous devez placer 1 dé sur la case d'action « Chameaux ».
Prenez autant de chameaux de la réserve qu'indiqué par votre dé. Ensuite, placez vos chameaux nouvellement acquis dans votre **entrepôt**.

Exemple :

1

Vert place un 6 sur la case d'action « Chameaux ». Il peut prendre jusqu'à 6 chameaux.

2

Vert prend 6 chameaux de la réserve et les place dans son entrepôt.

Note : Ici, vous n'aurez jamais intérêt à choisir une case inférieure à la valeur de votre dé.

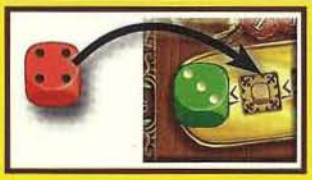
LES CHAMEAUX

LA FAVEUR DU KHAN - Une autre façon d'obtenir des marchandises.

Placez exactement **1 dé** sur la case d'action « **La faveur du Khan** ». Vous prenez ensuite **1 marchandise** de votre choix et **2 chameaux** de la réserve que vous placez dans votre entrepôt.

PARTICULARITÉS

Le premier joueur à choisir cette action place son dé sur la case à l'extrême gauche. Le prochain joueur à choisir cette action doit placer son dé sur la case suivante. Cependant, ce dé devra afficher **la même valeur ou une valeur supérieure** afin de pouvoir utiliser cette action. Ensuite, le joueur prend 1 marchandise de son choix et 2 chameaux de la réserve. La même règle s'applique aux joueurs suivants.



Exemple :

1 *Vert pose un 3 sur la première case de l'action « La faveur du Khan ». Il prend 1 marchandise (1 or) et 2 chameaux de la réserve.*

2 *Pour utiliser cette action, Rouge doit placer au moins un 3 sur la prochaine case de cette action. Elle pose un 4 et prend 1 marchandise (elle choisit aussi 1 or) et 2 chameaux.*

Attention : Il n'y a que 4 cases pour cette action, après quoi, cette action n'est plus disponible.

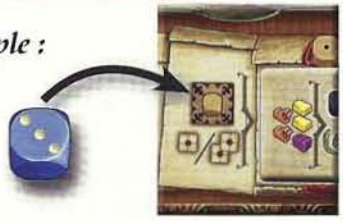
LA FAVEUR DU KHAN

PRENDRE DES CONTRATS - Rentabilisez vos visites au bazar !

Afin d'obtenir un contrat, vous devez placer exactement **1 dé** sur la case d'action « **Prendre un contrat** ».
Vous pouvez ensuite prendre 1 ou 2 contrats des différentes cases. **La valeur du dé détermine votre sélection de contrats.** Une fois pris, vous devez les placer immédiatement sur votre plateau joueur, sur l'espace des contrats actifs.

Exemple :

1



2

3

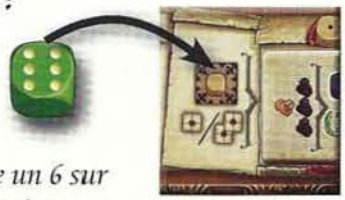
***Bleu** place 1 dé (un 3) sur la case d'action « Prendre un contrat ».*

***Bleu** prend 2 contrats qu'il place sur son plateau joueur. (Il aurait pu en prendre un seul.)*

Un joueur qui prend le contrat situé sur la case 5 reçoit également 1 pièce de la banque ou 1 chameau de la réserve.
Un joueur qui prend le contrat situé sur la case 6 reçoit 2 pièces de la banque ou 2 chameaux de la réserve.

Exemple :

1



2

***Vert** place un 6 sur la case d'action « Prendre un contrat ».*

***Vert** prend les contrats sous le 2 et sous le 6.*
Pour le contrat sous le 6, il reçoit 2 chameaux de la réserve.
Notez qu'il aurait pu choisir de prendre les contrats sous le 5 et le 6.

Quelle est la démarche à suivre ?

* Après avoir pris 1 ou 2 contrats, tous les contrats sont poussés vers la gauche afin de remplir les espaces libres. Il ne devrait jamais y avoir d'espace vide entre les contrats.

Dès qu'un joueur a pris un ou deux contrats, les contrats restants sont poussés vers la gauche.

* Durant une manche, si tous les contrats sont pris, ajoutez 2 contrats depuis la pile spéciale sur les cases 1 et 2.
* Chaque joueur dispose de deux espaces pour contrat actif sur son plateau joueur. Lorsqu'un joueur prend de nouveau(x) contrat(s), il doit soit avoir l'espace nécessaire soit créer cet espace. Si un joueur devait ne pas avoir l'espace nécessaire, il défausse un ou deux de ses vieux contrats et les mets sous la pile spéciale.

Exemple :
***Vert** prend 1 contrat depuis le plateau de jeu. Il n'a pas d'espace sur son plateau joueur.*
Il remet 1 de ses « vieux » contrats sous la pile spéciale. Il place ensuite son nouveau contrat dans l'espace nouvellement libéré.

NOTES - Vous pouvez sauter les points suivants lors de votre première lecture.

* Un joueur ne peut pas prendre un contrat depuis le plateau et le mettre sous la pile spéciale. Un nouveau contrat doit toujours être placé sur votre plateau joueur avant de pouvoir être mis sous la pile spéciale.
* Les contrats dans vos espaces pour contrats actifs ne vous rapportent rien. Vous devez remplir les contrats afin d'en tirer profit. Remplir les contrats est présenté en page 13.

VOYAGER – Et c'est ainsi que votre pion voyage... sur le plateau.

Pour voyager, vous devez placer exactement **2 dés** sur la case d'action « **Voyager** ». Cette action vous permet de déplacer votre pion sur le plateau. Le terme « étape » désigne un déplacement de pion.

Exemple :

Rouge *doit placer 2 dés sur cette case d'action. Elle pourra ensuite déplacer son pion selon la valeur des dés qu'elle aura placés.*

Comment réalise-t-on cette action ?

Vous devez respecter la séquence suivante :

1. **Placez vos dés.**
2. **Payez les frais de voyage.**
3. **Payez les frais supplémentaires.**
4. **Déplacez votre pion. Vous devrez peut-être poser un comptoir.**

1. Placez vos dés.

Vous pouvez vous déplacer d'autant d'étapes que la valeur de **votre dé le plus faible** (parmi les deux utilisés pour l'action).

Exemple :

1 ***Rouge*** *place 2 dés (un 2 et un 4) sur cette case d'action. Comme son plus petit dé est un 2, elle pourra se déplacer d'un maximum de 2 étapes.*

Note : Encore une fois, vous pouvez vous déplacer d'un nombre d'étapes inférieur à votre dé (minimum 1).

2. Payez vos frais de voyage.

Chaque case de l'action « **Voyager** » affiche un cout. C'est le cout que **doit** payer le joueur pour se déplacer. Un joueur paie toujours le montant exact pour le nombre d'étapes qu'il parcourt réellement. Les pièces utilisées pour payer sont remises dans la banque.

2 ***Rouge*** *souhaite parcourir 2 étapes sur le plateau. Ceci lui coute* ***7 pièces****.* ***Rouge*** *remet les pièces payées dans la banque.*

3. Payez les frais supplémentaires.

Vous retrouverez très souvent des chameaux ou des pièces entre les différents lieux du plateau. Vous devez payer ces chameaux et/ou pièces **en plus** du cout pour le déplacement.

Pour passer sur ce chemin, le joueur doit payer 2 chameaux. Il les prend de son entrepôt et les remet dans la réserve.

ou

Pour passer ici, le joueur doit payer 7 pièces de plus à la banque.

4. Déplacez votre pion. Vous devrez peut-être poser un comptoir.

Déplacez votre pion d'un lieu à l'autre. Vous déplacerez votre pion vers une **oasis**, une **ville**, ou une **cité**. Vous **ne pouvez pas** vous arrêter entre deux lieux.

VOYAGER – Et c'est ainsi que votre pion voyage... sur le plateau.

*Exemple : **Rouge** se déplace...*

*...vers une **cité***

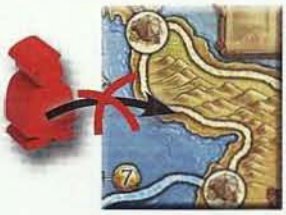
ou

*...une **ville***

ou

*...une **oasis***

*Un pion ne peut **jamais** se retrouver entre 2 lieux.*



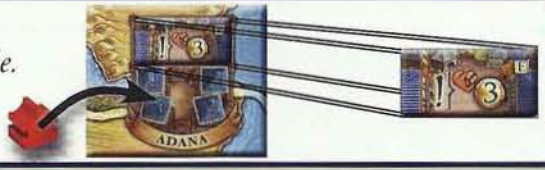
* Si vous terminez votre voyage dans une cité, vous **devez** y poser un comptoir. Dès votre prochain tour, vous pourrez utiliser l'action de cette carte Cité avec un dé (page 11). La carte Cité elle-même reste dans la cité.

***Exemple :** **Rouge** pose son comptoir dans la cité.*

***Rouge** pourra utiliser cette action avec un dé dès son prochain tour (voir page 11).*

* Si vous terminez votre voyage dans une ville, vous **devez** y poser un comptoir. Vous recevrez alors immédiatement le revenu indiqué sur la tuile Revenu (voir le supplément). La tuile Revenu elle-même reste dans la ville. Vous recevrez ce revenu à nouveau au début de chaque manche suivante (page 16).

***Exemple :** **Rouge** pose son comptoir dans la ville.*



***Rouge** reçoit immédiatement : 1 chameau et 3 pièces.*

* Si vous terminez votre voyage sur une oasis, il ne se passe rien. Les oasis ne font que ralentir le déplacement ; elles n'ont pas d'autres fonctions.

Autres points à considérer pour votre voyage...

* Lorsque vous prenez un comptoir, vous devez toujours le prendre de votre plateau joueur, en commençant par la gauche et de haut en bas, comme illustré.

* Lorsqu'un joueur place son 8e comptoir, il marque immédiatement 5 points (5), qu'il note sur la piste de score. Lorsqu'un joueur place son 9e comptoir, il marque 10 points de plus (10).

* Si un joueur termine son déplacement à Beijing, il doit y poser un comptoir normalement. Cependant, il doit poser son comptoir sur la case valant le plus de points. Il marquera les points pour ce comptoir à la fin de la partie.

* Il est permis de revenir sur ses pas. Ainsi, un joueur peut traverser et s'arrêter au même endroit à plusieurs reprises.
Attention : Vous ne pouvez placer **qu'un seul comptoir** par ville ou cité. Il n'est donc **pas permis** d'avoir plusieurs comptoirs dans une même ville ou cité.

* L'action « Voyage » sert aussi à désigner le premier joueur au début d'une manche, voir page 15.

À quoi servent les tuiles Bonus ?

Le **premier joueur** à placer un **comptoir** dans une **cité** reçoit le bonus de la tuile correspondante. Le joueur prend le bonus de la banque/réserve et remet la tuile Bonus dans la boite. Cette dernière ne servira plus pour le reste de la partie.

VOYAGER - Et c'est ainsi que votre pion voyage... sur le plateau.

PARTICULARITES - Vous pouvez lire ces points plus tard.

* Les joueurs commencent la partie à Venezia (Venise). Il est possible que durant un de ses voyages, un joueur termine son déplacement à Venezia. **Aucun comptoir ne peut être placé à Venise**.
* Si un joueur a placé tous ses comptoirs sur le plateau et qu'il doit en poser un nouveau, il devra alors **déplacer un de ses comptoirs déjà placé** vers ce nouvel endroit.

Exemple d'une action « Voyager » :

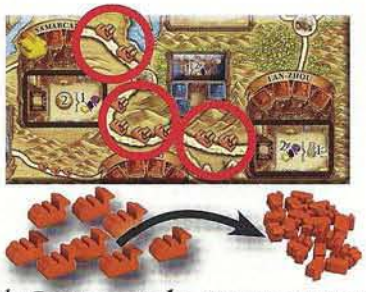
1

Jaune place 2 dés (un 3 et un 5) sur la case.

2

Jaune souhaite parcourir 3 étapes sur le plateau. Elle paie donc 12 pièces, qu'elle remet dans la banque.

3



*Jaune part de **Samarcanda**, traverse une **oasis** et **Kashgar** avant de terminer son voyage à **Lan-Zhou**. Elle doit pour cela payer 8 chameaux qu'elle remet dans la réserve.*

4

*Jaune déplace son pion de 3 étapes. Elle ne place un comptoir qu'à **Lan-Zhou**, car c'est dans cette cité qu'elle **termine** son voyage.*

VOYAGER

LES CARTES CITÉ - Tant de choix...

Chacune des cités sur le plateau présente une carte Cité. Afin d'utiliser les cases d'action des cartes Cité, un joueur doit d'abord posséder **un comptoir** dans la cité correspondante. Ensuite, pour l'utiliser, le joueur place **exactement 1 dé** sur la case d'action. Les cartes Cité sont décrites dans le supplément.

Jaune possède 1 comptoir à Alexandria.

Elle peut y mettre un dé afin d'utiliser l'action de la carte Cité.

Il ne peut y avoir qu'un seul dé sur ces cases d'action.

Ce que la carte Cité octroie au joueur qui l'utilise.

Ce que doit payer le joueur ou la condition à remplir par ce dernier.

Attention : Il ne peut y avoir qu'**un seul dé** par carte Cité. Ainsi, si un joueur occupe déjà la carte Cité que vous souhaitez utiliser, vous devrez attendre la prochaine manche avant de pouvoir l'utiliser.

Note : Dans la majorité des cas, la valeur du dé indique **le nombre de fois** que vous pouvez réaliser l'action.

Exemple :

Jaune place 1 dé (un 3). Comme elle a placé un 3, elle peut réaliser cette action 3 fois.

Jaune remet 2 or et 2 chameaux dans la réserve, ce qui lui permet de marquer 8 points (2 x 4).

LES CARTES CITÉ

Actions complémentaires - Optionnelles, mais très utiles.

Durant votre tour, avant ou après votre action, vous pouvez réaliser une ou plusieurs actions complémentaires.

Quelles sont les actions complémentaires ?

1. **Remplir 1 contrat**
2. **Prendre 3 pièces**
3. **Relancer 1 dé**
4. **Augmenter ou réduire de 1 la valeur d'un dé**
5. **Prendre 1 dé noir**

Aide-mémoire

1. Remplir un contrat

Commençons par présenter les contrats :
Sur le côté gauche, vous trouverez le nombre de chameaux et de marchandises nécessaires pour remplir le contrat.
À droite, la récompense pour avoir rempli le contrat. Les différentes icônes sont expliquées dans le supplément.

* Vous ne pouvez remplir que les contrats qui se trouvent sur les espaces pour contrats actifs de votre plateau joueur.

* Afin de remplir un contrat, vous devez avoir dans votre entrepôt les marchandises et chameaux requis.
  Vous devez remettre dans la réserve **tous** les chameaux et marchandises notés à gauche du contrat afin de recevoir la récompense.

* Vous recevez ensuite tout ce qui est noté sur le côté droit du contrat. Ce sera toujours une combinaison de points et autres choses. Les différentes icônes sont présentées dans le supplément.

* Finalement, placez le contrat rempli, face cachée, sur le tiroir illustré sur votre plateau joueur.

Exemple :

1

Vert souhaite remplir un contrat et il possède le contrat suivant sur son plateau.

2

Vert remet 2 chameaux, 2 soies et 1 poivre dans la réserve.

3

Vert a rempli ce contrat ce qui lui donne 3 pièces et 4 points.

4

Vert place le contrat rempli face cachée dans le tiroir.

2. Prendre 3 pièces

Placez exactement **1 dé** sur le sac illustré sur le plateau. Prenez ensuite **3 pièces** de la banque. De plus :

* Il n'y a **pas de cout** pour utiliser cette case, qu'elle soit occupée ou non.
* La valeur du dé n'a pas d'incidence sur cette action complémentaire. Peu importe la valeur du dé qu'un joueur place à cet endroit, il recevra toujours **3 pièces**.
* Tant qu'un joueur a des dés, il peut choisir l'action « Prendre 3 pièces ».

Exemple :

1

Vert place un 2 sur le sac.

2

Vert prend 3 pièces de la banque.

Actions complémentaires – Optionnelles, mais très utiles.

3. Relancer 1 dé

Vous pouvez payer **1 chameau** pour **relancer 1 fois 1 de vos dés**.

Exemple :

1 *Bleu paie 1 chameau pour relancer 1 de ses dés.*

2 *Bleu relance son 2. Il obtient un 5.*

4. Augmenter ou réduire de 1 la valeur d'un dé

Vous pouvez payer **2 chameaux** pour **augmenter ou réduire de 1** la valeur d'un de vos dés.

Attention : Il est **interdit** de transformer un 1 en 6 ou vice versa.

Exemple :

1 *Jaune paie 2 chameaux pour augmenter ou réduire de 1 un de ses dés.*

2 *Jaune choisit d'augmenter un 2 en 3.*

5. Prendre 1 dé noir

Vous pouvez payer **3 chameaux** pour prendre **1 dé noir** de la réserve. Lancez immédiatement ce dé et placez-le à l'endroit approprié de votre plateau joueur avec vos autres dés.

Les dés noirs sont en quantité limitée. Toutefois, tous les dés noirs seront replacés sur le plateau à la fin de la manche. Ainsi, les joueurs auront à nouveau la chance d'acquérir des dés noirs lors d'une manche suivante.

Exemple :

1 *Rouge remet 3 chameaux dans la réserve.*

2 *Rouge prend un dé noir, le lance puis le place sur son plateau joueur.*

Attention : Chaque joueur ne peut prendre ainsi qu'un seul dé noir **par tour**.

Quelques points complémentaires sur les actions complémentaires...

* Un joueur peut réaliser une action complémentaire à plusieurs reprises durant son tour (*exception : prendre 1 dé noir*). Toutefois, il doit en payer le cout à chaque fois. *Par exemple, un joueur qui souhaite avoir un 4 achète un dé noir (3 chameaux). Il obtient un 2. Il choisit de l'augmenter de 2 (2 x 2 chameaux). Il paie un total de 7 chameaux.*
* Une action complémentaire ne peut être entreprise **durant** l'action d'un joueur ; elle doit être faite **avant ou après** l'action du tour.
* Si un joueur possède un dé noir ou blanc, il peut aussi payer pour les relancer ou augmenter/réduire leur valeur.

Particularités – Quelques points à observer.

Voici quelques points importants qui vous seront utiles durant la partie.

Un joueur peut-il utiliser une case d'action occupée ?

Oui, en pratique, les cases occupées peuvent être utilisées par plusieurs joueurs (*exception : les cartes Cité, voir page 11*). Tous les joueurs pourraient même se retrouver sur la même case d'action. Toutefois, il vous faut observer les points suivants :

* Si un joueur souhaite utiliser une case occupée, il doit payer autant de pièces que la valeur de **son dé le plus faible** placé sur cette case.
  Cela ne tient pas compte des dés déjà présents sur la case d'action. La valeur des dés des joueurs n'a pas d'importance. Tant qu'un joueur paie la somme mentionnée ci-dessus, il pourra réaliser l'action normalement.

Exemple :

1 *Bleu a déjà placé 2 dés sur la case d'action « Soie ». Rouge souhaite aussi acquérir de la soie. Rouge place 2 dés (un 4 et un 5) sur la case d'action « Soie ».*

2 *Rouge paie 4 pièces (la valeur de son dé le plus faible à cet endroit). Puis elle prend 3 soies qu'elle place dans son entrepôt.*

Particularités - Quelques points à observer.

* Lorsque vous placez des dés sur une action déjà utilisée, empilez-les un par-dessus l'autre. Il sera ainsi facile de noter le dernier joueur à avoir choisi cette action. Au besoin (s'il y a trop de dés), placez-les côte à côte de gauche à droite. Celui à droite sera donc toujours le dernier à avoir joué sur cette action.
  Exception : La faveur du Khan, vue en page 7, n'offre que quatre cases d'action. Lorsque ces quatre cases sont occupées, il n'est plus possible de choisir cette action pour le reste de la manche.
* Les dés noirs et le blanc ne sont pas des couleurs de joueur (bleu, vert, jaune, rouge). Ainsi, un joueur avec ces dés en sa possession pourrait réutiliser une case sur laquelle il a déjà posé des dés de sa propre couleur.
* Un joueur peut combiner des dés noirs ou blanc avec des dés de sa couleur. Toutefois, vous devez vous assurer que votre propre couleur ne se retrouve pas plus d'une fois sur la même case d'action (*exception : Prendre 3 pièces*).

Note : Il peut y avoir n'importe quel nombre de dés noirs ainsi que le blanc sur une case d'action.

Exemple :

Vert a déjà fait l'acquisition de chameaux durant ce tour. Il ne peut donc plus choisir cette action avec des dés verts durant cette manche. Cependant, Vert possède un dé noir qu'il peut utiliser afin d'obtenir plus de chameaux.

Compensation lors du lancer des dés

Au début de la manche, si la somme des dés d'un joueur est inférieure à 15, ce dernier reçoit une compensation sous forme de chameaux et de pièces. Pour chaque point en dessous de 15, le joueur choisit entre un chameau ou une pièce. Un joueur peut combiner chameau(x) et pièce(s).

Exemple :

Vert a un total de 13. Il obtient donc, en compensation : 2 chameaux, 2 pièces, ou 1 chameau et 1 pièce.

Fin de la partie et décompte final

Fin de la partie

La partie se termine à l'issue de la 5e manche. Les piles de contrats permettent de savoir quelle est la manche en cours et combien de manches il reste à jouer. La manche finale commence lorsque la dernière pile de contrats (parmi celles préparées au début de la partie) est placée sur le plateau. Le décompte final a lieu après la dernière manche.

Le décompte final

Lors du décompte final, les éléments suivants sont décomptés :

* Chaque joueur marque les points appropriés pour ses **2 cartes Objectif**. Les cartes Objectif sont décrites en détail dans le supplément.
* Chaque lot de **10 pièces** restantes rapporte **1 point**.
* Chaque joueur ayant un comptoir à **Beijing** marque des points (10 7 4 1) en fonction de la position de son comptoir.
* Chaque joueur ayant un comptoir à Beijing marque **1 point** pour chaque lot de **2 marchandises** toujours en sa possession. Tous les autres joueurs ne marquent **aucun point** pour leurs marchandises.
  Attention : Les chameaux ne sont pas des marchandises !
* Le ou les joueurs ayant rempli **le plus de contrats** marquent **7 points**.

Le joueur ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur.

Égalité

En cas d'égalité, le joueur parmi les ex æquo possédant le plus de chameaux l'emporte. Si l'égalité persiste, les ex æquo se partagent la victoire.

Le jeu à 3 et 2 joueurs

Lorsque vous jouez à 2 ou 3 joueurs, vous devez appliquer les changements suivants :

Utilisez seulement un nombre de **dés noirs** égal au **nombre de joueurs + 1**. Ainsi, à 3 joueurs il y aura un total de 4 dés noir et à 2 joueurs, 3 dés noirs.

3 joueurs

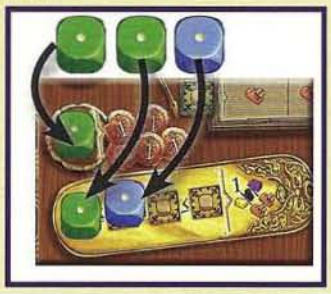
Au début de la partie, placez **1 dé (sur la face 1)** d'une couleur de joueur inutilisée sur la première case de l'action « La faveur du Khan ».

Attention : Ce dé restera en place pour toute la partie ! **Ne le retirez jamais du plateau.**

2 joueurs

Au début de la partie, placez **2 dés (chacun sur la face 1)** de chacune des couleurs de joueur inutilisée sur la première et la deuxième cases de l'action « La faveur du Khan ». Placez aussi **1 dé (ici, la face importe peu)** sur la case d'action « Prendre 5 pièces ».

Attention : Ces dés resteront en place pour toute la partie ! **Ne le retirez jamais du plateau.**



2 et 3 joueurs

La version expert

La version expert nécessite quelques changements mineurs. Toutes les autres règles demeurent inchangées.
Vous pouvez choisir d'ajouter l'un ou l'autre des points ci-dessous. Toutefois, si vous choisissez de les introduire un à un, nous vous conseillons de les introduire dans l'ordre décrit ci-dessous.

Distribution des tuiles Revenu

Les tuiles Revenu sont distribuées aléatoirement parmi les villes. Ne tenez pas compte des lettres A - F dans la version expert du jeu.

Distribution des personnages

Durant la mise en place, les 8 personnages sont mélangés (*il y a 3 exemplaires du Marchand de Tabriz*). Assurez-vous d'ajouter l'exemplaire du *Marchand de Tabriz* (*Mercator ex Tabriz*) approprié en fonction du nombre de joueurs.
Dévoilez ensuite X personnages, où X est égal au nombre de joueurs plus 1 (par exemple, 3 cartes à 2 joueurs). Parmi ces cartes, le dernier joueur (celui à droite du premier joueur) choisit un de ces personnages et le place devant lui. Le joueur suivant en sens anti-horaire fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient exactement un seul personnage devant eux.
Le dernier personnage est remis dans la boite.
Les différents personnages sont expliqués en détail dans le supplément.

Distribution des cartes Objectif

Distribuez, sans les consulter, 4 cartes Objectif à chaque joueur. Chaque joueur choisit alors secrètement 2 cartes Objectif parmi ses 4 cartes. Les cartes non choisies sont remises dans la boite.

Ensuite, la partie peut commencer normalement.

La version expert

Le déroulement d'une manche - Pour bien jouer.

Au début d'une manche

Que doit-on faire au début de chaque manche ?

1. **Désigner le premier joueur. (Sauf au premier tour)**
2. **Octroyer les bonus de personnages et le revenu des villes.**
3. **Reprendre ses dés.**
4. **Lancer les dés et possiblement recevoir une compensation.**

1. <u>Désigner le premier joueur</u>

Le nouveau premier joueur est désigné au début de la manche. Le nouveau premier joueur d'une manche est toujours le dernier à avoir effectué l'action « Voyager » lors de la manche précédente.

Astuce : Empilez-les dés sur cette action. Ceci vous permettra de noter rapidement le dernier joueur à avoir choisi cette action ; ce sera celui dont les dés sont sur le dessus de l'action « Voyager ».

Une manche

Le déroulement d'une manche – Pour bien jouer.

Exception : Si personne n'a choisi l'action « Voyager » durant la manche précédente, le premier joueur ne change pas.
Exception : Si un joueur a utilisé des dés noirs ou blanc en dernier, vous devrez vous rappeler quel joueur qui les a joués. Si vous savez que le joueur utilisant des dés noirs ou blanc sera le dernier à faire l'action « Voyager », donnez-lui le sablier.

Exemple :

*Vert a été le premier à choisir l'action « Voyager » durant ce tour, suivi de Jaune et finalement **Bleu**. **Bleu** devient donc le premier joueur et prend le sablier.*

2. **Octroyer les bonus de personnages et le revenu des villes**
   * Toutes les villes *(celles avec une tuile Revenu !)* octroient maintenant leur revenu. Chaque joueur reçoit alors le revenu correspondant des villes où il a posé un comptoir. Les différents revenus sont décrits en détail dans le supplément.
   * Tous les personnages *(avec un bonus !)* octroient maintenant leur bonus (voir supplément).

3. **Reprendre ses dés**

Tous les joueurs reprennent maintenant les dés qu'ils ont placés sur le plateau de jeu.
Les **dés noirs** sont remis sur l'espace approprié du plateau de jeu.

4. **Lancer les dés et possiblement recevoir une compensation**

Les joueurs lancent leurs dés simultanément. Si le total des dés d'un joueur est **inférieur à 15**, ce dernier reçoit une compensation, décrite en page 14.
Une fois que tous les joueurs ont lancé leurs dés, la nouvelle manche peut commencer.

Une manche

Durant une manche, les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le premier joueur. La manche se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué tous leurs dés.

Qu'est-ce que vous pouvez faire à votre tour ?

1. **Effectuer une ou plusieurs actions complémentaires.**
2. **Choisir une action et la réaliser.**
3. **Effectuer une ou plusieurs actions complémentaires.**

1. **Effectuer une ou plusieurs actions complémentaires.**

Vous pouvez effectuer une ou plusieurs actions complémentaires **avant** votre action, pour autant que vous puissiez en payer le cout. Ces dernières sont décrites aux pages 12-13.

2. **Choisir une action et la réaliser.**

Choisissez **1 action** et placez le nombre de dés approprié sur la case d'action correspondante. Vous réalisez immédiatement l'action choisie. Les actions sont décrites de la page 6 à la page 11.

3. **Effectuer une ou plusieurs actions complémentaires.**

Vous pouvez effectuer une ou plusieurs actions complémentaires **après** votre action, pour autant que vous puissiez en payer le cout. Ces dernières sont décrites aux pages 12-13.

Fin de manche

Que doit-on faire à la fin d'une manche ?

1. **Les contrats restants sont retirés du plateau.**
2. **Six nouveaux contrats sont piochés pour les remplacer.**

1. **Les contrats restants sont retirés du plateau.**

Tous les contrats toujours présents sur le plateau de jeu sont placés, face cachée, sous la pile spéciale.

2. **Six nouveaux contrats sont piochés pour les remplacer.**

Prenez une des piles de 6 contrats et placez les contrats, face visible, à l'endroit approprié sur le plateau (sauf manche 5).

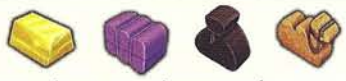
© 2015 Hans im Glück Verlags-GmbH
Version française :
© 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
Questions ou commentaires ?
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Les testeurs : Samantha, pour ses milles et une parties, Antonio, Ido, Bruno, Luca, Aska, Simone, Camilla et Andrea, ainsi que Gregor Abraham, Tom Hilgert, Klaus Knechtskern, Helmut Ohley, Karen et Leo Seyfarth, Karl-Heinz Schmiel, et Dieter Hornung.
Texte français : Jean-François Gagné.
Nous tenons à souligner l'aide de Wladimir Kokkinopoulos et de Maryse Touzin dans la finalisation de cette version française.

LES ICÔNES – Que veulent dire toutes ses icônes ?

Vous trouverez ici une explication détaillée des différentes icônes. Ces dernières sont toujours les mêmes et représentent toujours la même chose. Référez-vous à cette liste au besoin.

MARCHANDISES, CHAMEAUX, PIÈCES ET POINTS



Ces icônes représentent les pièces en bois pour 1 or, 1 soie, 1 poivre et 1 chameau.

Vous avez le choix parmi les marchandises illustrées (or, poivre ou soie). Vous pourrez prendre 1 ou 2 marchandises. Si vous pouvez prendre 2 marchandises, celles-ci doivent être **différentes**.

Ce sont les icônes pour les pièces et les points.

AUTRES ICÔNES

Le joueur prend le premier contrat du **dessus** de la **pile spéciale** et le place sur un espace pour contrat actif de son plateau joueur. Si ses deux espaces sont occupés, il peut soit retirer un des contrats déjà en sa possession soit refuser le nouveau contrat. Le contrat remis/refusé est placé sous la pile spéciale.

Le joueur avance son pion sur le plateau d'une étape. Il n'a pas besoin de payer pour ce déplacement. Cependant, il doit payer tout cout supplémentaire (chameaux ou pièces) s'il y en a un. Le joueur pose ensuite un comptoir s'il termine son déplacement dans une ville ou une cité.
Attention : Si un joueur ne peut profiter de ce déplacement (s'il n'a pas les chameaux nécessaires, par exemple), ce déplacement est perdu.
Astuce : Avec les déplacements supplémentaires, un joueur peut placer plus d'un comptoir. Par exemple, s'il se déplace et pose un comptoir pour lequel il reçoit un déplacement supplémentaire, ce dernier pourrait l'amener dans une autre ville/cité où il pourra placer un autre comptoir.

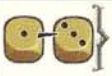
Le joueur prend 1 dé noir du plateau. Il le lance immédiatement et le place à l'endroit approprié de son plateau joueur. Il devra utiliser le dé noir durant cette manche, après quoi le dé noir sera remis sur le plateau. Les dés noirs sont en quantité limitée. Ainsi, s'il n'y a plus de dé noir sur le plateau, aucun joueur ne peut en prendre.

Un point d'exclamation (!) indique qu'un bonus ou un revenu est octroyé au début d'une manche. Référez-vous à la page 16 de la règle pour plus d'information.
Ce point d'exclamation (!) se trouve sur les tuiles Revenu et sur certains personnages.

PARTICULARITÉS DES TUILES REVENU

Si un joueur a placé un comptoir dans la ville avec cette tuile Revenu, il peut alors choisir la tuile Revenu dans la ville de son choix et recevoir le revenu correspondant. Vous n'avez pas besoin d'avoir un comptoir dans la ville choisie et vous pouvez choisir un revenu différent à chaque fois.

PARTICULARITÉS DES CARTES CITÉ



Les dés déterminent ce que le joueur reçoit.

Exemple : *Alice place 1 dé (un 2). Elle prend 1 soie de la réserve.*

Cette icône permet au joueur d'échanger des chameaux contre des marchandises (ou vice versa) ou des pièces contre des points (ou vice versa).

LES ICÔNES – Que veulent dire toutes ses icônes ?

Le joueur compte son nombre de contrats remplis (c.-à-d. dans son tiroir). Il ne doit rien payer d'autre.
Attention : Le dé détermine le nombre maximal de contrats remplis qui sont considérés.
Ainsi, si un joueur a rempli plus de contrats que la valeur de son dé, il recevra au maximum la valeur du dé qu'il a placé. Il est permis de placer un dé d'une valeur supérieure à votre nombre de contrats remplis.

Exemple 1 : *Alice place 1 dé (un 3) sur cette carte Cité qui donne 2 pièces par contrat rempli. Elle possède un total de 4 contrats remplis. Toutefois, comme elle a placé un 3, elle reçoit 2 pièces pour seulement 3 de ses 4 contrats remplis, pour un total de 6 pièces.*
Exemple 2 : *Adèle place 1 dé (un 5) sur cette même carte Cité. Elle ne possède que 2 contrats remplis. Elle reçoit les pièces pour 2 contrats remplis (pour un total de 4 pièces) malgré le 5 qu'elle a placé.*

Le joueur compte son nombre de comptoirs placés sur le plateau. Il ne doit rien payer d'autre.
Attention : Le dé détermine le nombre maximal de comptoirs en jeu qui sont considérés. Ainsi, si un joueur a plus de comptoirs en jeu que la valeur de son dé, il recevra au maximum la valeur du dé qu'il a placé. Il est permis de placer un dé d'une valeur supérieure à votre nombre de comptoirs en jeu.
Ceci est similaire au symbole précédent . Veuillez consulter les exemples du point précédent.

Le joueur choisit une ville où il possède un comptoir. Il reçoit le revenu de la tuile Revenu de cette ville. Si le joueur peut choisir plus d'une ville, il doit alors choisir des villes **différentes** dans lesquelles il possède un comptoir.

Exemple 1 : *Adèle place 1 dé (un 5) sur cette carte Cité. Elle doit maintenant choisir deux villes différentes où elle possède un comptoir et recevoir leur revenu. Elle ne possède un comptoir que dans les villes A et C. Elle reçoit donc le revenu de ces deux villes.*

Exemple 2 : *Alice place 1 dé (un 4) sur cette carte Cité. Elle peut payer jusqu'à 4 pièces pour utiliser le revenu de 4 villes dans lesquelles elle possède un comptoir. Elle paie 3 pièces pour recevoir le revenu des villes A, E et F, dans lesquelles elle a posé un comptoir.*

Le joueur peut échanger **soit** 1 chameau contre 3 pièces **soit** 1 pièce contre 1 chameau.
Le dé détermine le nombre de fois qu'il peut faire l'échange du même type.

Exemple : *1 dé affiche un 5. Le joueur choisit s'il échange jusqu'à 5 chameaux contre 15 pièces ou s'il échange 5 pièces contre 5 chameaux.*

Le joueur reçoit en pièce deux fois la valeur du dé.

Exemple : *Alice place 1 dé (un 5) sur cette carte Cité. Elle obtient le double en pièces, pour un total de 10 pièces.*

LES CARTES OBJECTIF – Comment réussir ses objectifs ?

Chaque joueur possède **2 cartes Objectif** pour lesquelles il marquera des points à la fin de la partie. Chaque carte indique **deux** villes/cités (appelées **destination** par la suite). Le joueur devra avoir un comptoir dans chacune de ces destinations à la fin de la partie afin de marquer des points. Les cartes Objectif ressemblent à ceci :

Il existe deux méthodes pour obtenir des points des cartes Objectif.

1. **Le joueur a placé un comptoir dans chacune des deux destinations indiquées.**
2. **Le joueur occupe des destinations différentes.**

Les cartes Objectif – Comment réussir ses objectifs ?

1. Le joueur a placé un comptoir dans chacune des deux destinations indiquées.

À la fin de la partie, si le joueur a placé un comptoir dans chacune des deux destinations indiquées sur sa carte, il marque les points notés à droite des deux destinations. Si le joueur n'a placé qu'un comptoir dans l'une ou l'autre des destinations, il ne marque aucun point.

Chacune des deux cartes Objectif d'un joueur est vérifiée ainsi.

Exemple :

Vert a ces 2 cartes Objectif. Il a complètement rempli une de ses 2 cartes Objectif. Il possède un comptoir sur Lan-Zhou et Kochi, ce qui lui donne 4 points.

Vert n'a pas complété sa deuxième carte Objectif. Malgré son comptoir à Sumatra, il lui en manque un à Anxi. Il ne marque aucun point pour cette deuxième carte Objectif.

2. Le joueur occupe des destinations différentes.

C'est ici que le tableau dans la section inférieure des cartes Objectif est important. Notez qu'il est identique sur toutes les cartes. Comme chaque joueur possède 2 cartes Objectif et que chacune d'elle a 2 destinations, il est possible qu'un joueur ait jusqu'à 4 destinations **différentes** à occuper.

Chaque comptoir d'un joueur placé dans l'une des deux destinations d'une carte est compté. Si le joueur n'atteint qu'une des destinations requises, il marquera 1 point. Si le joueur a atteint 2 destinations **différentes**, alors il marque 3 points et ainsi de suite.

Exemple :

Vert est parvenu à poser un comptoir sur 3 destinations de ses 2 cartes Objectif : Lan-Zhou, Kochi et Sumatra. Il ne lui manque que Anxi. Il occupe donc 3 destinations différentes avec un comptoir.

Vert marque 6 points pour avoir placé un comptoir sur 3 de ses 4 destinations.

Attention : Les destinations doivent être **différentes** ! Ainsi, une destination qui se retrouverait sur vos deux cartes Objectif ne compte qu'une seule fois.

Exemple :

Jaune a les 2 cartes Objectif suivantes : Moscou et Xian ainsi que Moscou et Kashgar. Elle a complété les deux objectifs en plaçant un comptoir dans chacune de ces 3 destinations différentes.

Jaune marque 6 points pour les 3 destinations différentes qu'elle a atteintes, Moscou étant présente sur les deux cartes.

Les personnages – Qui fait quoi ?

Raschid ad-Din Sinan

Vous ne lancez pas les dés avec ce personnage. Lorsque vous placez vos dés sur une case d'action, choisissez la valeur de ces derniers.

Note : Avec ce personnage, vous ne recevez pas de compensation (règle, page 14).

Attention : Vous devez tout de même payer pour utiliser une case d'action occupée. Vous devez également payer les frais supplémentaires de déplacement (chameaux ou pièces).

Exemple : *Rouge veut utiliser l'action « Poivre ». Elle tourne son dé sur le 6, le place sur la case d'action et récupère 4 poivres.*

Matteo Polo

Au début de chaque manche, prenez le **dé blanc**. Vous le lancez et le placez sur votre plateau joueur, comme vos autres dés.

En outre, au début de chaque manche, vous recevez **1 contrat** du dessus de la pile spéciale. Consultez la page 1 de ce supplément pour plus d'information.

LES PERSONNAGES - Qui fait quoi ?

Mercator ex Tabriz

Note : Il y a 3 exemplaires du Marchand de Tabriz. Assurez-vous d'utiliser toujours la version de cette carte correspondant au bon nombre de joueurs.

4 joueurs :
Chaque fois qu'un **autre joueur** choisit une des actions du bazar, recevez **une** marchandise du même type (or, soie ou poivre). Cela s'applique aussi aux chameaux.

Exemple : *Vert place un 2 sur la case « Soie » et prend 3 soies de la réserve. Bleu, qui joue le Marchand de Tabriz, prend 1 soie de la réserve.*

3 joueurs :
Comme à 4 joueurs, et en plus, chaque fois qu'un **autre joueur** choisit l'action « La faveur du Khan », vous recevez **1 chameau**.

2 joueurs :
Comme à 3 joueurs et en plus, si l'**autre joueur** choisit l'action « Prendre 5 pièces », recevez **2 pièces**.

Conseil : *Le joueur qui joue le Marchand de Tabriz devrait toujours remercier les joueurs qui lui permettent d'obtenir différentes marchandises.*

Kubilai Khan

Votre pion commence la partie à **Beijing** *(et non à Venezia)*. C'est à partir de là que vos voyages commencent.
En outre, vous placez **1 comptoir** sur la case de **Beijing** valant 10 points.

Berke Khan

Vous n'avez pas besoin de payer des pièces pour utiliser une case d'action occupée.
Note : Comme les autres joueurs, vous **ne pouvez pas** utiliser une carte Cité occupée.

Niccolo et Marco Polo

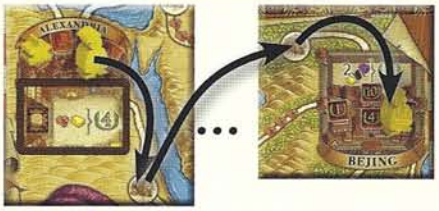
Vous avez un deuxième pion qui peut voyager sur le plateau. Vos deux pions commencent la partie à Venise (Venezia). Vous recevez **1 chameau** au début de chaque manche.
Note : Vous pouvez toujours répartir entre vos deux pions vos actions « Voyager » comptant plusieurs étapes.

Guillaume de Rubrouck

Au début de la partie, ajoutez les **2 comptoirs noirs** à vos autres comptoirs. Si vous réussissez à placer votre **11e comptoir**, vous marquez **10 points** de plus.
De plus, vous devez placer **1 comptoir dans les villes et cités** que vous ne faites que **traverser**. En d'autres termes, vous n'avez pas besoin de vous arrêter dans une ville ou une cité afin d'y poser un de vos comptoirs.
Note : Vous pouvez revenir sur vos pas et même retourner sur une ville que vous avez déjà visitée. Toutefois, comme les autres joueurs, vous ne pouvez placer qu'un seul comptoir par ville ou cité.

Johannes Caprini

Vous pouvez déplacer votre pion d'une **oasis** vers n'importe quelle autre oasis.
Ainsi, si vous commencez votre déplacement sur une oasis, vous pouvez vous déplacer vers n'importe quelle autre oasis et cela ne compte que pour une seule étape de votre voyage. Si vous commencez dans une ville/cité, vous devrez d'abord vous déplacer vers une oasis, puis une autre, s'il reste des étapes à votre voyage.
En outre, vous recevez **3 pièces** au début de chaque manche.



Exemple : *Jaune choisit l'action « Voyager » pour un total de 3 étapes.*
Elle part d'Alexandrie pour se rendre sur une oasis, puis d'une oasis à une autre, pour enfin terminer son voyage à Beijing. Elle y pose un comptoir comme à l'habitude.