

# Les Voyages de Marco Polo

## Mise en place

### À portée :

- Les pièces 1 5 10.
- Les chameaux.
- Les marchandises (or, soie, poivre).
- Les contrats sceau rouge : 5 piles de 6 + la pile spéciale de 8 face cachée.



1 grand chameau = 3 petits  
1 grande marchandise = 3 petites

} Stock illimité

### Sur le plateau :

- [ N + 1 ] □ noirs → au-dessus du Grand bazar.
- Les 6 tuiles revenu face visible → sur les villes associées **A** à **F**. *Variante expert : Au hasard.*
- 7 tuiles bonus face visible.
- 9 cartes □ cité face visible. } sur les cités



Retirer du jeu les □ noirs, tuiles bonus et cartes en trop.

### Chacun prend à sa couleur :

- Le plateau joueur.
- Les 9 comptoirs + les 5 □ → sur son plateau.
- 1 pion → sur la case **50**.
- 1 pion → sur **VENEZIA**.

N = Nombre de joueurs



Retirer du jeu le matériel en trop.

À 3 joueurs : Un □ d'une couleur en trop de valeur 1 → sur la 1<sup>ère</sup> case Faveur du Khan.

À 2 joueurs : Un □ d'une couleur en trop de valeur 1 → sur la 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> case Faveur du Khan.

Un □ d'une couleur en trop → sur la case Prendre 5 pièces.

### Le 1<sup>er</sup> joueur prend le sablier.

### Retirer du jeu les 2 tuiles personnage **Mercator ex Tabriz** ne correspondant pas au nombre de joueurs.

Le 1<sup>er</sup> joueur prend **Raschid ad-Din Sinan**, le 2<sup>ème</sup> **Matteo Polo**, le 3<sup>ème</sup> **Berke Khan**, le 4<sup>ème</sup> **Mercator ex Tabriz**.

Chacun pose son personnage devant lui face visible. Retirer du jeu les personnages en trop.

*Variante expert : Mélanger les 8 tuiles personnage. Révéler [ N + 1 ] personnages.*

*Du dernier au 1<sup>er</sup> joueur ♪, chacun choisit un personnage.*

Personnage	Précision
<b>Johannes Carprini</b>	Se déplace d'oasis en oasis sans frais de route.
<b>Matteo Polo</b>	Prend le □ blanc. Ce dé compte pour la compensation.
<b>Niccolo &amp; Marco Polo</b>	Prend le pion en + à sa couleur, et le pose sur <b>VENEZIA</b> .
<b>Raschid ad-Din Sinan</b>	Choisit même la valeur de ses □ noirs.
<b>Wilhem von Rubruk</b>	Prend les 2 comptoirs noirs.

Paye la totalité d'un voyage, avant de recevoir d'éventuels revenus ou bonus.

### Puis chacun reçoit :

- Des pièces (le 1<sup>er</sup> joueur 1 1 5, le 2<sup>ème</sup> 1 1 1 5, le 3<sup>ème</sup> 1 1 1 1 5, le 4<sup>ème</sup> 1 1 1 1 1 5) → devant soi.
- 2 chameaux → sur son plateau.
- 1 contrat sceau bleu face visible → sur son plateau.
- 2 cartes □ objectif secret face cachée. *Variante expert : Chacun reçoit 4 cartes, et en garde 2 au choix.*
- 1 carte **50/100 points**.
- 1 carte aide-mémoire.



Retirer du jeu les contrats et cartes en trop.



Piocher un contrat = Le prendre sur la pile spéciale.









Soit le poser sur son plateau face visible, soit le défausser.


Défausser un contrat = Le poser sous la pile spéciale.

Si besoin, un joueur peut défausser un contrat posé sur son plateau.


## Déroulement d'une manche

1 – 1 <sup>er</sup> joueur	Le 1 <sup>er</sup> joueur est le dernier à avoir <b>voyagé</b> (sauf 1 <sup>ère</sup> manche).	
2 – Contrats	Défausser les contrats restants sur le plateau (sauf 1 <sup>ère</sup> manche). Remplir le plateau avec une pile de 6 contrats face visible.	
3 – Revenus !	<b>Matteo Polo</b> , <b>Niccolo &amp; Marco Polo</b> ou <b>Johannes Carprini</b> prennent leur revenu. Chaque comptoir posé dans une ville donne un revenu à son propriétaire.	
4 – Dés 🎲	Reposer les 🎲 noirs au-dessus du Grand bazar (sauf 1 <sup>ère</sup> manche). Chacun prend ses 🎲 en main, les lance, puis les pose sur son plateau. Compensation : Si la somme de ses 🎲 < 15, recevoir la différence en chameau et/ou en pièce 🟡.	
5 – Actions	À partir du 1 <sup>er</sup> joueur ♀, chacun son tour, s'il a des 🎲 sur son plateau : a) Peut faire des <b>actions complémentaires</b> . b) Choisit 1 <b>action</b> sans 🎲 à sa couleur dessus, et pose le nombre de 🎲 requis dessus. Si <b>action</b> déjà occupée, le coût = le + petit 🎲 posé par le joueur (sauf Faveur du Khan). c) Fait l' <b>action</b> choisie. Le gain max = le + petit 🎲 posé par le joueur. d) Peut faire des <b>actions complémentaires</b> . Si tous les joueurs ont posé leurs 🎲 sur le plateau ⇒ <b>Fin de manche</b> .	

Action	Condition - Effet	
Prendre 5 pièces	Prendre 🟡🟡🟡🟡🟡, quel que soit le 🎲 posé.	
Grand bazar (4 actions)	Prendre des marchandises ou des chameaux (+ bonus éventuel).	
Faveur du Khan (1 action) <b>4 fois max / manche</b>	<i>Poser un 🎲 sur la case libre la + à gauche, de valeur ≥ 🎲 déjà posés.</i> Prendre 1 marchandise + 2 chameaux.	
Prendre des contrats 	1) Prendre 1 ou 2 contrats (+ bonus éventuel). <u>Les poser</u> sur son plateau face visible. 2) Décaler les contrats du plateau vers la gauche. Si la ligne est vide, la remplir en piochant 2 contrats.	
<b>Voyager</b>  oasis  1 comptoir max / joueur / ville ou cité	1) Payer le coût (3 à 18 pièces) + les frais sur la route (chameaux ou pièces). 2) Déplacer son pion sur les oasis, villes ou cités. 3) Si arrivée sur ville ou cité, poser un comptoir dessus (sauf <b>VENEZIA</b> ). Déplacer un comptoir déjà posé si besoin. Si son 8 <sup>e</sup> ou 9 <sup>e</sup> comptoir posé ⇒ Marquer <b>5 ou 10 points</b> . Si comptoir sur une ville ⇒ Prendre le revenu. Si 1 <sup>er</sup> comptoir sur une cité ⇒ Prendre le bonus, puis retirer la tuile du jeu. Sur <b>BELJING</b> ⇒ Poser son comptoir sur la case libre avec <b>le + de points</b> .	
Cartes cité (9 actions) <b>1 fois max / carte / manche</b>	<i>Avoir un comptoir sur la cité.</i> Le nombre d'activations max de l'action = le 🎲 posé. Payer le <u>coût total</u> de l'action, puis faire l'action.	

<b>Action complémentaire</b>	SOIT Remplir un contrat. Poser le contrat face cachée dans son tiroir. SOIT Prendre 🟡🟡🟡 en posant un 🎲 sur le plateau. Toujours possible et gratuit. SOIT Relancer un 🎲. Coût = 1 chameau. SOIT Modifier de ±1 un 🎲. Coût = 2 chameaux. SOIT Prendre un 🎲 noir. Coût = 3 chameaux. <b>1 fois max / tour</b> .	
------------------------------	---	---

**Fin du jeu** : Après la 5<sup>e</sup> manche. Le joueur avec **le + de points** gagne. Si égalité, départager par le + de chameaux.

Objectif secret	+ <b>4 à 8</b> / objectif atteint. + <b>1, 3, 6</b> ou <b>10</b> , si 1, 2, 3 ou 4 villes ou cités différentes atteintes.
Pièces	+ <b>1</b> / 10 pièces.
Comptoir à <b>BELJING</b>	+ <b>10, 7, 4</b> ou <b>1</b> , si 1 <sup>er</sup> , 2 <sup>e</sup> , 3 <sup>e</sup> ou 4 <sup>e</sup> comptoir. + <b>1</b> / 2 marchandises.
	+ <b>7</b> pour le(s) joueur(s) avec le + de contrats remplis.