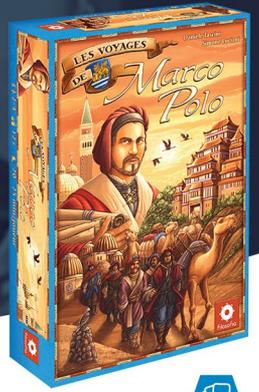




# LES VOYAGES (FILOSOFIA) DE MARCO POLO

BUT DU JEU



CHACQUE JOUEUR INCARNE UN MEMBRE DE L'ENTOURAGE DE MARCO POLO. EN 5 MANCHES, LES JOUEURS DEVRONT MARQUER DES POINTS EN REMPLISSANT DES CONTRATS ET EN VISITANT DES CITÉS. DES OBJECTIFS CACHÉS COMPLÈTERONT LEUR SCORE FINAL.

## 1 / MISE EN PLACE



- Mélangez les **18 cartes objectif** et faite une pile à côté du plateau de jeu.
- Placez les pièces de monnaie
- Placez les 4 types de marchandise (or/soie/poivre/chameaux).
- Placez les **6 tuiles revenus** sur les 6 emplacements prévus par les lettres.
- Placez 7 des 10 **tuiles bonus** sur chaque cité.
- Placez 9 des 31 **cartes cité** sous les cités concernées.
- Mettez de côté les 6 **contrats de départ** (bleu).
- Mélangez les contrats restants et formez 5 piles de 6 contrats. Les 8 contrats restants sont mis de côté en pile spéciale.

- Placez les 6 contrats d'une des 5 piles sur leurs emplacements en bas à droite du plateau.
- Posez les 10 personnages et les pièces supplémentaires (2 comptoirs noirs/1 dé blanc / 1 pion de chaque couleur)

### - CHAQUE JOUEUR REÇOIT DANS SA COULEUR :

- 1 plateau / 5 dés / 9 comptoirs
- 1 contrat de départ au hasard.
- 2 chameaux et 7 pièces (1er joueur)/8 pièces (2eme joueur)/9 pièces (3eme j.).
- 2 pions qu'il place sur la piste des scores et sur la cité Venezia.
- Donner 4 personnages : Raschid Ad Din Sinan (1er joueur)/Matteo Polo(2eme)/Berke Khan(3eme)/Marchand De Tabriz(4eme).
- 2 cartes *objectif* au hasard.

## 2 / TOUR DE JEU

- **On lance ses dés.** A chaque tour on pose un ou plusieurs de ses dés sur le plateau. Cela représente l'action du joueur. Quand tous les joueurs ont posé leurs dés, la manche s'achève.
- **Compensation lors du lancer de dé :** si le score total des dés est inférieur à 15, le joueur reçoit en compensation autant de chameaux et/ou pièces que de points en dessous de 15. Sauf Raschid Ad Din Sinan.
- Toujours respecter le nb de dés indiqués sur les emplacements.
- Un joueur peut poser des dés sur des **cases bleues** déjà occupées par l'adversaire. Il paye alors à son l'adversaire autant de pièces que la valeur de son dé le plus faible. Les dés se posent par-dessus les autres dés. Donc : une seule pose de dés sur **cases marrons**. Plusieurs sur cases bleues.
- Impossible de reposer des dés sur une case que l'on occupe déjà. Sauf avec dé noir et blanc (neutres).

### LES ACTIONS :

#### - **PRENDRE 5 PIÈCES :**

- La valeur du dé n'a pas d'importance sauf si dé adverse déjà présent.

#### - **LE GRAND BAZAR :**

- Le dé le plus faible détermine combien de marchandises vous recevez et déposez dans votre entrepôt.
- Possibilité de prendre les marchandises d'une case inférieure à celle de votre dé le plus faible.

#### - **LA FAVEUR DU KHAN :**

- Permet de gagner 1 marchandise au choix et 2 chameaux.
- Les dés suivant que l'on posera devront afficher une valeur identique ou supérieure au précédent dé posé.

#### - **PRENDRE DES CONTRATS :**

- Le joueur peut prendre 1 ou 2 contrat selon la valeur des dés. Le 2eme contrat est pris sur une case de valeur moindre.
- On décale ensuite les contrats vers la gauche.
- S'il n'y a plus de contrat lorsqu'un joueur désire en acquérir, on en place 2 de la réserve spéciale.
- On ne peut placer que 2 contrats en cours sur son plateau personnel. On doit donc en défausser un si son espace de contrat est rempli.
- A la fin de la manche, on défausse les contrats restants et on remplace les 6 nouveaux de la prochaine pile.

#### - **VOYAGER :**

- On prend en compte la plus petite valeur des 2 dés.
- La valeur du dé représente le nb d'étape réalisable par le joueur.
- Le joueur doit aussi s'acquitter de la taxe inscrite près du nb d'étape.
- Il faut aussi s'acquitter des taxes illustrées sur les chemins que vous empruntez : des chameaux ou des pièces.
- On peut rejoindre :

**Des cités :** on doit y déposer 1 comptoir. On récupère d'abord la tuile bonus et son effet. De plus, on pourra utiliser le pouvoir de la cité au prochain tour avec un de nos dés.

**Des villes :** on doit y déposer 1 comptoir. On reçoit immédiatement et à chaque début de manche les revenus de la ville

**Des oasis :** il ne se passe rien.



## 2 / TOUR DE JEU (SUITE)



### • Divers :

- On commence toujours par prendre le comptoir le plus à gauche de notre plateau car il y a des p.v au 8eme et 9eme comptoir.
- Sur BEIJING, le 1er joueur arrivé se pose sur l'emplacement valant le plus de points.
- Pas possible d'avoir plusieurs comptoirs sur la même cité/ville.

### - LES ACTIONS COMPLÉMENTAIRES : elles se jouent à n'importe quel moment durant le tour du joueur :

- **Remplir un contrat en cours** : donnez les ressources nécessaires à la banque. Recevez les récompenses liées au contrat et rangez face cachée le contrat dans le tiroir.
- **Prendre 3 pièces** : nécessite la pose d'un dé mais ne compte pas comme une action de tour.
- **Relancer un dé** :

Payez 1 chameau pour relancer 1 fois un de vos dés.

Payez 2 chameaux pour augmenter ou diminuer de 1 la valeur d'un dé.

Payez 3 chameaux pour prendre 1 dé noir. Lancez-le immédiatement et placez-le. A la fin de la manche il retourne dans la réserve.



## 3 / FIN DE PARTIE



- La partie s'achève à la fin de la cinquième manche.
- Chaque joueur reçoit des points pour ces cartes *Objectif* remplies.
- 1 point par lot de 10 pièces.
- Les points victoire des comptoirs posés à Beijing.
- Seuls les joueurs présents à Beijing reçoivent 1 p.v par lot de 2 marchandises. Attention : les chameaux ne sont pas des marchandises.
- Le ou les joueurs ayant rempli le plus de contrats marquent 7 pts.