



Se han formado caravanas de comercio para poder utilizar las rutas conocidas de manera más eficiente. Utiliza las caravanas en esta mini-expansión, para transportar mercancías y mejorarlas o doblarlas, o incluso ganar valiosos puntos.

CONTENIDOS Y PREPARACION

Se aplican las reglas del juego base, sin embargo, el material de esta mini-expansión se añade de la siguiente manera:

CONTENIDOS

- * 4 personajes
- * 5 caravanas
- * 10 losetas de ruta
- * 1 tablero de puntuación



Mezcla los 4 **nuevos personajes** junto con los del juego base. A continuación, roba los personajes (Número de jugadores más 1) y cada jugador elige su personaje, como indica las reglas básicas. **Atención:** Para conocer a los nuevos personajes, también puedes empezar a jugar sólo con ellos.



Coloca las **caravanas**, simbolizado por cajas, junto al tablero de jugador de su respectivo color. La caravana gris sólo se necesita cuando algún jugador juega con **Tartarino**. Coloca el resto de caravanas de vuelta a la caja.



Coloca el **tablero de puntuación** junto al tablero de juego, claramente visible. Coloca también las **losetas de ruta** junto al suministro del jugador, boca arriba y claramente visible, para formar un suministro.

LAS RUTAS

En esta mini-expansión, puedes viajar por las rutas comerciales.

Para completar con éxito una ruta, **tanto tu caravana como tu figura** tienen que estar en el mismo espacio. A continuación se explicará cómo entra una caravana en juego. Todas las acciones que incluyen una caravana se consideran acciones de bonificación (ver página 12, libro de reglas del juego base).

JUGANDO Y CARGANDO UNA CARAVANA

Si tu figura está en una ciudad (no en un oasis), puedes tomar una loseta de ruta con el icono del escudo correspondiente de la fuente. Esta es ahora tu ruta. Coloca tu caravana en una ciudad que muestre el otro escudo de la loseta de ruta.

A continuación, tienes que cargar tu caravana con () de tu suministro a tu elección. Sin embargo, tu caravana no debe entrar en juego vacía. Si no hay disponible una loseta de ruta adecuada, no puedes jugar tu caravana.

Ejemplo:

Tu estás en la ciudad de FUZHOU. Como tu caravana sigue estando al lado de tu tablero de juego, coge la loseta de ruta con el escudo correspondiente de la ciudad.



A continuación, coges **tu** caravana y la cargas con 1 () y 1 () y colocas la caravana en la ciudad de CHENGDU.



MOVIENDO UNA CARAVANA

Cada vez, **después** de haber usado los libros (mercado), puede mover tu caravana. El uso del **primer** libro te permite mover tu caravana **1 espacio**, el segundo libro **1-2 espacios** y el tercero **1-3 espacios**. Al hacerlo, mueve tu caravana de la misma manera que tu figura en el tablero de juego, excepto por las siguientes variaciones:

Atención: una caravana sólo puede viajar por agua si tienes el sello del gremio correspondiente.

- Una caravana **nunca activa** una bonificación de puesto de avanzada
- Una caravana **no tiene que pagar** monedas o mercancías cuando viaja
- Una caravana **no puede colocar puestos comerciales** en una ciudad



© 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnaier Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de



Este producto está disponible en nuestra tienda online Carcassonne & Co. Nuestro servicio de componentes, mini-expansiones y mucho más se puede encontrar en:
www.cundco.de

Ejemplo

Usas el mercado y realizas una acción sobre el libro
2. Después de completar la acción, mueves tu caravana hasta 2 espacios de Chengdu a Pagan.



COMPLETANDO UNA RUTA

Puedes completar tu ruta, si **tanto tu caravana** como **tu figura** se encuentran en el mismo lugar.

Atención: Las acciones de bonificación no deben realizarse durante otra acción. Esto significa, que no puedes completar tu ruta al pasar, sino sólo después de haber completado el movimiento.

Ahora tiene las siguientes opciones con respecto a tus mercancías transportadas:

- **Doblar mercancías** - colocar las mercancías de su caravana de nuevo en **tu suministro** y coge otra mercancía adicional del mismo tipo del suministro general.
- **Mejorar mercancías** - gasta 1 y coge 1 o gasta 1 y coge 1 . Coloca las mercancías mejoradas en tu suministro personal. ¡Los lingotes de oro no pueden ser mejorados!
- **Vender mercancías** - Coloca las mercancías en el suministro general y recibe puntos de acuerdo a la loseta de puntuación.

Puedes decidir por separado para cada mercancía, cómo quieres usarla. Después de hacerlo, devuelve la loseta de ruta de nuevo al suministro general, boca abajo y coloca tu caravana junto a tu tablero de juego.

Ejemplo

Tu figura y tu caravana están en la misma ciudad (Pagan).
Decides vender el lingote de oro. Vuelves a poner el lingote de oro en el suministro general y recibes 6 puntos.



Decides doblar la bolsa de pimienta. Pones el saco de pimienta de tu caravana en tu suministro y coges un saco de pimienta adicional del suministro general. A continuación, colocas la loseta de ruta de nuevo en el suministro general, boca abajo y colocas tu caravana junto a tu tablero personal.

DESARROLLO DEL JUEGO

Al principio de cada ronda, da la vuelta a todas las losetas de ruta que estén boca abajo, para que estén boca arriba. Esas losetas de ruta ahora están de nuevo disponibles.

FIN DE PARTIDA

Si su caravana sigue en el tablero de juego al final de la partida, puedes vender todas las mercancías restantes por la mitad de los puntos habituales. De esta manera, un lingote de oro vale 3 puntos, un paquete de seda 2 puntos y una bolsa de pimienta 1 punto.

LOS NUEVOS PERSONAJES – ¿Cuales son sus habilidades?



Vidal Badoer (puede jugarse tanto en Marco Polo 1 como en Marco Polo II)

- Cuando completas los contratos, **nunca pagas las mercancías o camellos**, sin embargo, tampoco recibes puntos por los contratos completados.
- Al coger nuevos contratos usando el espacio de acción en el tablero de juego (tanto en Marco Polo 1, como en el II), sólo recibes **1 contrato**. Todas las demás bonificaciones o condiciones siguen siendo válidas.
- En la **puntuación final** (puntos por contratos), tus contratos cuentan como 4 contratos completados - independientemente de si has completado más o menos.
- **Acción de bonificación:** 1 vez por ronda puedes vender 1 conjunto de por 5 puntos.

Ejemplo:

Tu completas un contrato y coges 2 piezas de jade del suministro general. Para ello, no tienes que pagar nada, pero tampoco recibes puntos por cumplir el contrato.





Tebaldo Visconti da Piacenza (sólo se puede jugar usando esta expansión y Marco Polo II) 🦅

- Al mover su caravana, puede viajar hasta **2 espacios extra**.
- Al mejorar el sello del gremio, **no tienes que pagar monedas**.
- Además, recibirás un **escudo +1** en la puntuación final.

Ejemplo: **Tu** quieres mover tu caravana de Jaipur a Merw. Como tienes el sello del gremio de sastres, la acción en el 3^{er} libro es suficiente. Gracias a tu habilidad especial, puedes viajar 5 espacios en lugar de 3.



Donata Badoer (puede jugarse tanto en Marco Polo 1 como en Marco Polo II) 🦅

- al principio de la partida, después de que todos los demás jugadores hayan tomado sus bonificaciones, puedes coger 3 figuras que queden de diferentes colores. Si quedan más de 3, puedes elegir cuáles coger. Puedes colocar estas figuras como si fuera un **dado de valor 6** en un **espacio de acción libre**.

Al hacerlo, debes tener en cuenta lo siguiente:

- Cada color puede ser usado para **todas** las acciones disponibles normalmente
- Puedes usar la figura en combinación con otros dados y/o también con otras figuras.
- También puedes colocar la figura de tu **propio** color o el de tu compañero en una ciudad con un puesto comercial del mismo color.
- Una figura de un color que **no** pertenece a un jugador, también puede ser colocada en ciudades, que no tengan puestos comerciales.

Al final de la acción, la figura abandona inmediatamente el juego, lo que significa que la figura nunca ocupará un espacio. **Atención:** Si ya ha colocado todos tus dados, tu turno ha terminado, aunque no haya colocados ninguna figura todavía.

- A través de la segunda habilidad de este personaje, recibes 2 camellos, cada vez que realizas una acción que ya haya sido activada previamente con por lo menos otro dado.

Atención: Nunca recibirás 2 camellos por colocar las 3 figuras restantes, ya que no pueden ser colocadas en un espacio de acción, que ya está ocupado.

Ejemplo:

Tu usas la figura roja para realizar una acción en una ciudad con un puesto comercial rojo



Devuelves 5 y 5 de tu suministro al suministro general y así recibes 15 puntos. Después de esto, devuelve la figura de nuevo a la caja.



Pedro Tartarino (sólo se puede jugar usando esta expansión y Marco Polo II) 🦅

- Al principio del juego, recibes la 2^a caravana neutral. Esto significa que puedes tener 2 caravanas en el tablero de juego al mismo tiempo. Por lo tanto, también puedes coger una segunda ficha de ruta, aunque ya tengas una. Cada caravana necesita **su propia** ruta. Cuando mueves tu caravana, puedes mover **ambas** caravanas el número respectivo de espacios (1-3).

- Al puntuar una caravana, puedes poner una loseta de tu elección en el suministro general. De esta forma, no tienes que llevar un registro de qué caravana entró en la partida a través de qué loseta.

- Además, recibes **3 puntos** y **1 jade** por cada ruta completada.

EXCEPCIONES



Mailin und Tian Chin, and Niccolo & Marco Polo + Donata Badoer 🦅

Si tus compañeros de juego juegan con personajes que les permiten usar su segunda figura, mientras tú juegas con Donata Badoer, no puedes elegir sus colores como figura extra. Sin embargo, siempre tiene que haber suficientes figuras para poder recibir 3.

Mailin und Tian Chin en combinación con la caravana:

Cuando juegues una nueva caravana, no debes colocarla en una ciudad en la que se encuentre una de tus figuras.